Forma

Descripción generada automáticamenteLogotipo

Descripción generada automáticamentePatrón de fondo

Descripción generada automáticamente

SwiftTECH Erronka

Eber Quintana eta Ander Ibañez

**TXOSTENA**

**OROKORRA**

Aurkibidea

[DOKUMENTAZIO OROKORRA 3](#_Toc157073653)

[**ENPRESAREN/TALDEA** 3](#_Toc157073654)

[Enpresaren identifikazioa: 3](#_Toc157073655)

[Erronkaren atalak: 3](#_Toc157073656)

[**INTERFAZE GARAPENA** 3](#_Toc157073657)

[OOP erabili du, behar diren klaseak kodifikatuz: 3](#_Toc157073658)

[OOP erabili du, behar diren klaseak kodifikatuz: 4](#_Toc157073659)

# DOKUMENTAZIO OROKORRA

## **ENPRESAREN/TALDEA**

### Enpresaren identifikazioa:

* Enpresaren izena “**SwiftTECH**” da. Izen hau sinplea, originala eta erakargarria da. "Swift" hitzak abiadura eta eraginkortasuna iradokitzen ditu, hori ezin hobea da ordenagailu eta software garatzeko enpresa batentzat. Gainera, "Tech"-ekin konbinatzeak argi adierazten du konpainiaren ikuspegi teknologikoa. Laburbilduz, "SwiftTech"-ek modernoa dirudi eta bizkortasuna islatzen du zerbitzu teknologikoak ematean.
* Eslogana hau da: “Kodea eta soluzioak sortzen, zure mundua berritzen.”
* Kolore printzipalak hauek izango ziren: #**9e0b0f** - #**8d99ae** - #**333333**

 

### Erronkaren atalak:

* Erronkari hasiera emateko taldekideen artean talde kontratua zehaztu eta sinatu dugu.
* Ondoren, zer egin behar dugun irakurri eta gero, parametroak zehaztu ditugu, nondik hasi jakiteko.
* Bukatzeko, planifikazio bat eramateko dokumentua prestatu dugu.

## **INTERFAZE GARAPENA**

### OOP erabili du, behar diren klaseak kodifikatuz:

* Hau da, gure “Jokalariak” klasea. Datuak hartzerakoan, lehenengo, objektuak sortzen ditugu eta daturen bat badago web gune barroko listan erakusten dugu.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

### OOP erabili du, behar diren klaseak kodifikatuz: