CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBERO AMERICANA

INGENIERIA DE SOFTWARE

ACTIVIDAD 5 - EL DESARROLLO DE SOFTWARE - PARTE II

AUTORES

ANDRES FELIPE OVALLE GARZON

JESSICA ALEJANDRA GUERRERO MUÑOZ

2021, CHIA

DESCRIPCION DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO

ANALISIS

Se hará encuestas, se hará un análisis del mercado pastelero y luego se hará la respectiva recolección de información y levantamiento de requerimientos

DISEÑO

En esta etapa haremos la creación del diseño, arquitectura y buscaremos la mejor forma de unir las piezas para que todo salga bien a hora de la implementación y para nos ayudaremos aplicando los principios SOLID y los patrones GRASP, el resultado de esto será el prototipo

IMPLEMENTACION

Se procederá a la implementación del software y el desarrollo de interfaces, clases, componentes, etc. El cual se realizará el editor de código VisualStudioCode y el gestor de base de datos MySQL

VERIFICACIÓN

En esta etapa se hará la respectiva depuración del software y se hará las respectivas correcciones para su debido funcionamiento

MANTENIMIENTO

En esta última etapa el software está listo para su respectivo uso y distribución para el público en general, además se brindará su debido soporte del software.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No.  CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACION | ETAPA | FECHA  INICIO | FECHA  FINAL | AÑO 1 | | | | | | | | | |
| ENE | FEB | MAR | ABRIL | MAY | JUN | JUL | AGOS | SEP | OCT |
| 1 | ESCUESTAS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | ANALISIS DEL MERCADO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | RECOLECCIO DE INFORMACION |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | LEVANTAMIENTO DE REQUERIMIENTOS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | DOCUMENTACION |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | ARQUITECTURA DEL SOFTWARE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | DISEÑO Y BOSQUEJO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | APROBACION DEL SOFTWARE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | INFRAESTRUCTURA Y AMBIENTES DE TRABAJO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | IMPLEMENTACION Y DESARROLLO DEL SOFTWARE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | CREACCION DE BASE DE DATOS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | CREACION DE INTERFACES |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | DEPURACION UNITARIA DE CADA CLASE E INTERFAZ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | VERIFICACION DEL FUNCIONAMIENTO CORRECTO DEL SISTEMA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | CORRECCION DE ERRORES DEL SISTEMA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 | APROVACION DEL SOFTWARE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 | MANUAL DE CALIDAD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 | MANUAL DE FUNCIONAMIENTO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

PROTOTIPO NO FUNCIONAL

Link Github:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada con confianza muy alta

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

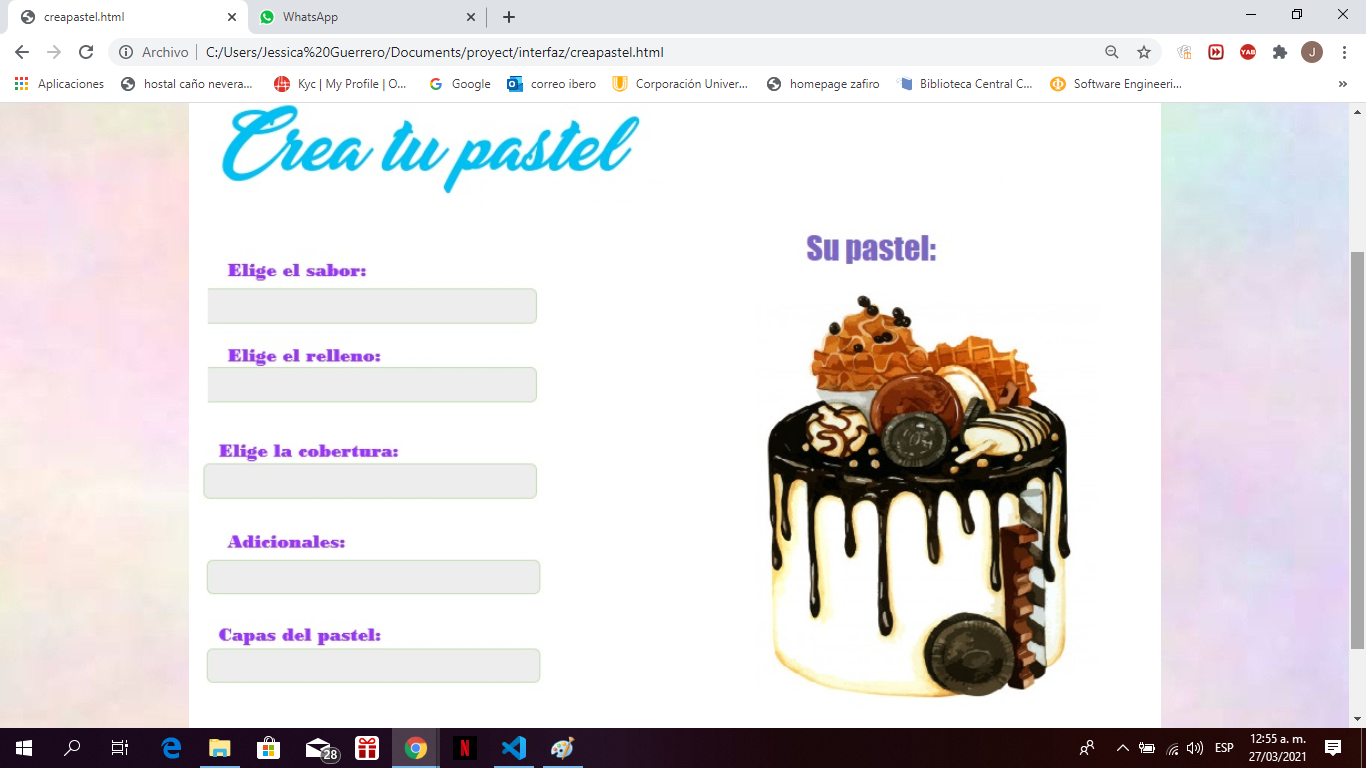
Descripción generada con confianza muy alta

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada con confianza muy alta

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada con confianza muy alta



Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada con confianza muy alta

CONCLUSIONES

En conclusiones podemos notar que siguiendo cada paso del cronograma y de la descripción de la implementación podremos lograr entregar un software de excelente calidad satisfaciendo la necesidad del cliente y la fecha establecida además tendremos un control total tanto de tiempo como de costos ya que con la metodología cascada y aplicando correctamente los patrones GRASP y cumpliendo los principios SOLID conseguiremos un software con una excelente calidad y un correcto funcionamiento