***SEGUIMIENTO DE PROYECTO***

Nuestra aplicación es de recordatorios, su nombre “Echo” hace referencia a el fenómeno conocido como eco, que es la repetición de un sonido producida al ser reflejadas sus ondas por un obstáculo, y quisimos tomar ese fenómeno como concepto de nuestra aplicación, ya que los recordatorios se ponen en la aplicación y al igual que el eco, vuelven.

Su función es ingresar tus recordatorios y almacenarlos para ayudarte con tu rutina, con los eventos importantes de tu vida, tus tareas y todo lo que necesites con la opción de agregar una fecha del calendario para que pueda recordarte en el día que ingreses.

"Echo" está diseñado para cualquier persona que necesite mejorar su organización personal, puede usarlo tanto un estudiante como un trabajador, hasta una persona común y corriente puede usarla, es una aplicación fácil de usar y que cualquiera puede usar.

Las características son que puedes agregar, eliminar, ver y editar recordatorios, puedes agregar la fecha del evento que pusiste en el recordatorio, puedes poner en “Destacados” los recordatorios más importantes, puedes visualizar los días con recordatorios en “Calendario”, te llegará una alerta o notificación el día del evento, tiene un buscador para buscar tus recordatorios con mas facilidad.

Algunos casos en la que nuestra aplicación es útil podrían ser que un estudiante creara recordatorios de exámenes y entrega de tareas, o que un trabajador programa alertas para reuniones y eventos importantes, y en los casos más comunes sería que un usuario común use "Echo" para recordar fechas de cumpleaños o citas médicas.

En conclusión, "Echo" es una aplicación que simplifica la organización personal mediante recordatorios intuitivos y accesibles. Su diseño minimalista y funcionalidad básica la hacen ideal para usuarios que buscan una herramienta sencilla para gestionar su día a día.

**Cronograma**

25 de marzo: Elegimos el nombre del proyecto además de empezar a diseñar el logo de este.

26 de marzo: Seguimos trabajando en el diseño del logo y de la aplicación en general, como su pantalla de carga e inicio.

27 de marzo: Finalmente nos decidimos por un logo que nos gusto a todos y sentimos que iba bien según el propósito de la aplicación. Luego de eso seguimos trabajando con la interfaz gráfica de nuestro proyecto.

28, 29, 30 y 31 de marzo: Nada en especial, solamente seguimos con el diseño de nuestra aplicación, además de investigar más sobre el tema.

1 y 2 de abril: Acá ya empezamos a hacer el diseño de la página cuando entras, además de empezar con la investigación de nuestra aplicación, el pseudocódigo y el diagrama de flujo.

3 de abril: Terminamos el pseudocódigo y el diagrama de flujo.

4, 5, 6, 7, 8 de abril: Seguimos desarrollando el diseño y la codificación.

9 de abril: Cambiamos los colores de la aplicación para que se vea más estético y con la vibra que queremos darle y agregamos los códigos para poder agregar hora, calendario y la nota del recordatorio.

10 de abril: Arreglamos algunos errores de la codificación y seguimos dándole diseño.

Semana Santa: En Semana Santa, iniciamos a crear la base de datos para poder almacenar los recordatorios ingresados por el usuario, además de agregarle diseño a la opción de calendario y hora del recordatorio.

22 de abril: Seguimos trabajando la base de datos para poder almacenar los recordatorios como agregar las tablas, los campos, etc., arreglamos algunos errores que se nos presentaron y todo bien, además de crear la página de “Acerca de”.

23 de abril: Cambiamos la pantalla de carga para cuando entres a la aplicación.

24 de abril: Seguimos arreglando errores y los problemas que se nos presentan.

25, 26, 27 de abril: Agregamos la opción de “Notificaciones”, que hace que cuando llegue a la hora seleccionada en el recordatorio, te llegara una alerta o notificación.

28 de abril: Agregamos un buscador a la aplicación para facilitar la búsqueda de recordatorios.

29 de abril: Cambiamos el fondo de la aplicación a una foto para más estética, optimizamos la opción del buscador e iniciamos a agregar la opción de “Editar”.

30 de abril:

1 de mayo:

2 de mayo:

3 de mayo:

4 de mayo:

5 de mayo:

6 de mayo:

**Tecnologías Involucradas**

Las laptops, los teléfonos, Memoria USB (para pasar el proyecto entre computadoras), Visual Studio 2022, WPF (XAML y C#), Windows 11 (Sistema operativo), Canva, Chrome, Microsoft Edge, Brave, YouTube, Google Fonts, Library Material Skin, Nuget, SQLite, Material Design, Unsplash.