



**UNIVERSIDAD DE LAS  
FUERZAS ARMADAS  
"ESPE"**

# Titulo del Proyecto

---

**T. Software/H. Software**

**Integrante 1**

**Integrante 2**

**Integrante 3**

## Planteamiento del problema

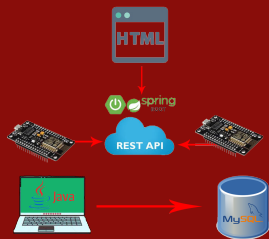
Formular correctamente un problema consiste básicamente, en reducirlo a sus aspectos y relaciones esenciales. Debe ser formulado con precisión, en una o varias preguntas concretas donde se relacionen las variables implicadas, por ejemplo: ¿qué efecto?, ¿en qué condiciones...?, ¿cuál es la probabilidad de...?, ¿cómo se relaciona... con...?, etc. Algunas condiciones que debe cumplir son:

- Especificar lo que ha de determinarse o resolverse
- Restringir el campo de estudio en un interrogante concreto
- Enunciarse de una forma clara y unívoca, de modo que la respuesta sólo admita respuestas precisas
- Susceptible de verificación empírica. No debe plantear juicios de valor sobre lo que es mejor o peor, sobre cómo debería ser idealmente la realidad, sino sobre cómo es realmente.

# Introducción

Aquí se puede insertar una breve introducción sobre el funcionamiento del proyecto realizado.

Ademas, se puede insertar un pequeño diagrama de bloques, que represente el funcionamiento del proyecto.



## Marco Teórico

Se describe la teoría o conjunto teórico apropiado con la cual el investigador enfrenta su proyecto y la realidad dentro del cual se ubica el problema de investigación, incluye:

- Describir la actual relación entre el problema enunciado y el sistema o sistemas teóricos/conceptuales que pueden guiarlo.
- Dejar claramente especificada la relación entre la teoría que guía la investigación y la realidad que se percibe como problema de investigación.
- Conceptualizar el problema en la forma de un modelo, útil para clarificar los conceptos y relaciones conceptuales.
- Señalar la forma en que la investigación actual enriquece, amplía y profundiza el conocimiento teórico, sustantivo y metodológico acumulado en estudios previos.

# Diagramas

Los diagramas hacen referencia a una representación visual de lo que se ha desarrollado enfocado al software y al hardware. Los diagramas son:

- Diagramas de bloques.
- Diagramas UML. (casos de uso-clase)
- Diagramas eléctricos.
- Diagramas esquemáticos.

Adicionalmente para el caso de diagramas eléctricos se debe hacer la explicación de los circuitos.

# Código Fuente

## *Un ejemplo del código fuente en C*

```
#include <stdio.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/wait.h>

// Esto es un comentario
int main(int argc, char **argv)
{
    while (--c > 1 && !fork());
    sleep(c = atoi(v[c]));
    printf("%d\n", c);
    wait(0);
    return 0;
}
```

## Bibliografía

- [1] Donald E. Knuth. *The T<sub>E</sub>Xbook*. Addison-Wesley, 1984.
- [2] Leslie Lamport. *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X: A Document Preparation System*. Addison-Wesley, 1986.
- [3] M. Goossens, F. Mittelbach, and A. Samarin. *The L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X Companion*. Addison-Wesley, 1994.
- [4] Till Tantau. *User's Guide to the Beamer Class Version 3.01*. Available at <http://latex-beamer.sourceforge.net>.
- [5] A. Mertz and W. Slough. Edited by B. Beeton and K. Berry. *Beamer by example* In TUGboat, Vol. 26, No. 1., pp. 68-73.