

Universidad San Carlos de Guatemala

SEGUNDA FASE PROYECTO IPC2

Documentación y Primer Módulo de construcción

Christopher Jhoanis Soto Cifuentes Carne:201602569
27-12-2017

LINK: https://github.com/201602569/IPC2_ProyectoF2_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**

- Diseñar la aplicación web con la información y las especificaciones dadas por la Coordinación de "Warlock Soft".
- Elaborar las pruebas o correcciones necesarias, con la finalidad de verificar que cumpla con las expectativas deseadas.
- Implementar la aplicación web para que pueda ser utilizada por los usuarios finales.

- **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 ser 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 ser candidatos para realizar las 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	Prioridad
1	Registrar usuario	Función para ingresar nuevos usuarios	Evidente	-	2
2	Iniciar Sesión	Función que permite al usuario ingresar a la aplicación	Evidente	1	3
3	Publicar Estado	Función que permite que un usuario comparta un estado	Evidente	2	5
4	Comentar Estado	Función que permite que los usuarios comenten una publicación hecha por otro usuario	Evidente	3	6
5	Agregar Amigos	Función que permite aceptar solicitudes de otros usuarios	Evidente	2	4
6	Eliminar Amigos	Función que permite quitar de nuestra lista de amigos a un usuario	Evidente	5	17
7	Enviar Mensajes	Función que permite comunicarse con nuestra lista de amigos de forma privada	Evidente	5	7
8	Crear asociación	Función que permite que un usuario con karma mayor a 100 pueda hacer un grupo o sociedad	Evidente	2	11
9	Registrar Habilidades	Función que permite que los usuarios describan sus habilidades para la toma de decisiones	Evidente	2	8
10	Denunciar amigo	Función que permite quejarse de algún usuario que realice alguna mala actividad.	Evidente	2	14
11	Calificar Usuarios	Función para calificar (quitar o agregar karma) a los demás usuarios	Evidente	2,11	13

12	Agregar Tarea	Función que permite agregar tareas a los proyectos	Evidente	2,4	9
13	Pago de proyecto	Función que permite realizar el pago a todos los usuarios que hicieron el proyecto	Evidente	3	16
14	Denunciar publicación o comentario	Función que permite quejarse de una mala actitud en las normas de convivencia de la aplicación en las publicaciones o comentarios.	Evidente	2	15
15	Suspender cuenta	Función que bloquea la cuenta temporal o permanente mente	No Evidente	2	18
16	Eliminar Cuenta	Función que permite eliminar la cuenta de un usuario	Evidente	2	19
17	Verificar datos	Función que verifica los datos a la hora de registrarnos en la aplicación	No Evidente	1	12
18	Interaccion del sistema	Permitir mecanismos de comunicación entre distintas partes de la aplicación	No Evidente	2	1
19	Generar Reportes	Función que permite visualizar reportes al administrador de la plataforma.	Evidente	2	10
20	Carga masiva usuarios	Función que permitirá respaldar y cargar los usuarios en caso de algún fallo en la aplicación.	Evidente	2	20
21	Carga masiva asociaciones	Función que permitirá respaldar y cargar las asociaciones en caso de algún fallo en la aplicación.	Evidente	2	23
22	Carga masiva estados	Función que permitirá respaldar y cargar los estados en caso de algún fallo en la aplicación.	Evidente	2	21
23	Carga masiva comentarios	Función que permitirá respaldar y cargar los comentarios en caso de algún fallo en la aplicación.	Evidente	2	22

- Atributos del sistema (Requerimientos no funcionales)

Atributo	Desarrollo
Perfomance	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
Funcionamiento	Disponibilidad de tener alguna de las versiones de java disponibles para que la capa de negocios corra funcionalmente.
Disponibilidad	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.
Interaccion	Se implementara en la plataforma de asp.net para porporcionar una interfaz amigable y intuitiva con el usuario.
Mantenibilidad	Brindar soporte y mantenimiento por lo menos 2 veces al año a todo el sistema para que este siga funcionando correctamente.
Evolucionabilidad	Se espera contar con por lo menos 3 actualizaciones por año.
Reusabilidad	Se podrá utilizar el código de algunas partes de este sistema para ofrecer mas productos y no solo proyectos de software.
Portabilidad	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

- **Definición de Clientes de la Aplicación**

CLIENTE	DESCRIPCIÓN	MODULO
Usuario Tipo 1 (oferente)	En la aplicación, el usuario de tipo 1 es el personaje que podrá publicar los proyectos así como las tareas y podrá interactuar con otros usuarios.	Gestión de cuenta, Publicar proyecto, Crear grupos o sociedades, Interacción con otros usuarios
Usuario Tipo 2 (empleado)	En la aplicación, el usuario de tipo 2 es aquel que podrá optar a ser un candidato en las aplicaciones y tareas publicadas en la red social y también podrá interactuar con otros usuarios.	Gestión de cuenta, Aplicar a un proyecto, Crear grupos o sociedades, Interacción con otros usuarios
Usuario tipo 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	Publicar proyecto
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 usuario
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá denunciar a un amigo cuando sea ofensivo o no cumpla con las normas de cortesía de la aplicación.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU10
Caso de Uso	Denunciar Publicación
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá denunciar una publicación cuando sea ofensiva o no cumpla con las normas de cortesía de la aplicación.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU11
Caso de Uso	Denunciar Comentario
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá denunciar un comentario cuando sea ofensivo o no cumpla con las normas de cortesía de la aplicación.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU12
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	CDU13
Caso de Uso	Comentar publicacion
Actores	Usuario
Descripción	El usuario comentara las publicaciones si este tiene dudas o para hacer observaciones.
Tipo	Opcional

