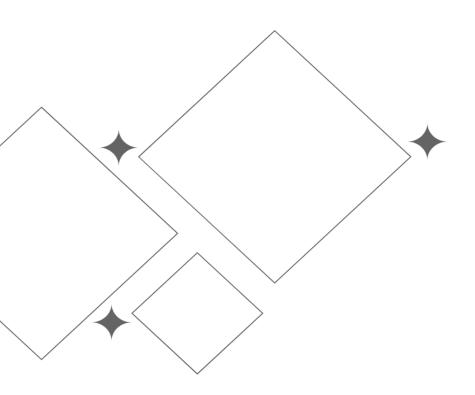
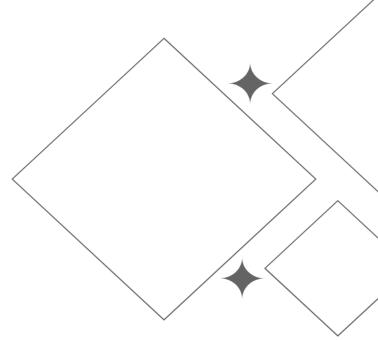
Fundamentos de Desarrollo de Software



# Proceso de Desarrollo de Software



Lizbeth Jacqueline Cid Sánchez

# Introducción

Esta práctica va a aplicar el proceso que conlleva el desarrollo de un software. El objetivo del proyecto es desarrollar todas las fases vistas durante la unidad las cuales son: Fase de planeación, Fase de análisis, diseño, desarrollo, pruebas y mantenimiento. Se elegirá un software del cual vamos a desarrollar conforme a las fases ya mencionadas.

Producto de software seleccionado

El software elegido es un sistema interactivo de un Tarot con una lectura de 3 cartas; pasado, presente y futuro

# Desarrollo de la actividad

## 1. Fase de Planeación

Esta fase se trata de organizar el desarrollo del proyecto para logar la entrega del mismo en tiempo y forma, dividiéndolo en tareas sencillas con un tiempo asignado, además de que se define el alcance del mismo.

**Alcance del proyecto:** Este tarot permitirá realizar "*tiradas*" o lecturas de 3 cartas, pasado, presente y futuro, cada lectura será personalizada consultando el nombre del usuario y tiene la opción de repetir la consulta en caso de que más de una persona este realizando la lectura de este mismo. Se refuerza el uso de algoritmos ya conocidos

# Cronograma de trabajo:

Tarea	Fecha estimada
Análisis del software	22-septiembre-2025
Diseño del algoritmos e interfaz	23-septiembre-2025
Desarrollo del código en PSeInt	24-septiembre-2025
Pruebas y validación de resultados	24/25-septiembre-2025
Respaldo y mantenimiento	23/26-septiembre-2025
Reporte final	23-26-septiembre-2025

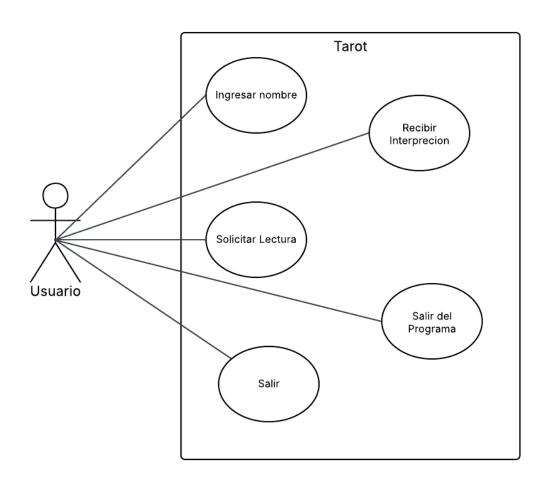
Entrega final 28 de septiembre del 2025

# 2. Fase de Análisis

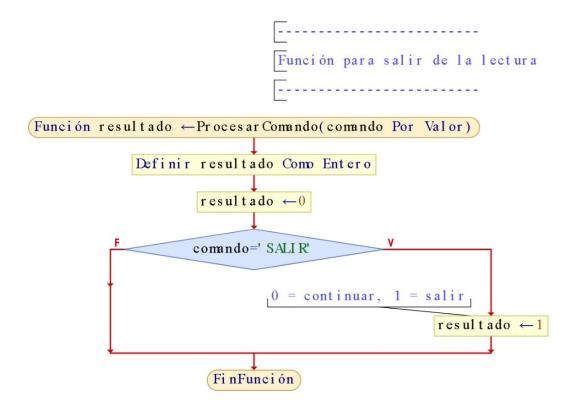
Esta fase responde a la pregunta ¿Qué necesita el sistema para funcionar?; es decir; vamos a explicar que necesita para funcionar. Requerimientos principales del sistema:

- I. El programa debe solicitar el nombre del usuario antes de iniciar la tirada.
- II. El sistema debe mostrar 3 cartas aleatorias y dar la opción de volver a jugar o salir.
- III. Funciones para verificar condiciones específicas, como la comprobación de palabras validas y repetir lectura
- IV. Para comprender mejor el funcionamiento del programa vamos a realizar diagramas que facilitara la comprensión. Diagrama de Caso de uso, clases y flujo.

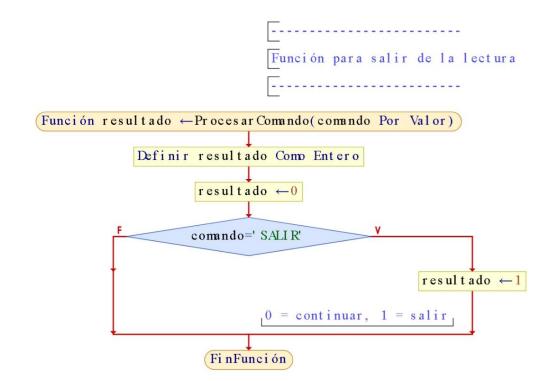
# > Diagrama de Caso de uso



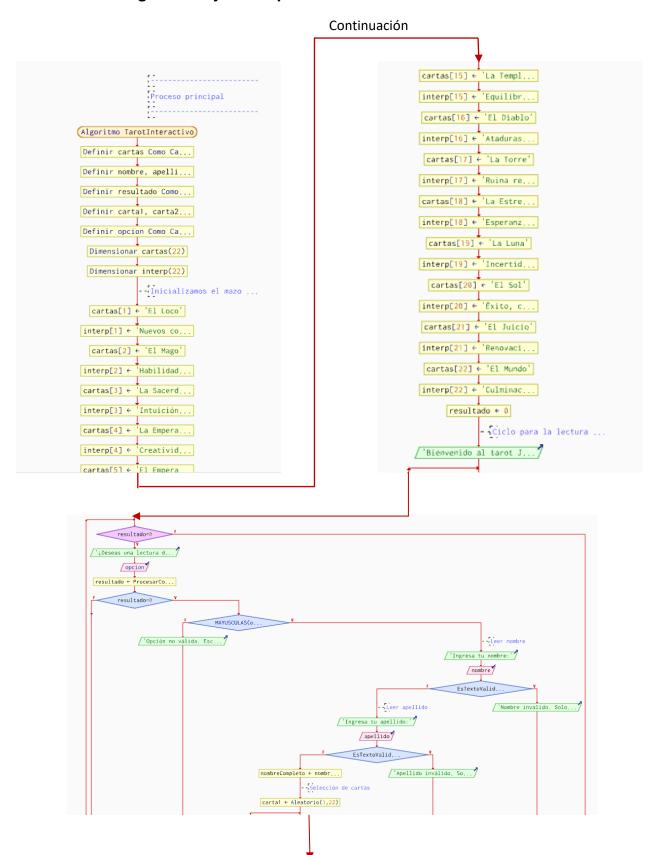
## > Diagrama de Flujo Función ProcesarComando

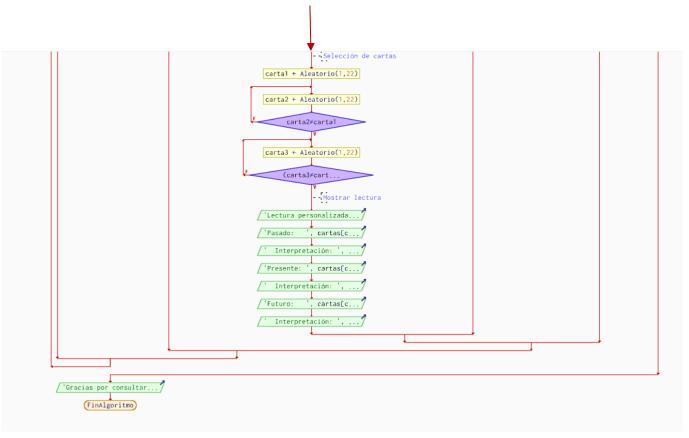


# Diagrama Flujo Función EsTextoValido



## > Diagrama Flujo Principal





El diagrama de flujo principal se dividió debido a s tamaño

## 3. Fase de Diseño

En esta fase vamos a definiremos de forma escrita que contendrá el programa en conjunto de lo que analizamos anteriormente.

