Día 1: lunes 18 de enero

Se dio a conocer el proyecto, junto con sus requerimientos y funciones principales, así mismo como la documentación necesaria y la fecha de entrega de cada parte del proyecto.

Día 2: martes 19 de enero

Ya se tiene una idea base de lo que se solicitó y se crear la documentación necesaria para este día (Work Breakdown Structure y el Risk Breakdown Structure), también se empieza a hacer el seguimiento del proyecto.

Estuvo un poco complicado hacer el WBS y RBS, ya que era la primera vez se creaban estos documentos. También se investigó como se hace un repositorio en Git Hub y como subir archivos.

Día 3: miércoles 20 de enero

Se investigó como funciona el sistema de numeración maya y como es el método para hacer una conversión en papel. Tomando esto en cuando se decidió crear una página web debía al manejo de imágenes más fácilmente.

Se empezaron los documentos “Alcance del proyecto” y “Calendarización”.

Dia 4: jueves 21 de enero

Se terminaron los documentos “Alcance del proyecto” y “Calendarización”, a su vez se creó una imagen con los pasos necesarios para empezar a hacer la programación tomando en cuando los conocimientos que se poseen.

6: sábado 23 de enero

Como ya se tenía una idea clara de que elementos se necesitaría para la programación, se empezó a crear la página web, debido a que se trabajó con un framework para el mejor acomodo de celdas, la parte grafica prácticamente se así al mismo tiempo que la programación, ya que es más fácil ver resultados de variable directamente en la pantalla que en la consola web.

Se creó la primera etapa que era convertir de Decimal a Maya del 0-400 mínimo, pero generaba caracteres en pantalla en lugar de imágenes.

Se hicieron pruebas comparando resultados con una página ya existente para saber si iba por buen camino.

Hubo algunos errores o problemas, pero se solucionaron fácilmente.

Esta parte del proyecto fue la mas tardada, ya que, aunque se tenía una referencia, era la primera vez que se programaban los cálculos.

Día 7: domingo 24 de enero

Se creó la parte para convertir de Maya a decimal (también se hizo prácticamente de forma gráfica directamente gracias al manejo del framework). Esta parte de la programación se hizo de una manera muy rápida, que el código para hacer los cálculos ya estaba prácticamente hecho, solo se hicieron pequeñas modificaciones para la interacción del usuario. Hubo algunas complicaciones con estas modificaciones, pero se pudieron solucionar a tiempo.

Se investigó como hacer un carrusel de imágenes con el framework.

Se creo un pequeño apartado para colocar el tutorial; esta parte fue la mas tardada del día, ya que no se podía programar mucho sin tener las imágenes que irían en el carrusel, pero una vez terminadas se implementaron rápidamente.

Se hicieron pruebas con personas externas al programador para tratar de encontrar errores.

Se terminó de hacer el seguimiento del proyecto.