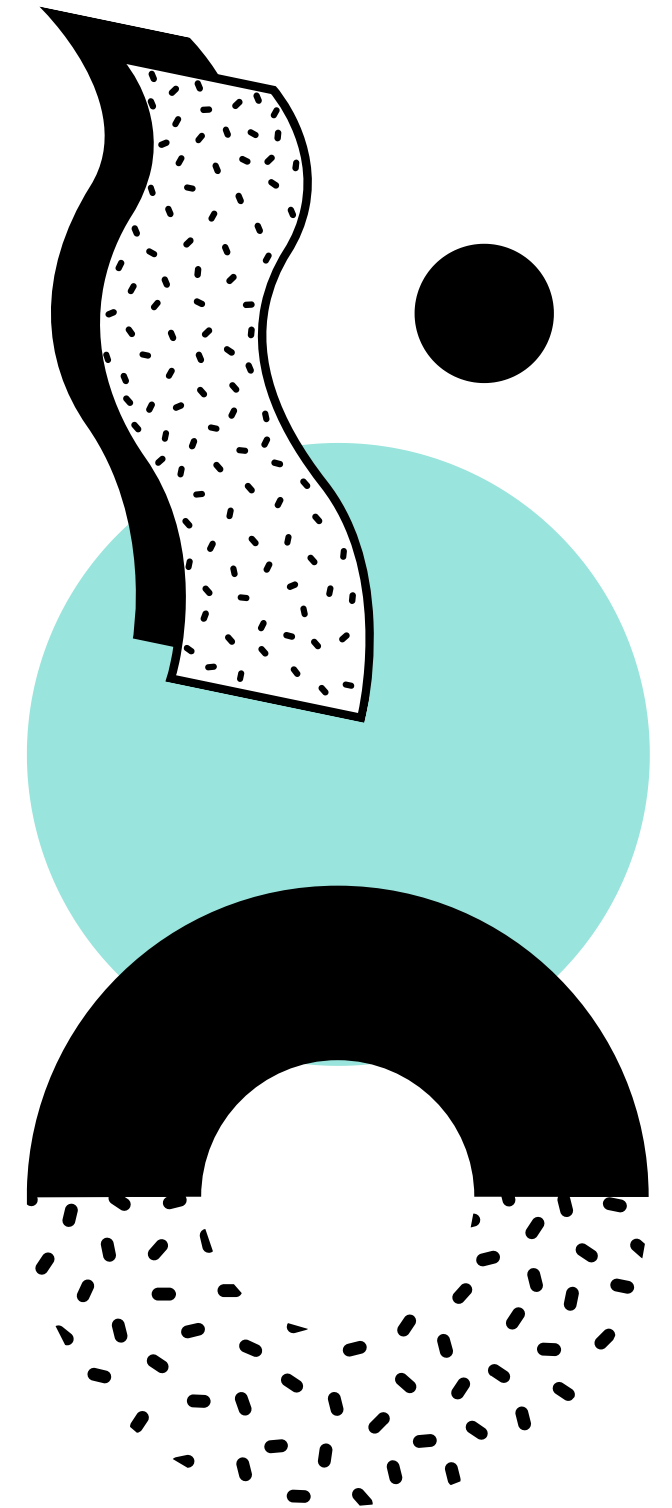


# MODELOS DE PROCESOS EN LA PROGRAMACIÓN DE JUEGOS DIGITALES

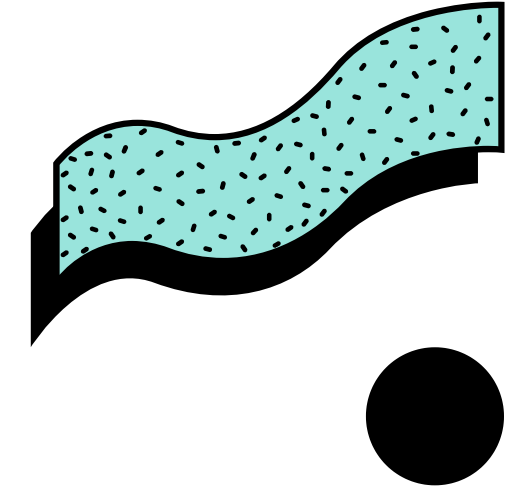
Ingeniería de Software

ANDREA CÁMARA - 1005718  
JOSÉ ORELLANA - 1065918  
EDGAR PAREDES - 1078218

MARCELO ROSALES - 1140518  
RONALD OVALLE - 1274518



# PRINCIPIOS DE SOFTWARE



Los siguientes principios se implementaron en los 4 juegos

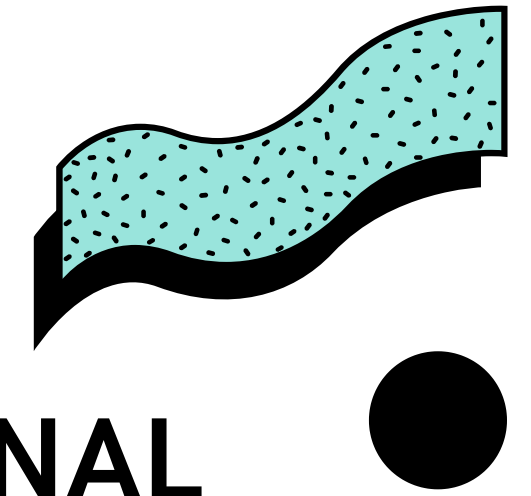
1. Razón de que exista un todo
2. Mantener el diseño sencillo
3. Mantener la visión
4. Otros consumirán lo que se produce
