# Arquitectura por utilizar:

La arquitectura por utilizar será una arquitectura por capas, se llego a esta conclusión luego de evaluar el caso, pese a que la arquitectura modelo-vista-controlador es una opción más sencilla no es la más indicada para nuestro proyecto.

Esto se definió luego de ver las ventajas de ambas arquitecturas:  
 Arquitectura modelo-vista-controlador:

* Fácil escalabilidad.
* Facilita el trabajo en equipo.
* Se puede adaptar a diferen
* tes frameworks.
* Fácil organización.

Arquitectura por capas:

* Puede ser reutilizado.
* Facilita el desarrollo, la prueba y el mantenimiento de cada capa.
* Posee una separación de responsabilidades.
* Es bastante flexible, permitiendo la adaptabilidad a diferentes entornos y requisitos del sistema.

Viendo las ventajas de cada una de las arquitecturas se opto a la por capas debido a su flexibilidad esto es producto de que a futuro se espera usar una base de datos similar si no es la misma para el desarrollo de una app que permitiría registrar los servicios utilizados por las personas en situación de calle. Esto es fundamental para llevar un registro del inventario y los servicios entregados en cada programa.

Uno de los aspectos que nos llevo a considerar la arquitectura por capas fue el hecho de su principal función o utilización es en las aplicaciones webs o móviles, al igual que la gestión de base de datos o contenidos.

A continuación, veremos la base de datos:  
Diagrama

Descripción generada automáticamente

La base se desarrollo teniendo en cuenta que solo el encargado de la hospedería pueda acceder al programa en base a un usser y password entregado por la corporación, los datos de la hospedería serian cargados automáticamente por la corporación a la base de datos asociándole un encargado a esta.

El encargado de la hospedería puede ver los trabajadores de la hospedería y los servicios que estos ofrecen, esto es con la finalidad de poder realizar los registros de los servicios utilizados por las personas que llegan a la hospedería, el encargado igual podrá modificar la información de los usuarios que registra manualmente en la base de datos.

# Tecnologías por utilizar:

Las tecnologías elegidas para nuestro proyecto fueron:

Front-End:

* Html
* Css
* JavaScript

Back-End:

* Python/Django

Estas tecnologías fueron elegidas debido a las habilidades de cada uno de los integrantes del grupo, en un inicio se quiso establecer el proyecto utilizando Java para realizar una aplicación de escritorio, pero debido a que el conocimiento que poseía cada uno de los integrantes no era el necesario esta idea o propuesta se descartó, optando por una app web.

# Avances:

No se registraron grandes avances por la parte de la funcionalidad del proyecto, esto es debido a un atraso que se sufrió por problemas de comunicación en el grupo de trabajo, sin mencionar que también fue producto por la falta de retroalimentación por parte de la docente a cargo del área de programación.