

NOMBRE ESTUDIANTE: Brandon Oña
Rafael Castro
Erick Erazo
Ivan Simbaña
Edison Quishpe

FECHA: 2-1-2024

TEMA: Desarrollo del Producto versión 2

Documento de diseño

En el proceso de diseño y programación de la aplicación, se llevó a cabo la creación del diagrama de clases, representado en la ilustración 1. Para esta versión no fue necesario cambiar el diseño ya que por parte del cliente se tuvo una retroalimentación muy buena, con respecto al programa, lo que si se hizo fue corregir los errores que se tuvieron en otros aspectos del proyecto.

Clase UML Traductor de poses Sánscrito

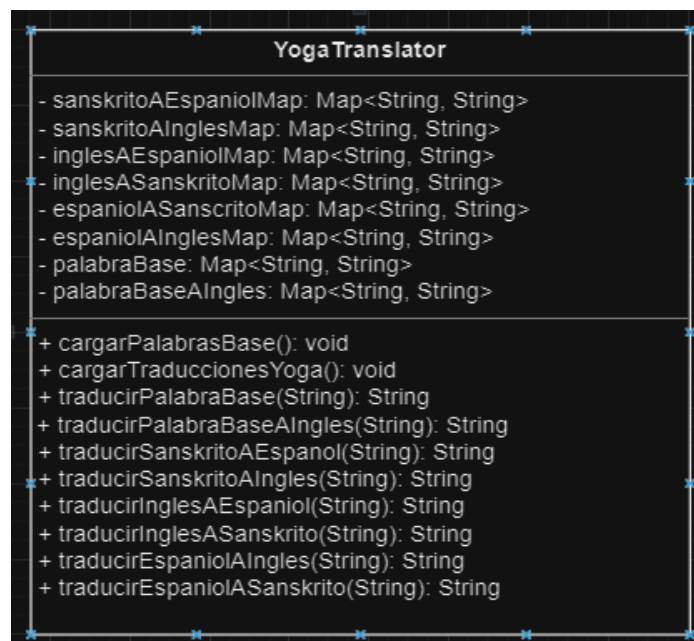


Ilustración 1: Diagrama de clases