

Universidad de las Fuerzas Armadas
ESPE

METODOLOGIAS DEL DESARROLLO
DE SOFTWARE

GRUPO 4

Integrantes:

Diego Mosquera, Sebastián Quinga,
Stephany Rivera



JUSTIFICACION

El proyecto a realizar proporciona una forma eficiente y accesible de visualizar los productos.

El proyecto puede contribuir con ideas para desarrollo de interfaces que permitan mejorar la experiencia del usuario



OBJETIVO PRINCIPAL

- Desarrollar un aplicativo web para la repostería “Dolce Pecato” utilizando metodología Scrum, esta página contará con un catálogo de productos y debe contener la información necesaria para adquirir el producto, esto optimizaría el tiempo del y así también ayudaría al mejor rendimiento de este.



OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar e implementar una interfaz gráfica atractiva para el usuario, que cuente con facilidad de uso, asegurando una navegación fluida y agradable.
- Desarrollar un sistema de gestión de pedidos eficiente que permitirá recibir y procesar los pedidos de manera automatizada.
- Elaborar casos de prueba con técnicas de caja blanca y caja negra.
- Desarrollar reporte de errores.

METODOLOGIA (5W-2H)

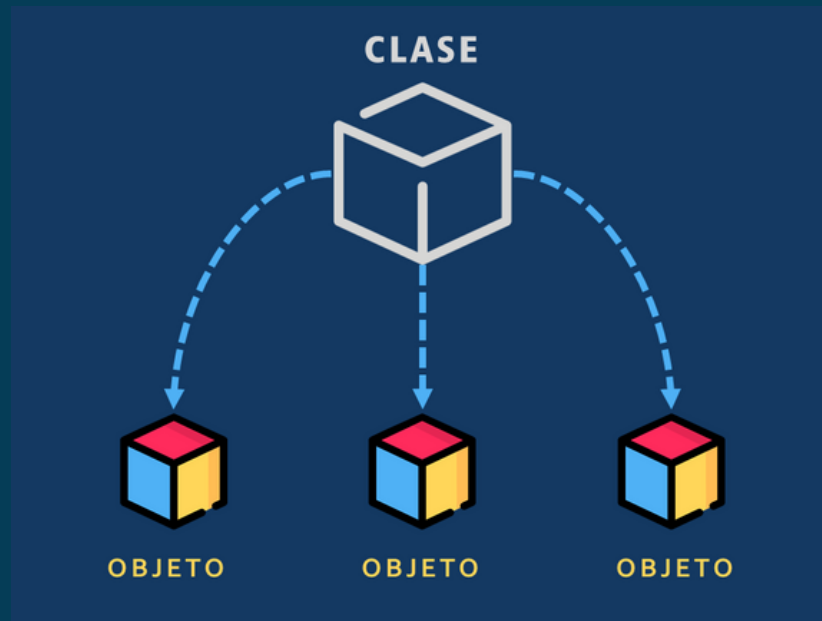
- ¿Qué es el proyecto de aplicativo web para el emprendimiento “Dolce Pecato”?
- ¿Quiénes son los responsables del desarrollo y gestión del aplicativo web?
- ¿Cuándo se espera que esté completado el aplicativo web?
- ¿Dónde se realizará el desarrollo del aplicativo web?
- ¿Por qué se decidió desarrollar un aplicativo web para el emprendimiento de dulces? ¿Por qué es importante para el negocio?



2H

- How (cómo)
- How Much (cuántoo)

Ideas a defender



POO



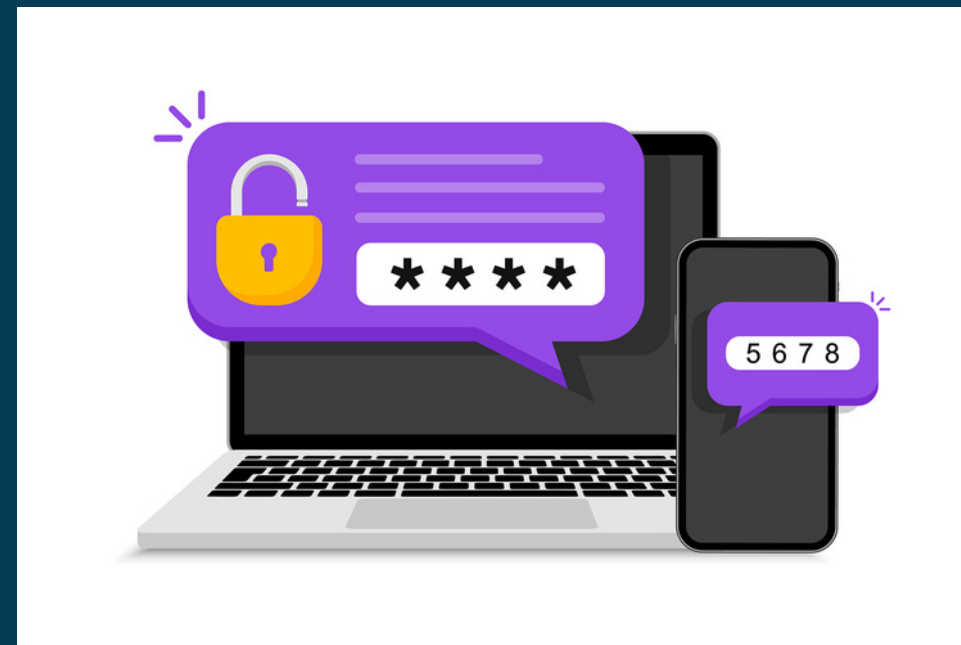
Git



Pruebas de Calidad



Metodologia



Autenticacion



Prototipo Funcional

MARCO TEORICO

IDE NetBeans Version 16.- es un entorno de desarrollo integrado (IDE) de código abierto

JAVA.- Java es un lenguaje de programación de propósito general y orientado a objetos que se caracteriza por su portabilidad, seguridad y capacidad de ejecutarse en diferentes entornos.

POO.- La Programación Orientada a Objetos es un paradigma de programación que se basa en la organización del código en objetos

Link de la reunion con el Administrador

[https://drive.google.com/file/d/1PVRHn4mAxfg92VAbjFAo5NiVT7jHSORg/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1PVRHn4mAxfg92VAbjFAo5NiVT7jHSORg/view?usp=sharing)