

Universidad San Carlos de Guatemala

# PRIMERA FASE PROYECTO IPC2

Documentación

Christopher Jhoanis Soto Cifuentes  
13-12-2017

Carne:201602569

## **Definición de la Solución**

- **Objetivo General**

Desarrollar una aplicación que permita la publicación de proyectos, de tal forma que estos puedan ser vistos por los usuarios de dicha aplicación y puedan aplicar a ser candidatos para ser contratados por quien publico el proyecto.

- **Objetivos Específicos**

- Permitir la interacción entre usuario por medio de mensajes privados entre amigos.
- Desarrollar el sistema de karma para el control de experiencia de los usuarios.
- Dividir los proyectos por medio de tareas para que estos se desarrollen más ordenadamente.
- Gestión de Asociaciones.
- Añadir las habilidades de cada usuario para ayudar en la toma de decisiones para la realización de los proyectos.

- **Alcances de Proyecto**

- Permitir el registro e identificación de cada usuario.
- Permitir que los usuarios interactúen entre si por medio de mensajes directos y de sociedades
- Permitir la publicación de proyectos para que otros usuarios puedan ser candidatos que realizar estos proyectos.
- Indicar el nivel de experiencia de cada usuario por medio del karma
- Combinar trabajo con la importancia que hoy tienen las redes sociales
- Brindar una oportunidad amigable de poder conseguir trabajo y obtener experiencia dentro de la aplicación.

- **Panorama General de la Aplicación**

La siguiente aplicación permitirá el registro de usuarios en una plataforma en la que podrán publicar proyectos que necesiten que sean realizados, a lo que otros usuarios con las capacidades descritas en el proyecto podrán ser candidatos para la realización del mismo, dentro de la aplicación los usuarios podrán interactuar entre si enviándose mensajes privados siempre y cuando estos sean amigos en la plataforma, los usuarios tienen un karma el cual les permitirá crear grupos o sociedades dentro de la aplicación y será un nivel de experiencia a la hora de realizar aplicaciones.

- **Requerimientos Iniciales del Sistema**

Los requerimientos del sistema son todas aquellas necesidades que el cliente quiere que la aplicación de software que se les proporcionara haga.

- Funciones del sistema(Requerimientos funcionales)

No.	Nombre	Descripción	Evidencia	Interacción
1	Registrar usuario	Función para ingresar nuevos usuarios	Evidente	-
2	Iniciar Sesión	Función que permite al usuario ingresar a la aplicación	Evidente	1
3	Publicar Estado	Función que permite que un usuario comparta un estado	Evidente	2
4	Comentar Estado	Función que permite que los usuarios comenten una publicación hecha por otro usuario	Evidente	3
5	Agregar Amigos	Función que permite aceptar solicitudes de otros usuarios	Evidente	2
6	Eliminar Amigos	Función que permite quitar de nuestra lista de amigos a un usuario	Evidente	5
8	Enviar Mensajes	Función que permite comunicarse con nuestra lista de amigos de forma privada	Evidente	5
9	Crear asociación	Función que permite que un usuario con karma mayor a 100 pueda hacer un grupo o sociedad	Evidente	2
10	Registrar Habilidades	Función que permite que los usuarios describan sus habilidades para la toma de decisiones	Evidente	2
11	Sistema de Karma	Función que incrementa o resta puntos de karma depende de la calificación del usuario	Evidente	2
12	Calificar Usuarios	Función para calificar (quitar o agregar karma) a los demás usuarios	Evidente	2,11
13	Agregar Tarea	Función que permite agregar tareas a los proyectos	Evidente	2,4
14	Pago de proyecto	Función que permite realizar el pago a todos los usuarios que hicieron el proyecto	Evidente	3

15	Denunciar	Función que permite quejarse de una mala actitud en las normas de convivencia de la aplicación	Evidente	2
16	Suspender cuenta	Función que bloquea la cuenta temporal o permanente mente	No Evidente	2
17	Eliminar Cuenta	Función que permite eliminar la cuenta de un usuario	Evidente	2
18	Verificar datos	Función que verifica los datos a la hora de registrarnos en la aplicación	No Evidente	1
19	Interaccion del sistema	Permitir mecanismos de comunicación entre distintas partes de la aplicación	No Evidente	2

- Atributos del sistema (Requerimientos no funcionales)

Atributo	Desarrollo
<b>Correctitud</b>	Desarrollar un algoritmo capaz de cumplir con todas las funciones para las cuales fue diseñado.
<b>Robustez</b>	Desarrollar un programa capaz de realizar distintos procesos a la vez sin que este de fallos o problemas
<b>Perfomance</b>	Desarrollar un sistema rápido y eficiente con capacidad para que distintos usuarios interactúen entre sí. En su momento crítico se espera respuestas en menos de 7 a 12 segundos
<b>Disponibilidad</b>	Se espera disponibilidad el 98% del tiempo de lunes a Domingo, El sistema tardara aproximadamente 1 hora en recuperarse de una caída y 3 horas en mantenimiento.
<b>Mantenibilidad</b>	Brindar soporte y mantenimiento por lo menos 2 veces al año a todo el sistema para que este siga funcionando correctamente.
<b>Evolucionabilidad</b>	Se espera contar con por lo menos 3 actualizaciones por año.
<b>Reusabilidad</b>	Se podrá utilizar el código de algunas partes de este sistema para ofrecer mas productos y no solo proyectos de software.

