



## Control de documento

Nombre del proyecto	Perfinance
Cierre de iteración	C8
Generador por	Eduardo Iván Guerrero Hernández
Aprobado por	Héctor Manuel Chávez De la Vega
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.



## Índice

<b>Sobre este documento .....</b>	<b>3</b>
<b>Resumen de la iteración.....</b>	<b>4</b>
Identificación .....	4
Hitos Especiales .....	5
Artefactos y evaluación .....	7
Riesgos y Problemas.....	8
Notas y Observaciones .....	8
<b>Asignación de recursos .....</b>	<b>9</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>10</b>
<b>Referencias a otros documentos.....</b>	<b>14</b>
<b>Glosario de términos .....</b>	<b>15</b>



### **Sobre este documento**

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración C8 y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.



## Resumen de la Iteración

### *Identificación*

Código de iteración: I2, E1, C1, T2...

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.

<b>Código de la iteración</b>	<b>Fase a la que pertenece</b>	<b>Fecha de inicio</b>	<b>Fecha de cierre</b>	<b>Comentarios</b>
C8	Construcción	31 de Octubre 2022	04 de Noviembre 2022	No hay comentarios.



### Hitos especiales

- Evaluación de Calidad utilizando los Factores de McCall.

Factor	Métrica	Calificación	Comentario
Corrección	Consistencia	5	La corrección del cumplimiento de objetivos del usuario, será utilizando la documentación, en donde anotaremos los errores que notamos en las pruebas y se corregirán.
Confiabilidad	Simplicidad	4	El software deberá ser simple y fácil de entender para que el sistema sea utilizado por la mayoría de usuarios que no conocen de los softwares.
Usabilidad	Operatividad	4	La aplicación será fácil de utilizar, con una operación muy eficaz y fácil, no requerirá de mucho esfuerzo para aprender a usarlo.
Integridad o Seguridad	Seguridad	4	El programa contará con elementos de protección, como una base de datos supervisada por administradores y también contraseñas encriptadas en la misma para que no sean vulnerables.
Eficiencia o Performance	Eficiencia de Ejecución	2	La aplicación contará con una eficiencia en sus procesos, es decir, no tardará mucho en realizar las tareas.
Portabilidad	Generalidad	3	La aplicación funcionará en diferentes Sistemas Operativos como Windows, Linux y MacOS
Reusabilidad	Independencia del Sistema	3	La aplicación será independiente de otros programas para proteger los datos de las personas.
Interoperabilidad	Estandarización de datos	2	El software administrará sus datos para cuando existan más tareas no ser tan lento o ralentice los equipos por exceso de datos o tareas.
Facilidad Mantenimiento	Auto documentación	3	Mediante la auto documentación, utilizaremos esto para corregir los errores, y mejorar le mismo código, en caso de que el código está en proceso de mantenimiento o mejora.
			El software se actualizará cada cierto tiempo de una forma simple,



Flexibilidad	Simplicidad	1	la aplicación se pausará temporalmente y mostrará la actualización. (Al interrumpir al usuario, con una actualización no es del todo Flexible).
Facilidad de Prueba	Facilidad de auditoría	4	Las pruebas se realizarán varias veces y se verificará que las pruebas sean fáciles de comprobar y así, facilitando la detección de errores.
Total:		35	



*Artefactos y evaluación*

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
Desarrollo de la Aplicación IV.	99%	La aplicación esta finalizada, quedan detalles por corregir, pero es totalmente funcional.
Documentación de Actividades.	100%	No hubo mucha documentación esta semana, al sólo enfocarnos en un solo trabajo.

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
Desarrollo de la Aplicación IV.	Aplicación.	100%	La aplicación funciona y se ve bien visualmente.
Documentación de Actividades.	Documentación.	100%	No hay Comentarios.



### *Riesgos y problemas*

ID	Riesgo	Descripción	Ejemplos
RSK-01	Desastres Naturales.	Los desastres naturales pueden dificultar las reuniones presenciales.	Las inundaciones pueden hacer que sea difícil reunirnos.
RSK-02	Falla del Suministro Eléctrico.	El equipo no puede trabajar si no hay luz.	Puede surgir un apagón en la ciudad o colonia que no permita al equipo trabajar.
RSK-03	Falla del Suministro de Internet.	Si no hay internet no hay comunicación ni investigaciones para la programación.	La falta de internet hace que se complique la comunicación si hay cambios.
RSK-04	Ausencia del Personal.	La ausencia de algún personal, complicaría nuestros proyectos.	El encargado de programar puede ausentarse indefinidamente retrasando el proyecto.
RSK-10	Documentación Ambigua.	La documentación del código no sea lo suficientemente clara.	La documentación puede ser difícil de entender si no se le toma su tiempo para escribirla.
RSK-17	Caducidad de Licencias.	Vencimiento de las licencias de nuestros programas software utilizados.	Las licencias que utilizamos sean vencidas y no poder continuar con nuestro trabajo.

