



**Desarrollo de Aplicaciones con Software
Propietario**

Desafío 1 - Unidad 2

Integrantes:

**Pedro Alexander Ascencio Antonio
AA213054**

Fecha de entrega:

Domingo 6 de marzo de 2,022

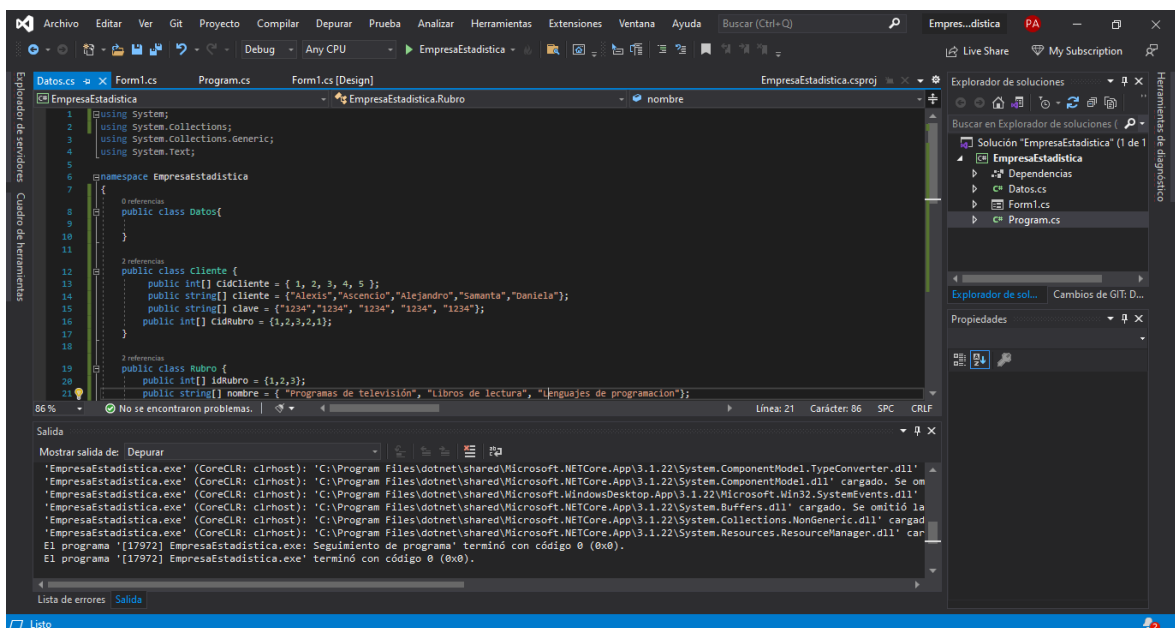
Desarrollo:

Problema planteado:

Una empresa consultora de estadísticas, da acceso a sus clientes a una aplicación de escritorio para que puedan ver datos estadísticos relacionados a su elección al momento de registrarse en la empresa. La empresa brinda datos e información de los siguientes rubros programas de televisión, libros de lectura y lenguajes de programación, la aplicación debe mostrar las siguientes pantallas.

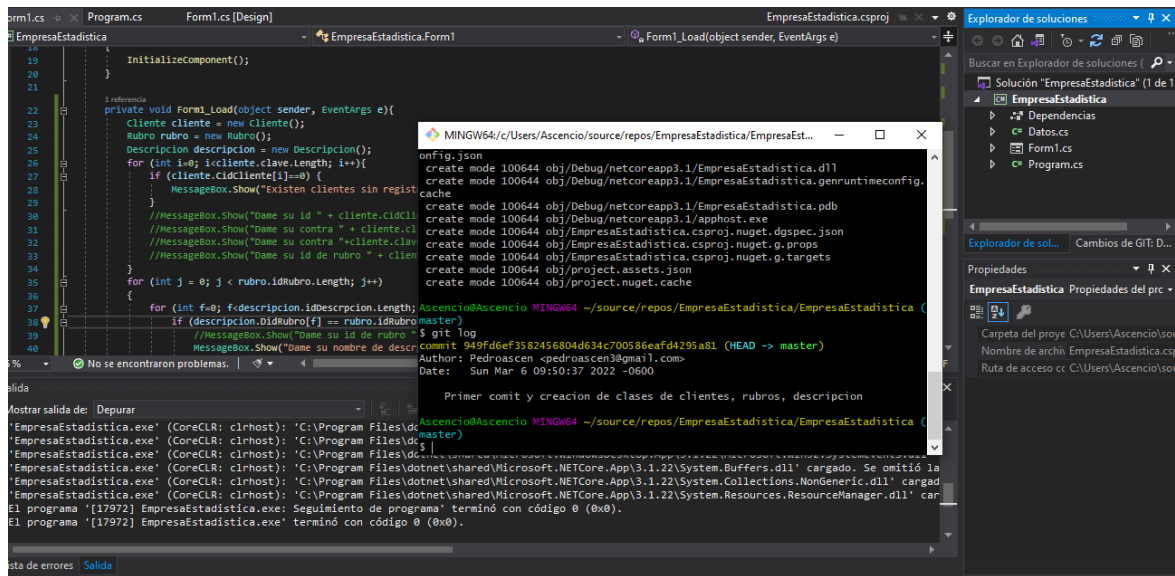
1. Creación de las clases y asignación de datos:

Como primera instancia, se analizó el ejercicio y se crearon las objetos y atributos necesarios para el desarrollo del programa.



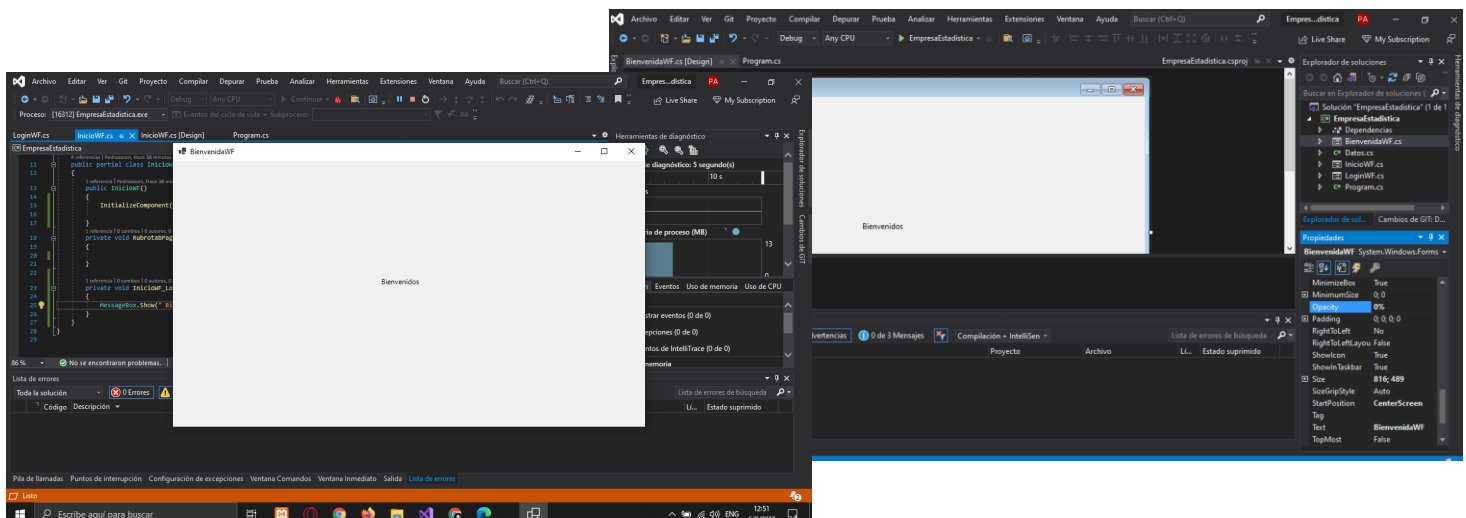
2. Guardar el documento con el control de versiones GitHub:

Luego de haber terminado lo que es el desarrollo de la lógica de datos, procedemos a guardar el programa en el stash de github, que es donde se almacena temporalmente, para luego subirlos al repositorio.