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

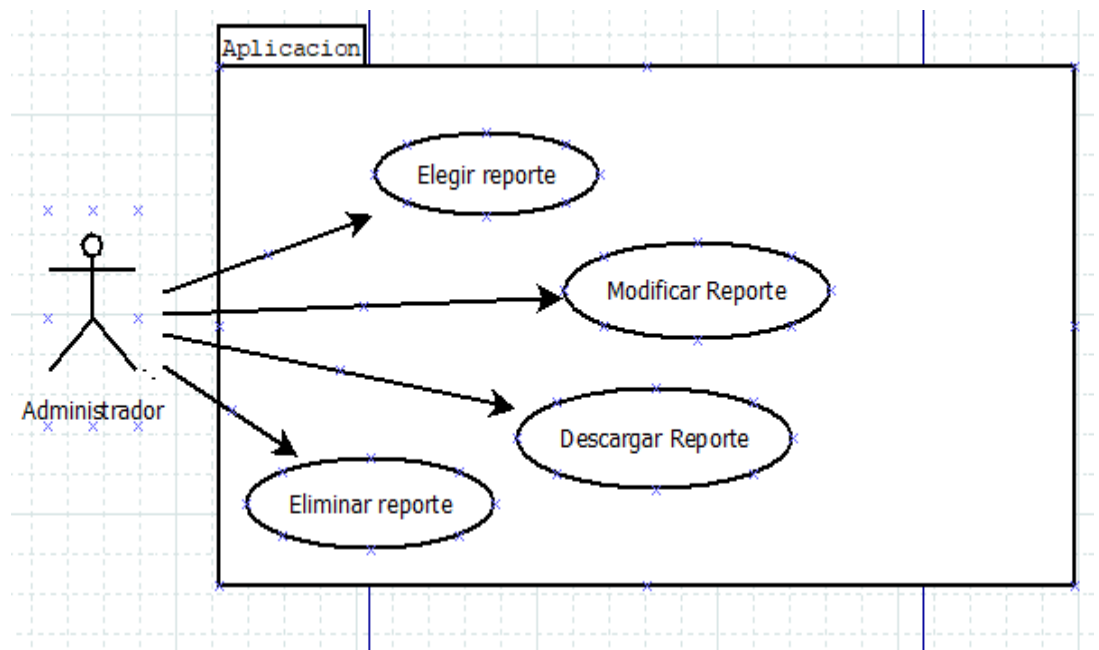
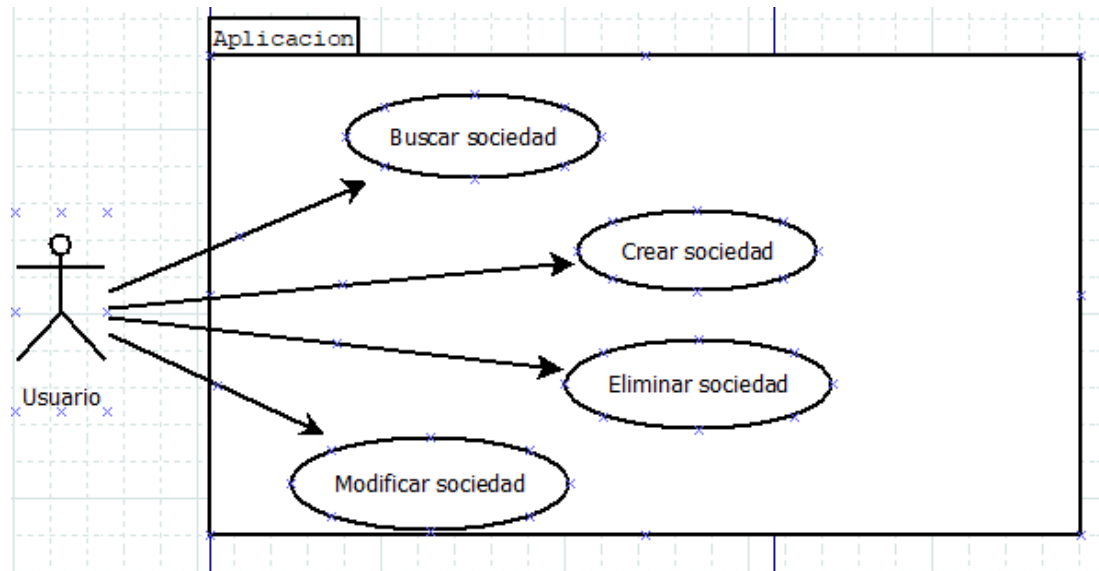
Identificador	CDU16
Caso de Uso	Calificar usuario
Actores	Usuario
Descripción	El usuario puede calificar a otro usuario sumándole o restándole puntos de su karma dependiendo del trabajo que este haya realizado
Tipo	Opcional

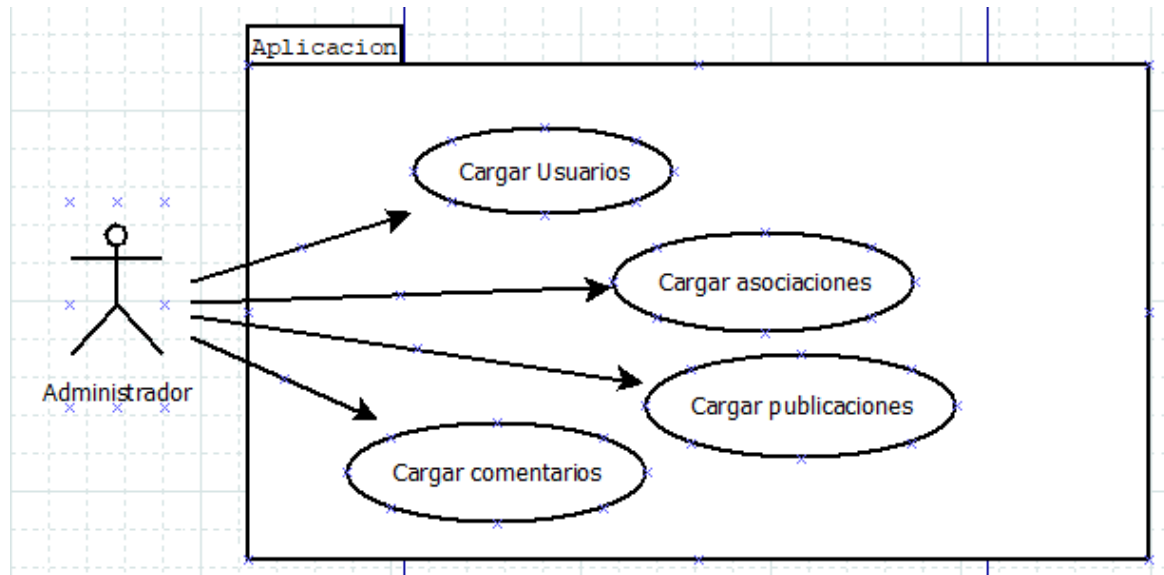
Identificador	CDU17
Caso de Uso	Bloquear cuenta
Actores	Administrador
Descripción	El administrador tendrá la opción de poder bloquear una cuenta temporal o permanentemente si el usuario de esa cuenta incumple con las normas de convivencia

Tipo	Opcional
Identificador	CDU18
Caso de Uso	Gestionar Reportes
Actores	Administrador
Descripción	El administrador tendrá la opción de gestionar reportes para verificar la actividad en la red social.
Tipo	Primario

Identificador	CDU19
Caso de Uso	Cargar información
Actores	Usuario
Descripción	El usuario podrá cargar información de forma masiva para mayor seguridad en cualquier caso de que la aplicación muestre errores con los datos almacenados.
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 alternativo	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 Sesión
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 página 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 alternativo	Paso 1, si el usuario no coincide con la contraseña no permitir el ingreso

Identificador	CDUE3
Caso de uso	Cerrar sesión
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario cierre su sesión actual.
Resumen	El usuario antes de cerrar el navegador, cerrará su sesión 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 redirija a la página principal
Flujo alternativo	Paso 1 no permite cerrar la sesión, 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 comuniquen 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 ofendio 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	Publicar Proyecto
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 publicación con el proyecto. 3.Click en publicar
Flujo alternativo	Paso 2 si la publicacion esta en blanco no permitirá que se publique, mostrar error.

Identificador	CDUE8
Caso de uso	Denunciar usuario
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 del perfil a denunciar 2.Indicar el motivo de la denuncia 3.Aprobar denuncia
Flujo alternativo	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	CDUE9
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	CDU7
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Click en la opción gregar 2. Inidicar informacion de la tarea 3.indicar si es inividual o pertenece a algún proyecto 4. Agregar tarea
Flujo alterno	<p>Paso 1, el proyecto aun no esta creado, mostrara error no dejara crear tarea.</p> <p>Paso 2, si la información es vacia o incorrecta mostrara error y no creara la tarea.</p>

Identificador	CDUE10
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	CDUE7
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> 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	CDUE11
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	1.Dar click en eliminar cuenta 2.introducir contraseña 3.confirmar
Flujo alterno	Paso 2 si no introduce bien su contraseña no podrá eliminar la cuenta.

Identificador	CDUE12
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	1. Dar click en agregar habilidades 2. indicar las habilidades que el usuario posee 3. click en aceptar
Flujo alterno	Paso 2, si el campo esta vacio no incertara nada y mostrara error.

Identificador	CDUE13
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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>Paso 1 si los usuarios no han tenido interacción no se pueden calificar.</p> <p>Paso 2 si se excede del limite para la calificación no se aprobara la calificación.</p>

Identificador	CDUE14
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	CDUE8
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> 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	CDUE15
Caso de uso	Gestionar reportes
Actores	Administrador
Propósito	El administrador tendrá la opción de gestionar reportes para verificar la actividad en la red social
Resumen	El usuario administrador ingresara a la opción de gestionar reporte, buscara el reporte y elegirá la opción que desee hacer con este reporte.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDUE2

Flujo normal	1.El administrador ingresa a la opción de reportes 2.el administrador elije el reporte que desea ver 3.el administrador elije que hacer con el reporte
Flujo alterno	Paso 1 si el usuario no es administrador no podrá verificar reportes Paso 2 si el reporte no existe no podrá verificarlo

Identificador	CDUE16
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	CDUE2
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	CDUE17
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	CDUE16
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	CDUE18
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	CDUE16
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	CDUE19
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	CDUE16
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

Identificador	CDUE20
Caso de uso	Elegir Reporte
Actores	Administrador
Propósito	Que el adminsitrador tenga control de la aplicacion
Resumen	El usuario adminsitrador ira a la opción de reportes, se le desplegaran las opciones del reporte y luego elegirá cual desea gestionar
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDUE16
Flujo normal	1.Ir a opción reportes 2.Buscar el reporte 3.seleccionar la que buscaba
Flujo alterno	Paso 1 si no es adminsitrador no mostrara esta parte.

Identificador	CDUE21
Caso de uso	Eliminar Reporte
Actores	Administrador
Propósito	Que ya no exista una reporte

Resumen	El usuario administrador ingresara en el reporte y le dara click en la opción de eliminar.
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDUE16
Flujo normal	1.Buscar reporte 2.Ingresar a reporte 3.opcion de eliminar reporte
Flujo alterno	Paso 1, si no encuentra el reporte no podrá eliminarla. Paso 2 si no es el adminsitrador no podrá eliminarlo.

Identificador	CDUE22
Caso de uso	Modificar reporte
Actores	Administrador
Propósito	Editar la información de un reporte
Resumen	El usuario administrador de la asociacion podrá ingresar a este y aditar su información.
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDUE16
Flujo normal	1. El usuario ingresar al reporte 2. Edita la informacion 3. Guarda cambios
Flujo alterno	Paso 1 si el usuario que ingresa no es el adminstrador no podrá realizar esta opción. Paso 3 si no guardamos los cambios la información no se actualizara.

Identificador	CDUE23
Caso de uso	Denunciar publicacion
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario que hizo la publicación no vuelva a molestar nuevamente
Resumen	El usuario podrá denunciar alguna publicación de algún amigo cuando sea ofensiva.
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE2

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.

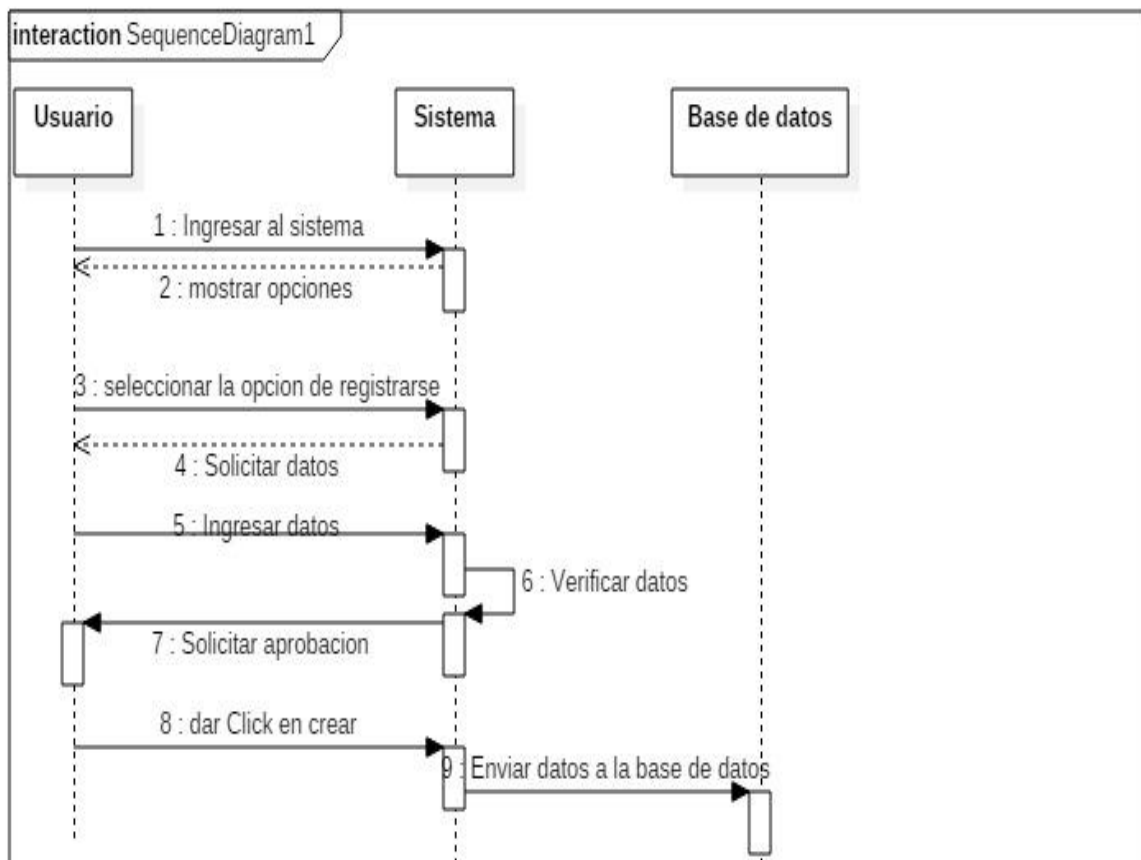
Identificador	CDUE24
Caso de uso	Denunciar Comentario
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario que hizo el comentario no vuelva a molestar nuevamente
Resumen	El usuario podrá denunciar algun comentario de algún amigo cuando sea ofensiva.
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE2
Flujo normal	1.Click en la opción de denunciar del comentario 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	CDUE25
Caso de uso	Descargar reporte
Actores	Usuario
Propósito	Que el adminsitrador tenga no solo en la pagina la informacion
Resumen	El usuario podrá descargar los reportes para tenerlos de forma fisica
Tipo	Opcional
Referencia cruzada	CDUE21
Flujo normal	1.elegir reporte a descargar 2. seleccionar la opción descargar 3. Elegir ruta a descargar 4. click end escargar

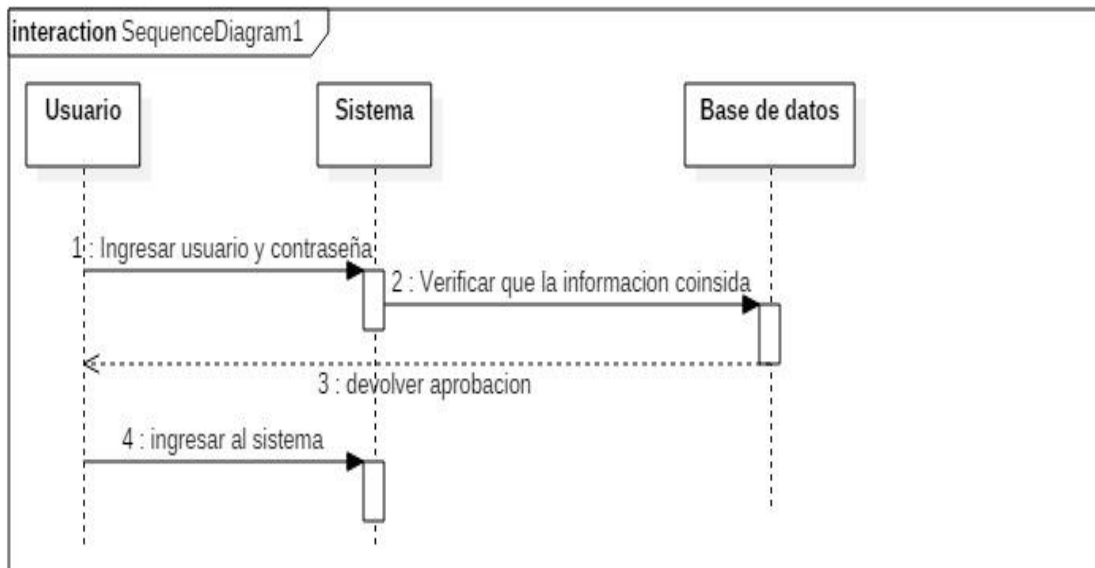
Flujo alterno	<p>Paso 4, la aplicación falla y no deja descargar, mostrara error intente nuevamente.</p> <p>Paso 3 si no se indica ninguna ruta de descarga el proceso de descarga no se realizara.</p>
---------------	---