#### → Estructura, variables

Arreglo: de cartas las cuales pondremos el nombre de 22 arcanos mayores del tarot y además cada carta de tarot tendrá su propia interpretación carta1, carta2, carta3: guardaran las cartas elegidas al azar nombre: guardara el nombre de la lectura personalizada opción: controlara si el programa continuo o no.

#### → Interfaz

El programa contara con un mensaje de entrada, un mensaje de salida, además que entregara una lectura personalizada de 3 cartas con el nombre y del usuario y sus cartas al azar

#### → Componentes

Contiene un **proceso** principal que el que genera la lectura al azar de las cartas, **función** que se encarga de terminar el programa, **generador** de cartas aleatorias e **impresión** del resultado de las cartas aleatorias

#### → Metodología de trabajo propuesta: Iterativa

Se eligió esta metodología debido a que permite ir realizándolo de forma progresiva, detectando poco a poco las nuevas funciones, comenzando desde lo básico que es generar las cartas, evitar que la lectura se repita, añadir funciones auxiliares que ayudan a mejorar el proceso. Cada versión del programa se prueba y corrige, esto refleja el típico construir-probarmejorar que define la metodología elegida.

## 4. Fase de Desarrollo

#### Procedimientos principales:

- I. Implementación de una función que realice la selección de cartas de forma aleatoria, se realizara usando arreglos y funciones aleatorias.
- II. Desarrollo de la interfaz con la que interactuara el usuario: ingreso del nombre, impresión de la tirada e interpretación.
- III. Implementación de un ciclo para poder realizar el proceso hasta ingresar una palabra clave para terminar

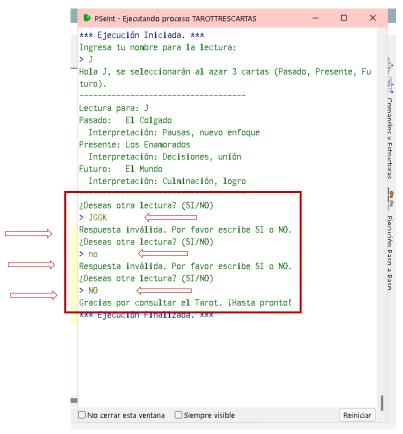
# 5. Fase de Pruebas

#### Pruebas unitarias realizadas:

Hay un error, el ciclo para reiniciar el programa si no recibe "NO" ejecuta igual, por ende, se debe corregir, para que solo acepte "No" o "SI"

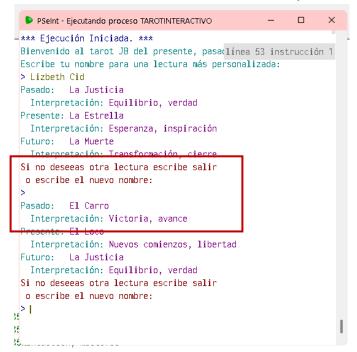


Se agrego un ciclo con la condición Si hasta que para validar que entre el comando correcto y en caso de no ser así de un mensaje de que no es válido. Una vez que el error se corrigió apareció un nuevo error donde solo acepta el comando en letras mayúsculas



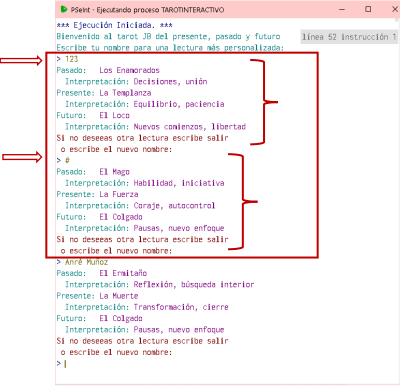
Se corrigió el error, se cambió por una función para salir, el ciclo se repite a menos que escribamos la palabra "salir", agregamos color al texto y una interpretación de la carta que salió.

Ahora si el usuario no escribe nada y solo da ENTER este realiza la lectura



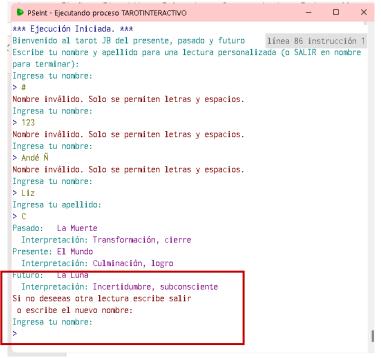
Para resolver este detalle verificamos si a cadena esta vacía, y si es el caso este entregara un mensaje el cual pida que se ingrese un comando correcto esto con: Si Longitud(nombre) = 0 así evitamos la cadena vacía

Prueba de un nombre muy largo y caracteres bien aquí se descubrió que el programa recibe números y caracteres especiales, además de que vamos a especificar entre el nombre y el apellido.



