**Proyecto: BuddyGramming**

Simón Tobar

Objetivo:

Crear aplicación de aprendizaje orientado a lenguajes de programación, para fomentar estudios relacionados y hacer seguimientos para satisfacer a los usuarios.

Usuario Objetivo:

Cualquier persona que quiera adentrarse en el mundo de la Programación

**Tracking:**

Funciones Principales:

* Crear cuenta
* Inicio de Sesión
* Permitir que el usuario escoja el tema a aprender
* Guardar progreso del usuario

Estructura FrontEnd:

* Ventana de bienvenida / Creación de cuenta / Inicio de Sesión
* Ventana con formulario para crear cuenta nueva
* Ventana con perfil de usuario / Botón para empezar estudios / Cerrar Sesión
* Ventana con distintos lenguajes de programación, junto con el progreso del usuario.
* Ventana con información y quiz / Preguntas interactivas
* Ventana de finalización de estudio

Estructura BackEnd:

* Estructura Monolítica
* Código en JAVA
* CRUD con información sobre usuarios
* CRUD con información sobre contenido
* Arrays / Listas con toda la información conectada a la base de datos
* Instancia para conectarse a base de datos

Estructura Base de Datos:

* Base de datos en SQL
* Almacenamiento en servidor físico (10TB)
* Servidor conectada mediante su IP a la aplicación
* Creación de usuarios (Administradores)
* Creación de usuarios (Clientes)
* Grant de privilegios según jerarquía de la base de datos