

Proyecto Final.

Materia:

Fundamentos de Programación.

Docente:

Edgar Ivan Patricio Aizpuru.

Integrantes:

- Senior,
Kevin Alejandro Hernandez Quintana.
- Mid,
Denessi Ortega Sánchez, Kenneth Zuany Ortega.
- Junior,
Jesus Eduardo Quiroz Sauzamedia, Alejandro Marin
Muñoz.

Entrega Avance:

29-08-2025

Entrega Final:

26-09-2025

Repositorio Github:

https://github.com/alejandr0hq/contratos_g

Problema:

Este código es una herramienta que ayuda a llenar contratos de arrendamiento y prestación de servicios. Esta herramienta ayuda a los dos lados de la negociación a poder llegar a un contrato justo para ambas partes sin el tener que llenar una hoja de papel a mano y puño y letra.

Reglas:

Debe tener lenguaje claro y específico para evitar ambigüedades, detallando los elementos esenciales del acuerdo, las obligaciones y las condiciones del pago.

Requerimientos:

- Debe almacenar la información de cada uno de los contratos disponibles para generar.
- Debe solicitar al usuario ingresar datos respecto al contrato que eligió para generar.
- Debe guardar en la base de datos los contratos creados junto con la información de usuario.
- Debe visualizar el contrato generado.
- Debe guardar los contratos generados para poder consultarlos después.

Input y Outputs:

Entradas(Input).

- Nombre del arrendador.
- Nombre del arrendatario.
- Dirección.
- Fecha.
- Cliente.
- Servicio.

- Costo arrendamiento.
- Opción.

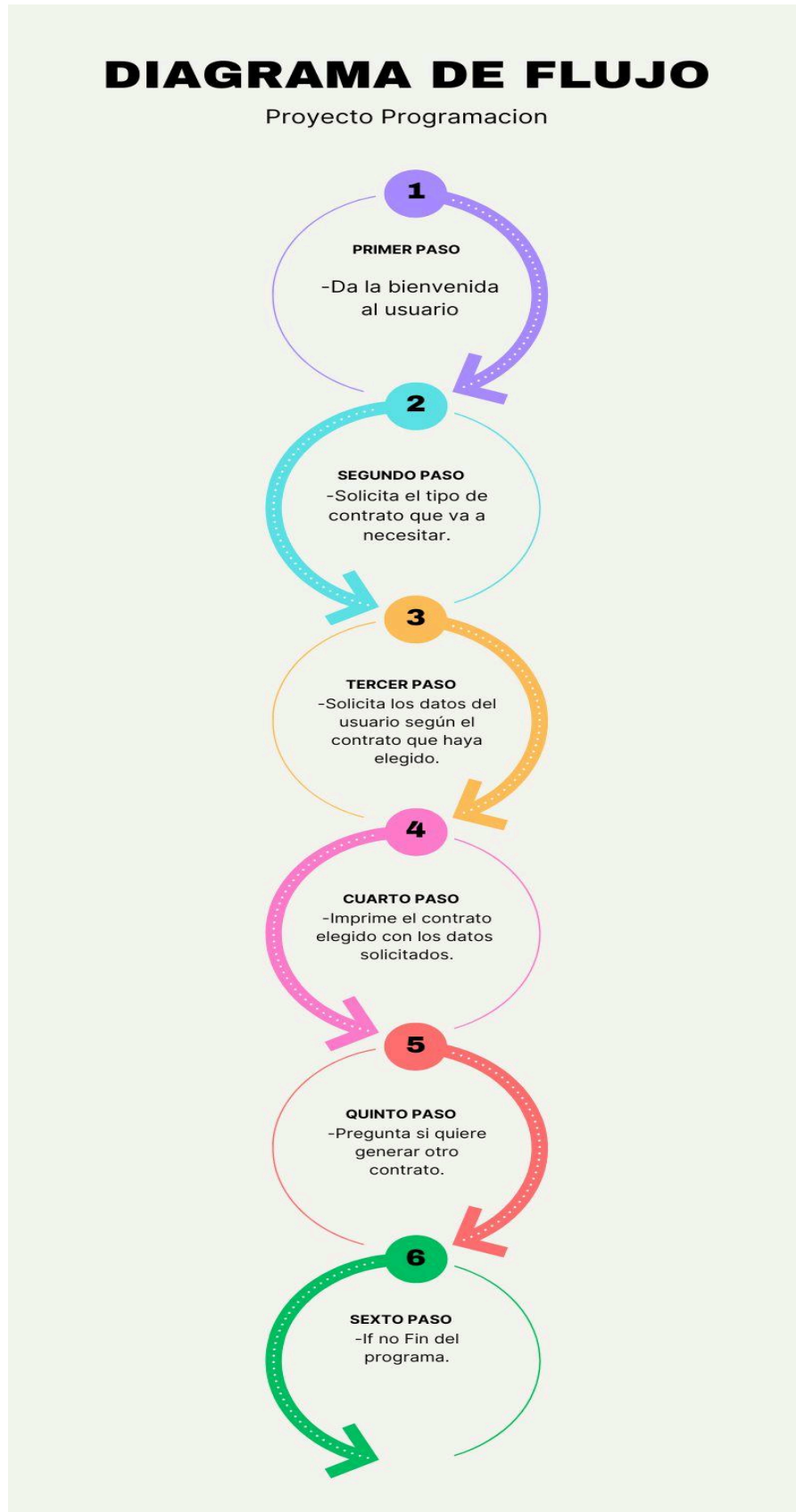
Salidas(Outputs).

- Respuestas de confirmación de la información.
- Información sobre el paso siguiente.
- Resumen de las respuestas dadas.
- Contrato final con toda la información dada.

Pseudocódigo:

- -Da la bienvenida al usuario.
- -Solicita el tipo de contrato que va a necesitar.
- -Solicita los datos del usuario según el contrato que haya elegido.
- -Imprime el contrato elegido con los datos solicitados.
- -Pregunta si quiere generar otro contrato.
- -If no, Fin del programa.

Diagrama de Flujo



Plan de trabajo

Semana 1: Fecha objetivo: Viernes 29 de Agosto

- Plantear una necesidad y hacer un programa que resuelva el problema.
 - Responsable: Kevin Hernandez.
- Designar Roles:
 - Responsable: Kevin Hernandez.
- Repartir Actividades.
 - Responsable: Kevin Hernandez.
- Hacer Pseudocódigo y Diagrama de flujo.
 - Responsable: Alejandro Marin.

Semana 2: Fecha objetivo: Viernes 5 de Septiembre

- Realizar un código inicial
- Revisar Errores del código

Semana 3: Fecha objetivo: Viernes 12 de Septiembre

- Aplicar nuevas funciones vistas durante clase
- Verificar Errores
- Verificar que el código cumpla las funciones

Semana 4: Fecha objetivo: Viernes 19 de Septiembre

- Verificar errores
- Continuar aplicando nuevas funciones vistas en clase.

Semana 5: Fecha objetivo: Viernes 26 de Septiembre

- Realizar últimos testeos antes de la entrega final
- Pulir el código
- Optimizar el código
- Aplicar Últimos Parches
- Verificar errores
- Lanzar versión Final del código sin errores