|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **FECHA** | **ELABORÓ** |
| **1.0** | 2019-08-29 | Nathalia Catalina Muñoz  Esteban Alejandro Cardenas |
|  |  |  |

1. **Introducción**

Con el objetivo de contar las letras que contiene una palabra en español, se diseña un programa en lenguaje Java.

1. **Estructura funcional y arquitectura del sistema** 
   1. **Descripción funcional**

El proceso se encuentra desarrollado en lenguaje Java con una interfaz por consola y cuenta con las siguientes funcionalidades:

* Recibir una palabra en español sin espacios ni caracteres especiales de máximo 20 caracteres
* Devolver en pantalla el número de caracteres palabra escrito en letras
* Solicitar un usuario y contraseña para acceder al aplicativo
  1. **Matriz de tecnologías y capas lógicas de la aplicación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CAPAS TECNOLÓGICAS** | **CAPAS LÓGICAS APLICACIÓN** | |
| **Cliente** | **Presentación** |
| Aplicación |  | Consola |
| Sistema Operativo | Windows 8 | Windows 8 |

* 1. **Flujo del proceso**

Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente

* 1. **Herramientas utilizadas**
* NetBeans 8.0.2