### *Notas y observaciones*

Nota 01: Se realizaron cambios en el cronograma, decidimos dejar este Sprint para finalizar y darle retoques a la aplicación, por lo que Prueba de Cajas que se vería en esta semana se recorrió a la siguiente donde el jueves y viernes recopilaremos los resultados de las pruebas.

Nota 02: Se recorrió exactamente del Sprint #8 las tareas de: 'Prueba de Caja Negra', 'Prueba de Caja Blanca', 'Prueba de Integración', 'Prueba de Sistema', 'Prueba de Funcionalidad' y 'Prueba de Usabilidad'.





### Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Desarrollo de la Aplicación IV.	10 Horas.	Héctor Manuel Chávez de la Vega. Pedro Ramírez López. Hugo René Guerra Barajas. Alberto Daniel Mireles Soto.	No hay Observaciones.
Documentación de Actividades.	5 Horas.	Eduardo Iván Guerrero Hernández	No hay Observaciones.



## Anexos

### Anexo A: Desarrollo de la Aplicación IV.



La aplicación esta finalizada faltan algunos detalles o elementos secundarios, no obstante, ya muestra todos los elementos como tablas, íconos, cantidades, etc.

**Ingresos**

User name  
User data

**Ingresos**

**Egresos**

**Analisis**

**Calendario**

Opciones

Cuenta	Categoría	Cantidad	Descripción	Fecha
Debito	Sueldo	6000	Quincena	15/10/202...
Efectivo	Otro	320	Venta de Libros Usados	20/10/202...
Credito	Otro	5000	Tarjeta de Crédito	26/10/202...
Debito	Sueldo	6000	Quincena	31/10/202...
Efectivo	Bonos	2000	Bono Mensual	31/10/202...

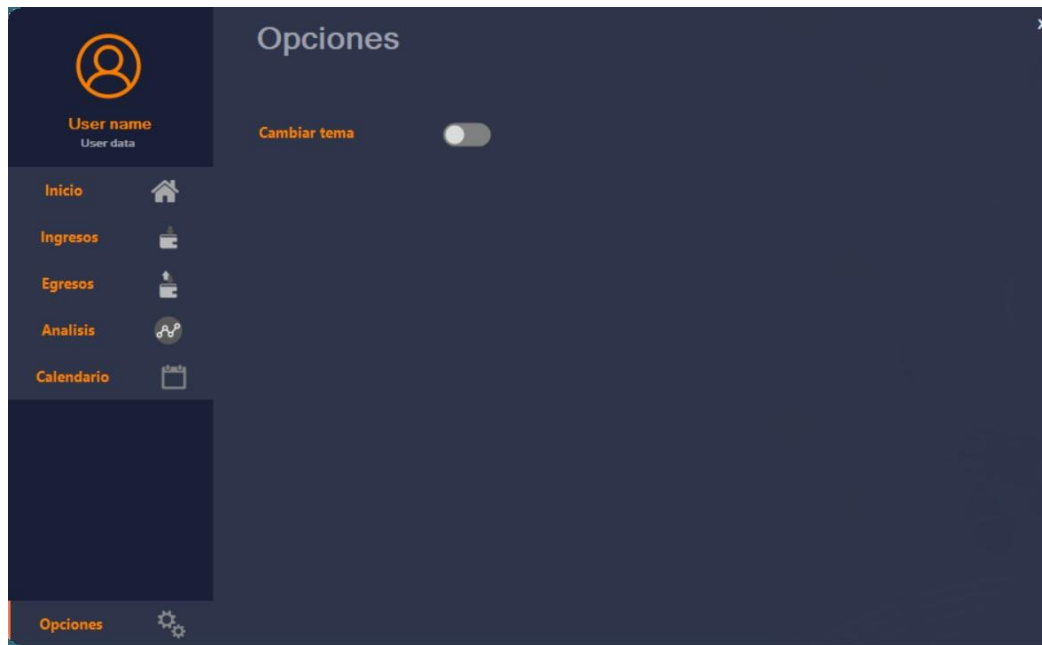


Cuenta	Categoría	Cantidad	Descripción	Fecha
Efectivo	Comida	2000	Compra de mandado	16/10/202...
Debito	Otro	679	Compra en línea	17/10/202...
Efectivo	Transporte	600	Gasolina	17/10/202...
Credito	Educacion	1250	Curso	20/10/202...
Efectivo	Salud	250	Consulta Médica	30/10/202...
Efectivo	Salud	362	Medicinas	30/10/202...
Debito	Comida	2000	Compra de mandado	03/11/202...
Debito	Transporte	600	Gasolina	03/11/202...
Debito	Otro	986	Fiesta	04/11/202...

