

INDICE

Índice.....	1
Introducción.....	3
Consideraciones iniciales.....	4
Primera Carátula.....	5
Segunda Carátula.....	6
Dedicatoria.....	7
Agradecimientos.....	8
Resumen.....	9
ANTECEDENTES	
1. Introducción.....	10
2. Identificación del problema.....	10
3. Objetivos.....	10
a. General.....	10
b. Específicos.....	10
4. Fundamento Teórico.....	10
5. Requerimientos del usuario.....	10
a. Datos.....	10
b. Servicios.....	10
6. Requerimientos de Hardware y Software.....	11
a. Software necesario.....	11
b. Hardware necesario.....	11
7. Diseño de pantallas.....	11
a. Pantallas de entrada.....	11
b. Pantallas de salida.....	11
8. Modelo funcional.....	12
9. Modelo producto.....	12
10. Modelo del programa.....	13
11. Diagramas de flujo.....	13
12. Listado de variables.....	13

APENDICE A

MANUAL DE PROGRAMACION

1. Requerimientos	14
2. Características	14
a. Mantenimiento.....	14
b. Mejoras	14
3. Unidades de la aplicación.	14
a. Unidad A	14
b. Unidad B	14
4. Funciones	14
a. Unidad A	14
5. Procedimientos	14
a. Unidad A	14

APENDICE B

MANUAL DEL USUARIO

1. Requisitos	15
2. Instalación.....	15
3. Características	15

ANEXO A

DISEÑO DE PANTALLAS.....	15
--------------------------	----

GUIA PARA LA ELABORACION DEL DOCUMENTO QUE ACOMPAÑA AL PROYECTO SOFTWARE SIS – 2120 “SEMINARIO DE PROGRAMACION”

A continuación te presento un documento que espero te sirva para que elabores la parte teórica de tu proyecto de SIS – 2120, he tratado de elaborar este documento para que sea lo mas homogéneo posible, es decir que sirva de guía tanto para el paralelo “A” del Ing. Carlos Balderrama, como para el paralelo “B” del Ing. Alcides Terán.

Recordándote que esto no significa que esta sea la única y mejor forma de realizarlo, puede ser que tenga errores, los cuales espero de todo corazón que me los hagas conocer para que los corrija y así tanto como tu y como yo salgamos beneficiados aprendiendo juntos.

Si ves que el presente material es útil, te autorizo para que lo distribuyas libremente entre tus amigos, con la única condición de respetar los derechos de autor es decir, no borres esta primera página.

Datos adicionales

Descargado de:

<http://www.eljanpatito.cjb.net>

Creado por:

Univ. Raúl Marcelo Sejas Montaña

Documento difundido por:

Derechos Reservados Sr. Software © 2005

Oruro – Bolivia.

Consideraciones iniciales.

Antes de empezar debo darte algunos consejos que espero los sigas en posteriores proyectos.

- Por lo general un proyecto debe estar escrito en Arial Nro. 12 con espaciado de 1.5 líneas.
- El tipo de fuente debe ser lo mas homogéneo posible a lo largo de todo el proyecto.
- Debes de mantener una simetría en cuanto a los márgenes en tu proyecto.
- Los proyectos se entregan en papel tamaño Din A4, u oficio.

Después de estas consideraciones vamos a la guía. 😊

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE ORURO
FACULTAD NACIONAL DE INGENIERÍA
CARRERA DE ING. DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

SIS – 2120
“SEMINARIO DE PROGRAMACION”

ESCUDO F. N. I.

TITULO DE LA APLICACIÓN

Integrante(s):

- XX
- XX

Oruro marzo de 2005.

Proyecto SIS – 2120
“Seminario de programación”,
sometido a consideración de la carrera de
Ingeniería de Sistemas e Informática.