3. Creación de vistas:

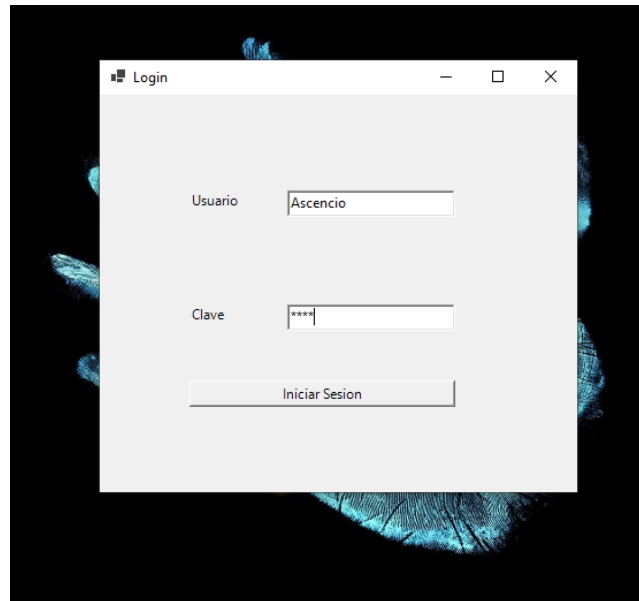
Después de haber terminado la parte lógica del programa que es donde se encontraran las clases y métodos que nos ayudaran a la manipulación de datos, pasamos a la creación de las diferentes vistas.



4. Conexión de vistas a datos:

Cuando ya se cuenta con los datos y las vistas, procedemos a hacer la conexión entre ambas partes, haciendo uso de los identificadores de etiqueta que hacen referencia a las vistas.

Haciendo uso de los formularios podemos enviar datos que validamos y guardamos en nuestros objetos, como por ejemplo un login:

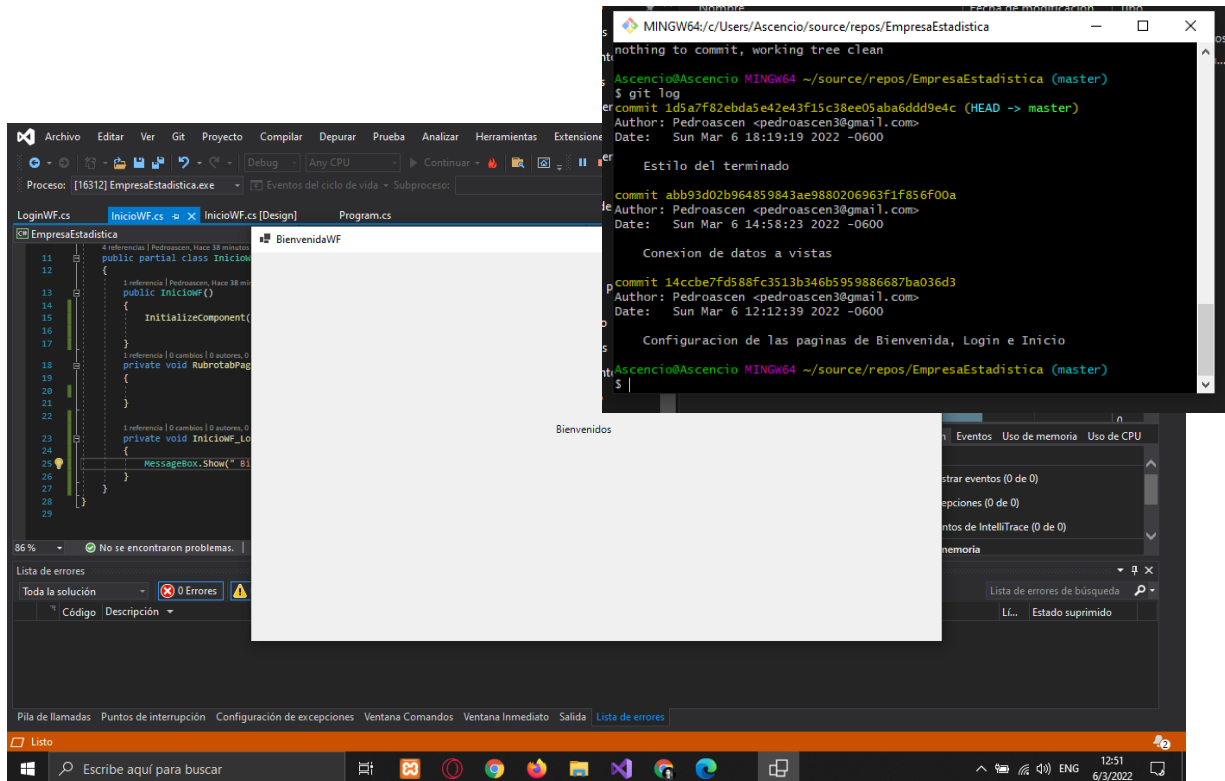


Y con los datos obtenidos, podremos hacer funciones que nos ayuden a desarrollar el programa.



