

# P3 CALCULADORA FINANCIERA

01

## OBJETIVO PROFESIONAL

Desarrollar una aplicación web estática e interactiva haciendo uso de HTML, CSS y Javascript.

02

## OBJETIVO PEDAGÓGICO

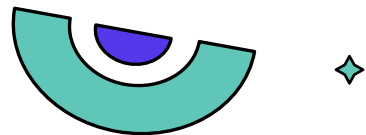
Desarrollar conocimientos suficientes para el uso de javascript en páginas webs dinámicas:

- Aplicar conceptos fundamentales de sintaxis en javascript,
- Desarrollar el pensamiento lógico,
- Manipular el DOM accediendo a elementos HTML para modificar sus atributos,
- Gestionar eventos asociados a elementos HTML para manejar una interacción fluida con el usuario.





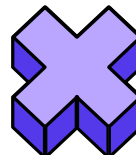
# CONTEXTO



Esta calculadora se encuentra en el marco de un proyecto de desarrollo para una plataforma financiera en expansión, se identifica la necesidad crucial de integrar una herramienta interactiva en tiempo real para sus usuarios. Esta calculadora será un componente esencial dentro de la sección de planificación financiera, brindando a los clientes la capacidad de realizar cálculos financieros precisos y rápidos.

El módulo de la calculadora interactuará con otros aspectos de la plataforma, ofreciendo funcionalidades avanzadas como cálculos de préstamos, inversiones o hipotecas, lo que permitirá a los usuarios realizar proyecciones financieras detalladas con facilidad y precisión.

Por ahora sólo se requiere desarrollar la calculadora. Este componente debe ser altamente intuitivo y adaptable a diferentes dispositivos, garantizando una experiencia de usuario coherente y de alta calidad, independientemente del medio utilizado. Es importante que este módulo se integre de manera fluida con el sistema existente, manteniendo altos estándares de seguridad y rendimiento.



# REQUISITOS



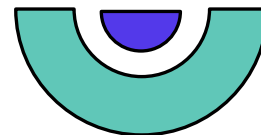
## FUNCIONALES

### Mínimos

- **Operaciones Básicas:** Debe permitir realizar operaciones matemáticas básicas como suma, resta, multiplicación y división.
- **Visualización de Resultados:** Los resultados de las operaciones deben mostrarse claramente en el campo designado en la interfaz de usuario.

### Extras

- **Funcionalidades Avanzadas:** Implementar funcionalidades adicionales como operaciones con decimales, porcentaje, raíz cuadrada, etc.
- **Diseño Responsivo:** Hacer que la calculadora sea completamente adaptable a diferentes tamaños de pantalla para garantizar una experiencia de usuario consistente en dispositivos móviles y de escritorio.
- **Historial de Operaciones:** Agregar la capacidad de mostrar un historial de las operaciones realizadas.



# REQUISITOS



## DISEÑO



### Mínimos

- **Interfaz de Usuario Intuitiva:** La calculadora debe tener una interfaz clara y fácil de usar con botones numéricos, operadores y un campo para mostrar los resultados. Se debe priorizar por ahora la funcionalidad antes que la estética.



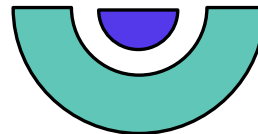
## TÉCNICOS

### Mínimos

- Front-end: Tecnologías HTML, CSS, JS (vanilla)
- Git + gitflow
- Responsive and adaptive behavior: mobile first.
- Código Limpio.
- Marcado HTML semántico
- Clases CSS reutilizables.

### Extras

- Código modular tanto CSS/SASS como JS.



# REQUISITOS



## ENTREGABLES

- Wireframe (no mockup ni prototipo),
- Tareas,
- Userflow
- Workflows de las funcionalidades
- Link de la presentación (se debe contar el instrumento elegido, mostrar los diseños, resultado final, código, “qué hemos aprendido”, “dificultades encontradas” “cómo se han superado”, herramientas utilizadas....)
- Enlace al repositorio de GitHub
- Enlace de la aplicación publicada Git Pages

# MODALIDADES PEDAGÓGICAS



## FLUJO DE TRABAJO

- Se trabajará de forma individual
- Se realizará un sprint de 3 días.
- Se deberá seguir el marco de trabajo SCRUM en cuanto a la gestión del proyecto.



## FECHAS DE ENTREGA

- 24/11 Entrega
- 27/11 Presentación



## MODALIDADES DE EVALUACIÓN

- Presentación oral
- Demo del prototipo desarrollado
- Code review.
- Se evaluará según el marco de competencias establecido

# RECURSOS

## Documentación útil

- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>
- <https://www.w3schools.com/js/>
- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Events>
- [https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=842:lista-de-eventos-javascript-on-click-dblclick-mouseover-mouseout-change-submit-keypress-cu01159e&catid=78&Itemid=206](https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=842:lista-de-eventos-javascript-on-click-dblclick-mouseover-mouseout-change-submit-keypress-cu01159e&catid=78&Itemid=206)
- <https://formacion.tutellus.com/tecnologia/desarrollo-web/crear-juegos-y-gadgets-con-javascript-33084>

# COMPETENCIAS

	DESCRIPCIÓN
PROJECT MANAGEMENT	Nuestros coders planifican y gestionan un proyecto digital a través de marcos de trabajo
FUNCTIONAL & TECHNICAL ANALYSIS	Nuestros coders son capaces de conceptualizar de manera funcional un proyecto digital
	Nuestros coders son capaces de explicar la solución adoptada y presentar el trabajo realizado sintetizando su planteamiento y resultados
FRONT-END	Nuestros coders son capaces de crear una UI web estática, adaptable e interactiva
ARQUITECTURA	Nuestros coders implementan un código limpio y escalable





# COMPETENCIAS

QA

## DESCRIPCIÓN

Nuestros coders implementan prácticas y tecnologías para la gestión de versiones

Nuestros coders implementan un código limpio y escalable

Nuestros coders implementan prácticas de QA para asegurar y controlar la calidad de una web