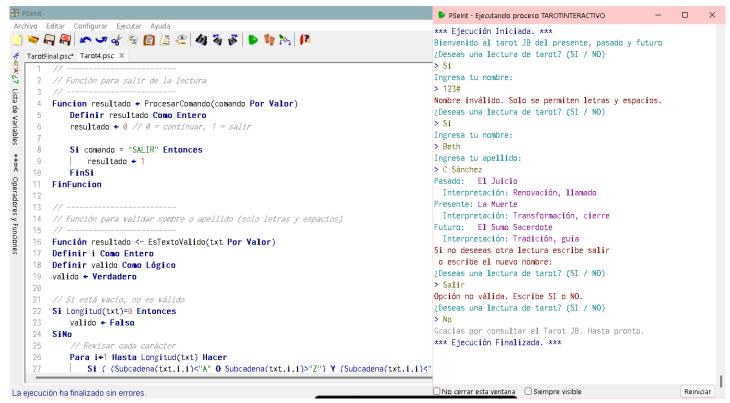
Para arreglarlo vamos crear una función de forma que solo reciba cadena de letras, excluyendo así estos errores; además que especificaremos entre nombre y apellido.

Al ejecutar este arreglo se encontró un nuevo error visual, ya que al ejecutarse el programa pide el nombre antes de escribir el comando Salir y se ve engorroso



Para arreglar el problema creamos un ciclo de forma que no salga ningún mensaje extra y además incluimos que reciba acento y ñ

#### Resultado final.



# 6. Fase de Mantenimiento

#### Estrategia de respaldos propuesta:

La creación de una carpeta en la plataforma Git donde adjuntaremos todas las correcciones y nuevas versiones en caso de ser necesario.

https://github.com/LizCid/Practica.Desarrollo-de-software

# Conclusión

Cada una de las fases del desarrollo tuvo un papel esencial en la construcción del proyecto. La planeación facilitó la organización de tiempos y actividades; el análisis permitió definir de manera precisa los requerimientos que debía cubrir el sistema; el diseño orientó la estructura lógica del algoritmo; el desarrollo concretó los procedimientos propuestos; las pruebas garantizaron la calidad del resultado; y el mantenimiento aseguró la disponibilidad del programa mediante respaldos.

Si faltara alguna fase, el proyecto se vería afectado. Por ejemplo, sin un análisis adecuado, el sistema podría quedar incompleto y no cumplir con funciones básicas como registrar el nombre del usuario o repetir la tirada. De la misma forma, si no se aplicaran pruebas, el software correría el riesgo de presentar fallos en su ejecución.

Entre todas las fases, consideró que la fase que necesita mayor tiempo son las pruebas puesto al ir encontrando errores se tienen que ir corrigiendo y toma mayor tiempo puesto es como reiniciar el análisis el desarrollo.

En síntesis, este ejercicio demuestra que incluso un proyecto sencillo, como una aplicación de Tarot de 3 cartas, requiere del cumplimiento ordenado de todas las etapas del desarrollo de software para garantizar un funcionamiento correcto, confiable y con sentido práctico.

# Bibliografía

INFOTEC. (s. f.). Fases del desarrollo de software. Espacio Educativo INFOTEC. Recuperado de

https://espacioeducativo.infotec.mx/pluginfile.php/122490/mod\_page/content/144/2 .FasesDS.pdf

INFOTEC. (s. f.). Ciclo de vida del desarrollo de software. Espacio Educativo INFOTEC. Recuperado de

https://espacioeducativo.infotec.mx/pluginfile.php/122490/mod\_page/content/144/1 .CicloDS-1.pdf

INFOTEC. (s. f.). *Principales metodologías para el desarrollo de software*. Espacio Educativo INFOTEC. Recuperado de

https://espacioeducativo.infotec.mx/mod/scorm/player.php?a=1071&currentorg=Principales\_metodolog%C3%ADas\_para\_el\_desarrollo\_de\_software\_ORG&scoid=2275

Praxis Framework. (s. f.). *Gestión de requerimientos*. Praxis Framework. Recuperado de

https://www.praxisframework.org/es/knowledge/requirements-management