

# SCRUMPARKING

**Materia:** Elementos de Ingeniería de Software

**Integrantes:**

- \* Alan Martinez
- \* Gonzalo Molina
- \* Fernando Roldán
- \* Guillermo Salvatore



# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

- \* La idea consiste en gestionar el funcionamiento de un estacionamiento de vehículos.
- \* Se registran los ingresos y egresos de los vehículos.
- \* Cuando se retira el vehículo, se cobra el monto correspondiente y se le entrega un ticket al dueño.
- \* Se pueden conocer las ganancias obtenidas.

# TECNOLOGÍAS

## LENGUAJES

- \* Java
- \* Javascript
- \* HTML
- \* CSS

## \* PLATAFORMAS

- \* IntelliJ IDEA/Visual Studio Code
- \* Windows/Ubuntu

## TÉCNICAS

- \* Scrum
- \* ATDD
- \* VSM

## HERRAMIENTAS

- \* Electron
- \* Hibernate
- \* Spring
- \* React
- \* Maven
- \* Junit
- \* Jacoco
- \* MySQL

# DESAFIOS

- \* Aprender a colaborar en Equipo
- \* Investigaciones constantes para poder implementar metodologías y tecnologías nuevas
- \* Compromiso en entregas semanales en un proyecto real

# CONCLUSIONES

- \* Aprendimos a trabajar mediante Git
- \* Aplicar metodologías ágiles y entender su utilidad para llevar a cabo un proyecto.
- \* Como se va mejorando el trabajo del equipo a través de las iteraciones y las retrospectivas