Diagramas de Secuencia

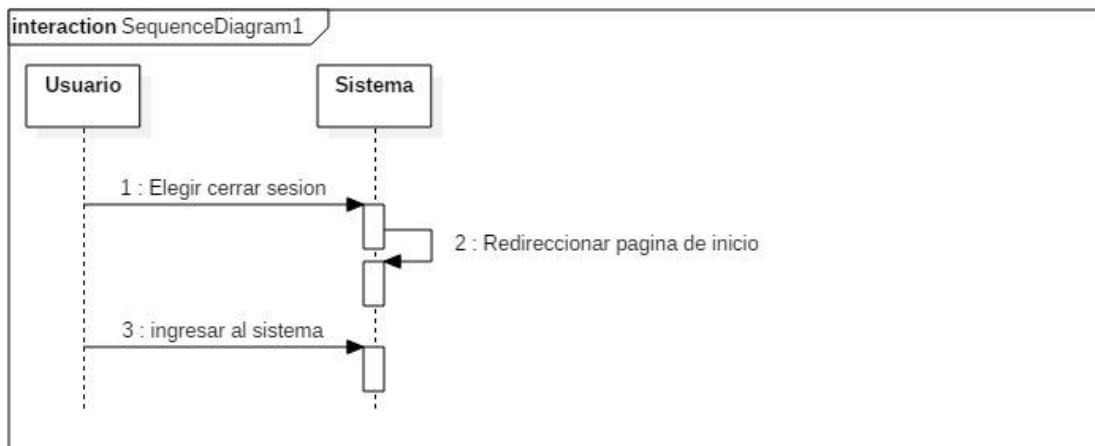
Secuencia CDUE1



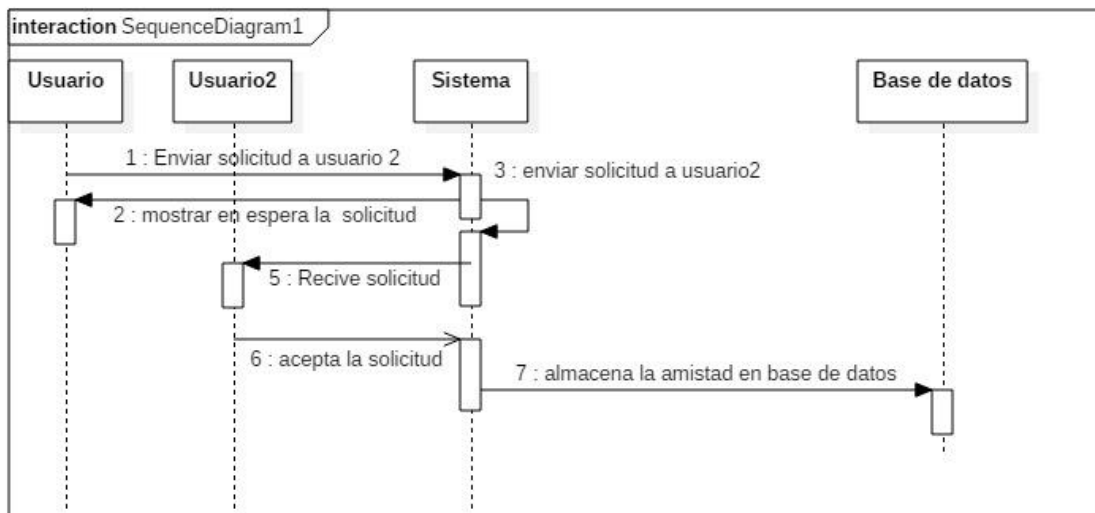
Secuencia CDUE2



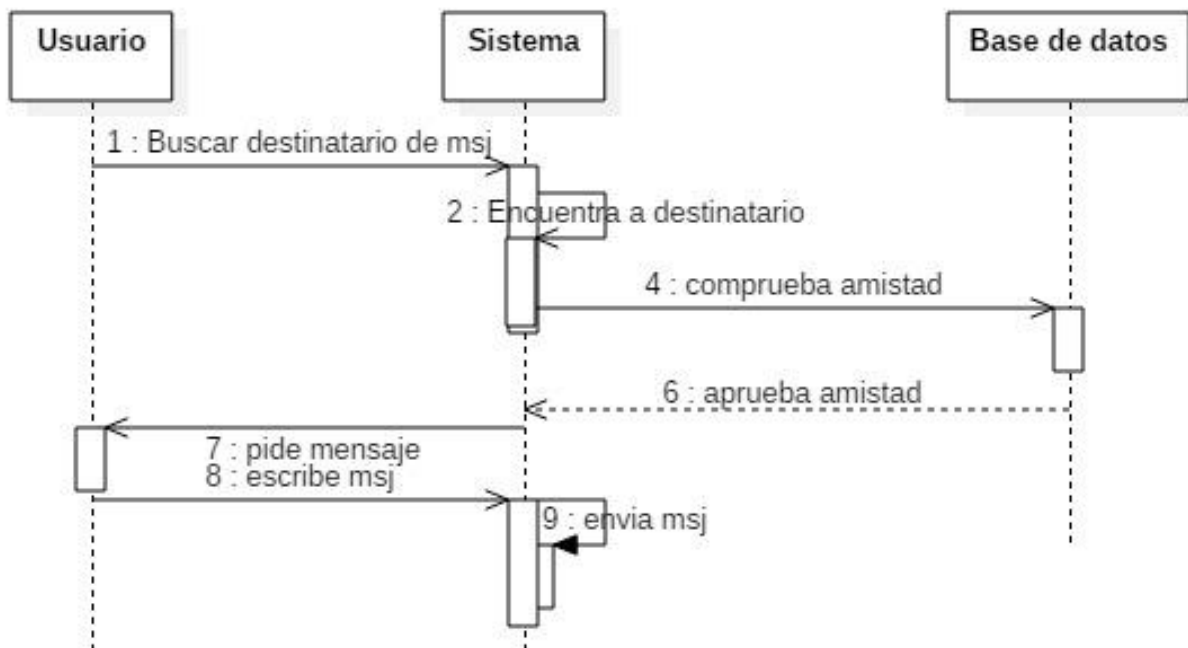