TITULO DE LA APLICACIÓN

Oruro, 10 de marzo de 2005 (Fecha presentación último seguimiento)

Aprobado: Dpl. Ing. Carlos Balderrama Vásquez

Fecha de aprobación: Oruro 15 de marzo de 2005 (Fecha presentación final)

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

PRESENTACIÓN

PROLOGO

RESUMEN

Esta es la parte inicial del proyecto donde se menciona lo siguiente:

- **¿Cómo surgió la idea? (Mención al Problema)**
- **¿A quienes se va a llegar con la aplicación desarrollada?**
- **Un resumen, de cuales son los alcances y que limitaciones tiene. También se puede hacer mención al lenguaje utilizado (C, C++, C++ Builder, Delphi, Auto Lisp, Java, etc.) y a la metodología empleada para este fin (Estructurada, POO, UML, etc.)**

ANTECEDENTES

1. **Introducción.-** Se hace mención al “Titulo de la aplicación”, indicando además de la manera mas resumida posible los alcances del mismo, o si lo prefieres puedes mencionar el uso que se le dará a tu aplicación.
2. **Identificación del problema.-** Aquí se explica el problema por el cual te decidiste a hacer tu aplicación.
3. **Objetivos.**
 - b. **General.-** Es con lo que el usuario se beneficiara, esto mencionado en forma general.
 - c. **Específicos.-** Se deben mencionar dos o mas objetivos específicos si prefieres puedes desglosar el objetivo general en pequeños objetivos, en si el conjunto de todos los objetivos específicos sirven para alcanzar el objetivo general.
4. **Fundamento Teórico.-** El fundamento teórico debe estar en máximo 5 hojas, solo en casos extremos podrás elevar este número. Recuerda que en este punto deberás presentar lo esencial y/o lo importante, aquí lo que se quiere tener es “Calidad de información”, en lugar de “Cantidad”.
5. **Requerimientos del usuario.-**
 - a. **Datos.-** Aquí deberás colocar los datos que serán necesarios que el usuario deberá ingresar para que tu aplicación funcione lo mas correcto posible.
 - b. **Servicios.-** Se muestra todo lo que el usuario recibirá de tu aplicación, pueden ser de tipo grafico, sonido, numérico, tablas, etc. Tu deberás explicar el tipo de resultados que el usuario recibirá.

Estos subtítulos están en rojo por que deberás ir modificando esta sección según vayas avanzando en tu proyecto, a no ser que desde un principio ya tengas exactamente una noción de que es lo que necesitaras del usuario, y que le ofrecerás, de ser así pues magnífico, pero si no, no te preocupes, ya que en seguimientos posteriores podrás ir modificándolo.

6. Requerimientos de Hardware y Software.-

- a. **Software necesario.-** Como su nombre lo indica aquí deberás mencionar todo el software adicional que tu aplicación pudiese necesitar para su funcionamiento, como ser: Plataforma Ej. Windows, Linux, etc. Algún compresor, un codec's, etc. Según sea el caso, también aquí puedes mencionar la resolución de pantalla que requerirá tu aplicación.
- b. **Hardware necesario.-** Esta parte también se explica sola, ya que debes mencionar el Hardware necesario para tu aplicación, sin olvidarte de las partes mas obvias por ejemplo: Monitor, Ratón, Teclado, CPU, Procesador, etc.

7. **Diseño de pantallas.-** Como su nombre lo indica en esta parte presentas un diseño de las pantallas que tu aplicación tendrá, puedes hacerlo a mano alzada, o con la ayuda de algún graficador, pero eso si, EN ESTA SECCIÓN POR NINGUNA RAZÓN DEBERÁS PRESENTAR CAPTURA DE PANTALLAS. Por ejemplo el resultado que tendrás será: (Caso Desarrollo juego rompecabezas).

- a. **Pantallas de entrada.-** La única pantalla que se tendrá será:



- b. **Pantallas de salida.-** Se tendrán las siguientes pantallas:

PUNTUACIONES MAS ALTAS	
1. Simplemente Boliviano	50.980
2. Bolivia puede...!!!	50.900
3. Susana	30.000
4. CIBORG	10.000
5. EL H@CKER	9.950
6. tHe MaStEr	8.000
7. The psicopts	1.000
8. Jugador1	0
9. Jugador1	0

VOLVER



Etc., etc., etc.