5. Abrácese al futuro
6. Planear por anticipado la reutilización
7. Pensar

# MITOS DE ADMINISTRACIÓN

- Si nos atrasamos podemos agregar más programadores y ponernos a la corriente
- El libro de estándares da todo el conocimiento necesario a mi personal.

# MITOS DEL CLIENTE

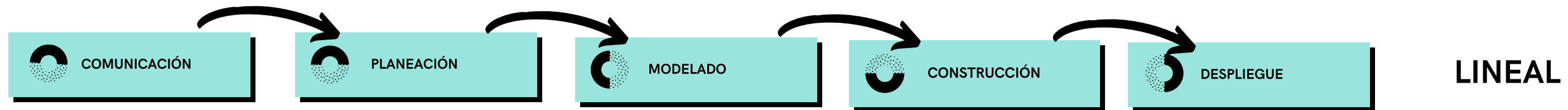
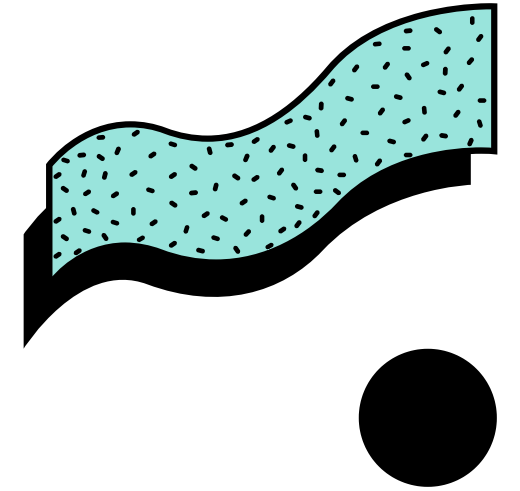
- Para comenzar a programar es suficiente el enunciado general, los detalles pueden ser más adelante.
- Los cambios se asimilan con facilidad ya que es un proyecto flexible.



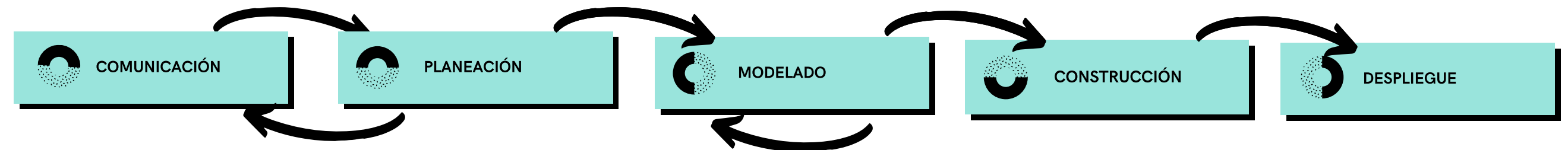
# MITOS DEL PROFESIONAL

- Una vez que escribimos el programa y hacemos que funcione, nuestro trabajo ha terminado.
- Hasta que no se haga correr el programa no hay manera de evaluar la calidad.
- El único producto de trabajo que se entrega en un proyecto exitoso es el programa que funciona.
- La ingeniería de software hará documentación voluminosa.

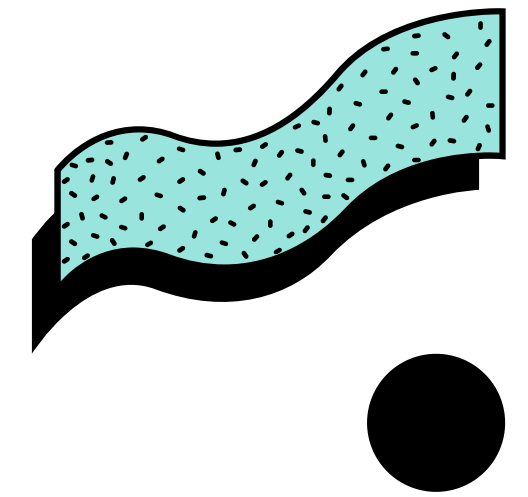