Secuencia CDUE3



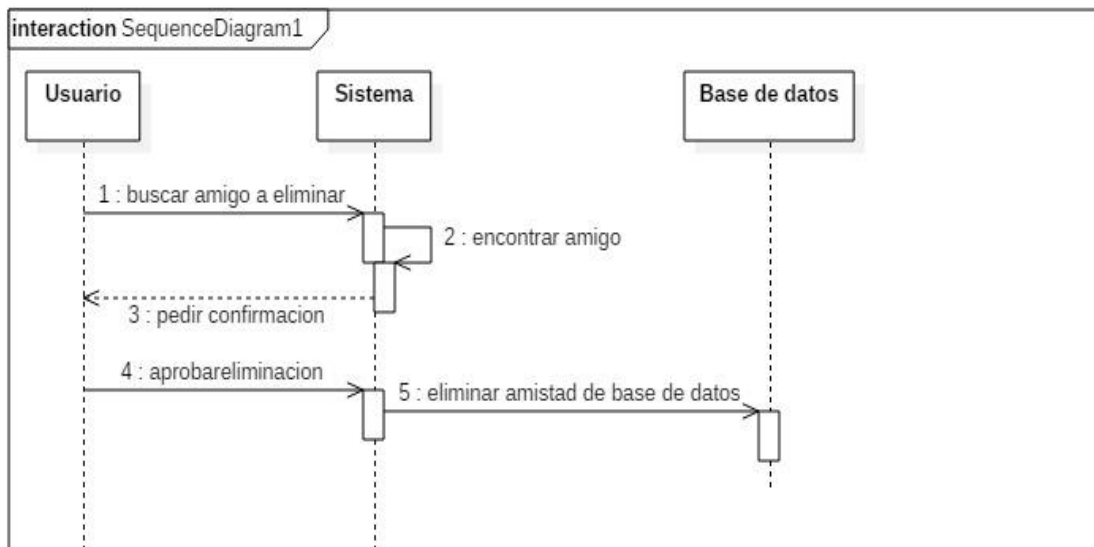
Secuencia CDUE4



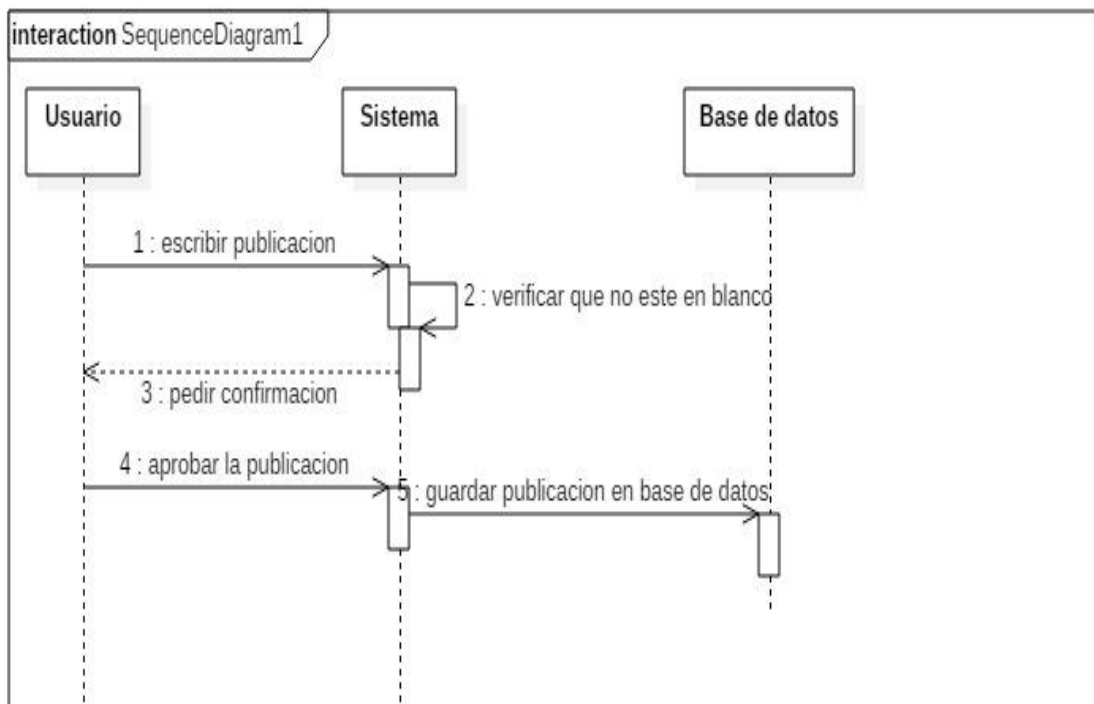
Secuencia CDUE5



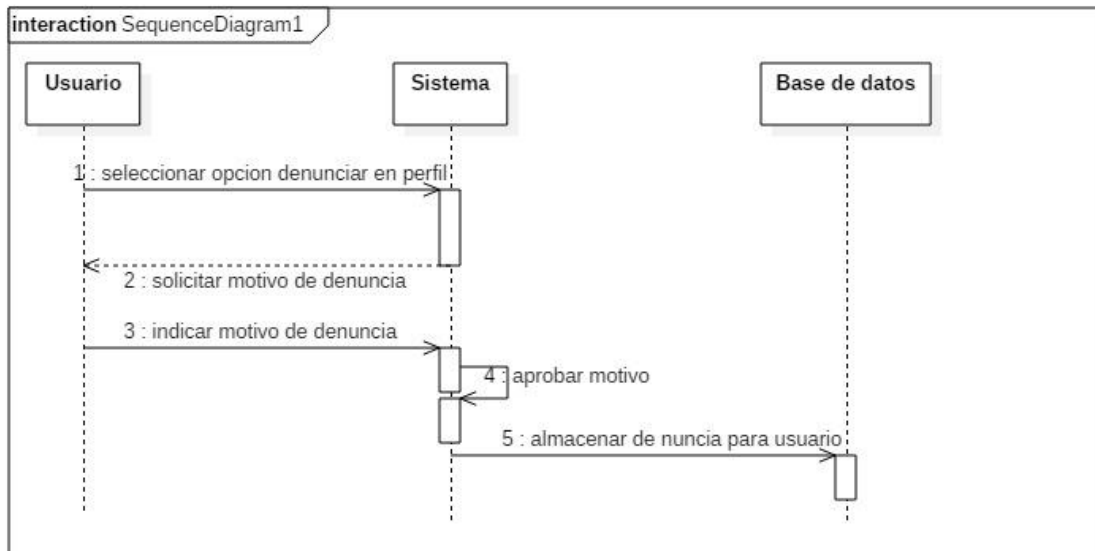