5. Pruebas de funcionamiento:

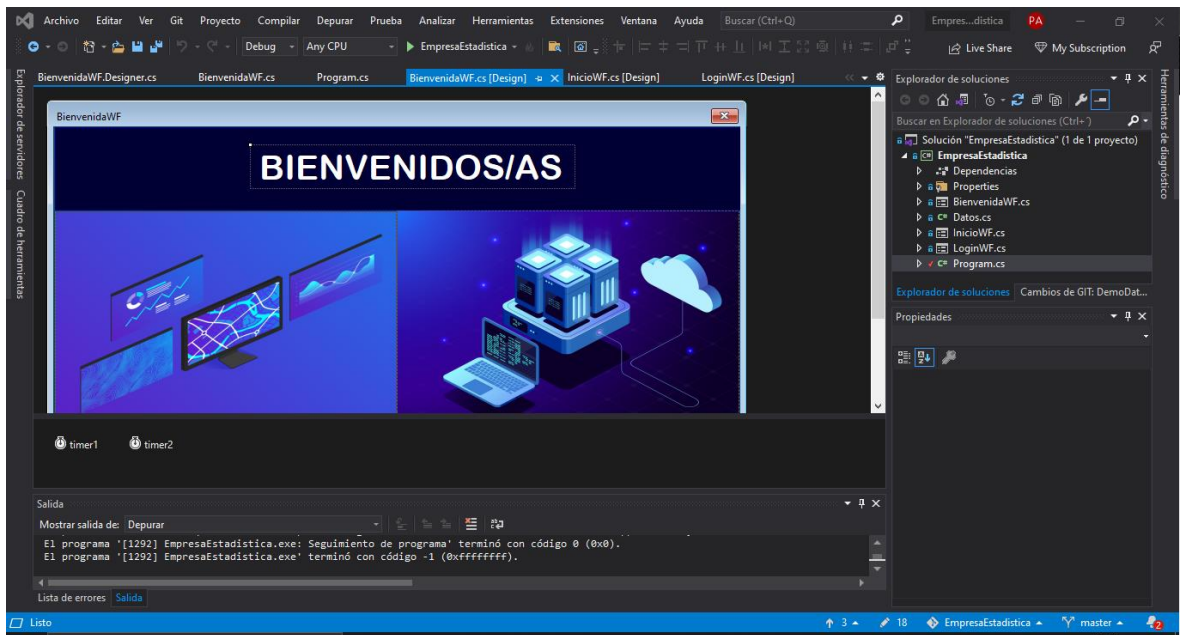
Es importante cuando estamos desarrollando el programa, ejecutar las veces necesarias para ver el desarrollo del funcionamiento y la implementación de nuestro código, para cuando tengamos ciertos avances, hacer los comits o los pull, para guardar dichos cambios.



