

# Proyecto

---

El propósito del proyecto es brindarle la oportunidad de iniciarse en el desarrollo de software y sus prácticas. El objetivo final no es el proyecto en sí; más bien, el proyecto sirve como un vehículo para ayudarlo a desarrollar sus habilidades de ingeniería.

El proyecto implica el trabajo en equipo, que es inevitable para el desarrollo de software a gran escala. El trabajo en equipo es difícil, pero es un mal necesario para prepararlo para su futuro lugar de trabajo.

## Iteraciones

---

El desarrollo del proyecto se divide en una secuencia de seis iteraciones de dos semanas, la iteración 0 consiste en la conformación de grupos y decidir que hacer (*Especificación y planificación*).

Al planificar su proyecto, tenga en cuenta las siguientes pautas y expectativas:

### Iniciar sesión

Si el software implica autenticación de usuario, no lo implementen hasta la iteración 4 o 5. Esto puede parecer contrario a la intuición, ya que la mayoría lo vería como un punto de partida legítimo. En realidad, sin embargo, rara vez se implementa una propia autenticación de usuario, casi siempre se usan biblioteca de terceros (*confiables*). Además, la autenticación de usuario es (*casi*) la misma en diferentes aplicaciones; es justo asumir que es una característica trivial no definitoria de la aplicación de software. Por lo tanto, esperen hasta la última iteración para implementarla.

### Primero los requisitos básicos

Primero realicen los requisitos básicos (*debe tener*) de su proyecto de software. Es recomendable que inviertan las iteraciones 2 y 3 en realizar los requisitos básicos.

### Iteración 1

En la iteración 1, elijan una o dos historias de usuario fáciles (*entre los requisitos "debe tener", excepto para la autenticación de usuarios*) e intenten entregarlo durante la primera iteración.

### Versión inicial

Al final de la iteración 4, idealmente deberían tener todos los requisitos "*debe tener*". El software generalmente funciona, pero puede tener algunos errores y probablemente le falten algunas características deseadas (*es bueno tenerlas*). Llamemos a esto versión inicial de su versión 0. Apunten a la versión inicial al final de la iteración 4.

### Versión final

Durante la última iteración, deben: limpiar el código, pulir la interfaz de usuario, corregir errores y parchear el software tanto como puedan. A esto llamamos versión final.

No agreguen ninguna característica nueva. Si se están quedando atrás, este es el momento de ponerse al día y recuperarse. Si están adelantados, pueden agregar autenticación de usuario a la aplicación.

## Presentación oral

---

Ser un buen desarrollador de software también significa poder comunicar lo que hicieron y harán a los clientes, la gerencia y sus pares. El componente de presentación oral de los proyectos les ayudará a practicar en este campo.