

SONIA ALTAMIRANDA

LUZ NIZ

# PROYECTO

## CALCULADORA

2023

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

**TITULO DEL PROYECTO:** Calculadora

## INTRODUCCIÓN

El proyecto de Calculadora tiene como objetivo principal proporcionar a los usuarios una herramienta eficiente y rápida para realizar operaciones matemáticas simples en cuestión de segundos.

Nuestra propuesta combina soluciones en línea innovadoras y veloces, permitiendo a los usuarios realizar cálculos de manera rápida y sin complicaciones. Al utilizar esta calculadora, los usuarios podrán realizar operaciones básicas como suma, resta, multiplicación y división de números con facilidad y precisión. Además, implementaremos una interfaz intuitiva y amigable, asegurando que cualquier persona, independientemente de su nivel de habilidad con las matemáticas, pueda utilizar la herramienta de forma efectiva.

## OBJETIVOS

Nuestro objetivo es simplificar la vida cotidiana de los usuarios al brindarles una herramienta confiable y rápida para realizar cálculos matemáticos simples. Al reducir el tiempo y el esfuerzo necesarios para realizar estas operaciones, esperamos mejorar la eficiencia en las tareas diarias, tanto en entornos educativos como en el ámbito profesional.

# METODOLOGÍA DE TRABAJO

## LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN A UTILIZAR

La estructura será escrita en HTML, para los estilos de la estructura se utilizará CSS.

La interfaz del programa será codificada en TypeScript y compilada a JavaScript.

## SISTEMA DE CONTROL DE VERIONES Y REPOSITORIO

Se utilizará **GIT** como sistema de control de versiones para el desarrollo del proyecto y **GitHub** como espacio de almacenamiento colaborativo.

## METODOLOGÍA ÁGIL DE TRABAJO

Se utilizará la metodología ágil de desarrollo de software SCRUM.

Con apoyo de la herramienta de organización visual Trello y la aplicación Slack y meet para la comunicación del develop Team.

## LINK DEL TABLERO (TRELLO)

<https://trello.com/b/GR5EH423/trabajo-final-calculadora-fip>

# ESTRUCTURA DEL PROYECTO

## TIEMPO TOTAL DEL PROYECTO

La duración prevista para el proyecto es de **4 semanas**.

## REQUISITOS DEL PROYECTO

- Calculadora web;
- Que pueda realizar las cuatro operaciones básicas (+-/\*)
- Diseño simple

## SPRINTS

Se preveen **2 sprints** de trabajo con una duración de **2 semanas** cada uno. Al final de cada uno se enviará el entregable con los avances de la aplicación.

## ENTREGABLES

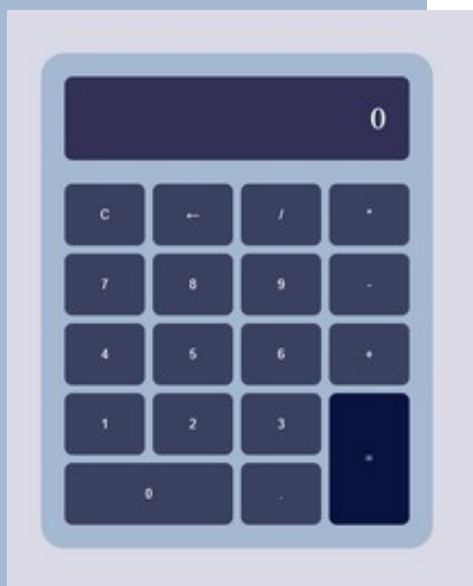
### 1er Sprint

- Estructura de la interfaz gráfica con sus estilos correspondientes (HTML + CSS)

### 2do Sprint

- Interfaz con la lógica añadida (JavaScript)

# DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO (UI)



La interfaz gráfica respetará un diseño minimalista, en una gama de los azules y grises.



#808182



#A5B9D2



#3B4160

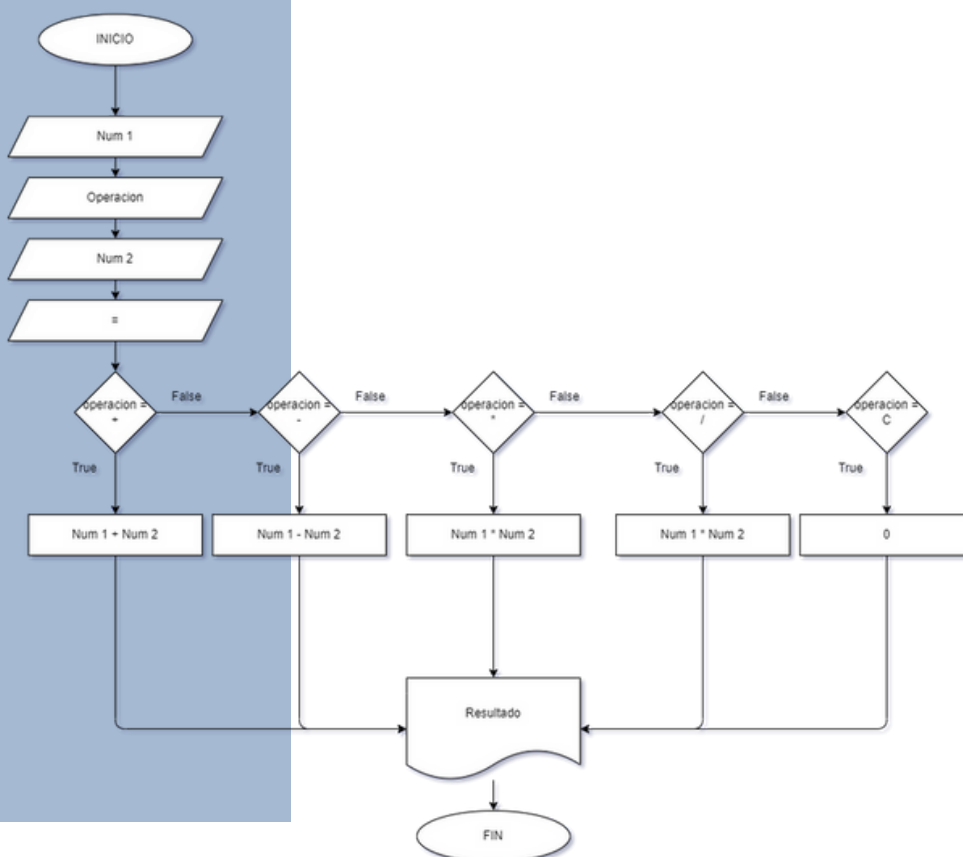


#08133f



#323056

## UML DIAGRAMA DE FLUJO



## CONCLUSIONES

### (NOTAS DE LA REUNIÓN DE RESTROPECTIVA DEL PROYECTO)

Una vez concluido el proyecto y con el software de la calculadora en funcionamiento, nos percatamos de la importancia de utilizar una metodología ágil para el desarrollo de software, como Scrum. Durante el primer sprint, nos dimos cuenta de la necesidad de realizar cambios en la interfaz gráfica, como por ejemplo, redondear los botones. Dado que se trataba de una entrega preliminar, pudimos incluir esta tarea en el segundo sprint, optimizando así el tiempo y detectando a tiempo cualquier ajuste necesario antes de la entrega final del proyecto.

Las reuniones entre el equipo de desarrollo, las comunicaciones a través de Slack y el uso del tablero de Trello proporcionaron al equipo toda la información necesaria para que cada miembro tuviera conocimiento del progreso del proyecto.

El equipo también se comprometió a seguir las buenas prácticas de programación, lo que les permitió comprender y entender el código escrito por otros miembros del equipo. Esto facilitó la continuidad del trabajo y aseguró que el código fuera limpio y comprensible para que otros equipos de desarrollo pudieran trabajar con él en el futuro, si fuera necesario.

## CONCLUSIONES

### SOBRE NUESTRA EXPERIENCIA

La experiencia de utilizar la metodología ágil Scrum, junto con el uso de Kanban, resultó enriquecedora para nuestro equipo. Esta combinación nos permitió abordar y resolver de manera eficiente algunos inconvenientes que surgieron durante el desarrollo de la aplicación. Gracias a la estructura y la transparencia proporcionadas por Scrum, pudimos identificar rápidamente los problemas y ajustar nuestras estrategias para superarlos.

Además, la visualización clara y ordenada del tablero Kanban nos ayudó a tener una visión global de las tareas facilitó la asignación de prioridades, la gestión del tiempo y la colaboración entre los miembros del equipo.

Al tener una representación visual de cómo iba el progreso del proyecto y las tareas pendientes, pudimos tomar decisiones informadas y responder de manera ágil a los cambios y desafíos que fueron surgiendo.