

Realizado por:

Flor Canillo, Manuel Chiquero, David Galán, David Rosa, Jesús García.

Introducción

Nuestro software ofrece ayuda a los usuarios que quieran viajar con la empresa Eladiventura, que necesiten repartir los gastos entre los viajeros, de forma intuitiva y simple. En este manual se explicará paso por paso cómo utilizarla.

Cómo utilizar nuestro software

Al iniciar el programa, se mostrará el siguiente menú:

- Introducir gastos de envio.
 Calcular reparto de gastos.
 Mostrar el reparto entre los viajeros.
 Salir.
- El primer paso es indicar cuántos viajeros acudirán al viaje y asignar cuánto a pagado cada uno. Para ello, introducimos el número 1 y hacemos click en la tecla enter. Lo que nos llevará al siguiente menú:

Introduce el número de viajeros(mínimo 2 y máximo 5)

Aquí introduciremos el número de viajeros, como mínimo 2 viajeros, y como máximo 5. Imaginemos que son 4 viajeros, introducimos el número 4 y le damos a la tecla enter.

```
¿Cuánto paga el viajero 1?
```

Como se puede observar, ahora el programa procederá a pedir cúanto paga cada viajero, uno por uno. En este caso el programa pide cuánto ha pagado el viajero 1. Así que, insertamos la cantidad que ha pagado solo el viajero 1 y le damos a la tecla enter. Ejemplo:

```
¿Cuánto paga el viajero 1?

¿Cuánto paga el viajero 1?

¿Cuánto paga el viajero 2?

Logia de la viajero 2?
```

El programa seguirá pidiendo cúanto ha pagado o pagará cada viajero, por lo que se repite el paso anterior hasta que se llegue al último viajero.

```
¿Cuánto paga el viajero 1?

10

¿Cuánto paga el viajero 2?

20

¿Cuánto paga el viajero 3?

15

¿Cuánto paga el viajero 4?

20

1. Introducir gastos de envio.

2. Calcular reparto de gastos.

3. Mostrar el reparto entre los viajeros.

4. Salir.
```

Una vez insertado cuánto pagan los viajeros, el programa volverá al menú principal. A continuación, para calcular los gastos, introduciremos el número 2 y le daremos click a la tecla enter.

```
El reparto se ha calculado exitosamente.
```

Cuando aparece este mensaje significa que se ha procedido de forma correcta con el cálculo. Seguidamente, el programa nos volverá a mostrar el menú principal. Para ver el reparto entre los viajeros, introduciremos el número 3 y le daremos click a la tecla enter.

```
Viajero 1 Debes: 6.25 €
Viajero 2 Te deben: 3.75 €
Viajero 3 Debes: 1.25 €
Viajero 4 Te deben: 3.75 €
```

Después de mostrar los gastos de cada viajero, el programa nos mostrará el menú principal otra vez. Finalmente, para salir del programa, insertaremos el número 4 y haremos click en la tecla enter.

```
Te has salido de EladiVentura.
```

Se mostrará el siguiente mensaje y el programa se cerrará automáticamente unos segundos después.

Costes de desarrollo

Diseñadora Gráfica nivel Senior

Salario por hora: **12,50 €**

Flor: Se encargó del diseño gráfico de la aplicación, incluyendo iconos y logo. Trabajó 4 horas.

Costo: 12,50 € x 4

= 50 €

Programador Junior

Salario por hora: 12,00 €

Flor y Manuel:

Ambos trabajaron en el desarrollo de funciones básicas del programa. Cada uno invirtió unas 2 horas aproximadamente.

Costo por programador:

12,00 € x 2 = 24 € Costo total (2 programadores): 24

€ x 2 = **48€**

.

Programador Senior

Salario por hora: **22,00** €

Jesús y David Rosa:

Programadores experimentados que trabajaron en la lógica principal del programa y su optimización. Cada uno dedicó 4 horas.

Costo por

programador: 22,00

€ x 4 = **88** €

Costo total (2

programadores): 88

€ x 2 = **176 €**

Jefe del Proyecto

Salario por hora: 50,00 €

David Galán:

Responsable de organizar las tareas del equipo, coordinar los plazos y realizar pruebas finales.

Trabajó **4 horas**.

Costo: 50,00 € x 4

= 254 €

Resumen de Costes

Costos de mano de obra:

Diseñador gráfico: 50 €

• Programadores junior: 48 €

• Programadores senior: 176 €

• Jefe de proyecto: 254 €

Presupuesto total del desarrollo:

50 € + 48 € + 176 € + 254 € = 528 €

Ventajas de Nuestro Software

- Fácil de Usar: Interfaz intuitiva y diseño simplificado.
- Adaptable: Puede personalizarse para satisfacer necesidades específicas.
- Soporte Continuo: El plan de mantenimiento asegura un software actualizado y funcional.

El costo total inicial del desarrollo es de **528** €, con la posibilidad de incluir el mantenimiento mensual por **50** € al mes. Además, ofrecemos ampliaciones y formación para maximizar la utilidad del software. Este proyecto no solo resuelve los problemas actuales, sino que también puede crecer junto con las necesidades del cliente.

Costes de Infraestructura y Herramientas

Además de los costes de mano de obra, todo proyecto de desarrollo requiere de herramientas e infraestructura que también generan gastos. Estos son algunos de los costes adicionales que hemos estimado:

1. Software y Licencias

Para garantizar un entorno de desarrollo profesional, hemos utilizado herramientas de software con las siguientes licencias:

 Editor de Código (IDE): Se ha utilizado IntelliJ Community Edition pero para el supuesto se ha calculado a partir de la versión Ultimate que es más completa.

Costo mensual por licencia: 20,00 €.

Uso durante el desarrollo: 1 mes.

Costo total: 20,00 €.

 Diseño Gráfico: Uso de la plataforma gratuita Canva pero al igual que con IntelliJ, se ha calculado partiendo de la versión Pro de pago.

Costo mensual por licencia: 12,00 €.

Uso durante el desarrollo: 1 mes.

Costo total: 12,00 €.

2. Gestión del Repositorio y Colaboración

Aunque GitHub ofrece opciones gratuitas, para este proyecto hemos simulado el uso de una versión premium para contar con mayor capacidad y herramientas avanzadas de integración continua.

Costo mensual por equipo: 8,00 €.

Costo total: 8,00 €.

Resumen de Costes de Infraestructura

Concepto	Costo (€)
Licencia de IDE	20,00
Licencia de diseño gráfico	12,00
GitHub (versión premium)	8,00
Total Infraestructura	40,00€

Coste Final del Proyecto

• Coste de mano de obra: 528,00 €

• Costes de infraestructura y herramientas: 40,00 €

• Total del proyecto: 568,00 €

Reflexión Final

Al incorporar estos costes adicionales, se demuestra que el desarrollo de software no solo depende del tiempo invertido por los programadores, sino también de los recursos tecnológicos y herramientas utilizadas. Este análisis amplía la visión del proyecto y refuerza la planificación profesional.