

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

FECHA: 10-12-2023

TEMA: Desarrollo del Producto versión 1

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. El propósito central de esta etapa fue establecer una estructura sólida y coherente que sirviera como cimiento para la construcción integral del programa.

Clase UML Traductor de poses Sánscrito

Translator
- cadena : Cadena Espanol() Sanskrito()
+ Traductor(traducirPalabra : TraducirPalabra) - TraducirPalabra(PalabraATraducir : String) : String - traducirsanskritoaEspanol= (traducirSanskritoAEspanol String) : String - traducirsanskritoaingles= (traducirSanskritoAIgles : String) : String

Ilustración 1: Diagrama de clases