

RESUMEN SPRINT 1 PROYECTO MASCOTAS

1. Modelar las entidades que representan el dominio (Modelo UML de Clases de Entidad)
2. Implementación de la estructura y las clases del dominio en C#
3. Implementación capa de persistencia

-Entregables para el Formador:

- El líder del equipo sube un solo documento en PDF (al espacio creado para tal fin en Moodle) que contenga un resumen ejecutivo de sprint 1 (portada con los miembros del equipo, y evidencias del sprint 1: redacción, pantallazos, código comentado, etc.)
- Los sábados cada equipo muestra los avances en funcionamiento relacionado con el sprint de cada semana
- Todo lo que haga el equipo debe subirlo como backup al Drive del Formador (carpeta evidencias-equipos)