# Logotipo Descripción generada automáticamente con confianza media**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PUEBLA**

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

**Ingeniería en Desarrollo y Gestión de Software**

**MATERIA:** Desarrollo Web Integral

**DOCENTE:** Guillermo Sánchez Flores

**Nombre del alumno:**

Claudio Domínguez Julio Andrei UTP0006096

**GRADO Y GRUPO: 9** B

**FECHA DE ENTREGA: Tentativa**

**LUGAR: PUEBLA DE ZARAGOZA**

PERIODO: Mayo – Agosto

Contenido

[**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PUEBLA** 0](#_Toc104853874)

[PLAN DEL PROCESO DE DESARROLLO WEB DE ACUERDO A LA METODOLOGÍA AGIL SELECCIONADA 2](#_Toc104853875)

[JUSTIFICACIÓN DE LA ARQUITECTURA 2](#_Toc104853876)

[PRODUCT BACKLOG 3](#_Toc104853877)

# PLAN DEL PROCESO DE DESARROLLO WEB DE ACUERDO A LA METODOLOGÍA AGIL SELECCIONADA

Para este proyecto a desarrollar, se deseó seleccionar la metodología SCRUM, ya que el SCRUM “*Es un marco de trabajo liviano que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptativas para un determinado de problema complejo*”(Ken Schwaber, 2022)*.* Hoy en día, el SCRUM es usado en la mayoría de los casos de los proyectos. Con la finalidad de optimizar los recursos de una forma adaptativa, razonable y cambios en poco tiempo.

Además, trabajar con la metodología SCRUM hace que el equipo se vuelva aún más razonable gracias a estos puntos:

* Compromiso
* Foco
* Franqueza
* Respeto
* Coraje

La sección del SCRUM Team, tiene el compromiso de lograr sus objetivos, así como el poder apoyarse mutuamente. Y el máximo compromiso para poder avanzar en el proyecto, es debido a los Sprints. Los Sprints son tareas a realizar durante la semana. Cada Sprint tiene un objetivo en específico logrando que el tiempo y los recursos sean flexibles y equilibrados.

En este caso para el proyecto solo lo compondrá un integrante, donde llevará acabo todos los roles en un solo individuo.

# JUSTIFICACIÓN DE LA ARQUITECTURA

La arquitectura seleccionada a trabajar es la de basada en capaz, ya que este compone de una distribución de roles y responsabilidades a llevar. Haciendo de esta una ejecución de ella en forma jerárquica. El rol indica que hacer y el tipo de interacción con otras capas.

Este modelo de desarrollo de software compone de los siguientes puntos a considerar:

* Capa de presentación

Capa donde el usuario podrá interactuar con los controles de la interfaz, de otra manera hace uso del Front-END para poder comunicarse con la capa de negocios.

Esta interfaz debe ser amigable y flexible en su total entendimiento para el usuario.

* Capa de negocios

En esta capa es donde se invocan los métodos de la capa de acceso a datos así también como el recibir las peticiones del usuario mediante la capa de presentación.

* Capa de datos

La rama de toda la lógica, donde los datos se crean para mandar la solicitud mediante métodos y solo así brindarle la información a la capa de negocios.

De esta forma es como nosotros lo estaremos llevando acabo con ASP.NET, en la solución del problema integrar dichas capas.

# PRODUCT BACKLOG

Antes de entrar en detalle del PRODUCT BACKLOG, haremos saber los roles de cada usuario, así como el inicio de este proyecto.

NOTA: Recordemos que solo es un individuo, por lo tanto, estará hecho por un solo integrante.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PRODUCT OWNER | Team | Scrum Master |
| Julio Andrei Claudio Domínguez | Julio Andrei Claudio Domínguez | Julio Andrei Claudio Domínguez |

|  |  |
| --- | --- |
| Initial Release | Initial product backlog |
| 28/05/2022 | 28/05/2022 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PRODUCTO  Web con estructura de datos | PENDIENTE | EN PROGRESO | FINALIZADO |
| JULIO ANDREI  STORY #1 | Investigar arboles binarios. |  |  |
| Investigar recursividad. |  |  |
| Realizar la capa de acceso a datos. |  |  |
| Realizar la capa de negocios |  |  |
|  |  |  |
| JULIO ANDREI  STORY #2 | Realizar el diseño de la capa de presentación |  |  |
| Investigar el recorrido de los árboles binarios |  |  |
| Integrar el proyecto a un repositorio. |  |  |
| Integrar la funcionalidad de las listas ligadas en las respectivas capas |  |  |
|  |  |  |
| JULIO ANDREI  STORY #3 | Crear el árbol binario en la capa de acceso a datos. |  |  |
| Crear el método in-ORDER |  |  |
| Crear el método Post-ORDER |  |  |
| Crear el método Pre-Orden |  |  |
|  |  |  |
| JULIO ANDREI  STORY #4 | Dibujar el árbol en GDI+ |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| JULIO ANDREI  STORY #5 |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| JULIO ANDREI  STORY #6 |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |