

MARTES 5/11/2019

PRESENTACION INGENIERIA DE SOFTWARE (3304)

Boaglio Agustín, Mercau Gastón y Sáenz Luciano

OBJETIVO

Mostrar el producto final en el que se ha estado trabajando, no solo durante el desarrollo de la materia Ing. de Software sino también en Analisis y diseño de Sistemas (1er cuat.), aplicando diferentes herramientas vistas en dichas materias que nos permitieron estructurar y diseñar nuestro producto.



HERRAMIENTAS UTILIZADAS



PIVOTAL TRACKER

Es una herramienta de gestión de proyectos ágiles que posibilita la colaboración en tiempo real en torno a un registro compartido priorizado.



GITHUB

Es una herramienta de control de versiones para proyectos, permitiendo tener una mejor comunicación y organización en el equipo.



CSS

Es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.



HTML

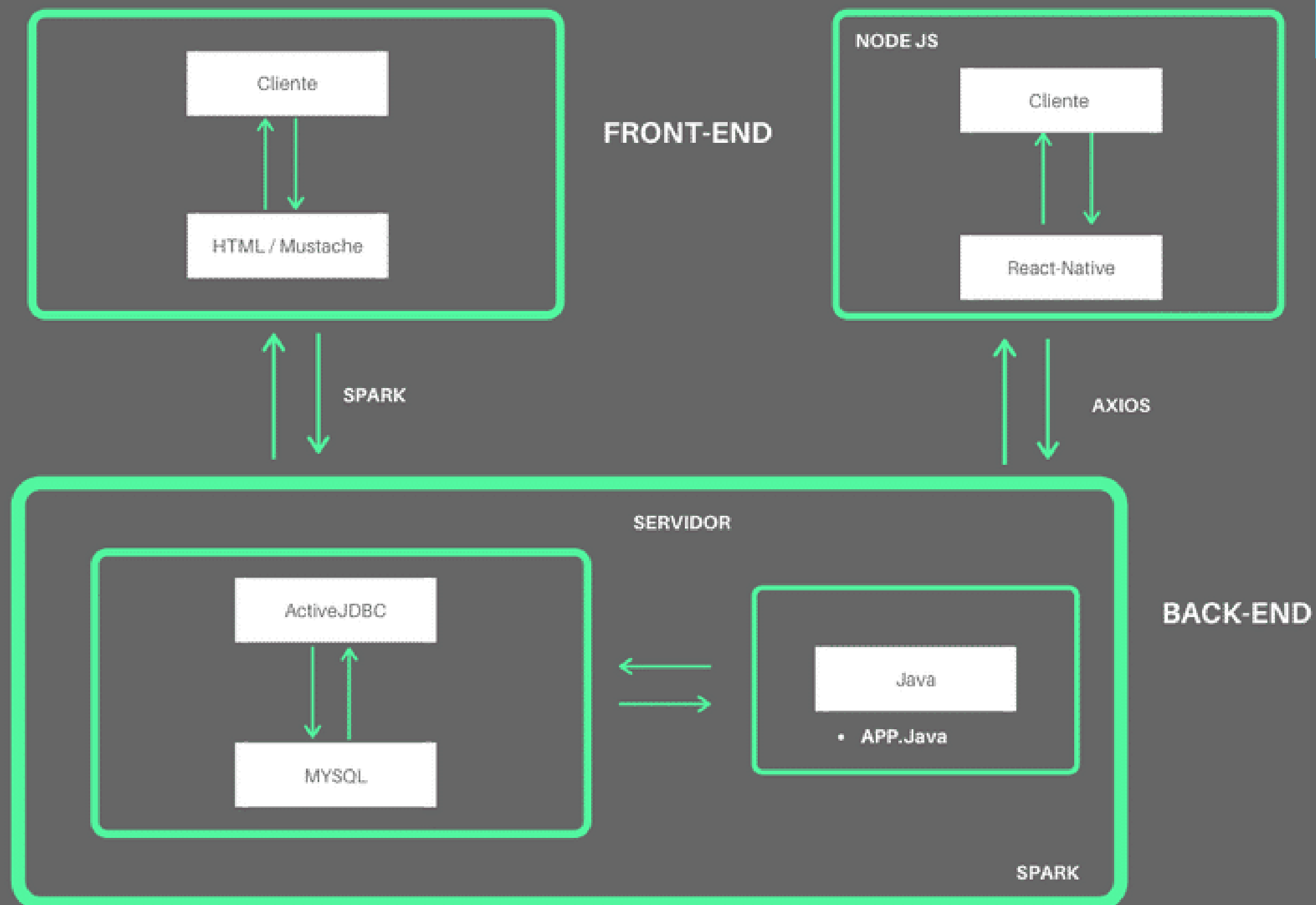
Es un lenguaje de marcado que indica cómo va ordenado el contenido de una página web.