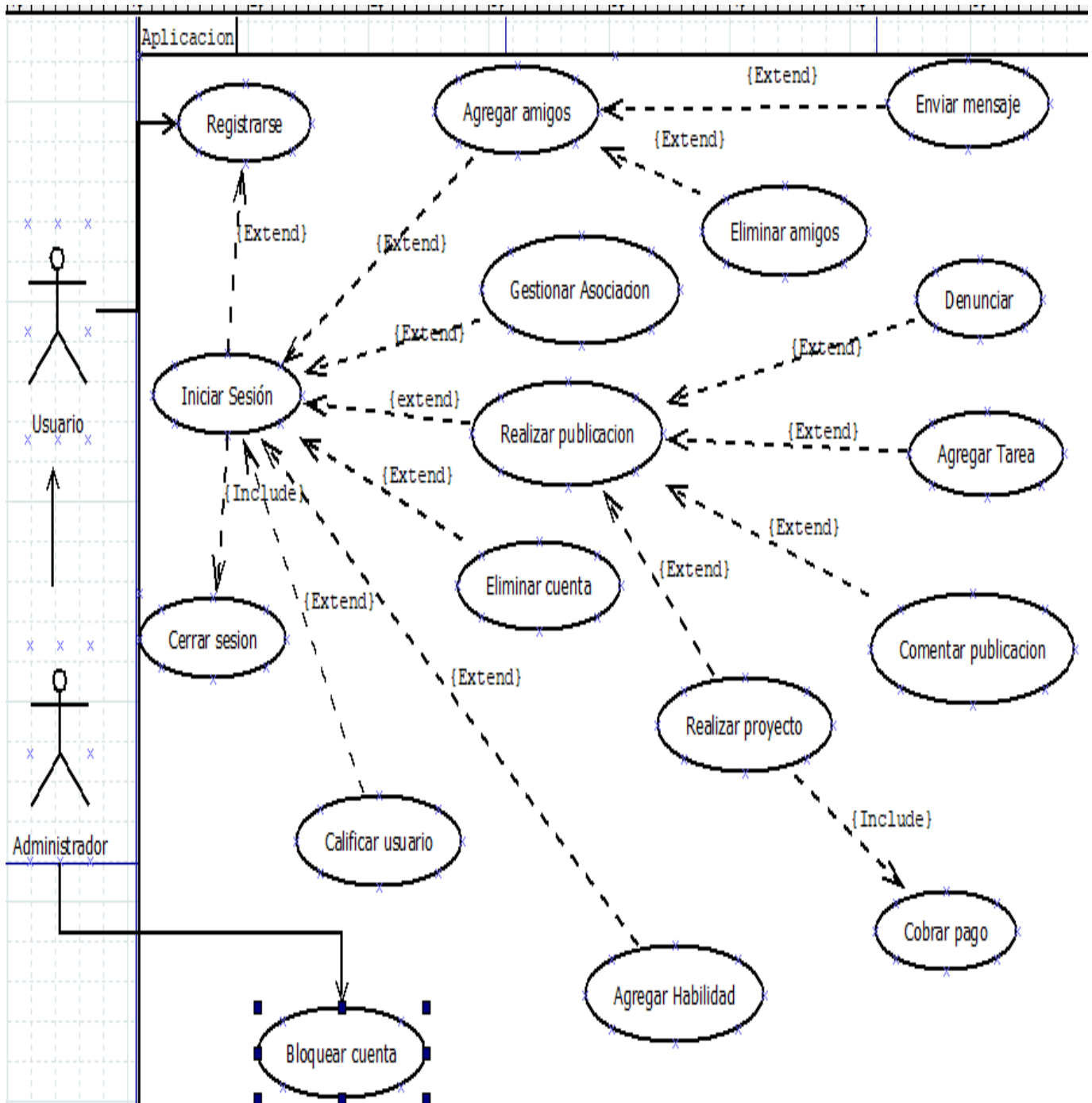
<b>Portabilidad</b>	Se espera que al ser una aplicación web esta se pueda utilizar desde distintos dispositivos como lo son celulares, tablets, computadoras independientes de la marca o sistema operativo
<b>Interoperabilidad</b>	Desarrollar una conexión entre el usuario, aplicación y base de datos de la menor manera para que estos se comuniquen correctamente sin tener fallos en el sistema-

- **Definición de Clientes de la Aplicación**

CLIENTE	DESCRIPCIÓN	MODULO
Usuario	En la aplicación, el usuario es el personaje que podrá publicar los proyectos, interactuar con otros usuarios y aplicar para realizar los proyectos.	Gestión de cuenta, Publicar proyecto, Aplicar a proyecto, Crear grupos o sociedades, Interacción con otros usuarios
Administrador	En la aplicación, el administrador será el encargado de verificar las normas de convivencia entre los usuarios así como también la generación de reportes y verificar las denuncias.	Gestión de cuentas, Reportes, Carga masiva, Gestión de publicaciones, Eliminación y suspensión de cuentas,

## Casos de Uso

- Alto Nivel



Identificador	CDU1
Caso de Uso	Registrarse
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa a la pagina e indica la opción de registrarse, ingresa los datos necesarios y los verifica luego procede a crear su cuenta
Tipo	Primario

Identificador	CDU2
Caso de Uso	Iniciar Sesión
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa a la pagina e indica la opción de iniciar sesión, ingresa sus datos y accede a la aplicación.
Tipo	Primario

Identificador	CDU3
Caso de Uso	Cerrar sesión
Actores	Usuario
Descripción	El usuario antes de cerrar el navegador, cerrara su sesion por seguridad de que otro usuario no entre a su cuenta.
Tipo	Primario

