

Cronograma Juego del ahorcado								
Unidad 1		Unidad 2		Unidad 3		Unidad 4		
Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8	
<p>Actividad autonoma 1 de unidad 1, temas 1 y 2:</p> <p>Seleccin del programa a desarrol lar/ generacion de diagramas fun cionales y arquitectura de softwa re:</p> <p>1. Investigar tipos de diagrama de funcionalidad y arquitectura de aplicaciones y seleccionar dos: - Diagrama de caso de uso: - Diagrama de Flujo: 2. Escoger software a desarrollar y realizar los pasos para la resolu cion de problemas. - Software seleccionado: Juego del ahorcado. 3. Diseñar las funcionalidades del juego del ahorcado: 4. Diseño de diagrama de arquite ctura del juego del ahorcado a nivel macro. Diagrama de caso de uso: <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCESJCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/DIAGRAMA%20CASO%20DE%20USO.pdf">https://github.com/JORGE20044199/AVANCESJCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/DIAGRAMA%20CASO%20DE%20USO.pdf</a></p>		<p>Actividad autonoma 2 de unidad 2, temas 3 y 4:</p> <p>Inicio del desarrollo del juego en codigo</p> <p>1. Configurar Git ub para su des arrollo. 2: Creacion de 2 diagramas de flujo de acuerdo a la nesecidad de mi juego del ahorcado, en est e caso: Diagrama de flujo: <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/_Diagra%20de%20flujo%20(1).pdf">https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/_Diagra%20de%20flujo%20(1).pdf</a> 4. Entregar avance de codificacio n del juego del ahorcado. Avance N°1 <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCESJCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%201">https://github.com/JORGE20044199/AVANCESJCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%201</a></p>		<p>Actividad autonoma 3 de unidad 3, temas 4 y 5:</p> <p>Desarrollo del juego del ahorcado incorporando funcionalidades de estructuras logicas, repetitivas y complejas para su adecuado man tenimiento:</p> <p>Avance N°2: <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%202">https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%202</a> Avance N° 3 <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%203">https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%203</a></p>		<p>Actividad autonoma 4 : Foro de comentarios y dudas y publicac ion del codigo del juego del ahor cado completo incorporando info rmacion de temas 7 y 8.</p> <p>Aplicacion de tecnicas de progra cion funcional:</p> <p>1. Presentacion del codigo termin ado y ofrecer sugerencias a codig os de compañeros al menos 3 veces y exponer nuestra retroali mentacion:</p> <p>Avance N° 4 Final: <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%204%20FINAL">https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM/blob/06e1d2564eef0cc7eca3db29676d466e6c00a935/AVANCE%20N%C2%B0%204%20FINAL</a></p>		<p>Entrega de un software sobre el juego del ahorcado funcional terminado.</p> <p>1: Presentacion del juego del aho rcado en repositorio Github, con todos los avances de las anterior es actividades de las 4 unidades, ademas de incluir presentacion en PowerPoint, Canva, etc. Adema de incluir un Readme que contenga explicaciones, funciona lidades del codigo, bjetivo del pro grama y fecha.</p> <p>Link Gitub FINAL: <a href="https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM.git">https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM.git</a></p>