

Alumno: Luis Guillermo Betancourt Poma

Fecha: 11/12/2025

Materia: Lógica de programación

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Unidad 1		Unidad 2		Unidad 3		Unidad 4	
Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8
Trabajo final							
Actividad autónoma 1 Selección del programa a desarrollar/ Generación del diagrama de uso y arquitectura de aplicación del software 1.- Se investigo sobre los diagramas de uso y arquitectura de aplicación. 2.- Se escogió desarrollar el software del juego de la serpiente, y se realizo los pasos de resolución de problema de como se iba a desarrollar el software 3.- Se desarrollo el diagrama de uso basado en el juego de la serpiente para saber que va a ser capaz de hacer el software y el usuario 4.- Se desarrollo la arquitectura de aplicación a del juego de la serpiente a nivel macro para ver lo que será capaz de hacer el software		Actividad autónoma 2 Inicio del desarrollo del software/ Configuración del entorno 1.- Se configuro el Github para luego poder subir el desarrollo del software y los diagramas hechos 2.- Se desarrollo el diagrama de flujo basado en las funciones que tendrá el software del juego de la serpiente 3.- Se preparo el ambiente de desarrollo para poder iniciar a hacer el software 4.- Se entrego un avance de codificación del software del juego de la serpiente		Actividad autónoma 3 Desarrollo del programa seleccionado 1.- Se estudiaron los temas de la tercera unidad para poder ser implementados en el desarrollo del software 2.- Se implementaron funcionalidades estructuras lógicas 3.- En la codificación se agregaron códigos de mano de estructuras repetitivas 4.- Se agregaron comentarios en las funcionalidades complejas para poder ser comprendidas		Producto final del proyecto integrado Entrega de un software funcional terminado 1.- El proyecto completo se encuentra subido en el repertorio de Github 2.- El repositorio contiene el archivo readme el cual contiene la explicación de las principales funcionalidades, objetivos, datos del alumno y fecha 3.- El software contiene conocimiento de las 4 unidades de la materia 4.- El proyecto se presentara en la ultima clase	