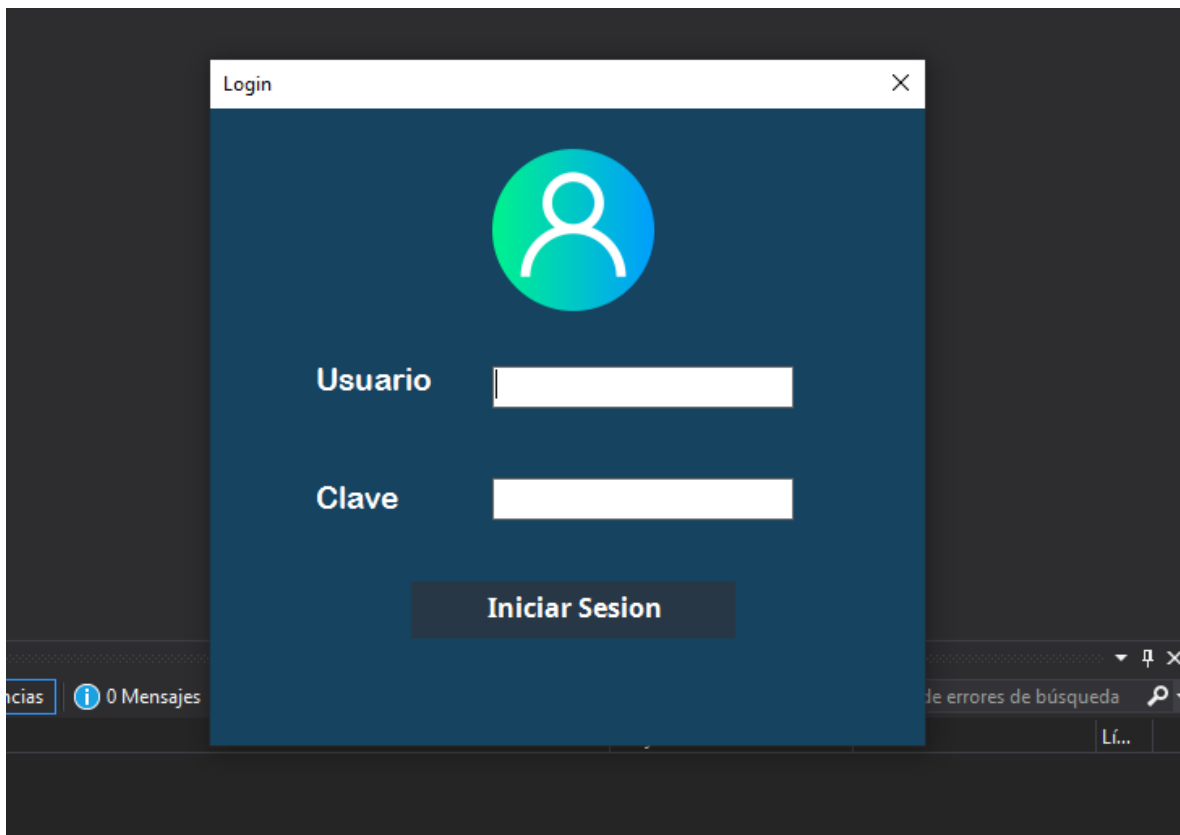
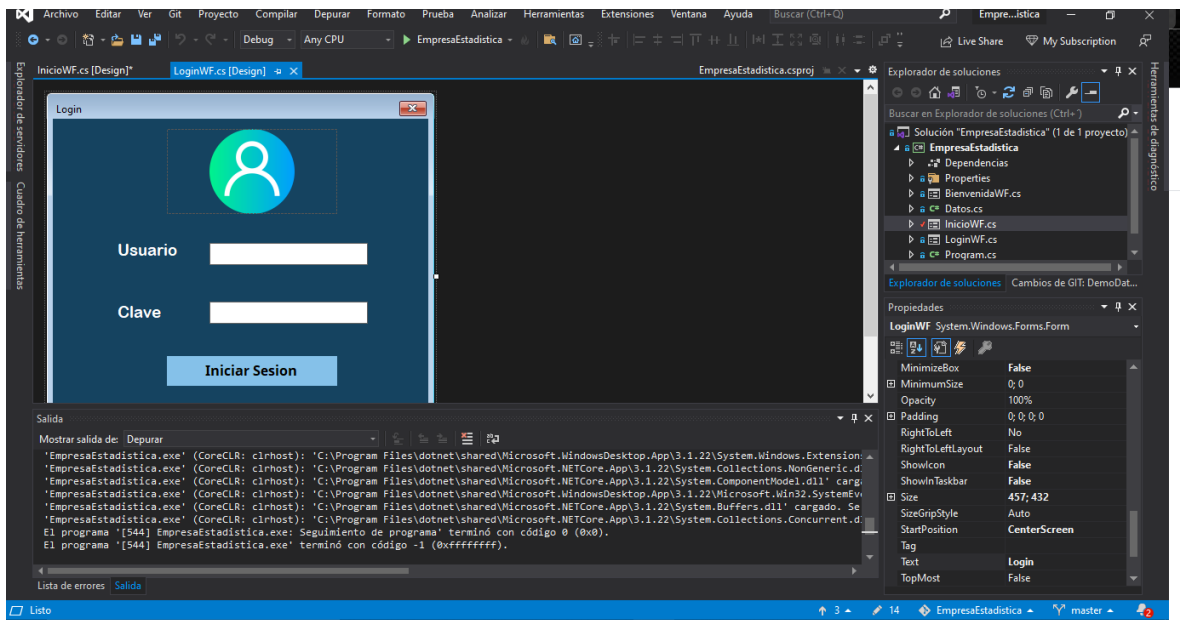
6. Implementación del diseño:

Personalmente es aconsejable trabajar el diseño y la parte lógica por aparte, para poder desarrollar con orden y así organizarse mejor, si se trabaja en equipo, al final, deje el diseño, para poder apreciar los datos reales en el programa, sin embargo, recalco que es aconsejable trabajarlos por aparte.