Identificador	CDU4
Caso de Uso	Agregar amigos
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa a su perfil y podrá agregar amigos para enviarles mensajes y para comentar sus publicaciones de proyectos.
Tipo	Primaria

Identificador	CDU5
Caso de Uso	Enviar mensaje
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá enviarle mensajes a sus amigos para poder tener contacto mas directo con ellos.
Tipo	Primario

Identificador	CDU6
Caso de Uso	Eliminar amigos
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá eliminar a un amigo si este lo acepto por error o su hubiera algún inconveniente entre ellos.
Tipo	Secundario

Identificador	CDU7
Caso de Uso	Gestionar asociación
Actores	Usuario
Descripción	El usuario que tenga mas de 100 puntos de karma podrá gestionar una asociación o comunidad dentro de la aplicación.
Tipo	Secundario

Identificador	CDU8
Caso de Uso	Realizar publicación
Actores	Usuario
Descripción	El usuario dentro de su perfil podrá realizar publicaciones las cuales contendrán los proyectos que este desee compartir con sus amigos.
Tipo	Primario

Identificador	CDU9
Caso de Uso	Denunciar
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá denunciar alguna publicación de algún amigo cuando sea ofensiva o también un comentario ofensivo.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU10
Caso de Uso	Agregar tarea
Actores	Usuario
Descripción	El usuario al crear una publicacion de proyecto podrá agregarle tareas al proyecto para dividir el trabajo.
Tipo	Primario

Identificador	CDU11
Caso de Uso	Comentar publicacion
Actores	Usuario
Descripción	El usuario comentara las publicaciones si este tiene dudas o para hacer observaciones.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU12
Caso de Uso	Realizar proyecto
Actores	Usuario



Descripción	El usuario aplicara para ser el que desarrolle el proyecto, si este es elegido podrá realizar el proyecto.
Tipo	Primario

Identificador	CDU13
Caso de Uso	Cobrar pago
Actores	Usuario
Descripción	El usuario que realiza el proyecto tendrá derecho a exigir su pago.
Tipo	Primario

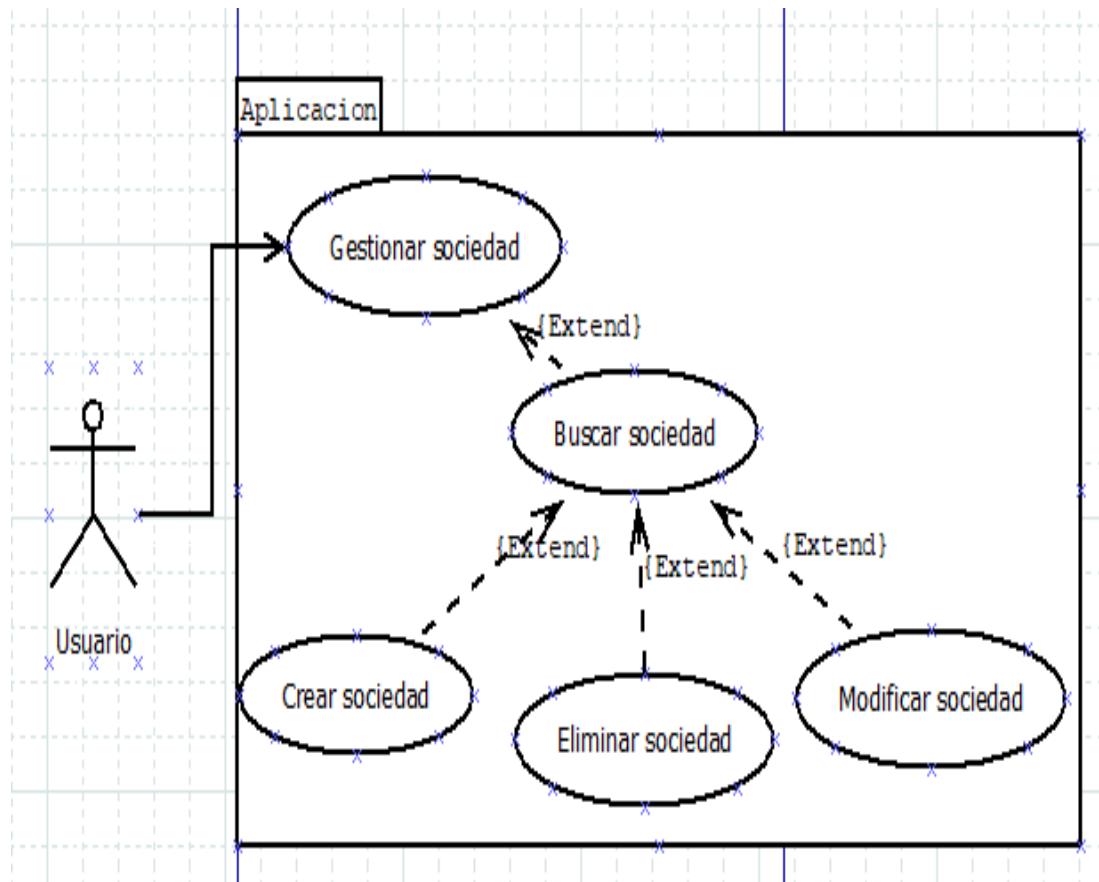
Identificador	CDU14
Caso de Uso	Eliminar cuenta
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá eliminar su cuenta si este ya no desea ser parte de la red social.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU15
Caso de Uso	Agregar habilidad
Actores	Usuario
Descripción	Los usuarios pueden agregar sus habilidades para que los demás usuarios que publican los proyectos vean si estos son capaces o no para desarrollar el proyecto
Tipo	Primario

