

1 (30pts) Considere algún proyecto programado que ha realizado hasta ahora. ¿Cuál fue la estrategia que utilizó para su desarrollo? ¿Puede identificar las distintas etapas del ciclo de vida y cuáles actividades realizadas pertenecen a cada etapa? ¿Cuál fue el resultado final?

1.1 ¿Cuál fue la estrategia que utilizó para su desarrollo?

La estrategia que utilice en el proyecto fue el método cascada.

1.2 ¿Puede identificar las distintas etapas del ciclo de vida y cuáles actividades realizadas pertenecen a cada etapa?

Analisis	En esta etapa del ciclo de vida investigue acerca de las librerías y sus respectivos comandos para poder desarrollar el proyecto de la mejor manera posible.
Diseño	En esta etapa realice diferentes diagramas de flujo que me ayudaron a realizar cada módulo del proyecto.
Programación	Empecé codificar los diagramas flujo.
Depuración	En esta etapa probé los módulos realizados para así poder encontrar errores en el Código y solucionarlos lo más rápido posible.

1.3 ¿Cuál fue el resultado final?

Los diagramas de flujo fueron de la mano con el resultado final del proyecto, esto permitió que el proyecto tuviera una nota alta.

2 (35pts) Del ejercicio anterior y con el conocimiento sobre modelos de desarrollo, ¿cómo mejoraría el proceso de desarrollo para ese proyecto? ¿Qué modelo considera que habría podido aplicar? Desarrolle un plan de actividades. Divida las actividades en las diferentes etapas.

2.1 ¿Cómo mejoraría el proceso de desarrollo para ese proyecto?

Mejoraría el proceso de desarrollo gestionando de una mejor manera el tiempo utilizado en cada etapa del proyecto.

2.2 ¿Qué modelo considera que habría podido aplicar?

En ese proyecto habría aplicado el modelo de resolución de problemas.

2.3 Plan de actividades

Lunes	La meta de este día es poder concluir la etapa de análisis del proyecto para así poder tener una idea clara de lo que nos están pidiendo.
Martes	La meta sería terminar la etapa de diseño del proyecto.
Miercoles	En este día daría comienzo a la etapa de programación del proyecto.
Día de finalización	El objetivo del día es concluir con la etapa de depuración y así poder solucionar los errores encontrados lo más rápido posible.

3 (35pts) Generalice la respuesta anterior y cree una plantilla o guía de actividades generales que pueda aplicar en los proyectos del curso. Incluya actividades como: Crear el repositorio, leer la especificación, hacer un prototipo, etc. Incluya también un cronograma asumiendo que tiene 4 semanas para entregar el proyecto. No olvide dividir las tareas y actividades en las etapas correspondientes.

3.1 Guía de actividades

1-Crear un repositorio.
2-Leer a detalle el documento del proyecto.
3-Crear un proyecto en GitHub.
4-Repartir las tareas en caso de que sea un grupo.
5-Establecer el modelo de desarrollo.
6-Empezar con el ciclo de vida del software

3.2 Cronograma de actividades

Semana 1		
Día	Etapa	Tareas
Lunes	Análisis	Cada miembro del grupo debe de crear un análisis del proyecto.
Martes	Análisis	Los miembros del grupo se reúnen y así poder expresar lo entendido.
Miercoles	Diseño	Los miembros del grupo deben crear un diseño del proyecto.
Jueves	Diseño	Tiempo extra para el diseño.
Viernes	Diseño	Cada miembro del grupo enseña su diseño, luego se debate por el diseño a utilizar.

Semana 2		
Día	Etapa	Tareas
Lunes	Programación	Los miembros del grupo se dividen el trabajo para posteriormente unirlo.
Martes	Programación	Programando.
Miercoles	Programación	
Jueves	Programación	
Viernes	Programación	

Semana 3		
Día	Etapa	Tareas
Lunes	Programación	Programando.
Martes	Programación	
Miercoles	Programación	
Jueves	Programación	
Viernes	Programación	

Semana 4		
Para esta semana los miembros del equipo tendrían que haber terminado su parte del proyecto.		
Lunes	Análisis de resultados	Los miembros evalúan lo obtenido hasta el momento.
Martes	Depuración	Los miembros empiezan las pruebas del programa para la detección de errores.
Miercoles	Depuración	
Jueves	Depuración	
Viernes	Documentación	Se procede a realizar la documentación del proyecto. Cada integrante tendrá que realizar una parte del proyecto para posteriormente unirlo.
Entrega		