

Proyecto OnBreak

Integrantes: Bastián Navarrete

Matías Sepúlveda

Eduardo Corvalán

Sebastián Palacios

Sección: 003D

Profesor: José Pino

Asignatura: Desarrollo de software de escritorio y gestión

Índice

1. Introducción.
2. Desarrollo del Software.
   1. Prototipo no Funcional.
   2. Prototipo Funcional.
3. Trabajo Final.
4. Conclusión.
5. Introducción

Mediante el presente informe daremos pie a presentar como fue el desarrollo del software propuesto en este proyecto para la compañía de eventos OnBreak, en donde se mostrará la documentación del proceso de la planificación y desarrollo de nuestro sistema. Indicaremos cuales fueron los pasos a seguir, además de las metodologías que usamos como equipo de trabajo para llevar a cabo este proyecto. También detallaremos como fue el desarrollo grafico del software en cuestión junto con sus funcionalidades.

2) Desarrollo del Software

2.1) Prototipo no Funcional

Para dar inicio al desarrollo del software se llevó a cabo un proceso el cual lo denominamos una ronda de ideas, para poder proponer como se podrían implementar los requerimientos presentados por el cliente dentro de una aplicación funcional e intuitiva, por lo cual como equipo de trabajo discutimos sobre como hacer la interfaz más amigable para el usuario, y con un diseño atractivo para el este, por consiguiente lo que hicimos fue recapitular los requerimientos solicitados por el cliente, para saber cuales eran las necesidades que este tenía y como poder brindarle una solución a estas, luego procedimos a analizar el diagrama para dar en pie a un prototipo no funcional en un mockup, después de hacer esto, dentro del mockup buscamos hacer una interfaz intuitiva con botones llamativos, para hacer de su uso algo sencillo tanto para alguien que no tiene experiencia en el uso de software, como para alguien capacitado.

2.2) Prototipo Funcional

Después de haber realizado el prototipo no funcional en Balsamiq Mockups, llevamos a cabo la tarea de realizar el prototipo funcional en la plataforma Visual Studio utilizando la librería de WPF con el lenguaje de programación C#, el cual es el más apropiado puesto que es un lenguaje orientado a objetos. Dentro de este prototipo funcional nuestro principal objetivo fue realizar una plataforma lo mas parecida al diseño propuesto en el mockup, ya que el prototipo propuesto en Balsamiq cumplía con todos los requerimientos que buscaba el cliente.

Es por esto que como grupo de trabajo, nos dividimos las tareas para crear el software en cuestión, para ello nos pusimos de acuerdo en estudiar distintas partes del software, para que cada uno de los integrantes realizara una tarea en específico dentro del software, la idea principal de esta organización es que en caso de que algún integrante presente alguna dificultad, el resto de los individuos estén disponibles para apoyar al estudiante que presenta las complicaciones con la parte asignada.

3) Trabajo Final

Una vez realizado el prototipo funcional, se llevó a cabo la toma de requerimientos dentro del equipo de trabajo para crear la interfaz gráfica dentro del trabajo final, dejando así en claro cuales serían los colores utilizados, la fuente, el tamaño de los botones, el fondo de la aplicación, entre otros requerimientos. Después de que estos fueron tomados, se implementaron a la hora de hacer el software funcional, para así, hacer las pruebas y asegurar que el software funcione de manera estable para su uso laboral, para ello llevamos a cabo distintas pruebas de rendimiento del software que este no colapse a la hora de ingresar mal un dato o dejando en blanco algún campo a la hora de registrar un cliente o gestionar uno, documentando en el código las excepciones necesarias para que el programa no se cierre inesperadamente.

Durante el desarrollo de este software, nos comunicamos principalmente por la plataforma Discord, en la cual compartiendo pantallas íbamos viendo nuestros avances y ayudándonos mutuamente, entregándonos avances e implementándolos en el proyecto creado en Visual Studio 2019, lentamente dándole forma al producto final, por la parte de Eduardo Corvalán, se llevó a cabo el tema de la interfaz, este debía contar con una paleta de colores similares a las del logo de la compañía OnBreak, con botones grandes e intuitivos para que el trabajo sea mucho más sencillo, lo cual llevó aproximadamente unos 3 días dedicando el crear el fondo de la aplicación en programas de edición, específicamente Adobe Photoshop cs6 e implementándolo en la interfaz. Bastián Navarrete se encargó de realizar las ventanas como tal de la aplicación, los tamaños y la distribución de los botones, fuente, campos de texto y del orden en general de la aplicación, esto llevo a cabo unos 2 días de desarrollo, Sebastián Palacios se encargó de la funcionalidad de los botones, a pesar de que nos costó ms esta parte, se logró en unos 5 días, investigando por todos para así darle un funcionamiento correcto al software, y por ultimo Matías Sepúlveda, quien se encargó del testeo de la aplicación y de conectarla a una base de datos para almacenar la información que sea ingresada al software, para esto nos demoramos 2 días en buscar pruebas y en documentar las excepciones para que el programa no colapse o no deje pasar campos vacíos al momento de llenar los formularios.

4) Conclusión

Para finalizar como equipo de trabajo manifestamos que este proyecto nos enseñó que el trabajar en equipo nos vuelve más eficientes a la hora de hacer un proyecto tan grande y complejo como este, puesto que al dividir las tareas y al compartir los conocimientos de cada uno de los integrantes logramos hacer este programa dentro del plazo establecido por el profesor.

El aporte al aprendizaje para nosotros como equipo de trabajo, fue a entender mejor la herramienta de Visual Studio, el uso de librerías y el lenguaje C# como tal para desarrollar softwares que pueden tener muchas funciones como el almacenar datos a una base de datos conectada a esta, el diseño de interfaces y el orden de estas, y la funcionalidad de los lenguajes orientados a objetos a la hora de desarrollar programas destinados al mundo laboral, entre otras.