Potenciar Argentina

FullCoders: curso introductorio

COMISION 22/21610

**Trabajo Final**

**PROYECTO INTEGRADOR**

**Título: Registro Profesor**

Alumna: Bustos, Lorena DNI: 39687583

Tutor: Amarilla, Luis

Agosto 2023

## Objetivo del proyecto

Como el objetivo principal es diseñar y desarrollar una aplicación sencilla utilizando los conceptos vistos en el curso. Propuse la creación de un a aplicación para un docente, el cual, a través de la carga de datos pueda verificar las condiciones de sus estudiantes, tanto sea por la asistencia como por el promedio al final del cursado.

Por lo que mi necesidad principal es la creación de una aplicación que maneje el porcentaje de asistencias y el promedio luego de tres exámenes.

Por medio de los ejercicios propuestos en los que debíamos calcular porcentajes o verificar condiciones, fue como llegué a la creación del proyecto final.

## Desarrollo del proyecto

Un docente requiere verificar las condiciones de sus estudiantes, para eso propuse como requisitos mínimos un porcentaje de asistencia a las clases del 80%, y un promedio de los tres parciales realizados por el profesor, en lo que para aprobar se requiere una calificación promedio mayor o igual a 6 y para promover la materia un puntaje mayor o igual a 8.

**Requisitos Funcionales**

Como requisito fundamental, propuse conocer el total de alumnos junto con su nombre para luego poder identificarle a cada uno una asistencia y/o un promedio de calificación.  
A su vez, el otro requisito inicial también fue conocer el total de clases, para luego facilitar el cálculo del porcentaje, sin necesidad de preguntarlo todas las veces.

Estas peticiones las realicé mediante una pantalla inicial para la carga básica de datos y luego con la aparición de un menú, para facilitar la visual y que este nos permita realizar las operaciones las veces necesarias para todos los alumnos que querramos.

Definir una lista de requisitos funcionales que describan las características y funcionalidades básicas de tu aplicación. Esto puede incluir la manipulación de datos, la interacción del usuario y la lógica de programación.

**Diseño de Interfaz de Usuario**

Crea un diseño de la interfaz de usuario de la aplicación utilizando diagramas de flujo y pseudocódigo en Pseint para representar la lógica y el flujo de la aplicación.

**Desarrollo de Código**

Título: Sistema de Gestión para Educadores

El sistema debe proporcionar los siguientes requisitos funcionales:

Gestión de Turnos:

Permitir a los clientes programar turnos para lavados y cortes de peinados para sus mascotas.

Mostrar un calendario de turnos.

Lista de Precios de Productos:

Mantener una lista de precios actualizada de los productos y servicios ofrecidos, incluyendo lavados, cortes de peinados y otros servicios relacionados con mascotas.

Permitir la modificación y actualización de los precios según sea necesario.

**Metodología Kanban para el Proyecto de la Veterinaria / Pet Shop:**

Tablero Kanban:

Crear un tablero Kanban en una plataforma en línea como Trello. Crear columnas como "Por hacer", "En progreso", "Revisión" y "Hecho".

Listado de Tareas:

Dividimos el proyecto en tareas más pequeñas:

Investigar y diseñar la interfaz del sistema.

Generar un pseudocódigo funcional.

Crear la estructura de la base de datos para los turnos.

Implementar la funcionalidad de registro y manejo de turnos.

Diseñar la lista de precios de productos.

Implementar la funcionalidad de carga de productos.

Integrar el sistema con el e-shop.

Flujo de Trabajo:

Colocamos las tareas en la columna "Por hacer" del tablero Kanban.

A medida que comenzamos a trabajar en una tarea, la movemos a la columna "En progreso".

Cuando completamos una tarea, la movemos a la columna "Revisión" para verificarla y resolver cualquier problema.

Una vez que una tarea haya sido revisada y aprobada, la movemos a la columna "Hecho".

Seguimiento:

Actualizaremos el tablero Kanban regularmente, asegurándonos de que refleje el progreso. Podemos crear una columna "Bloqueado" para indicar qué tareas están trabadas y por qué..

Cuerpo:

El presente trabajo pretende simular la necesidad de un negocio familiar pequeño, un Pet Shop, que necesita, por un lado, organizar los turnos de la peluquería canina y por otro llevar un control del stock y precios que se relacione con su sitio de e-commerce (MercadoLibre).

Se agrega un nombre y un logo simulado con http://namelix.com/

En este proyecto introductorio, se presenta un diagrama de flujo general, un pseudocódigo que simula el sistema de turnos y la carga de productos. Además, se teoriza sobre el proceso de gestión del proyecto con las metodologías ágiles trabajadas en el curso, Kanban y Scrum.

Toda la documentación se encuentra en el siguientre repositorio GitHub: https://github.com/Geniateka/TPFinalFullcoders