# FLUJOS DE PROCESO



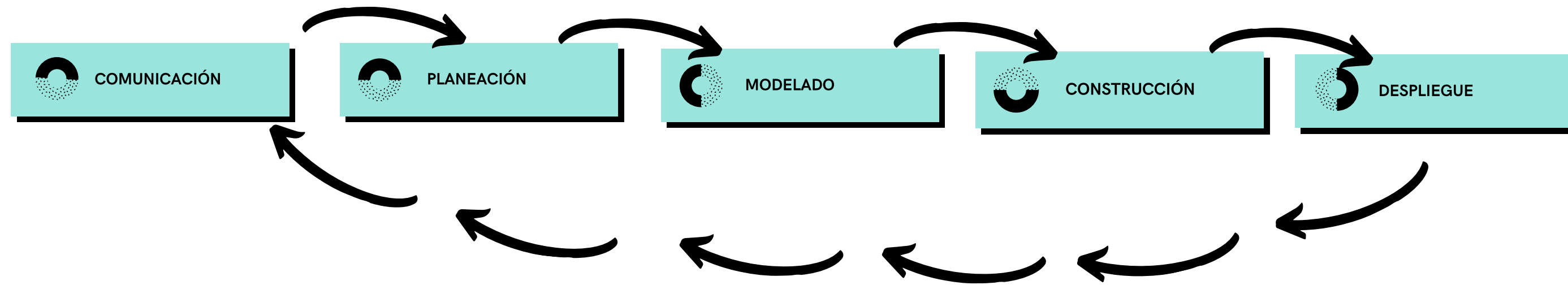
ITERATIVO



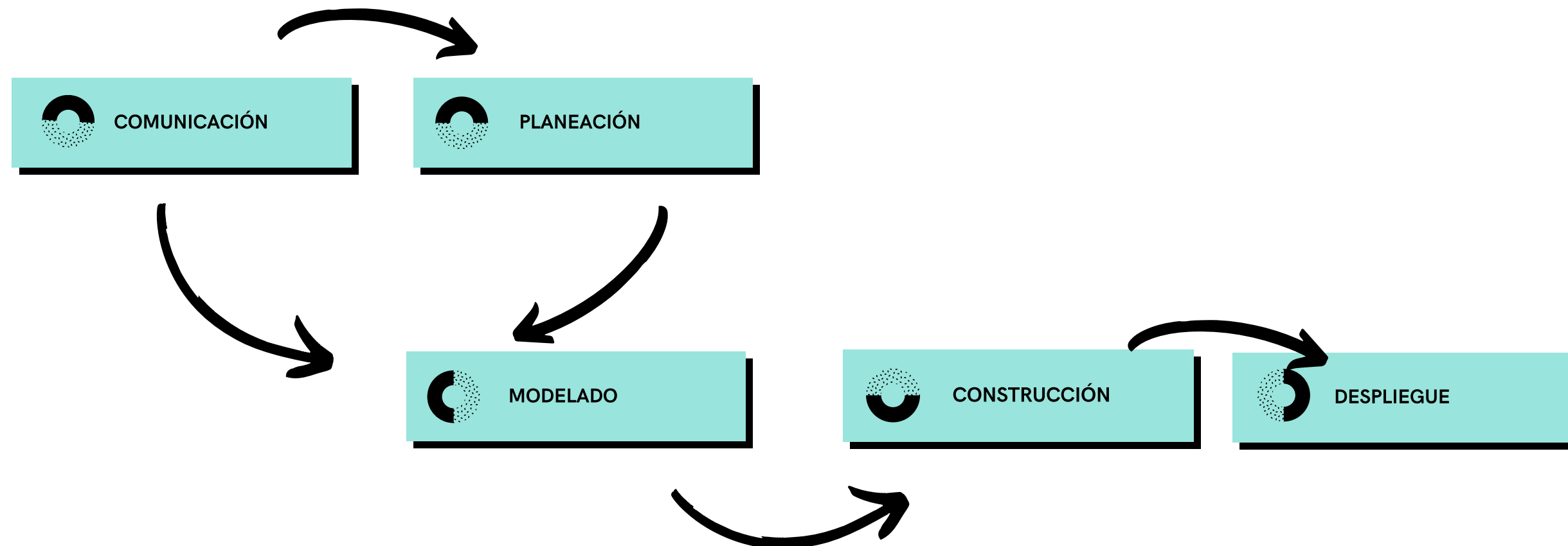
# FLUJOS DE PROCESO



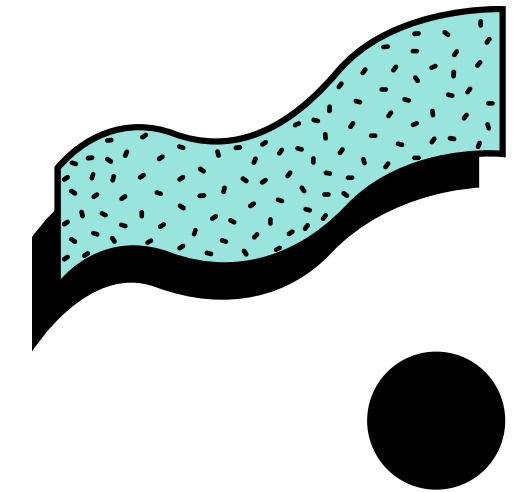
EVOLUTIVO



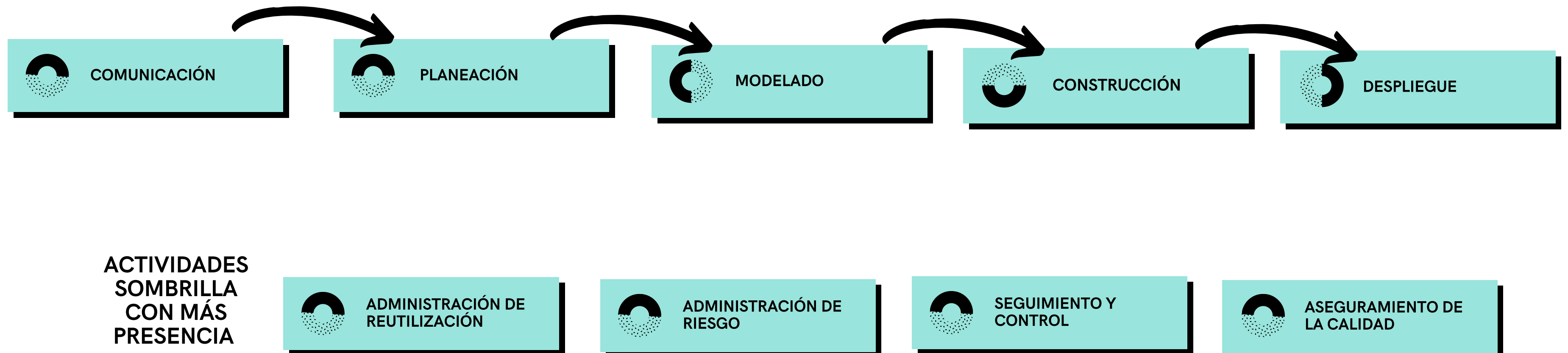
PROCESO  