8. **Modelo funcional.**- Aquí se presenta el menú principal en forma general (Si es que tuviera), la presentación también es en forma gráfica, o a mano alzada, tampoco debes colocar captura de pantallas.
9. **Modelo producto.**- Aquí también entra el menú pero deberás desglosar tu menú con los módulos adicionales que estés usando.

10. **Modelo del programa.**- Nuevamente debes colocar el menú, pero además tienes que colocar las funciones mas específicas.

11. **Diagramas de flujo.**- Aquí se coloca todas las funciones que tiene tu aplicación, puedes usar el siguiente modelo para hacerlo:

<p>Nombre de la función: Tal y cual esta en el software. Ej. <i>void __fastcall TForm1::Button... etc.</i> Nombre del algoritmo: Un nombre que hayas usado en el modelo del programa o modelo producto Ej. <i>Calcular.</i></p>
<p>Descripción.- Una pequeña descripción de que es lo que hace. Ej. <i>Calcula la suma de a y b</i> Implementación en Pseudo código, si es que se puede.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Inicio</i> - <i>Se recupera el valor de a</i> - <i>Se recupera el valor de b</i> - <i>Se calcula el valor de c (c = a + b)</i> - <i>fin</i>

Recuerda que para cada modulo deberás hacer una tabla.

12. **Listado de variables.**- Debes hacer un listado de todas las variables importantes, sobre todo globales que usas en tu aplicación. También puedes usar la siguiente tabla para hacerlo:

VARIABLE	TIPO	DESCRIPCION	PROGRAMA, PROCEDIMIENTO, FUNCION EN LA QUE SE UTILIZA
i	int	Contador	Calcular, del formulario principal

APENDICE A

MANUAL DE PROGRAMACION

1. **Requerimientos.-** Nuevamente se debe hacer referencia a los requerimientos tanto de software y hardware pero mencionando solo lo mas relevante.
2. **Características.-**
 - a. **Mantenimiento.-** Indicar el mantenimiento que se debe hacer al programa, en cuanto quizás a archivos auxiliares, actualizaciones por Internet, etc.
 - b. **Mejoras.-** Mencionar todo lo que se le puede añadir a la aplicación actual.
3. **Unidades de la aplicación.**
 - a. **Unidad A.-** Explicar todo lo que se tiene en el Primer modulo del menú, u otro parecido (Opciones de los botones). Que es lo que se necesita y que es lo que devuelve.
 - b. **Unidad B.-** Explicar el segundo, y así todos los módulos usados
4. **Funciones.-**
 - a. **Unidad A.-** Listado de las funciones que están en esta unidad, ojo que debes hacer mención a la misma cantidad de unidades nombradas en el punto anterior. En caso que una unidad no tenga funciones lo especificas.
5. **Procedimientos.-**
 - a. **Unidad A.-** Parecido al anterior, pero esta vez nombrando los procedimientos.

APENDICE B

MANUAL DEL USUARIO

- 1. Requisitos.**- Puedes hacer mención al Sistema operativo, hardware, memoria necesaria, espacio en disco, etc. Para este punto te recomiendo que leas con atención los requisitos de los programas profesionales, como ser: Auto CAD, C++ Builder, Microsoft Office, etc.
- 2. Instalación.**- Todos los pasos para la instalación.
- 3. Características.**- En esta parte debes desglosar según tu criterio puedes hacerlo de forma amplia, o de manera resumida, pero el punto es que deberás buscar una manera elegante para enseñarle a usar tu aplicación a un usuario cualquiera.

ANEXO A

DISEÑO DE PANTALLAS

En esta sección deberás presentar la captura de las pantallas de tu aplicación.