Identificador	CDU16
Caso de Uso	Calificar usuario
Actores	Usuario
Descripción	El usuario puede calificar a otro usuario sumándole o restándole puntos de su karma dependiendo del trabajo que este haya realizado
Tipo	Opcional

Identificador	CDU17
Caso de Uso	Bloquear cuenta
Actores	Administrador
Descripción	El administrador tendrá la opción de poder bloquear una cuenta temporal o permanentemente si el usuario de esa cuenta incumple con las normas de convivencia
Tipo	Opcional

- Expandidos



Identificador	CDUE1
Caso de uso	Registrarse
Actores	Usuario
Propósito	Permitir que el usuario interesado en la aplicación tenga su propia cuenta
Resumen	El usuario ingresa a la pagina e indica la opción de registrarse, ingresa los datos necesarios y los verifica luego procede a crear su cuenta
Tipo	Primario
Referencia cruzada	--

Flujo normal	1.Ingresar a la pagina 2.Seleccionar opción de registrar 3.Ingresar datos solicitados 4.Verificar datos 5.Click en crear
Flujo alterno	Paso 1, no tiene acceso a la página, no mostrar nada. Paso 3, no ingreso todos los datos, no dejar pasar al siguiente paso. Paso 4, los datos están malos aunque haya ingresado todos, no crear la cuenta

Identificador	CDUE2
Caso de uso	Iniciar Sesion
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario pueda ingresar a la plataforma con su cuenta para poder interactuar con los demás usuarios.
Resumen	El usuario ingresa a la pagina e indica la opción de iniciar sesión, ingresa sus datos y accede a la aplicación
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE1
Flujo normal	1.Introducir su usuario y contraseña 2.Ingresar
Flujo alterno	Paso 1, si el usuario no coincide con la contraseña no permitir el ingreso

Identificador	CDUE3
Caso de uso	Cerrar sesion
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario cierre su sesion actual.
Resumen	El usuario antes de cerrar el navegador, cerrara su sesion por seguridad de que otro usuario no entre a su cuenta.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	1.Click en la opción de cerrar sesión 2.esperar que el navegador redireccione a la pagina principal
Flujo alterno	Paso 1 no permite cerrar la sesion, reinicie el navegador y vuelva a abrir para verificar que se haya cerrado.

Identificador	CDUE4
Caso de uso	Agregar amigos
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario tenga una lista de amigos con los cuales puede compartir proyectos y mensajes
Resumen	El usuario ingresa a su perfil y podrá agregar amigos para enviarles mensajes y para comentar sus publicaciones de proyectos.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	1.El usuario envía una solicitud 2.El otro usuario acepta la solicitud
Flujo alterno	Paso 2, el otro usuario no acepto la solicitud por lo tanto no puede ser tu amigo y no pueden comunicarse.

Identificador	CDUE5
Caso de uso	Enviar mensajes
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario se comunique de forma privada con otro usuario que sea su amigo
Resumen	El usuario podrá enviarle mensajes a sus amigos para poder tener contacto mas directo con ellos.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDU4
Flujo normal	1.El usuario busca a quien le enviara el mensaje. 2.Escribe el cuerpo del mensaje 3.Envia el mensaje
Flujo alterno	Paso 1, si el usuario al que le enviaremos el mensaje no es nuestro amigo enviar la opción de agregar como amigo para enviar mensaje.

Identificador	CDUE6
Caso de uso	Eliminar amigos
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario saque de su lista de amigos a una persona que lo ofendió o no desea tener allí.
Resumen	El usuario podrá eliminar a un amigo si este lo acepto por error o su hubiera algún inconveniente entre ellos.

Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDU4
Flujo normal	1. Buscar al usuario que deseamos eliminar. 2.damos la opción de eliminar 3.el usuario queda fuera de la lista de amigos
Flujo alterno	Paso 2, el sistema no deja eliminarlo, seguirá como su amigo, cierre sesion y vuelva a intentar.

Identificador	CDUE7
Caso de uso	Gestionar Asociacion
Actores	Usuario
Propósito	Permitir que los usuarios tengan un grupo para interactuar entre si.
Resumen	El usuario que tenga mas de 100 puntos de karma podrá gestionar una asociación o comunidad dentro de la aplicación.
Tipo	Secundario
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	1.Ir a la opción de gestionar asociacion 2.elegir la opción de gestion 3.finalizar
Flujo alterno	Paso 1, la opción estará disponible solo para usuarios con karma mayor a 100 de lo contrario no permitirá la gestión de la asociacion

Identificador	CDUE8
Caso de uso	Realizar publicacion
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario de a conocer el proyecto que desea que realicen
Resumen	El usuario dentro de su perfil podrá realizar publicaciones las cuales contendrán los proyectos que este desee compartir con sus amigos.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	1.Ir al espacio para escribir la publicacion 2.Escribir la publicacion 3.Click en publicar

Flujo alterno	Paso 2 si la publicacion esta en blanco no permitirá que se publique, mostrar error.
---------------	--

Identificador	CDUE9
Caso de uso	Denunciar
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario denunciado no moleste nueva,ente
Resumen	El usuario podrá denunciar alguna publicación de algún amigo cuando sea ofensiva o también un comentario ofensivo.
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE8
Flujo normal	1.Click en la opción de denunciar de la publicacion a denunciar 2.Inidicar el motivo de la denuncia 3.Aprobar denuncia
Flujo alterno	Paso 1, la aplicación falla y no deja denunciarla, mostrara error intente nuevamente.  Paso 2 si no se indica ningún motivo el proceso de denuncia no se realizara.