Secuencia CDUE6



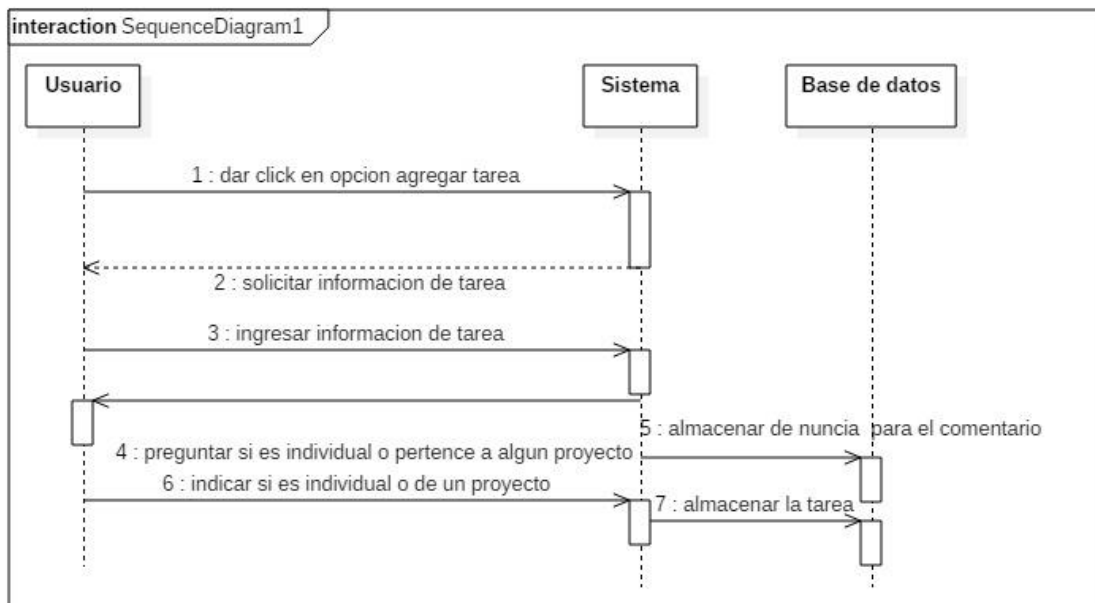
Secuencia CDUE7



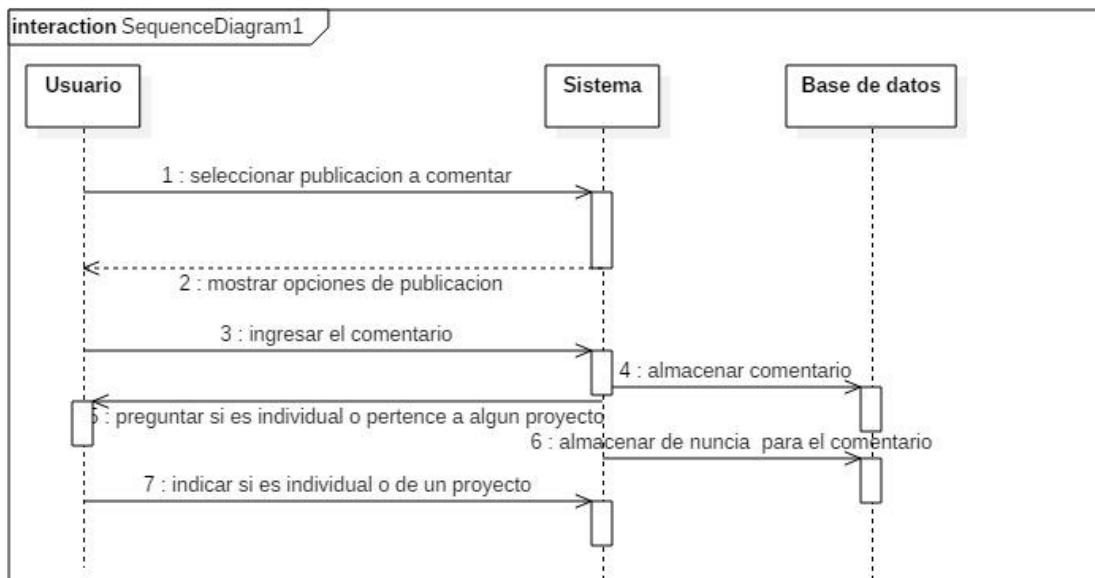
Secuencia CDUE8



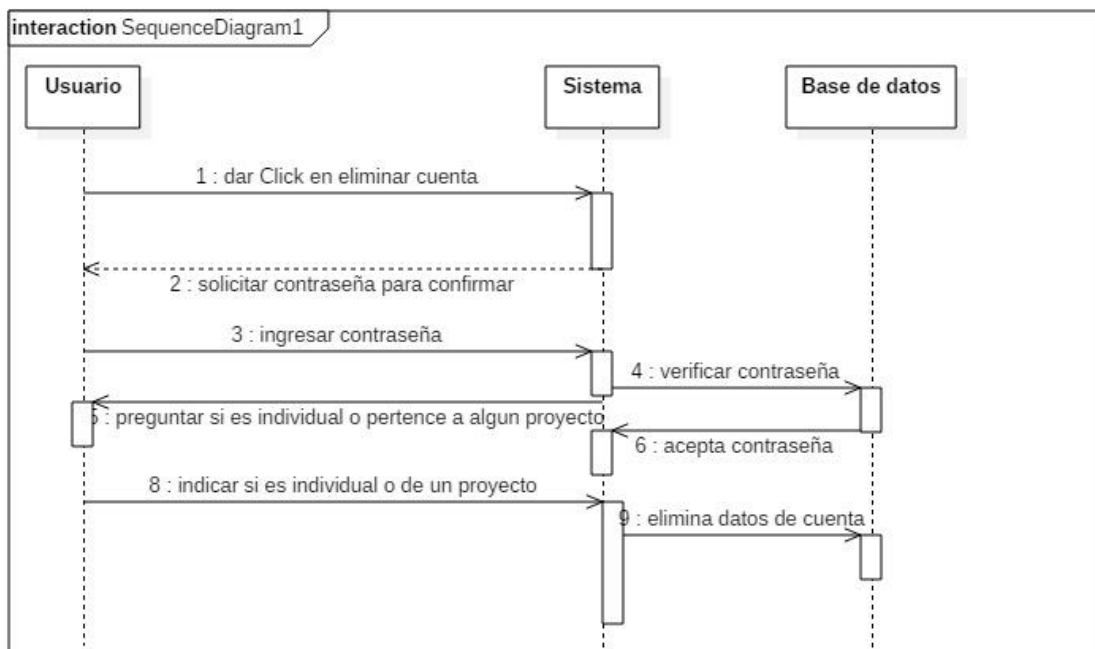
Secuencia CDUE9



