

INGENIERÍA EN SISTEMAS

<i>nombre del alumno</i>	FRANCISCO LOPEZ ARGUETA
<i>nombre del profesor</i>	ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA
<i>materia</i>	FUNDAMENTOS Y LOGICA DE PROGRAMACION
<i>nombre de la actividad</i>	SUPER NOTA
<i>licenciatura:</i>	<ul style="list-style-type: none">• ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

enunciados

En esta etapa, en primer lugar, es necesario identificar cual es el problema que se desea resolver. Esto que parece sumamente sencillo, resulta una tarea agotadora ya que generalmente existen muchas opciones de cuál es el problema central. Identificarlo es una de las áreas más importantes que los analistas deben afrontar.

Identificando el problema es necesario poder comprenderlo en su totalidad, es decir comprender que es exactamente lo que se desea que se resuelva. Finalmente se deberá escribir un enunciado claro, concreto y conciso del problema a resolver.

DEFINICIÓN DE SOLUCIÓN

especificaciones

- Definir el resultado deseado.
- Determinar los datos que se deben ingresar o generar para obtener el resultado deseado.
- Determinar la forma en que los datos serán procesados para transformarlos en información.

El resultado obtenido en esta etapa son las **ESPECIFICACIONES** de lo que se debe hacer para solucionar el problema.

DISEÑO DE LA SOLUCIÓN

modelado

La solución a un problema tiene varios componentes, los cuales El primero es el [diseño](#) (los planos de la solución) que debe definir la estructura del programa y facilitar su posterior mantenimiento. El segundo elemento es el [código fuente](#) del programa, escrito en algún [lenguaje de programación](#) como Java, C, C# o C++. El [código fuente](#) de un programa se crea y edita usando el [ambiente de desarrollo](#) mencionado en la sección anterior.

DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN

codificación

En ellos se explica la manera de utilizar el [código fuente](#) para crear el [código ejecutable](#). Este último es el que se instala y ejecuta en el computador del usuario. El programa que permite traducir el [código fuente](#) en [código ejecutable](#) se denomina [compilador](#). Antes de poder construir nuestro primer programa en Java, por ejemplo, tendremos que conseguir el respectivo [compilador](#) del lenguaje.

DEPURACIÓN Y PRUEBAS

pruebas

El último elemento que forma parte de la solución son las **pruebas**. Allí se tiene un programa que es capaz de probar que el programa que fue entregado al cliente funciona correctamente. Dicho programa funciona sobre un conjunto predefinido de datos, y es capaz de validar que para esos datos predefinidos (y que simulan datos reales), el programa funciona bien.

DOCUMENTACIÓN

manuales

La solución de un problema tiene tres partes: (1) el [diseño](#), (2) el programa y (3) las pruebas de corrección del programa. Estos son los elementos que se deben entregar al cliente. Es común que, además de los tres elementos citados anteriormente, la solución incluya un manual del usuario, que explique el funcionamiento del programa.
