

Cronograma del Proyecto: “Adivina el número (el computador adivina el número del usuario)”			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio del proyecto. Definición del problema y alcance.</li> <li>• Investigación sobre tipos de diagramas funcionales y de arquitectura.</li> <li>• Diseño del Diagrama de Funcionalidad (casos de uso).</li> <li>• Diseño del Diagrama de Arquitectura (estructura general del sistema).</li> <li>• Revisión de los diagramas y ajustes finales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del Diagrama de Flujo del programa.</li> <li>• Inicio del desarrollo del programa (estructura básica).</li> <li>• Desarrollo de la lógica para adivinar el número del usuario.</li> <li>• Implementación de entradas/salidas con el usuario.</li> <li>• Subida del avance del código a GitHub y documentación inicial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalización de funciones y validaciones del juego.</li> <li>• Pruebas del programa (corrección de errores y mejoras).</li> <li>• Ajustes en el diagrama de flujo del juego.</li> <li>• Revisión final del código.</li> <li>• Publicación de la versión final en GitHub.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y elaboración de la presentación final.</li> <li>• Grabación del video explicativo.</li> <li>• Práctica de la presentación.</li> <li>• Presentación del programa terminado y entrega del producto.</li> <li>• Retroalimentación y cierre del proyecto.</li> </ul>