

<Proyecto1 “BanQuetzal”>  
Documento de Diseño

Versión <1.0>

# Historial De Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
<16/06/2017>	<1.0>	<Diseño previo>	<Anthony Barrios>

# Tabla De Contenidos

1. [Introducción](#)
2. [Glosario](#)

## Diseño

### 1. Introducción

El diseño del presente documento es la primera versión del glosario de términos por lo que podría estar sujeto a cambios en el número de clases o en los procesos y características de cada uno.

El documento presenta una guía para todo tipo de términos involucrados dentro del proyecto y que el usuario se familiarice con los mismos.

### 2. Glosario

<b>Base de Datos</b>
Conjunto de información de determinado sistema destinado a brindar un uso posterior según se requiera.
<b>Base de Datos Relacional</b>
Tipo de base de datos que guarda, como su nombre lo indica, una relación entre las diversas entidades constituidas dentro del sistema.
<b>Ciclo de vida iterativo incremental</b>

Metodología de desarrollo que determina un orden desde el análisis hasta las pruebas pasando por el diseño y la codificación y se repite según la evolución del sistema.
<b>Entidad</b>
Objeto que se abstrae del mundo real y es representado en la base de datos mediante tablas
<b>Tabla</b>
Esquema general que describe los atributos de cierto grupo de objeto con una base común.

<b>Tupla</b>
Instancia de una tabla en la base de datos, es decir, una representación con características específicas que se desprende de una base general
<b>Llave Primaria</b>
Identificador único de cada tabla que sirve para la diferenciación, manejo y muestreo de datos dentro de la base de datos.
<b>Llave Foránea</b>
Identificador que relaciona las tablas entre sí para facilitar la búsqueda de información creando una red dentro de la base de datos.
<b>Relaciones</b>
Estas pueden ser de tipo: uno a uno, uno a muchos, muchos a muchos.

<b>Clase</b>
Una clase contiene características determinadas pertenecientes a un conjunto de objetos.
<b>Objeto</b>
Un objeto es todo concepto que posea valores y características dentro de los límites de una clase.
<b>Instancia</b>
Se utiliza para referirse a un objeto perteneciente a una clase específica.
<b>Algoritmo</b>
Es un conjunto de pasos ordenados destinados a resolver un problema.

<b>Atributo</b>
Son las cualidades que posee una clase y por ende cualquier objeto perteneciente a dicha clase.
<b>Métodos</b>
Son procesos que realiza todo elemento perteneciente a alguna clase y es inherente a la naturaleza del objeto.
<b>Modelo Conceptual</b>
Exhibe las relaciones entre 2 o más clases, los atributos y métodos de cada clase, así como el grado de dependencia entre ellas.
<b>Polimorfismo</b>
Es la adecuación de algún proceso o método de alguna clase a una subclase heredada dependiendo de las características de la clase hija.
<b>Encapsulamiento</b>
Es el resguardo de atributos y métodos que están restringidos únicamente al uso de la clase que los posee, sin embargo se puede acceder al valor por medio de getter y setters.

<b>Herencia</b>
Es el proceso que permite que una clase adquiera las propiedades (métodos y atributos) de otra clase de forma jerárquica.
<b>Parámetro</b>
Son los valores con los que trabajará un método y se definen instantáneamente después del nombre del método.
<b>Sobrecarga de métodos (Overloading)</b>
Es cuando se cuenta con dos o más métodos que poseen el mismo nombre y proceso sin embargo tienen diferentes parámetros.
<b>Sobre escritura de métodos (Overriding)</b>
Es cuando una clase hija toma el nombre de un método heredado y le asigna un proceso diferente adecuándolo a las necesidades de la subclase.
<b>Clases abstractas</b>
Son clases que no son instanciadas y solo se puede acceder a sus métodos por medio de una subclase, sus métodos están vacíos y deben ser sobre escritos.

<b>Ámbito de una variable o atributo</b>
Es la zona de código donde se puede referenciar a dicha variable a través de su identificador.
<b>Iteración</b>
Ejecución de una parte de un proceso reiterativo.
<b>Listas (general)</b>
Sirven para el almacenamiento de datos pero teniendo la característica de que es dinámico, es decir, no tiene un tamaño único.

<b>GUI</b>
Herramientas destinadas al desarrollo de ambiente gráfico que sirve como interfaz entre el usuario y el software

<b>DML</b>
Lenguaje de manipulación de datos dentro de la base de datos.
<b>DDL</b>
Lenguaje de creación de datos dentro de la base de datos.
<b>DCL</b>
Lenguaje de control de datos dentro de una base de datos.
<b>Metodología de desarrollo de software</b>
Proceso que permite planificar, estructurar y controlar el proceso de desarrollo de un sistema informático.

<b>Modelo Entidad-Relación</b>
Representación gráfica de las entidades dentro de una base de datos y sus respectivas relaciones.
<b>Caso de uso</b>
Secuencia de interacciones entre un sistema y un usuario o usuarios y de los pasos que definen la funcionalidad de un sistema
<b>Diagrama de casos de uso</b>
Representación gráfica de los casos de uso de un sistema y el usuario.
<b>DBMS</b>
Administrador de la base de datos.

<b>Sistema Bancario</b>
Sistema encargado de gestionar y resguardar bienes económicos y de brindar servicios varios a determinados clientes.
<b>Cliente bancario</b>
Usuario de un servicio bancario el cual efectúa transacciones mediante cuentas.
<b>Cuentas bancarias</b>
Apartado para el ingreso e ingreso de bienes el cual sirve de identificador.
<b>Operario bancario</b>