

Universidad Politécnica Internacional

Entregable #1

Profesor:

Luis Felipe Mora Umaña

Estudiante:

Daniel González Quirós

Kendal Meza Sánchez

Curso:

Técnicas de

Programación

Fecha:

06/2025

Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	3
3. Planificación	3
4. Epic 1: Gestion de Usuario	4
5. Epic 2: Inicio de sesión	4
6. Epic 3: Grupos	4
7. Epic 4: Gastos	5
8. Epic 5: Estadísticas	5
9. Conclusión	5
10. Bibliografía	5

Introducción:

Mediante este primer entregable se tiene como objetivo presentar de qué forma será planificado el proyecto, el cual se trata de un software desarrollada en C#, en el que permite a usuarios llevar el control de gastos en conjunto. En este primer documento se explicara la estructura en la cual se explicara como se desarmara el proyecto en tareas para hacer una buena planificación, siguiendo las metodologías ágiles vistas en clase, haciendo un desarrollo del mismo más fácil de entender y realizar.

Objetivos:

Como objetivos se buscan las siguientes funciones para los usuarios:

1. Tener inicio de sesión y un “registrarse” para los que no poseen una cuenta.
2. Tener un asocie de usuarios y poder hacer una “familia” ingresando a las personas que se quiera ingresar al grupo
3. Tener el registro de todos los gastos de los egresados en la familia/grupo creado.
4. Poder ver los gastos tanto individuales como grupales con sus respectivas fechas y en que se hizo el gasto.

Planificación:

En este apartado se devanará las tareas por realizar, saliendo de la tarea principal, haciéndola mini tareas y de las mini tareas micro tareas con sus respectivos pasos para construir el sistema.

Epic: El epic viene siendo el problema grande, es el ¿Qué queremos hacer?

En este caso sería la creación del sistema de control de gastos, el cual se llamó SDF.

Features: Las features son las principales funcionalidades que van a ayudar a lograr hacer el epic.

En este entregable hay 4, los cuales son:

- a. Gestión de registro y sesión
- b. Grupos/Familias
- c. Registros de los gastos individuales y familiares, con sus reportes
- d. Informes de gastos y fechas

PBIs: Cada feature se divide en lo que son los PBIs, los cuales profundizan la necesidad del usuario desarmándose en tareas que explican cómo se llegara a ese resultado

Epic 1: Gestion de Usuario

1. Feature: Usuario

- **PBIs 1: Registro de usuarios:**

Se realizará un formulario para la creación del usuario de los nuevos clientes, necesitando información como: Nombre de usuario o número de teléfono, contraseña y numero de cedula.

- **PBIs 2: Validación:**

Se verifica que no se repita el número de teléfono ni el número de cedula.

Epic 2: Inicio de sesión

1. Feature: Inicio de sesión

- **PBIs 1:** Crear el formulario de login
- **PBIs 2:** Se verifica el ingreso con la contraseña y cedula
- **PBIs 3:** En caso de algún error, se mostrará un mensaje de alerta al usuario

Epic 3: Grupos

1. Feature: Familias

- **PBIs 1: Añadir:**

Será el apartado donde se añadirán usuarios a la familia, donde se seleccionará el usuario deseado para que forme parte de la familia.

- **PBIs 2:** Calculo/Blance:

Esta función se utilizará para poder observar las estadísticas en una pantalla de los gastos calculados entre los usuarios de la familia.

- **PBIs 3:** Info del grupo:

Se mostrará los usuarios que esta ingresados en el grupo.

Epic 4: Gastos

1. Feature: Añadir compra/gasto

PBl 1: Se crea una ventana o formulario donde se ingresa el en que fue el gasto, la fecha en la que se realizó el gasto, el monto y quien lo pago.

PBl 2: El momento en el que se añade lo dicho anterior mente se debe de confirmar que el usuario este ingresado en la familia, caso contrario saldrá una alerta.

Epic 5: Estadísticas

1. Feature: Reportes

PBl 1: Se mostrarán los datos con los gastos, donde saldrá la fecha de cuando fue realizado y quien fue el autor del gasto, junto al total.

PBl 2: Se mostrará en caso de que el usuario desee los gastos individuales mediante una pantalla.

Conclusión:

En este primer entregable permite dar un vistazo del cómo será el sistema, además de cómo se trabajará, es decir cómo se dividen las tareas para realizarlo de la manera más optima y limpia posible. El uso de buenas prácticas y principios aprendidos en clase nos garantiza un mejor aprendizaje al realizar este proyecto y que el sistema sea robusto con el mínimo de problemas posibles y además de ser fácil de mantener o mejorar de ser el caso.

Bibliografía:

Material visto en clase con el profesor Luis Felipe Mora Umaña