

### Iteración

*Titular: Lic. Claudio O. Biale*

En esta iteración, deben refinar los requisitos iniciales y comenzar a codificar. Comiencen con su documento de requisitos (*cópienlo*). Actualícenlo en función de los comentarios recibidos de su documento de requisitos de la iteración I.

El documento debe incluir:

- Título del proyecto.
- Nombre del grupo y nombres de los integrantes.
- Copien y actualicen la **declaración de visión**, la **lista de características** y los **bocetos de la interfaz de usuario** de la iteración 1 para reflejar su mejor comprensión de hacia dónde se dirige el proyecto. Además, modifiquen su lista de características para identificar las **características clave** del proyecto: las características o los casos de uso que planean apuntar primero para la implementación, y las características a realizar "*si el tiempo lo permite*" como **características extendidas**.
- Los **casos de uso**: si no cambiaron, simplemente cópielos desde la iteración 1, de lo contrario, revisen su contenido. Al igual que en la iteración anterior, solo necesitan especificar casos de uso para secuencias no triviales de eventos que aún no están claros en los bocetos de la interfaz de usuario u otra información.
- Documenten cuidadosamente cualquier **interfaz** interna de su aplicación. Por ejemplo, en el caso de un servidor RESTful deben proporcionar la documentación completa de todos los **puntos finales**. Vea ejemplos de documentación en el aula virtual. Para esto pueden usar Insomnia, Postman u otro aplicativo semejante. Generen un sitio para la documentación de la interfaz.
- Especifiquen el **diagrama de clases** UML del diseño de su aplicación: El objetivo aquí es especificar cuáles serán las estructuras de datos y los métodos para su aplicación. Usen apropiadamente las asociaciones, incluidas las anotaciones de multiplicidad, anotaciones de todo-parte, anotaciones de herencia; considere lo tratado en clases sobre UML y diagramas de clases. Las asociaciones y acciones (*métodos*) aludidas en los casos de uso / guiones gráficos deben mostrarse en el diagrama. Consideren que un diagrama ilegible es un diagrama inútil, si se vuelve muy grande consideren diagramar cada paquete/componente por separado para que haya muchos diagramas pequeños en lugar de un diagrama grande.
- Describa la **arquitectura** completa, así como cualquier API, biblioteca o framework que planeen usar, incluyan un párrafo de descripción general de la arquitectura que permita tener una comprensión básica de los componentes y cómo interactuarán.
- Para esta iteración, los objetivos son lograr que todos los integrantes del grupo tengan el entorno de desarrollo funcionando y se familiaricen con la arquitectura que van a utilizar y si pueden ya desarrollen algo de código.

### Formato de Entrega

En el repositorio de GitHub que contiene al proyecto deben crear una carpeta para especificar la iteración 2. El formato de entrega debe ser similar a la iteración 1.