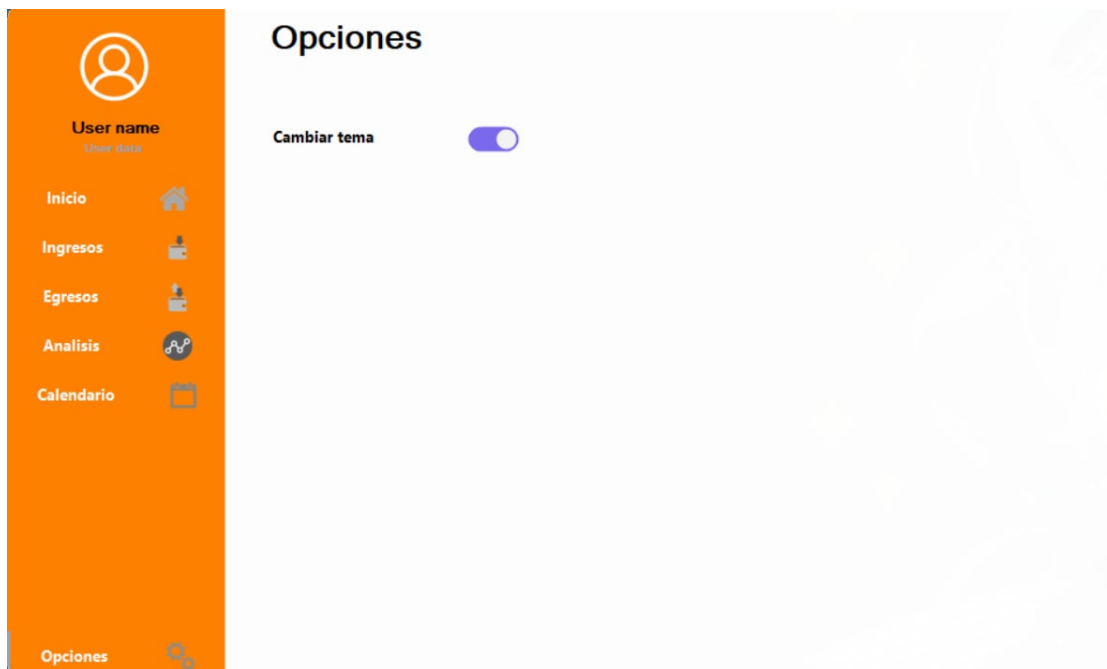
Ingresos y Egresos se le implementaron un botón para eliminar (ícono negativo), así mismo, se pulió el formato de la tabla, con valores y se agregaron nuevas categorías como “Otro”.

octubre 2022						
Domingo	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sabado
						1 0
2 0	3 0	4 0	5 0	6 0	7 0	8 0
9 0	10 0	11 0	12 0	13 0	14 0	15 +600
16 -2000	17 -1279	18 0	19 0	20 -930	21 0	22 0
23 0	24 0	25 0	26 +500	27 0	28 0	29 0
30 -612	31 +800					

El calendario esta finalizado, mostrando el balance por día.



Se implementó la opción de 'Cambiar Tema' para los usuarios que no le gustan los temas oscuros, tenemos uno de color blanco el cual se mostrará en toda la aplicación.



Nota: Las gráficas han sido corregidas y funcionan correctamente.

Nota 2: Diseño final, pero sufrirá actualizaciones a futuro.



## Anexo B: Documentación Sprint #8.

### Lunes:

Presentación del tema COCOMO, cálculo del proyecto basado en el código, líneas de códigos, atributos del producto, software, personal y del proyecto, descripción de estos, las variaciones de cálculo del sistema, cambiando ciertos valores y cantidades.

Tuvimos un ejemplo de cálculo de los PF, EPM, TD, PerReq y el costo total del proyecto.

Estimación del esfuerzo, sus fases del desarrollo como los requerimientos, diseño del producto, programación y pruebas.