Identificador	CDUE10
Caso de uso	Agregar tarea
Actores	Usuario
Propósito	Que el proyecto tenga distintas partes
Resumen	El usuario al crear una publicacion de proyecto podrá agregarle tareas al proyecto para dividir el trabajo.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDU8
Flujo normal	1. Click en la opción gregar tarea al proyecto creado 2. Inidicar informacion de la tarea 3. Agregar tarea
Flujo alterno	Paso 1, el proyecto aun no esta creado, mostrara error no dejara crear tarea.  Paso 2, si la información es vacia o incorrecta mostrara error y no creara la tarea.

Identificador	CDUE11
Caso de uso	Comentar publicacion
Actores	Usuario
Propósito	Dar a conocer una opinion acerca de cierta publicacion
Resumen	El usuario comentara las publicaciones si este tiene dudas o para hacer observaciones.
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE8
Flujo normal	1 localizar la publicacion que queremos comentar. 2. escribir el comentario 3.dar click en comentar
Flujo alterno	Paso 2 si el comentario es vacio no se publicara.

Identificador	CDUE12
Caso de uso	Realizar proyecto
Actores	Usuario
Propósito	Ayudar al usuario que publico el proyecto
Resumen	El usuario aplicara para ser el que desarrolle el proyecto, si este es elegido podrá realizar el proyecto.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE8
Flujo normal	1.Econtrar publicacion que llame la atencion 2. aplicar a ese proyecto 3. esperar que el usuario que publico nos contacte y apruebe la solicitud 4. realizar el proyecto
Flujo alterno	Paso 3, si hay otro antes que el usuario que aplico y cumple las expectativas o si el usuario que aplico no llena las expectativas no se contactaran con el.

Identificador	CDUE13
Caso de uso	Cobrar pago
Actores	Usuario
Propósito	Recibir remuneración por el trabajo realizado
Resumen	El usuario que realiza el proyecto tendrá derecho a exigir su pago.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE12

Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario entrega el proyecto</li> <li>2. El usuario espera el pago</li> <li>3. El usuario cobra el pago</li> </ol>
Flujo alterno	<p>Paso 1 si el usuario no entrega el proyecto no puede cobrar el pago.</p> <p>Paso 2. Si el pago no llega el usuario podrá denunciar al otro usuario que no a pagado.</p> <p>Paso 3 el usuario no cobra el pago, este quedara en su cuenta hasta que el desee retirarlo.</p>

Identificador	CDUE14
Caso de uso	Eliminar cuenta
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario ya no tenga cuenta
Resumen	El usuario podrá eliminar su cuenta si este ya no desea ser parte de la red social.
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Dar click en eliminar cuenta</li> <li>2.introducir contraseña</li> <li>3.confirmar</li> </ol>
Flujo alterno	Paso 2 si no introduce bien su contraseña no podrá eliminar la cuenta.

Identificador	CDUE15
Caso de uso	Agregar habilidad
Actores	Usuario
Propósito	Dar a conocer las habilidades del usuario
Resumen	Los usuarios pueden agregar sus habilidades para que los demás usuarios que publican los proyectos vean si estos son capaces o no para desarrollar el proyecto
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dar click en agregar habilidades</li> <li>2. indicar las habilidades que el usuario posee</li> <li>3. click en aceptar</li> </ol>



Flujo alterno	Paso 2, si el campo esta vacio no incertara nada y mostrara error.
---------------	--

Identificador	CDUE16
Caso de uso	Calificar usuario
Actores	Usuario
Propósito	Darle o quitarle puntos de karma a un usuario
Resumen	El usuario puede calificar a otro usuario sumándole o restándole puntos de su karma dependiendo del trabajo que este haya realizado
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	1. El usuario calificara a un usuario con el que ya haya trabajado 2.agrega la cantidad que desea quitar o sumar a su karma 3. dar click en opción calificar
Flujo alterno	Paso 1 si los usuarios no han tenido interacción no se pueden calificar.  Paso 2 si se excede del limite para la calificación no se aprobara la calificación.

Identificador	CDUE17
Caso de uso	Bloquear cuenta
Actores	Administrador
Propósito	Darle un castigo a alguien que uso de una mala manera su cuenta.
Resumen	El administrador tendrá la opción de poder bloquear una cuenta temporal o permanentemente si el usuario de esa cuenta incumple con las normas de convivencia
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE9
Flujo normal	1. El administrador recibe notificaciones de denuncias 2. Aplica la denuncia 3. Elige el tiempo que estará bloqueada la cuenta
Flujo alterno	Paso 2 no se aplica la denuncia, mostrar error, tendrá que volver a intentar.

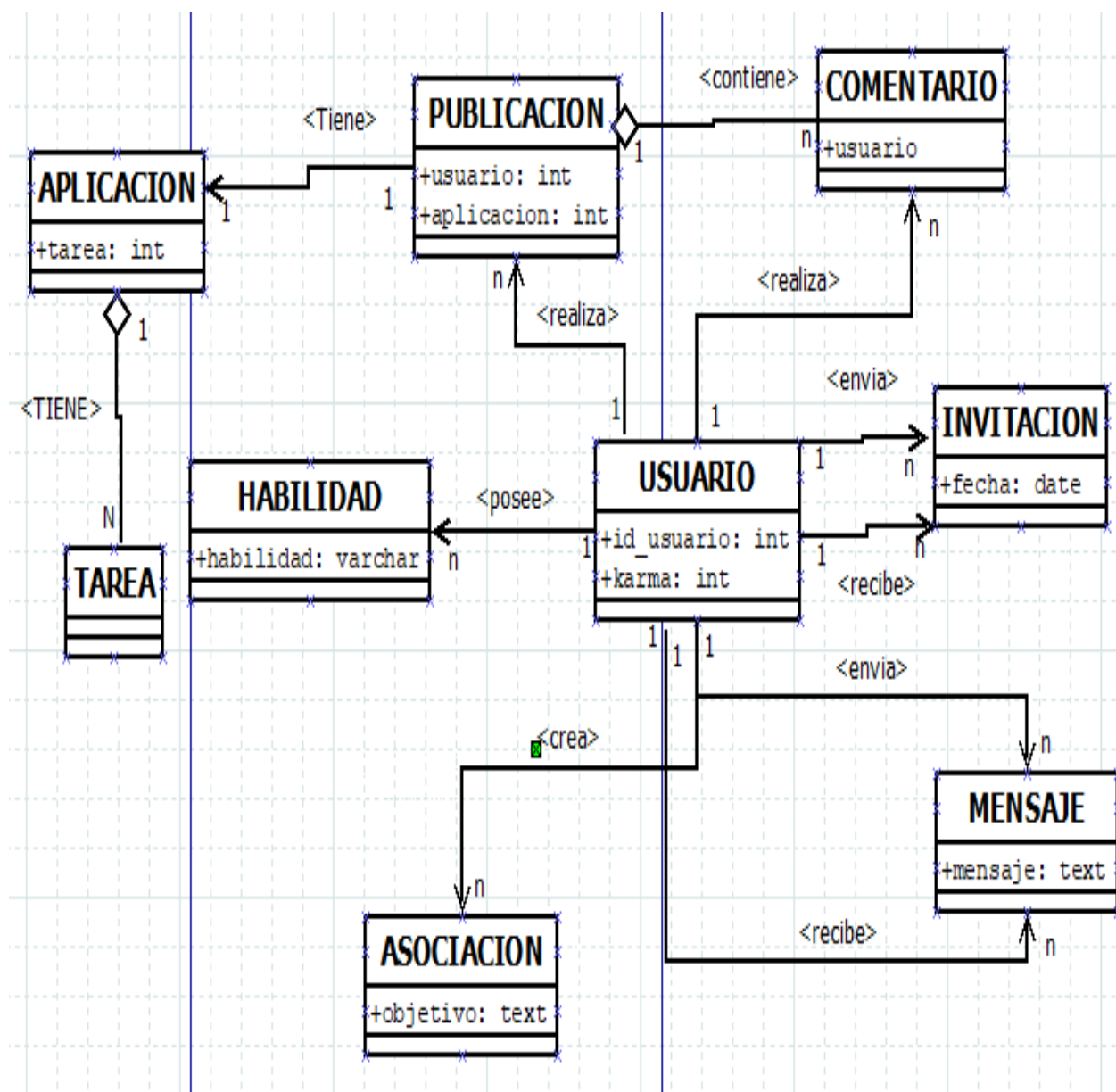
Identificador	CDUE18
Caso de uso	Buscar asociacion
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario encuentre la asociacion que necesita
Resumen	El usuario se ira a la opción de asociaciones, escribirá el nombre o código de la asociacion que desea buscar y se le desplegara la opción a buscar
Tipo	Secundario
Referencia cruzada	CDUE7
Flujo normal	1.Ir a opción buscar asociaciones 2.Escribir el nombre o código de la asociacion. 3.seleccionar la que buscaba
Flujo alterno	Paso 2 si no esta bien escrito el nombre o el código no mostrara ningún dato.  Paso 3 si no muestra la que buscábamos no seleccionaremos nada y buscaremos nuevamente.

Identificador	CDUE19
Caso de uso	Eliminar asociacion
Actores	Usuario
Propósito	Que ya no exista una asociacion
Resumen	El usuario administrador de la asociacion ingresara a ella y le dara click en la opción de eliminar asociacion
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE18
Flujo normal	1.Buscar asociacion 2.Ingresar a asociacion 3.opcion de eliminar asociacion
Flujo alterno	Paso 1, si no encuentra la asociacion no podrá eliminarla.  Paso 2 si no es el adminsitrador no podrá eliminarla aunque este dentro de la asociacion.

Identificador	CDUE20
Caso de uso	Modificar Asociacion
Actores	Usuario
Propósito	Editar la información de una asociacion
Resumen	El usuario administrador de la asociacion podrá ingresar a esta y aditar su información.
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE18
Flujo normal	1. El usuario ingresar a la asociacion 2. Edita la informacion 3. Guarda cambios
Flujo alterno	Paso 1 si el usuario que ingresa no es el adminstrador no podrá cambiar la información.  Paso 3 si no guardamos los cambios la información no se actualizara.

