**INTEC**

**IDS-317 – TÉCNICAS FUNDAMENTALES DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**REPORTE DE CONSTRUCCIÓN ENTREGA FINAL LABORATORIO – AGOSTO/OCTUBRE 2016**

Junto con el código fuente del proyecto, la entrega final del laboratorio incluye un *reporte de construcción*, el cual debe cubrir los puntos que se listan más abajo. Los criterios de evaluación para este reporte serán (1) la consistencia entre lo indicado en el reporte y lo observado en el código; y (2) la calidad de la justificación provista para cada sección del reporte.

Los detalles provistos en cada sección deben ir enfocados a la mecánica detallada y de bajo nivel de la tarea de construcción (programación), evitando así solapamiento con algunas consideraciones o elementos similares presentes en el proyecto de teoría.

**Secciones del Reporte**

1. **¿Se utilizaron convenciones de nombrado para este código?**

Sí, se utilizó CamelCase como convención para los nombres de métodos, variables y clases. En esta convención, las clases se iniciaban con mayúscula en la primera letra y las demás tenían minúscula en la primera letra. Para el resto de letras, en todos los casos se utilizaban mayúsculas para la primera letra de cada palabra existente en el nombre.

1. **Expliquen de manera detallada cómo se ejecutaron las pruebas unitarias y de integración sobre el código entregado**
2. **Expliquen de manera detallada cómo se dividió el trabajo de construcción entre los integrantes del equipo, justificando las decisiones tomadas en ese sentido**

* Las tareas de, documentación fueron lideradas por Brandon Mendoza.
* La lógica del programa y la forma en la que las entidades interactúan fue liderada por Nathalia García.
* La estructura del programa fue liderada por Mabel Gerónimo.
* El diseño de la aplicación fue liderado por Carlos Valerio.

El desarrollo de código de la aplicación fue tarea de todos, donde cada uno recibió una funcionalidad:

* Brandon Mendoza. Encargado del menú.
* Nathalia García. Encargada de juegos pasados.
* Mabel Gerónimo. Encargada de registro de equipos y la vista de iniciar juego.
* Carlos Valerio. Encargado de subir archivos.

Sin embargo, al final todo el mundo interactuó con la parte del otro. Brandon se unió a Carlos y planteó un diseño para el menú. Mabel se alió a Nathalia para consolidar la vista de histórico, también se alió con Carlos Valerio para reutilizar su código en el menú de iniciar juego y más evidencias que detallen esto pueden ser encontradas en el historial de commits que se encuentra en el repositorio en GitHub: https://github.com/m4b3l/FootballBoard

1. **Expliquen de manera detallada el procedimiento de integración de cambios: el ensamblado de una sola base de código en torno a lo desarrollado por cada quien, a fin de utilizarla para fines posteriores como compilación y pruebas**

Para la integración de cambios usamos las herramientas de Git. Cada uno complementó el conocimiento del otro en la plataforma con el fin de lograr ser unos masters.