La presentación del análisis de viabilidad del proyecto, si es viable o no, donde tenemos que incluir el documento.

### Martes:

Continuamos con los cálculos de los proyectos, como las finanzas, inversiones, estados económicos, la cuenta de resultados, los planes de pagos, y la perspectiva de la empresa a corto plazo.

Comenzamos con la información de nuestra presentación del proyecto, como justificación, calendarización, personal involucrado, políticas de comunicación y seguimiento, y los contratos.

La presentación del reclutamiento donde se ven las características del puesto, exigencias del puestos, análisis y descripción del puesto donde es comparado con la selección del candidato, donde estan sus características, calificaciones y técnica del mismo.

### Miércoles:

No hubo reunión presencial en este día, pero realizamos reunión virtual en Discord para ver los pendientes de nuestro proyecto, así mismo, modificar nuestro Sprint que se vio afectado porque la aplicación le faltaron partes para ser finalizada.

### Jueves:

Tuvimos la presentación del Libro Blanco un informe sobre el seguimiento y evaluación del proyecto, donde describimos todo sobre nuestro proyecto, como acciones, seguimiento, resumen, anexos y glosarios (en caso de utilizar palabras complejas).

### Viernes:

En esta reunión se presentaron los avances del código y aplicación, donde se siguieron realizando avances con tal de finalizar la aplicación, en esta reunión, se dieron a conocer que cambios se harían en los sprints y también los documentos pendientes.

Hubieron cambios en este Sprint, favor de leer 'Notas y Observaciones'.



## Referencias a otros documentos

- [1] L. H. Medina, «Gestión de proyectos de,» 15 Septiembre 2020. [En línea]. Available: [https://catedig.itlalaguna.edu.mx/pluginfile.php/810/mod\\_resource/content/5/GPS\\_13.pdf](https://catedig.itlalaguna.edu.mx/pluginfile.php/810/mod_resource/content/5/GPS_13.pdf). [Último acceso: 10 Octubre 2022].
  
- [2] MongoDB, «MongoDB Atlas. Fully managed MongoDB in the cloud.,» [En línea]. Available: [https://www.mongodb.com/cloud/atlas/lp/try4?utm\\_content=controlhterms&utm\\_source=google&utm\\_campaign=search\\_gs\\_pl\\_evergreen\\_atlas\\_core\\_prosp-brand\\_gic-null\\_amers-mx\\_ps-all\\_desktop\\_eng\\_lead&utm\\_term=mongodb&utm\\_medium=cpc\\_paid\\_search&utm\\_ad=e&utm\\_ad\\_campai](https://www.mongodb.com/cloud/atlas/lp/try4?utm_content=controlhterms&utm_source=google&utm_campaign=search_gs_pl_evergreen_atlas_core_prosp-brand_gic-null_amers-mx_ps-all_desktop_eng_lead&utm_term=mongodb&utm_medium=cpc_paid_search&utm_ad=e&utm_ad_campai). [Último acceso: 20 Octubre 2022].
  
- [3] Github, «Github: Where the world builds software - Github,» [En línea]. Available: <https://github.com/>. [Último acceso: 20 Octubre 2022].



## **Glosario de términos**

GitHub: Es una Plataforma en la cual los usuarios pueden subir los proyectos y aplicaciones desarrolladas por ellos mismos, permite la colaboración entre los usuarios para que puedan mejorar un código, los proyectos pueden ser descargados y también ser compartidos a otros usuarios.

C#: Es un lenguaje utilizado para programación en Visual Studio.

Libro Blanco: Es un documento donde se recopila información acerca de un proyecto, donde se realiza un informe de las acciones, seguimiento y resultados de dicho proyecto.

Prueba de Caja Negra: Consiste en probar el Software en su interfaz visual, como funciones erróneas, rendimiento, etc.

Prueba de Caja Blanca: Consiste en probar el Software en su código así por decirlo, las pruebas de expresiones, caminos de datos, comprobación, interacciones, etc.

Prueba de Integración: Consiste en probar el hardware o externos, viendo cómo funciona el ensamblaje o unión, probando las interfaces entre los subsistemas.

Prueba de Sistema: Consiste en probar el sistema, el cómo se integra y verificando su funcionamiento entre los subsistemas y sistemas de información.

Prueba de Funcionalidad: Consiste en probar la usabilidad, rendimiento y fiabilidad, es decir, que la aplicación sea de confianza para el usuario y también cumpla sus funciones.

Prueba de Usabilidad: Consiste en probar la usabilidad de los usuarios cuando emplean la aplicación.