Identificador	CDUE21
Caso de uso	Crear Asociacion
Actores	Usuario
Propósito	Que los usuarios que tienen intereses similares esten conectados mas fácilmente
Resumen	El usuario ingresara a la opción de crear asociacion, llenara el formulario de asociacion y quedara registrado como el administrador de esa asociacion
Tipo	Secundario
Referencia cruzada	CDUE18
Flujo normal	1.Buscar opción de crear asociacion 2.Llenar información sobre la asociacion 3. Crear la asociacion
Flujo alterno	Paso 2 si no llena correctamente los campos con la información definida no se creara la asociacion

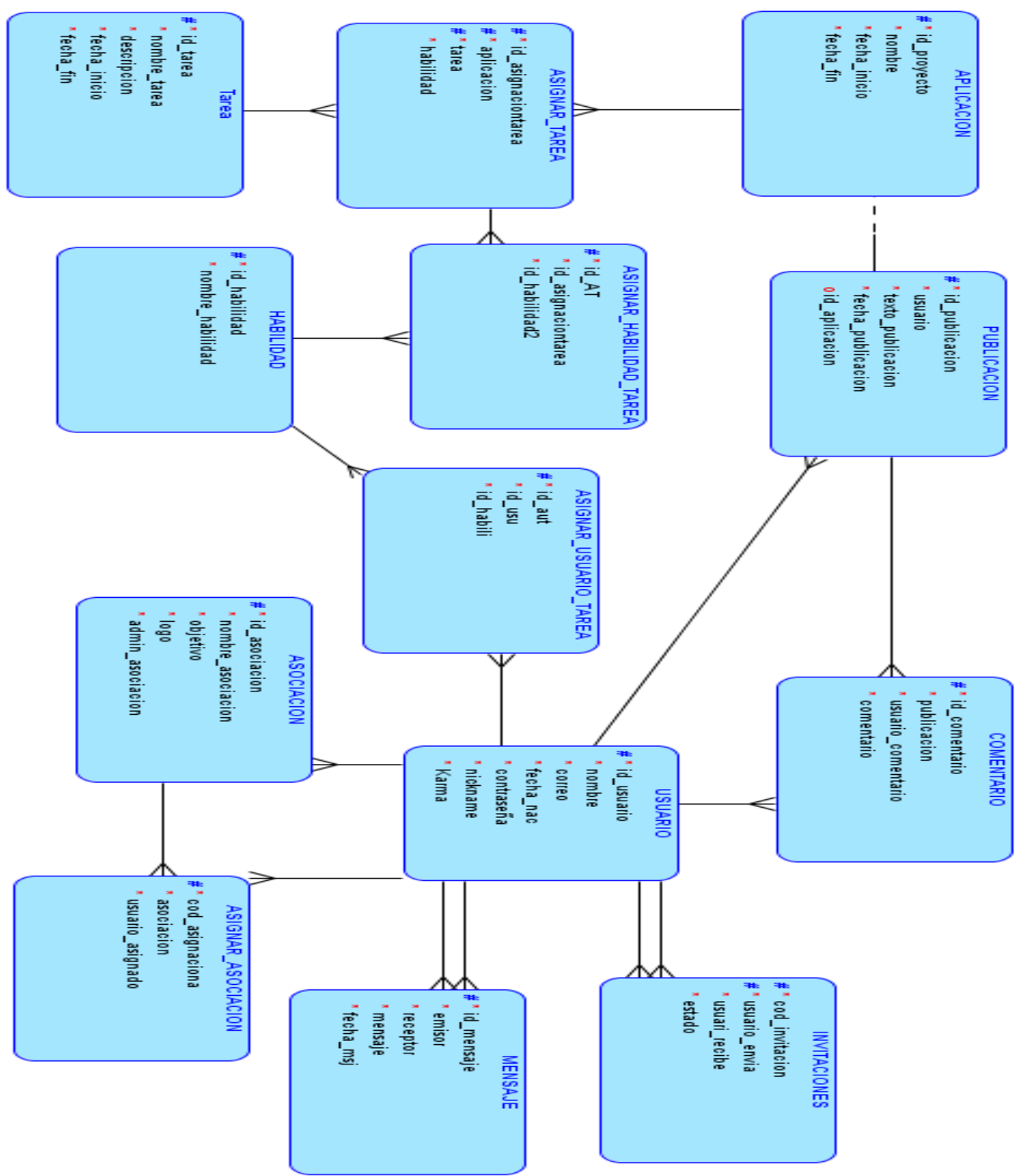
## Modelo Conceptual



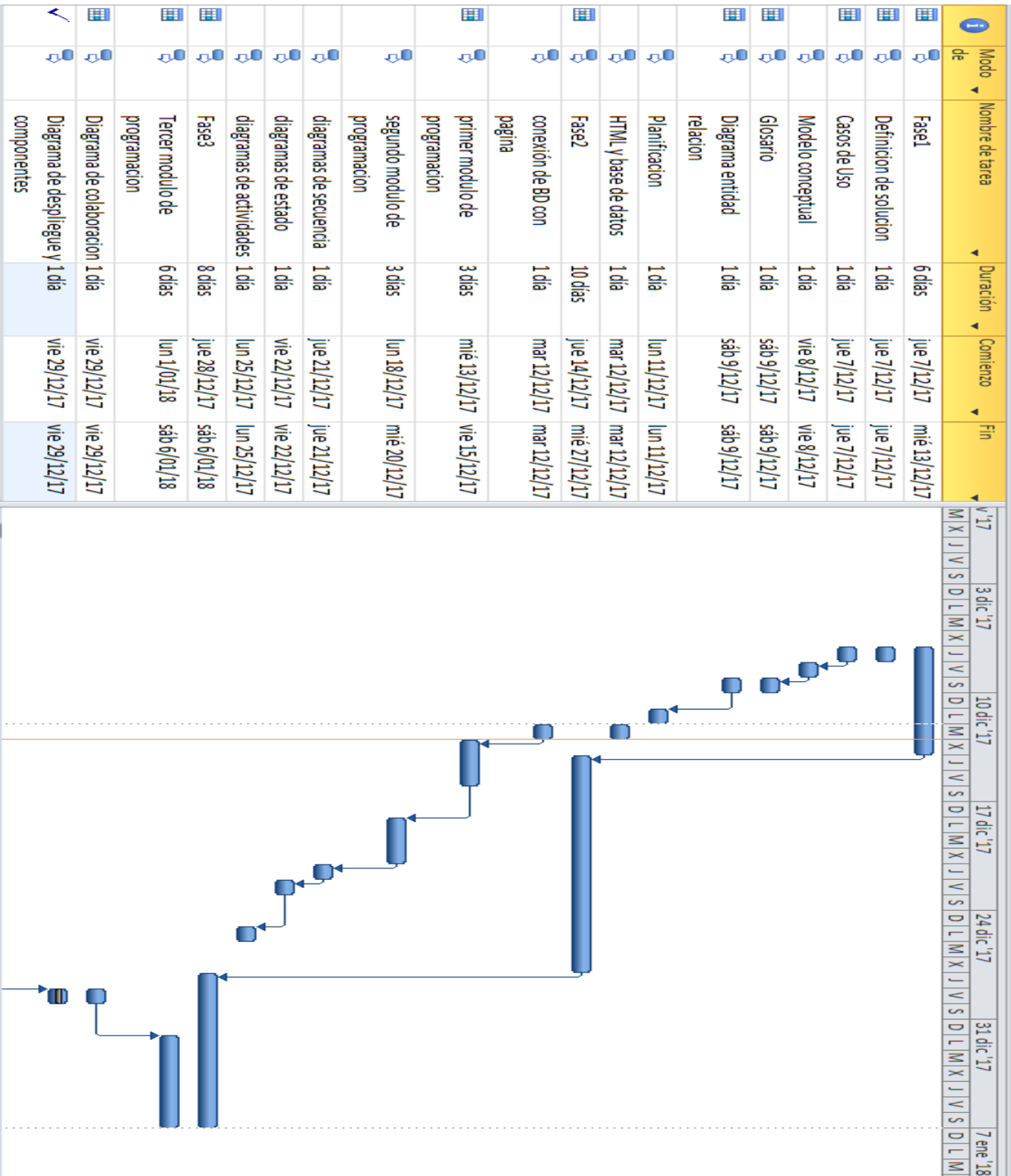
## Glosario de Definiciones

Termino	Definición
Metodología iterativo-incremental	Método que consiste en diversas etapas de desarrollo en cada incremento, las cuales inician con el análisis y finalizan con la aprobación del sistema.
UML	Es un lenguaje unificado de modelado.
Requerimientos	Descripción de las necesidades o deseos de un producto.
Warlok Soft	Nombre de la empresa que desarrollara el sistema.
Estados	Son publicaciones similares a las que se hacen en Facebook que el usuario podrá escribir en su perfil.
Mensajes Directos	Mensajes que los usuarios podrán enviarse entre sí, media vez sean amigos en la plataforma.
Asociación	Alianzas similares a las comunidades o grupos de Facebook.
Karma	Es un sistema de puntuación para calificar los conocimientos de los usuarios.
Habilidades	Son categorías donde los usuarios se suscriben para verificar sus capacidades.
Proyecto	Proyecto de software que es publicado en la red social donde los demás usuarios pueden optar por ser desarrolladores de tal proyecto.
