



TESTIGOS DE C#

Logotipo del equipo

Autores:

Barragán Torres Saúl

Carmona Ávila Juan David

Definición del problema

El docente de la Universidad necesita poder suministrarles a sus estudiantes los materiales digitales necesarios para realizar sus tareas y poder realiza un cuestionario sobre los documentos suministrados, así como ver sus calificaciones.

Visión del sistema

Se plantea la realización de una aplicación educativa que ayude a un docente cargar archivos para ser descargados y visualizados por el alumnado, así como asignarles cuestionarios. Podrán ser visualizadas las calificaciones de los estudiantes además de otras estadísticas como ver el tiempo activo por cada usuario en la aplicación y las veces que ha iniciado sesión.

Usuarios y roles

- **U-01 Docente:** Carga archivos a la aplicación y los envía a cada estudiante, aplica cuestionarios y visualiza los resultados de este, así como las estadísticas de los estudiantes.
- **U-02 Estudiante:** Descarga los archivos suministrados por el docente y responde cuestionarios puestos por este.

Tareas iniciales

- **TAR-01:** Definir la tecnología a utilizar.
- **TAR-02:** Definir el modelo de desarrollo.
- **TAR-03:** Planificar las fechas de desarrollo por fases e hitos.
- **TAR-04:** Creación del repositorio del proyecto.
- **TAR-05:** Identificación y definición de requisitos.
- **TAR-06:** Diseñar la arquitectura del sistema, determinando la estructura general del sistema y eligiendo el patrón correspondiente.
- **TAR-07:** Seleccionar y justificar la elección de cada tecnología en función de los requisitos del proyecto.
- **TAR-08:** Identificar y asignar responsabilidades clave dentro del equipo.
- **TAR-09:** Establecer lineamientos de codificación y buenas prácticas.
- **TAR-10:** Planificar las primeras iteraciones o sprints con objetivos claros.
- **TAR-11:** Desarrollar un prototipo inicial.

Métricas

- **M-01:** Porcentaje de funcionalidades completadas. Para medir el avance en el desarrollo del sistema.
- **M-02:** Número de commits y merges por semana. Para indicar la frecuencia de contribuciones al repositorio.
- **M-03:** Tiempo promedio de resolución de errores Para indicar la eficiencia en la corrección de problemas.

- **M-04:** Cobertura de pruebas (%). Para evaluar qué porcentaje del código está cubierto por pruebas automatizadas.
- **M-05:** Cumplimiento de fechas de entrega (%). Con el propósito de evaluar si el equipo cumple con los plazos.
- **M-06:** Cantidad de tareas bloqueadas o en retraso. Para identificar problemas que afectan el avance del proyecto.

Tareas Diarias

- **TD-01:** Realizar reuniones diarias para revisar avances y posibles bloqueos.
- **TD-02:** Coordinar tareas y asignaciones dentro del equipo.
- **TD-03:** Corregir errores y optimizar código.
- **TD-04:** Integrar cambios al repositorio mediante control de versiones.
- **TD-05:** Realizar los ajustes pertinentes de acuerdo a la retroalimentación del profesor.
- **TD-06:** Registrar en la documentación las decisiones clave y cambios en los requisitos.
- **TD-07:** Actualizar el tablero de tareas.

Objetivos de la API

- **O1:** Soportar la carga y descarga de archivos.
- **O2:** Permitir la creación y edición de diferentes tipos de usuarios.
- **O3:** Asegurar diferencia de permisos para los tipos de usuarios.
- **O4:** Asignar tareas a un grupo de estudiantes.
- **O5:** Permitir la edición de las tareas.
- **O6:** Facilitar la visualización de los resultados de las tareas.
- **O7:** Generar reportes estadísticos de los estudiantes.
- **O8:** Permitir la descarga de los reportes estadísticos.

Referencia