

DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL DE 1º DAM



Nicolás Fernández de la Fuente Bursón

20 de Mayo de 2022

INTRODUCCIÓN

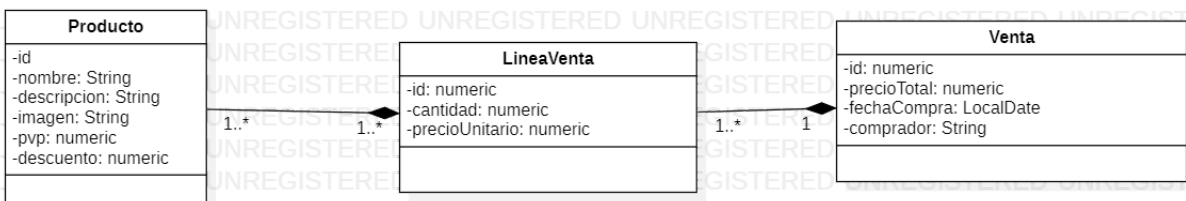
A la hora de realizar cualquier aplicación o programa hemos visto que es importante recoger la información pertinente para facilitar su reproducción o replicación . Recopilar los fallos para poder evitarlos en el futuro y buscar mejores alternativas a los problemas que se han ido planteando son unas entre otras muchas ventajas. La documentación es una forma de aprendizaje más además de servir como herramienta para aumentar la eficacia.

OBJETIVO (resumen)

Crear una página web de compra de claves de videojuegos, en que el usuario pueda ver los diferentes juegos de los que se dispone, acceder a la información detallada del producto y añadirlos al carrito

PROCEDIMIENTO

1. Se ha usado un repositorio de Github con sus respectivas ramas
2. Se ha usado Trello para llevar una organización esquematizada del proyecto
3. Se ha aplicado Lombok y Maven



SIMPLIFICADO, POSTERIORMENTE AMPLIARÉ LA INFO EL ESQUEMA RELACIONAL DE
DRAW.IO

TRELLO

<https://trello.com/invite/b/1Q0BlnOh/bacb233e54beff5a6406ebe2332a2221/proyecto-final>

Pendiente de transformar las anotaciones en historias de usuario y criterios de
aceptación como hemos visto hoy en clase e iré haciendo en adelante.