# INGENIERÍA DEL SOFTWARE II

## AUTORES

CUBILLOS PAEZ WILLIAM CAMILO. CÓDIGO: 1310011694

DIAZ HERNANDEZ DIEGO. CÓDIGO: 1120010226

GARCIA GARCIA SANTIAGO. CODIGO: 1220011602

GARZON BERLAN CRISTIAN LEONARDO CODIGO: 1320013198

# PROYECTO DE AULA

## TUTOR

DIEGO OLIVEROS

## POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

## FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS BÁSICAS

## INGENIERÍA DEL SOFTWARE

## BOGOTÁ

## 2018

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS 2

1 Implementación 4

1.1 Funcionamiento (Mínimo 3 Funciones especializadas para el negocio (Entrega de valor para el negocio)) 4

1.2 Coherencia diseño (arquitectura y patrones) 4

1.3 Presentación 4

1.3.1 Despliegue de la solución servidor público 4

1.3.2 Interface responsive (compatibilidad móviles) 4

1.3.3 Manejo de repositorios Informes de actividad 4

2 Documentación 5

2.1 Requerimientos 5

2.2 Planeación 5

2.3 Diseño 5

2.4 Implementación 5

2.5 Pruebas 5

# PACTO DE HONOR

# 1 Implementación

## 1.1 Funcionamiento (Mínimo 3 Funciones especializadas para el negocio (Entrega de valor para el negocio))

En esta entrega se logró tener las siguientes funciones especializadas de negocio:

1. Registro de usuario en página web
2. Validación de usuario en página web
3. Validación de usuario en ejecutable del juego
4. Creación de héroe
5. Selección de héroe
6. Inventario
7. Sistema de batalla (sin armas)
8. Sistema de compra y venta de objetos
9. Misión

## 1.2 Coherencia diseño (arquitectura y patrones)

Se ha verificado que todos los diseños se han implementado de acuerdo con lo especificado.

## 1.3 Presentación

### 1.3.1 Despliegue de la solución servidor público

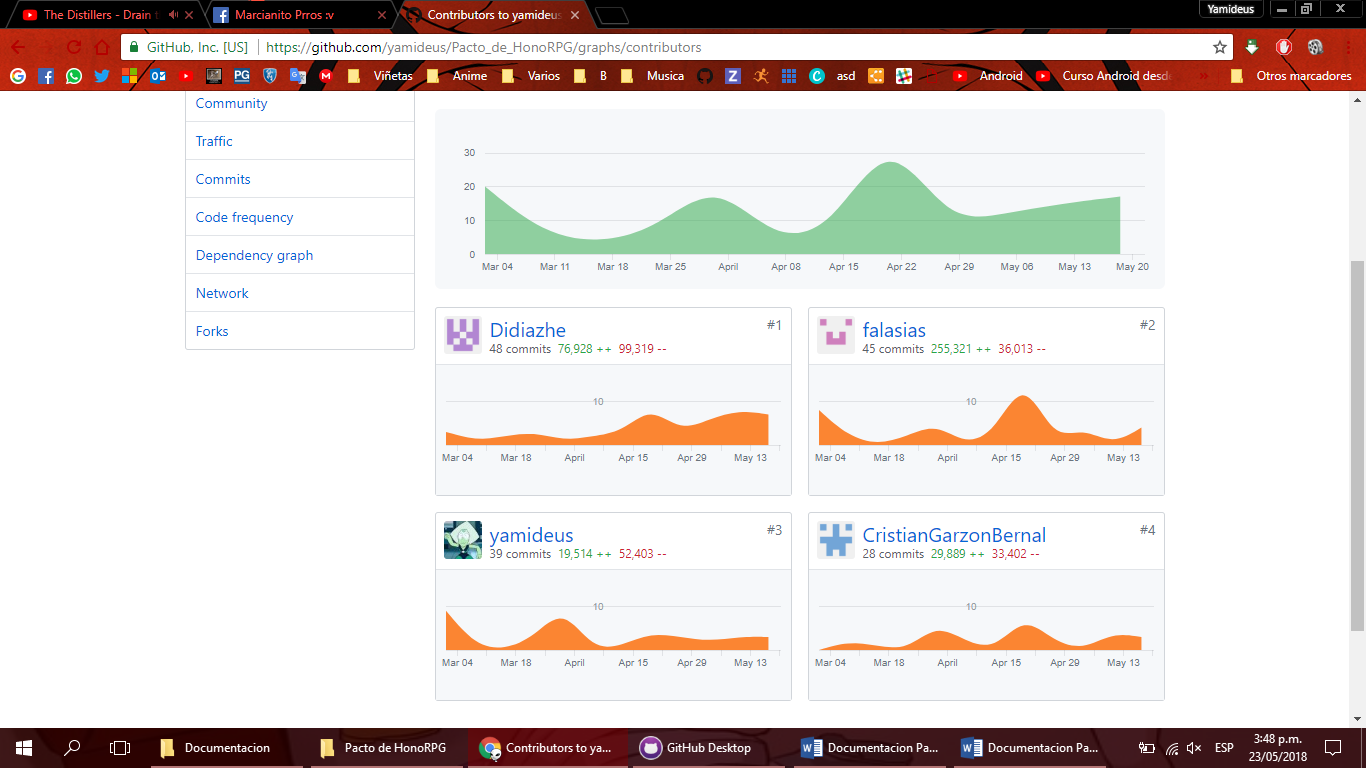
La aplicación aún no se ha desplegado en servidor publico

### 1.3.2 Interface responsive (compatibilidad móvil)

El sitio web no es responsive

### 1.3.3 Manejo de repositorios Informes de actividad

Disponible en: <https://github.com/yamideus/Pacto_de_HonoRPG>



# 2 Documentación

## 2.1 Requerimientos

## 2.2 Planeación

## 2.3 Diseño

## 2.4 Implementación

## 2.5 Pruebas

## 2.6 Historia

## 2.7 Reuniones