

## Proyecto #1

### Técnicas de programación

#### Integrantes:

Gabriel Josué Monge

JOSEPH GONZÁLEZ CHAVES

#### Profesor:

LUIS FELIPE MORA UMAÑA

Fecha de entrega: 20 de diciembre



# Índice

1. Introducción

2. Mejoras por hacer de proyecto #1

3. Conclusiones

4. Bibliografía

## **1. Introducción**

En este proyecto #2 tendremos como objetivo desarrollar un sistema de gestión para un gimnasio en C# Utilizando los principios de la programación orientada a objetos para desarrollar un incremento de versiones del sistema de gestión de un gimnasio trabajado en el proyecto #1, utilizando principios como Clean Code, MVC, POO, etc. dentro del lenguaje C#

Formato de Entrega:

El enlace al proyecto en Jira, donde se organizó la iteración.

El enlace al repositorio del proyecto.

La versión final debe estar en la rama máster.

El repositorio deberá incluir:

Código fuente.

Documentación técnica en formato PDF.

Documento de Mejoras.

## **2. mejoras pendientes del proyecto #1**

- Agregar Cliente: mejorar la funcionalidad de este botón.
  - Historial Clases: agregar que también se vea los horarios favoritos de las personas matriculadas y no solo el nombre del entrenador.
  - Poder ver quien está inscrito siendo entrenador en la clase.
  - Realizar una mejor estructura tanto en GitHub como en la jira para la planificación de este proyecto #2
  - Realizar un archivo final con más información y una documentación técnica más precisa con lo que se realice el programa.

### **3. Conclusiones**

Se elaborará este proyecto #2 de mejoras enfocándose en revocar los errores cometidos en el proyecto #1 respetando los principios propuestos y revisando minuciosamente detalles precisos para poder así realizar un proyecto que cumpla con todos los requisitos propuestos en esta segunda parte, Además, se prestará especial atención a los detalles técnicos, asegurando que cada funcionalidad cumpla con los requisitos propuestos y que la documentación respalde adecuadamente el proceso y las decisiones tomadas al incorporar herramientas como Jira para la planificación, Git para el control de versiones y prueba.

En conclusión, este proyecto representa una oportunidad para consolidar aprendizajes, aplicar metodologías y resolver problemas de forma estructurada, fortaleciendo habilidades de desarrollo de software.

#### 4- bibliografía:

<https://donetonic.com/es/que-es-el-product>

[backlog/#:~:text=PBI%3A%20Un%20Product%20Backlog%20Item,necesitan%20para%20desarrollar%20el%20producto.](https://donetonic.com/es/que-es-el-product-backlog/#:~:text=PBI%3A%20Un%20Product%20Backlog%20Item,necesitan%20para%20desarrollar%20el%20producto.)

– PBIs, Tareas.

<https://www.youtube.com/watch?v=2X50sKeBAcQ>

- principios SOLID

<https://www.youtube.com/watch?v=DYDmBoV99Xg>

- Jira.

<https://www.youtube.com/watch?v=PqV8EalcxZ0>

- Clean Code.

[https://www.youtube.com/watch?v=WZ8U\\_NHVdhI](https://www.youtube.com/watch?v=WZ8U_NHVdhI)

- Scrum(pbis,epic,Features).

material visto en clases de teams.