



INTRODUCCIÓN A
LA PROGRAMACIÓN

PROYECTO No. 2

CARLOS PACHECO
JOSUÉ GONZÁLEZ

CODIFICACIÓN

INSTRUCCIONES PARA EL USUARIO

INSTRUCCIONES

- Escribir las especificaciones de las estampas que el usuario quiera buscar para actualizar el estado de estas para el llenado de su album del mundial

FUNCIONAMIENTO DEL CODIGO

FUNCIONAMIENTO

- El código empleado es en el lenguaje de C# utilizando condiciones para mostrar las respuestas que busca el usuario al utilizar el código.

RESULTADOS DE ESTAMPAS

RESULTADOS

- Los resultados obtenidos al utilizar el código dependerá de las estampas de cada usuario, siendo que este termine actualizando todos los estados de faltante

OBJETIVOS

01

Un buen funcionamiento del programa para la satisfacción y conformidad del usuario

02

Una lectura cómoda y fácil de comprender para una utilización más sencilla y apropiada evitando errores.

03

Cumplir con la expectativa de funcionalidad del programa para que este no contenga errores y su funcionamiento siga siendo el mismo sin importar quién lo utilice.

A photograph of a business meeting around a white table. Several people in dark blue suits are visible. One person is pointing at a tablet, another is writing in a notebook, and a third is holding a pen over a document. The document features various financial charts, including a pie chart and bar graphs, with labels like 'FINANCIAL', 'MONTHLY BUDGET', and 'BUDGET VS. ACTUAL'. A pair of glasses rests on the document. A laptop keyboard is visible in the bottom left corner. A semi-transparent dark grey rectangle is overlaid in the center, containing the text 'FIN' in teal and 'GRACIAS' in white.

FIN
GRACIAS