Programación III Lunes 5 septiembre

<https://github.com/mariammayito/Materia-Progra-3>

**PROYECTOS**

1. 20% Project Management (github)

* Source Control
* Agle/ Scrum
* **Semana 6**:
* github, Waffle io,
* Continious Integration (entregrables cada semana)
* Circle Ci
* **Semana 7: Inicio segundo proyecto**
* listos los USR Store en Waffle
* **Semana 9:**  (Revisión del proyecto)
* Code Review
* Semana 14:
* Usr storie terminados
* Y entregable final

**Fibonacci IMPORTANTE**

1. Segundo proyecto, 30% Codificado

**TAREAS CORTAS 15%**

**10% tareitas (entregables a la semana 13)**

**5% Expocision de un Patron de diseño**

Buenas prácticas

1. Comentar código.
2. Variables con significado con sentido
3. Manejo de recursos (manejo de memoria)
4. Indentacion (código legible, reutilizar codigo)
5. Debbugear
6. Manjeo de excepciones
7. Concatenar hacia abajo
8. MVC patrón de diseño, facilita la interaccion entre las capas(N capas predecesor de MVC)
9. Framework: es un conjunto de utilidades de ayudan o facilita el desarrollo de software
10. IDE: Interated Develoment Enviroment
11. Recursividad : Fibonacci
    1. Ejemplo fácil
    2. <http://www.lawebdelprogramador.com/foros/C-sharp/1159676-Secuencia-Fibonacci-C-Windows-Form.html>
    3. <http://www.dotnetperls.com/fibonacci>
    4. Ejemplo del profe

Public Class MathSolver

**(**

Public long Fibonacci(int numero)

**(**

Try**(**

If (number == 1)**(**

Return 1; //**)**

//

Return Fibonacci (number-1)+ Fibonacci(n-1);

**)**catch (exception e)

**(**

Console.write(String Format(“Exception (0) happen”), e.message);

**)**

**)**

**)**

**Ciclo de Vida de un proyecto de Software**

1. Se crea la necesidad
2. Obtener requerimientos
3. Asignar Recursos
4. Planear el proyecto
5. Desarrollo dirigido por pruebas (test driven develoment)
6. Unit Test : es una prueba que testea la funcionalidad de un método (Visual studio .net tiene un MS Test para hacer unit test)

* Metodología de Cascada
* Metodología Agile: tener entregables listos en periodos e tiempos cortos, (divide y vencerás dijo Jairo ☺ ) SCRUM o iteraciones, estas se defines según el número de personas del equipo.
  + Ejemplo :

1. Conexión a la base de datos
2. Procesar la información (manejo interno Agregar)
3. Mostrarle la información obtenida
4. Permitirle buscar información
5. Eliminar Información
6. Ordenar Información alfabéticamente
7. Iteraciones de 1 o 2 semanas
8. Trabajar en equipos de 3 a 5 personas
9. User story: es un atarea q no es trivial y q se puee definir como un conjunto de tareas triviales, (que otras tareas pueden depender de una de otra)

Git Hub

Manejarlo con branches (el profe va a hacer un laboratorio para crear github, subir código, crear banches, pull request , también ver waffle ,circle o algo asi)