

EVALUACIÓN FINAL DE CONSTRUCCIÓN DE SOFTWARE

Instrucciones:

Para el desarrollo de las actividades solicitadas se ha compartido el archivo "PFC KIHEDOVI Selección de estudinate.docx Proyecto de Fin de Curso KIHEDOVI", la contribución de cada miembro del equipo se determina según el historial del documento.

En este archivo consigne el desarrollo de las actividades solicitadas. Recuerde que sólo se calificarán los aportes que se evidencien en la inspección.

EQUIPO DE DESARROLLO

Integrante	Apellidos y nombres de los integrantes del equipo de desarrollo (ordenado alfabéticamente)
1	ALFREDO ANTENOR HOCES RICSE
2	JEAN ANTHONY POVIS URIBE
3	LUIS YALMIR SANTA CRUZ MATICHE
4	MOISES VARGAS ICHPAS
5	SHEILA KAROL SUAREZ SUAREZ

ÍTEM UNO

Historia de usuario detallada: HU002.

Identificador	HU002
Nombre	Editar Asignaturas
Descripción ¹	Como docente, quiero editar los datos de una asignatura con la finalidad de actualizar el catálogo.
Puntos de historia (días ideales)	0.5
Criterios de aceptación	El campo de nombre de asignatura no debe estar vacío para editar una asignatura.
	Al agregar una asignatura con el mismo nombre se debe informar que el proceso no se realizó con éxito.
	Si el nombre de la asignatura se envió en minúscula se cambiara la primera letra a mayúscula
	Al editar una asignatura se debe informar si se realizó con éxito o no.

Revisión

Criterio	Comentario	Realizado por	Solucionado
Completo	Conforme	Sheila	✓
Consistente	Conforme	Sheila	✓
Negociable	Conforme	Sheila	✓
Valiosa	Conforme	Sheila	✓

¹ Como [rol], quiero [descripción de la funcionalidad] para poder [beneficio o descripción de la consecuencia]. Yo como un [rol], necesito [descripción de la funcionalidad], con la finalidad de [beneficio o descripción de la consecuencia].

Estimable	Conforme	Sheila	✓
Pequeña	Conforme	Sheila	✓
Comprobable	Conforme	Sheila	✓

Wireframe para la historia de usuario: HU002.

- **Wireframe Editor Asignatura**

Editar Asignatura

BIENVENIDO A EDITAR ASIGNATURA

Tabla de Asignatura

ID	Nombre de Asignatura	Seleccionar
001	Diseño de APPS	<input type="checkbox"/>
002	Simulación	<input type="checkbox"/>
003	Innovación	<input type="checkbox"/>
004	Base de Datos	<input type="checkbox"/>

Asignatura Seleccionada:

EDITAR

Nuevo Nombre de Asignatura:

* Campo Obligatorio

Guardar Cambios

- **Wireframe Ejemplo de Edición de Asignatura:**

Editar Asignatura

BIENVENIDO A EDITAR ASIGNATURA

Tabla de Asignatura

ID	Nombre de Asignatura	Seleccionar
001	Diseño de APPs	<input type="checkbox"/>
002	Simulación	<input checked="" type="checkbox"/>
003	Innovación	<input type="checkbox"/>
004	Base de Datos	<input type="checkbox"/>

Asignatura Seleccionada:

Simulación

EDITAR

Nuevo Nombre de Asignatura:

Simulación de Proyectos

* Campo Obligatorio

Guardar Cambios

INTERFASE GRAFICA DE USUARIO(GUI) EN QT DESIGNER:

Qt

Editar Asignatura - [Preview] - Qt Designer

?

×

BIENVENIDOS A EDITAR ASIGNATURA

Tabla de Asignatura

ID	ASIGNATURA	SELECCIONAR
001	Diseño de APPs	<input type="checkbox"/>
002	Simulación	<input type="checkbox"/>
003	Innovación	<input type="checkbox"/>
004	Base de Datos	<input type="checkbox"/>

Asignatura Seleccionada:

EDITAR

Nuevo Nombre de asignatura:

* Campo Obligatorio

Guardar Cambios