



Escuela Superior De Comercio N° 49 "Justo José De Urquiza"

REUNIÓN INTERNA EQUIPO BACKEND Nro. 01

Lugar:	Virtual (Google Meet)	Fecha:	31/05/2023
Hora inicio:	21:00	Hora finalización:	22:10

Objetivo

Coordinar con el equipo designado para backend de cada módulo las tareas a realizar para completar dicho desarrollo.

Agenda

1	Presentación
2	Definir el lenguaje de programación a utilizar
3	Definir el paradigma de programación
4	Definir el gestor de versiones
5	Definir el framework a utilizar

Ref.	Comentarios y/o acuerdos
1	Definición del lenguaje (PHP)
2	Definición de paradigma en Programación Orientada a Objetos
3	Gestión de versiones (GitHub - Git)
4	No se utilizará framework.

.	Temas pendientes	Objetivos Pendientes
1	Autenticación y autorización de usuarios registrados según su rol	Definir los mecanismos de autenticación y autorización para los usuarios registrados en nuestra plataforma, estableciendo los permisos y accesos correspondientes según el rol de cada usuario.



Escuela Superior De Comercio N° 49 "Justo José De Urquiza"

REUNIÓN INTERNA EQUIPO BACKEND Nro. 01

Nombre y apellidos de las personas participantes		Firma	Unidad administrativa
1	Rango Ezequiel	✓	Alumnos
2	Maria Ana Marraccini	✓	Profesores
3	Villarreal Brian	✓	Secretaría
4	Bacchini Giuliana	✓	Bedelía
5	Valenti Elizabeth	✓	Regencia
6	Martinez Santiago	✓	Profesores
7	Vaccaro Agustín	✓	Repositorio
8	Lautaro Wischñevsky	✓	Sitio Web
9	Arthur Gonçalves	✓	Sitio Web

✓

Firma de la persona que elaboró la minuta

Todos los presentes

Nombre y apellidos de la persona que elaboró la minuta



Escuela Superior De Comercio N° 49 "Justo José De Urquiza"

REUNIÓN INTERNA EQUIPO BACKEND Nro. 01

Resumen de los temas tratados en la reunión

Se discutió entre los miembros responsables de back-end de cada módulo de trabajo para definir el lenguaje de programación, el paradigma de programación, el gestor de versiones y el framework a utilizar.

Dada la experiencia previa del grupo y su fácil manejo del sistema, se optó por GitHub como portal para alojar y controlar el código de programación. Además, GitHub es el sistema de versiones más utilizado en la actualidad lo que da fácil acceso a exponer nuestro trabajo.

Respecto al paradigma de programación, se definió implementar programación orientada a objetos ya que vamos a trabajar sobre un módulo que forma parte de un sitio web más complejo que se conecta con otros módulos con características en común. Por ende, es un ambiente perfecto para facilitar la programación con las ventajas de la POO tales como el polimorfismo, la herencia de clases, la reutilización, la modificación y la mantenibilidad del código. Además, esto condice con lo enseñado por la propia institución durante el segundo año de cursado de la carrera de Desarrollo de Software. El lenguaje de programación que se decidió utilizar para tales fines es PHP, sin framework, ya que es lo adquirido en conocimiento en común por todos los miembros del equipo de backend que aquí se presentan.

El lenguaje de PHP es poseedor de una sólida integración con diferentes sistemas de gestión de bases de datos, como MySQL. Esto facilita el almacenamiento y recuperación de datos desde la base de datos en el desarrollo de aplicaciones web.