## Supuestos y Restricciones

* Los clientes han establecido la calendarización con las fechas de entrega que deberán ser cumplidas en su totalidad.
* Los prototipos presentados se deberán poder ejecutar en los computadores de la Pontificia Universidad Javeriana.
* Los requerimientos presentados por los clientes inicialmente no serán modificados a lo largo del desarrollo del proyecto.
* Habrán reuniones acordadas con los clientes a lo largo del desarrollo para solucionar dudas con respecto al proyecto.
* Atlantis software consta de 7 integrantes, quienes serán los encargados del desarrollo. El trabajo de terceros no está permitido.
* El proyecto debe ser desarrollado dentro del periodo 2014-3, iniciando el 28 de Julio de 2014 y finalizando el 06 de diciembre de 2014.
* Las reglas del juego “1000 Millas” son las originales del juego de cartas con el mismo nombre.

**9.2 Inicio del proyecto**

**9.2.1 Entrenamiento del personal**

Para un uso eficiente y correcto de las herramientas de las que se hará uso en cada actividad se capacitara al personal definiendo un cronograma que cubra las necesidades de todo el equipo aprovechando las capacidades de otros miembros del equipo de trabajo y usando recursos como video tutoriales (Ej. <https://www.codeschool.com/> ), libros, ejercicios, capacitaciones, etc.

**9.2.2 Infraestructura**

El proyecto de desarrollará principalmente en las instalaciones de la Pontificia Universidad Javeriana (para socialización y trabajo grupal) y en la casa de cada uno de los integrantes de Atlantis Software (para trabajo individual).

Los entornos de desarrollo que se majearan para el desarrollo del software serán….