PARALELO



# JUEGOS N.º 1 & N.º 2: MEMORIA Y SERPIENTES Y ESCALERAS

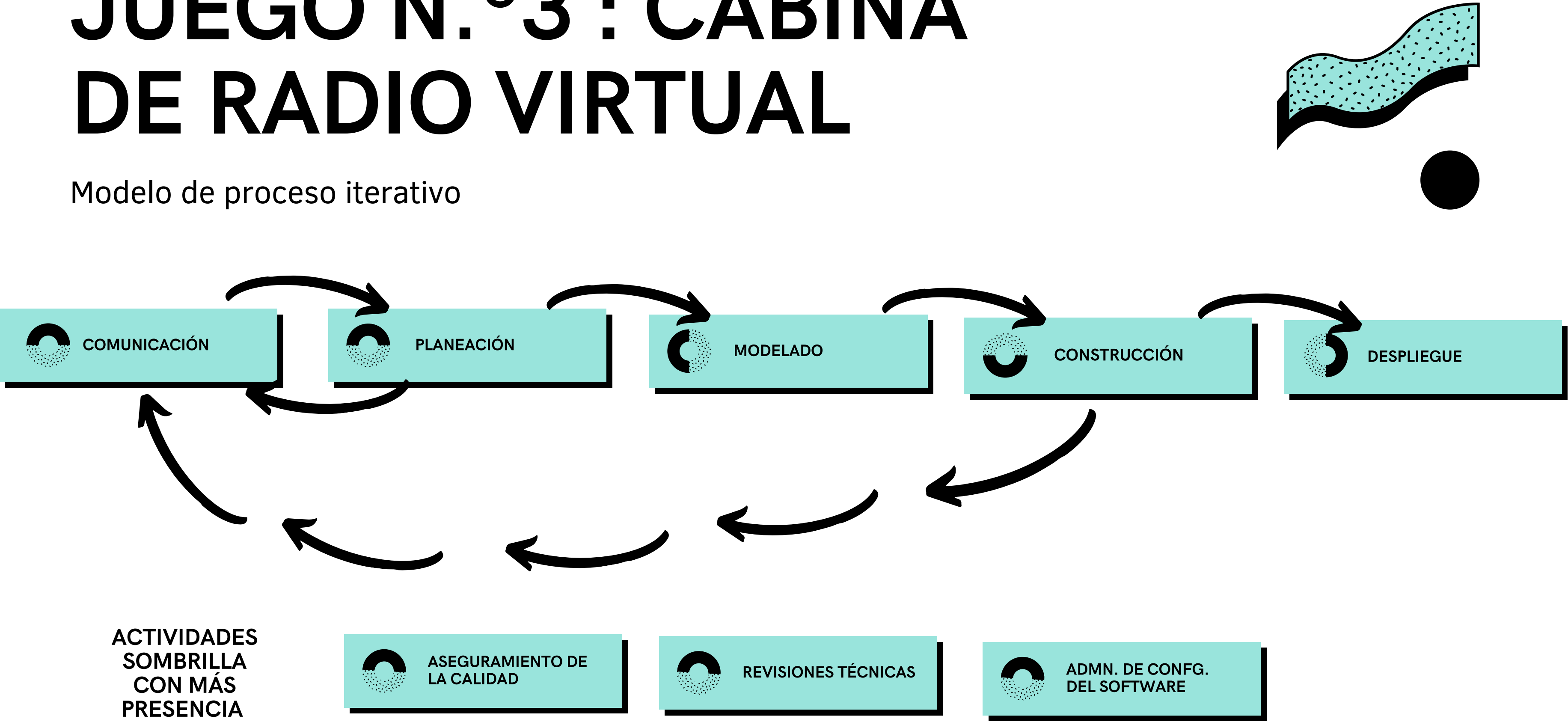


Haciendo uso de un modelo de proceso lineal

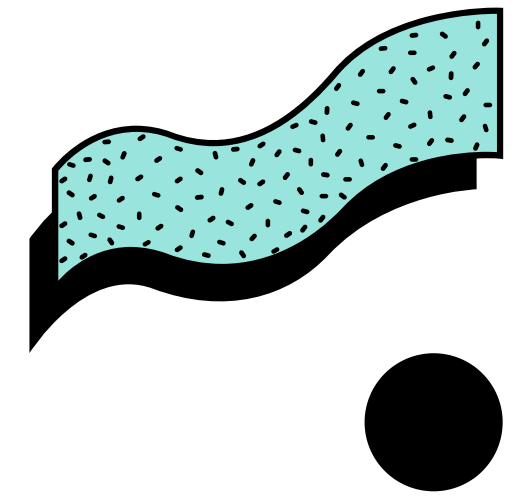