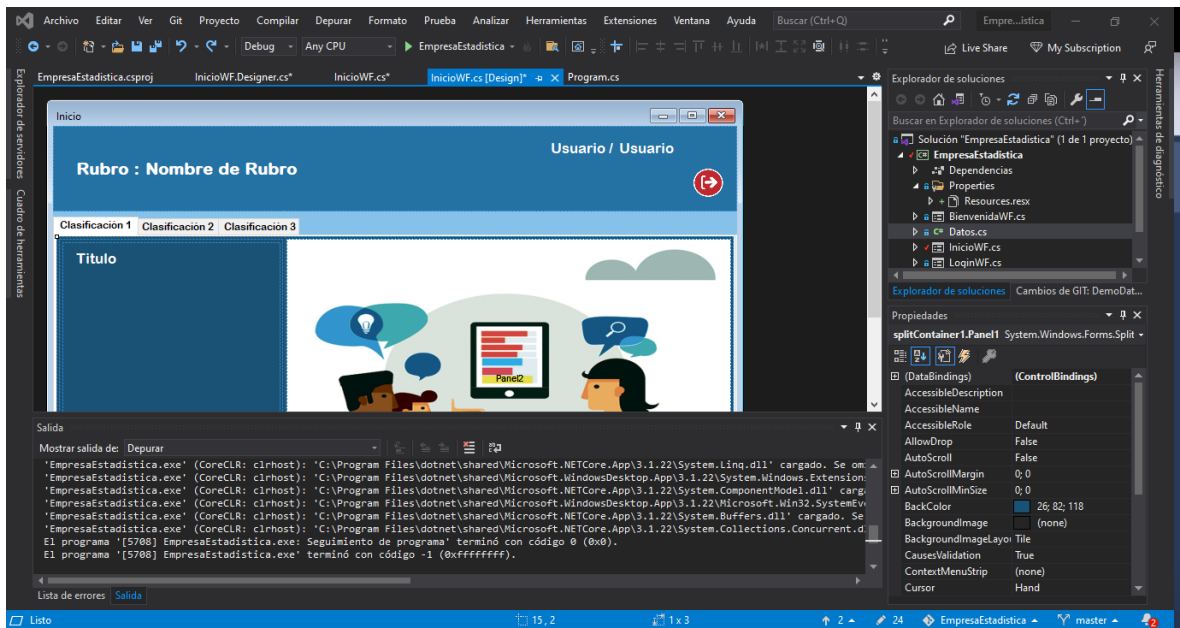
Creacion del diseño de la vista de bienvenidos.



Creacion del diseño de la vista de login.





Creacion del diseño de la vista de inicio.



Inicio



Rubro :
Libros de lectura




Usuario / Ascencio

Clasificación 1

Clasificación 2

Clasificación 3



Cómics



Los Cómics cuentan distintas historias con texto e imágenes dibujadas. Descubre grandes historias con grandes protagonistas, que ya forman parte de la historia de la literatura. Cómics con grandes premios como el Premio Pulitzer, que ganó Maus: Relato de un superviviente y muchos más, los podrás descubrir en Leer para Pensar ...esperemos que os gusten!

Errores



Propiedades

EmpresaEstadística




Carpeta del proyecto



Nombre de archivo

Ruta de acceso

Inicio



Rubro :
Libros de lectura




Usuario / Ascencio

Clasificación 1

Clasificación 2


Clasificación 3



Libros sociedad



Libros sociedad son libros de actualidad y de la situación que vive actualmente el mundo. Son libros que ponen en duda, agitan y remueven los cimientos de una sociedad, cada vez más podrida. Los libros intentan que el lector pueda tener un punto de vista distinto al que habitualmente está acostumbrado a recibir. Los medios de comunicación tradicionales forman opiniones distorsionadas de la realidad. Forma una nueva actitud frente a los problemas de la sociedad capitalista actual.

Errores



Propiedades

EmpresaEstadística



Carpeta del proyecto

Nombre de archivo

Ruta de acceso

7. Guardar el proyecto en el repositorio:

Por último, al concluir los requerimientos del proyecto, procedemos a subir a un repositorio, que es donde se guardara de forma segura, nuestro proyecto y tener el programa disponible en cualquier momento.