Tareas	Es la unidad mas pequeña de un proyecto.
Pago	Sistema que permitirá el pago a todos los usuarios que fueron parte de un proyecto a la hora de que este este terminado.
Denuncias	Queja empleada por los usuarios para indicar que algo no les gusto.
Suspensión de cuenta	Bloqueo temporal de la cuenta por alguna falta a las normas de convivencia o por haber recibido una denuncia.
Normas de convivencia	Reglas definidas para socializar dentro de la aplicación.

Diagrama Entidad-Relación



## Planificación



		Modo de	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin
			Fase1	6 días	jue 7/12/17	mié 13/12/17
			Definicion de solucion	1 día	jue 7/12/17	jue 7/12/17
			Casos de Uso	1 día	jue 7/12/17	jue 7/12/17
			Modelo conceptual	1 día	vie 8/12/17	vie 8/12/17
			Glosario	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17
			Diagrama entidad relacion	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17
			Planificacion	1 día	lun 11/12/17	lun 11/12/17
			HTML y base de datos	1 día	mar 12/12/17	mar 12/12/17
			Fase2	10 días	jue 14/12/17	mié 27/12/17
			conexión de BD con pagina	1 día	mar 12/12/17	mar 12/12/17
			primer modulo de programacion	3 días	mié 13/12/17	vie 15/12/17
			segundo modulo de programacion	3 días	lun 18/12/17	mié 20/12/17
			diagramas de secuencia	1 día	jue 21/12/17	jue 21/12/17
			diagramas de estado	1 día	vie 22/12/17	vie 22/12/17
			diagramas de actividades	1 día	lun 25/12/17	lun 25/12/17
			Fase3	8 días	jue 28/12/17	sáb 6/01/18
			Tercer modulo de programacion	6 días	lun 1/01/18	sáb 6/01/18
			Diagrama de colaboracion	1 día	vie 29/12/17	vie 29/12/17
			Diagrama de despliegue y componentes	1 día	vie 29/12/17	vie 29/12/17

