

Primera Entrega de Proyecto

Juan Andres Bautista
Guillermo Sarmiento
Juan David González Espinosa

Ingeniería de Software II

Wilson Soto

Politécnico Grancolombiano
Bogotá
2022

Introducción

En este documento se presenta la problemática del cómo registrar los vehículos que ingresan al parqueadero del Poli, esta aplicación se desarrollará a través de todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y utilizando alguna arquitectura de software que más adelante estará discriminada y problemática a tratar y la justificación de la aplicación. Además de eso se presentará las historias de usuario, la definición de los sprints y el mockup de la aplicación que en entregas posteriores se entregará.

Índice

1. Descripción del Problema.....	4
2. Justificación de la aplicación.....	5
3. Product Backlog.....	6
4. Sprints.....	
4.1 Definición de los sprints.....	
4.2 Sprints Backlog.....	
5. Mockup de propuesta de la aplicación.....	

Descripción de la Problemática

En el parqueadero del Poli se necesita llevar el registro de los vehículos que utilizan dicho espacio mediante una aplicación, ya que actualmente se realiza con un talonario y es más difícil la búsqueda de los carros que están dentro del parqueadero, por eso se requiere una aplicación que se debe construir sobre un patrón de arquitectura y también debe contener un patrón de diseño de los grupos creacionales, estructurales y de comportamiento. Esta problemática se va a tratar a lo largo de la duración del semestre y se avanzará secuencialmente siguiendo unas tareas que están discriminadas en las historias de usuario en la aplicación Jira y a medida que se van cumpliendo dichas tareas se logrará llegar al producto final.

En esta problemática se estudiará los patrones de diseño de software los cuáles según el blog de Profile “¿Qué son los patrones de diseño de Software?” Son una solución general, reutilizable y aplicable a diferentes problemas de diseño de software. Se trata de plantillas que identifican problemas en el sistema y proporcionan soluciones apropiadas a problemas generales a los que se han enfrentado los desarrolladores durante un largo periodo de tiempo, a través de prueba y error. También se estudiarán los grupos de los patrones de diseño que como anteriormente aparece, existen grupos creacionales los cuales definen cómo se puede crear un objeto, los grupos estructurales que tratan la manera en la que los objetos se conectan con otros objetos y los grupos de comportamiento los cuales tratan a los objetos que manejan tipos particulares de acciones dentro de un programa.

Justificación del Problema

Esta problemática la vamos a tratar porque sirve para llevar a cabo todo el proceso de un proyecto siguiendo el paso a paso con las historias de usuario y las tareas que están plasmadas en el tablero de Jira. Con esta organización podremos tener un plan de trabajo limpio y así poder atacar el problema dando la mejor solución posible. En este problema podremos implementar los patrones de diseño vistos en clase en la aplicación para su funcionamiento óptimo además que esta aplicación será un beneficio para los usuarios que trabajen en el registro de carros en el parqueadero del Poli ya que es una manera intuitiva de llevar el registro de los vehículos.

También se llevará a cabo esta problemática porque es muy factible llegar a su solución ya que contamos con los recursos necesarios para poder realizar todas las tareas que se vayan generando a través del tiempo mientras estamos desarrollando la aplicación.

Mockup de la aplicación

Pantalla principal donde pondremos la placa del vehículo y daremos click sobre el botón según la acción que se vaya aplicar

Parqueadero Poli

Ingresa la placa del vehículo

Ingresa Sale

Consultar

[Ver los Vehiculos que están usando el parqueadero](#)

Pantalla donde podremos consultar los vehículos que están usando el parqueadero o donde saldrá el resultado de la consulta

< Volver

Carros usando el Parqueadero

Consultar

Placa	Fecha de ingreso
IXZ693	2022-08-15
MNO859	2022-06-20
FED112	2022-08-25