MOUSTACHE

Es un motor de plantillas web con implementaciones para diferentes lenguajes de programación.

DIAGRAMA DE HERRAMIENTAS



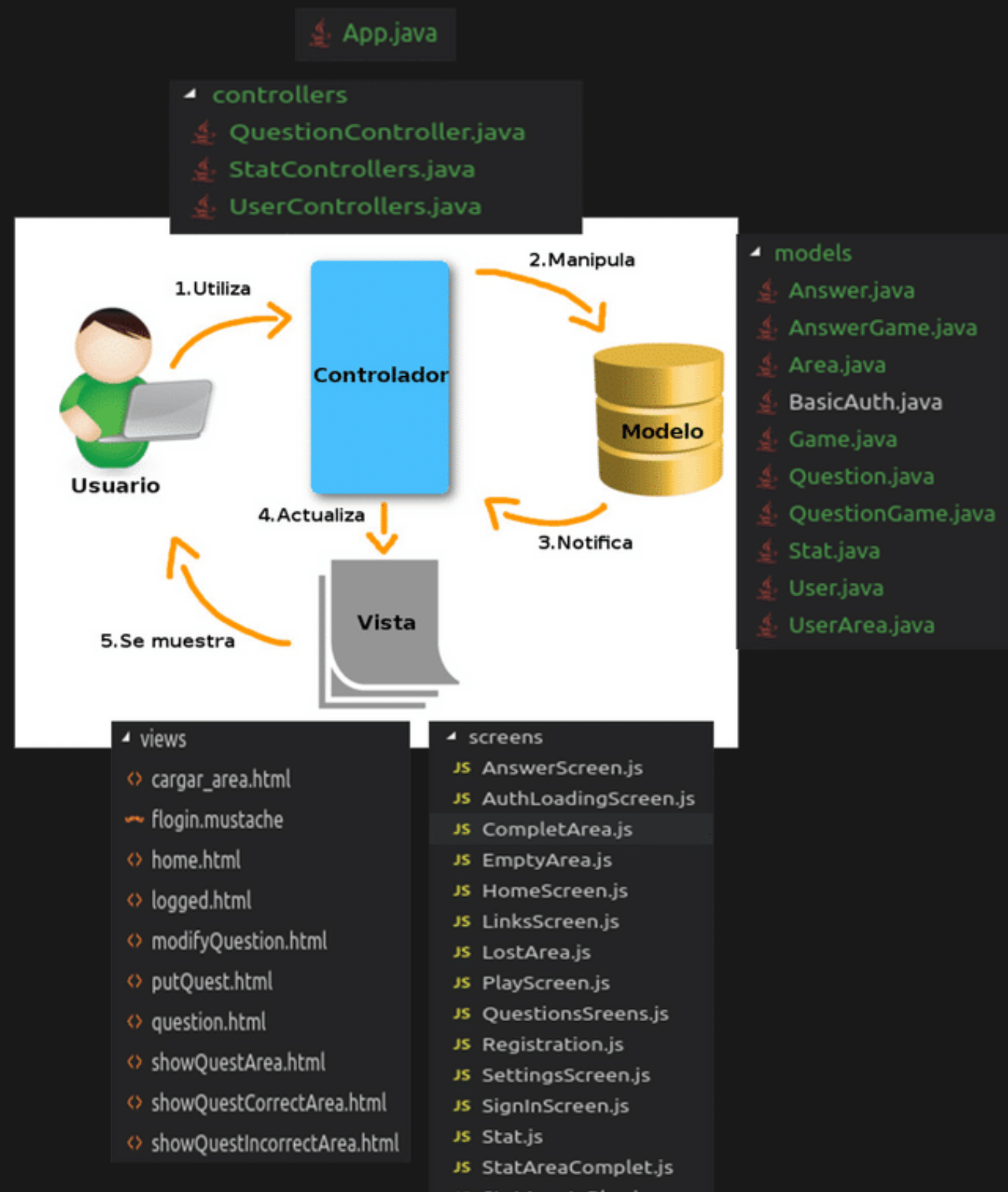


DIAGRAMA MVC

A close-up photograph of a person's hands typing on a silver laptop keyboard. The laptop is open on a light-colored wooden desk. A smartphone is lying on the desk to the right of the laptop. The image has a dark, semi-transparent grid overlay.

FLUJO DE TRABAJO

De la materia Ing. de Software, se destino 4 horas por semana en las que se podía trabajar en el desarrollo del producto y organizacion del mismo, no obstante, en caso de necesitar más tiempo para llevar a cabo una tarea, ya sea individual o grupal, nos reunimos para tal fin.

TEST



MUCHAS GRACIAS

By Pionono Diverso Development