



Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Introducción a la Programación y Computación 1

Escuela de Vacaciones Diciembre 2017 Sección: A

Ing.: Moisés Velásquez Aux: Rocael Isidro

Ciclo de Vida del Software aplicado a mis Proyectos

Nombre: Edward Danilo Gómez Hernández

Carné: 201602909

Fecha: 15/12/2017

Fases:

1. Análisis
2. Diseño
3. Codificación
4. Prueba
5. Documentación e Implementación

Análisis:

En esta etapa es en la cual debo de ver los requerimientos que me son pedidos, las restricciones que tendré al momento de realizar el proyecto, como también plantear la manera en que abordare el problema y pensar cada una de las maneras en las cuales este se podría solucionar.

Diseño:

Esta es la etapa en la cual aplico la información y las ideas que he pensado acerca de la solución del problema, debo de hacer uso de UML creando un diagrama de clases basada en las ideas que recolecte anteriormente creando en cada clase con sus atributos y métodos correspondientes de tal manera que al conectarlas esta aplicación sea la solución al problema.

Codificación:

Esta es la etapa en la cual debo de implementar ya en código cada una de las clases que diame para solucionar el problema conectándolas entre si con sus respectivas herencias.

Prueba:

En esta etapa se debe de probar cada una de las opciones del software que se está trabajando de tal manera que se puedan encontrar errores, malos funcionamientos para luego poder aplicar correcciones al código e implementar validaciones de ser estas necesarias y de esta manera poder solucionar todos los problemas encontrados.

Documentación e Implementación:

En esta etapa es en la cual una vez concluido el software con cada uno de sus problemas solucionados se procede a la creación de los distintos manuales los cuales son:

Manual de Usuario: Este manual es el cual es entregado al cliente para que el pueda conocer cada opción que le ofrece el software que se le ha desarrollado.

Manual Técnico: Este manual está enfocado a otros desarrolladores de tal manera en la que puedan entender de una manera más simple como está estructurado el software y poder solucionar algún problema encontrado.