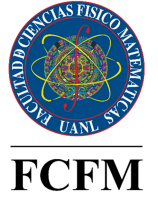




UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS



Título de la propuesta

NOMBRE DEL EQUIPO

Autor1
Autor2
Autor3
Autor4
Autor5
Autor6

Programación C++
Facilitador: Lic. Perla Marlene Viera González, M.C.

22 de marzo de 2017
Escriba el lugar: Monterrey/San Nicolás, etc.

Propuesta

Descripción del problema

Descripción del problema. En al menos 150 palabras describe el problema o área de oportunidad detectada (qué es lo que esta mal o que podría mejorarse), en que contexto ocurre, que se hace actualmente ante dicho problema/situación.

Descripción de la propuesta

Propuesta. Describe la propuesta que ofrecen, qué hará para solucionar el problema o mejorar la situación, qué esperan obtener o qué esperan que ocurra al implementarla. En qué plataforma trabajará. Describe de manera general qué hace la aplicación (que datos ingresan, cómo se transforman, que datos/resultados se obtienen).

Diseño Orientado a Objetos

Si se requiere, describe las clases. Incluye aquí cualquier información que consideres relevante, incluyendo las relaciones de herencia y/o amistad. También deberás incluir las descripciones de los métodos que no resulte evidente su función.

Nombre de la clase1	Nombre de la clase2	Nombre de la clase3
+ atributo1 + atributo2 + atributo3 + atributo4	+ atributo1 + atributo2 + atributo2	+ atributo1 + atributo2 + atributo2
+ Metodo 1 + Metodo 2 + Metodo 3 + Metodo 4 + Metodo 5	+ Metodo 1 + Metodo 2	+ Metodo 1 + Metodo 2

Nombre de la clase4	Nombre de la clase5	Nombre de la clase6
+ atributo1 + atributo2 + atributo2	+ atributo1 + atributo2 + atributo2	+ atributo1 + atributo2 + atributo2
+ Metodo 1 + Metodo 2	+ Metodo 1 + Metodo 2	+ Metodo 1 + Metodo 2

Nombre de la clase7	Nombre de la clase8	Nombre de la clase9
+ atributo1 + atributo2 + atributo2	+ atributo1 + atributo2 + atributo2	+ atributo1 + atributo2 + atributo2
+ Metodo 1 + Metodo 2 + Metodo 3	+ Metodo 1 + Metodo 2 + Metodo 3	+ Metodo 1 + Metodo 2 + Metodo 3

Nombre de la clase10
+ atributo1
+ atributo2
+ Metodo 1
+ Metodo 2
+ Metodo 3

Diseño de aplicación

Si se requiere, describe el flujo de la aplicación. No seas específico, describe de manera general

Diagrama de flujo

Algoritmo

1. Primero
2. Segundo
 Sub Segundo
3. Tercero
 Sub Tercero
 Sub Sub Tercero