# JUEGO N.º3 : CABINA DE RADIO VIRTUAL

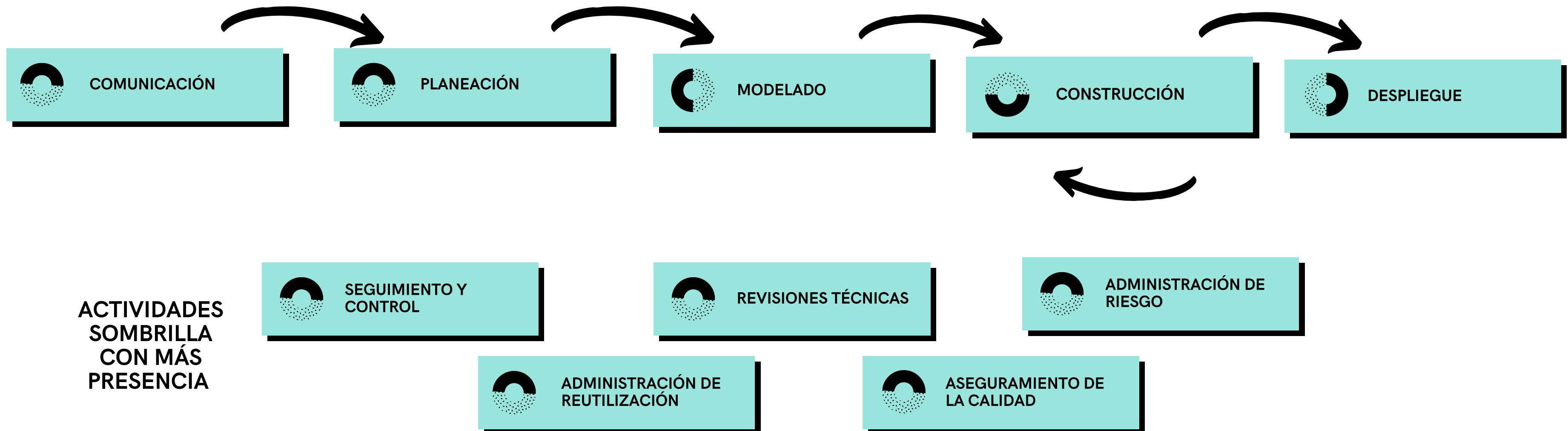
Modelo de proceso iterativo



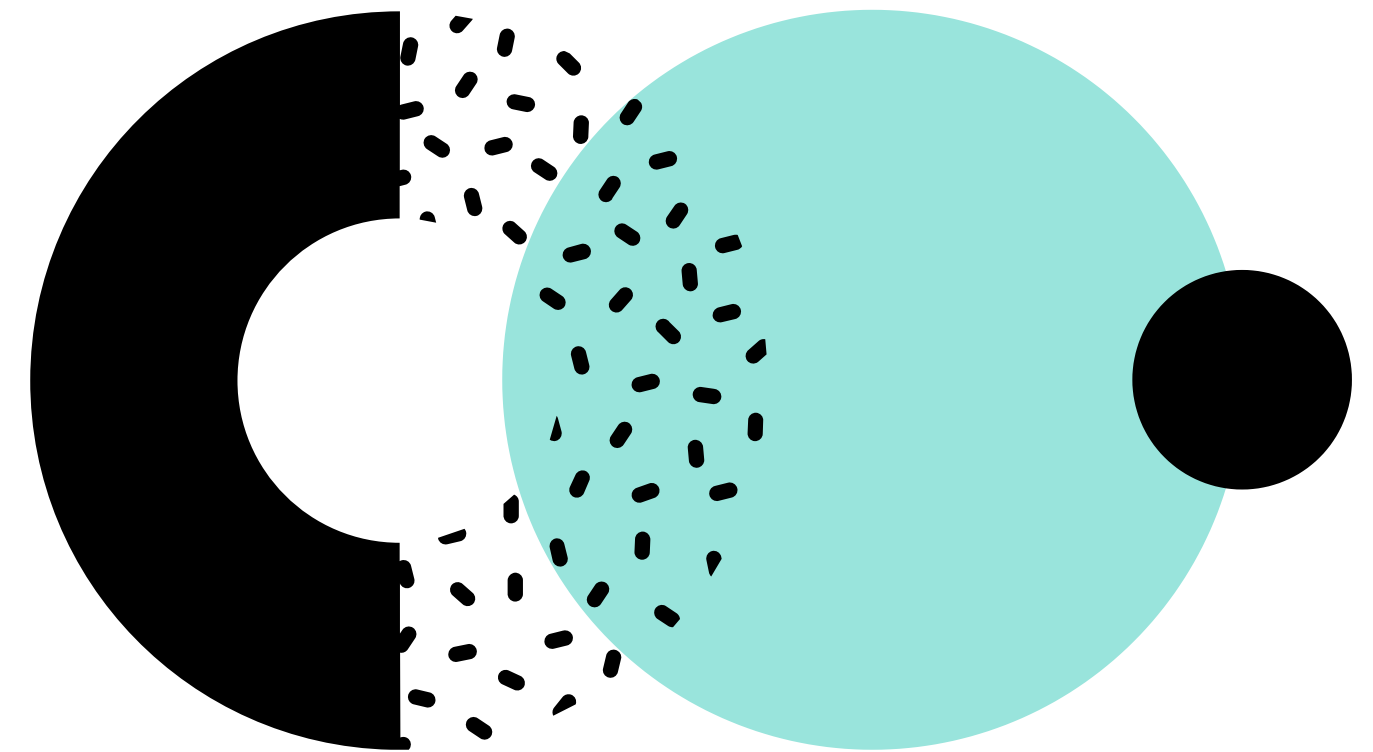
# JUEGO N.º 4: LABORATORIO MÓVIL INTERACTIVO



Modelo de proceso iterativo







**GRACIAS**

