**Metodología de Espiral**

La metodología de desarrollo de software Espiral es un modelo de ciclo de vida del software, creado por Barry en 1986, que combina el proceso cascada y está centrado en la gestión de riesgos para proyectos complejos y en constante evolución. Se basa en [iteraciones](https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&sca_esv=e3cd531e34091613&cs=0&q=iteraciones&sa=X&ved=2ahUKEwjvw4Ka98GPAxVDmYQIHbKKDU0QxccNegQIBRAB&mstk=AUtExfA4oqOcVniiHi4Okn3Djqtqbid6oFAXV3oEB08y9mYEVL88Yw27H7sKfNTQACt3kT_HLzgXupkvDZED5RgSFr6ZbpdAkQ5yepqYbFVz7Qk1U43fAhAY91gnQ4TDLSUq-Vw&csui=3) o rondas sucesivas en forma de espiral, donde cada vuelta incluye fases de planificación, análisis de riesgos, ingeniería y evaluación, permitiendo la adaptación y mejora continua del proyecto.

Al ser un modelo de Ciclo de Vida orientado a la gestión de riesgo se dice que uno de los aspectos fundamentales de su éxito radica en que el equipo que lo aplique tenga la necesaria experiencia y habilidad para detectar y catalogar correctamente los riesgos.

La metodología de desarrollo en espiral es un enfoque iterativo y evolutivo que combina características del modelo en cascada y de creación de prototipos, priorizando el análisis de riesgos en cada fase del proyecto

**Determinar o fijar objetivos**

* Fijar también los productos definidos a obtener: requisitos, especificación, manual de usuario.
* Fijar las restricciones.
* Identificación de riesgos del proyecto y estrategias alternativas para evitarlos.
* Hay una cosa que solo se hace una vez: planificación inicial.
* **Los Objetivos:** qué necesidad debe cubrir el producto.
* **Alternativas:** las diferentes formas de conseguir los objetivos de forma exitosa, desde diferentes puntos de vista como pueden ser:
* **Características:** experiencia del personal, requisitos a cumplir, etc.
* **Formas de gestión del sistema.**

**Recolección de Información por qué elegí la Metodología Espiral.**

**Me llamo la atención porque se basa en investigar a desarrollar planificación y análisis de riesgos y permite una mejor adaptación a cambios y complejidad q se desarrolló en 1986.**

**Se desarrolló por BARRI BOEHM también tiene una fase como la ingeniería.**

**Es un proceso evolutivo que busca el desarrollo rápido de versiones más complejas del sistema considerando los riesgos de la metodología.**

**Tiene ventajas como:**

**. Que es un modelo flexible**

**. Es posible la integración temprana de promotores y usuarios**

**Tiene desventajas como:**

**. Riesgos de sistemas**

**. Riesgos de metrología**

**Tiene beneficios como:**

**. Organiza los tiempos de los proyectos**

**. Ayuda a minimizar los riesgos de los proyectos.**

**Creación de Identidad del Proyecto**

Yo elegí este juego porque es atractivo llama mucho la atención y mi juego se llama TATETI es un juego de dos jugadores en un tablero de tres filas y por tres columnas ese juego quiere son estrategias de no dejar ganar al oponente porque el primero que alinee es el ganador los símbolos comúnmente son ceros o equis los jugadores compiten y cada uno tiene su símbolo pero si se acaban los espacios y ningún jugador gano quedan empates el tablero lleva nueve casillas que forman tres filas y tres columnas .

# Propósito principal

**. Primero es lograr una línea de tres de las fichas**

**. Segundo es lograr el oponente no nos gane para no perder**

**. Tercero evitar q el oponente no consiga hacer lo mismo**.

# Público objetivo

**El juego es para niños adolescentes y adultos debido a que es un juego que estimula el desarrollo del pensamiento lógica y ayuda para crear estrategias la naturaleza del juego y clásico que lo hace adecuado para personas de todas las edades para que disfruten en familia.**

# Características distintivas

**Las características distintivas del Tatetí son su tablero de 3x3, el uso de dos símbolos (X y O) o fichas, el objetivo de formar una línea (horizontal, vertical o diagonal) y el juego por turnos, que involucra estrategia para atacar y defender, pudiendo resultar en una victoria o un empate**

# Valor agregado

El valor agregado del juego Ta-Te-Ti, más allá de la diversión, radica en su capacidad para desarrollar habilidades cognitivas, como la lógica, la estrategia y la concentración, y habilidades motoras finas. Además, fomenta la socialización, la paciencia, el pensamiento crítico y es una excelente alternativa de juego sin pantallas, promoviendo una interacción familiar y social enriquecedora.

# Diseño de Diagramas

**Iniciar Juego**

Opciones

Menú

**Jugador 1**

**CENTRO DE COMPUTACION “GNET”**

Ganador

Jugador 2

Jugador 2

9 PTS

Jugador 1

6 PTS

**Punteo**

**Iniciar Juego**

**Jugador 2**

**Materia: Computación**

**Catedrático: Gustavo Blanco**

**Proyecto:**

**Fase 1 del Proyecto**

**Nombres: Isabel Antonia Yan Mejía, Adriana Yaneth Muy, Ana Lucia Salvatierra, Sharon Abigail García.**

**ID: A1668, A2362, A1808, A2386.**

**GRADO: 4to Bachillerato en Computación**

**FECHA: 05 / 09 /2025.**

**INDICE**

TEMA PÁGINA

Caratula - - - - - - - - - - -- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - ¡

Metodología de Desarrollo Espiral - - - - - - - - - - - - - 01

Justificación Del Proyecto - - - - - - - - - - - - - - - - -- - 01

Creación de Identidad del Proyecto - - - - - - - -- - - - 02

Diseño en papel - - - - - -- - - - - - - - - - - - - -- - - - - - -- 03

Diseño de Diagramas - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -- 0 4

Documentación Inicial - - - - - -- - - - - - - - - - - - - - - - - 05