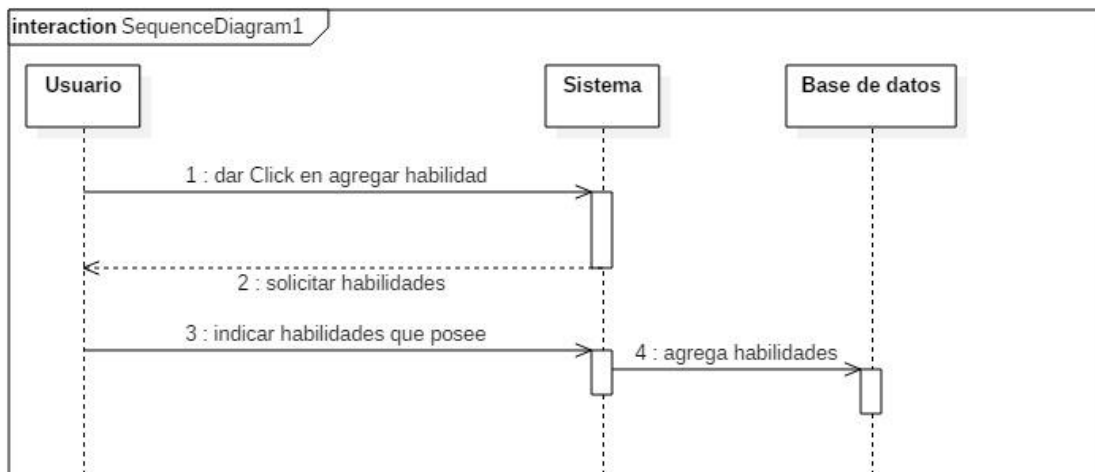
Secuencia CDUE10



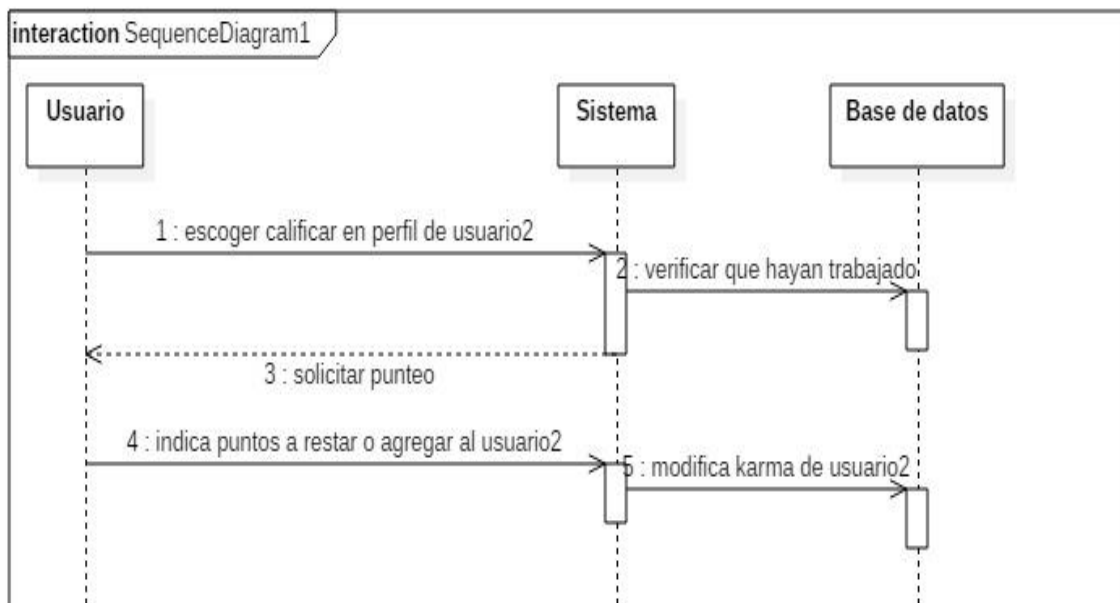
Secuencia CDUE11



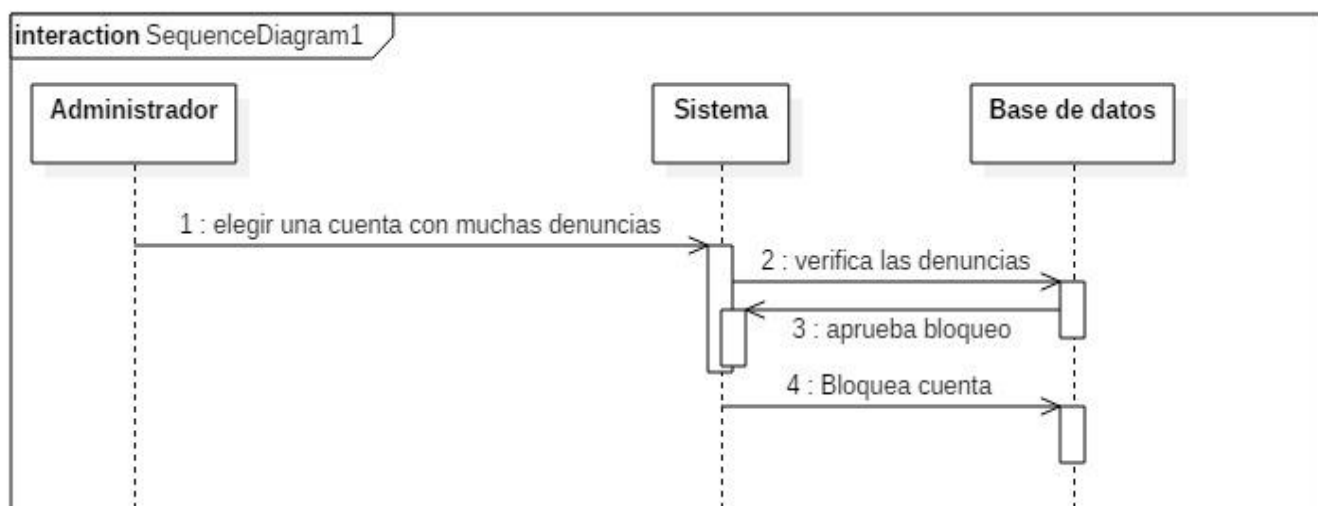
Secuencia CDUE12



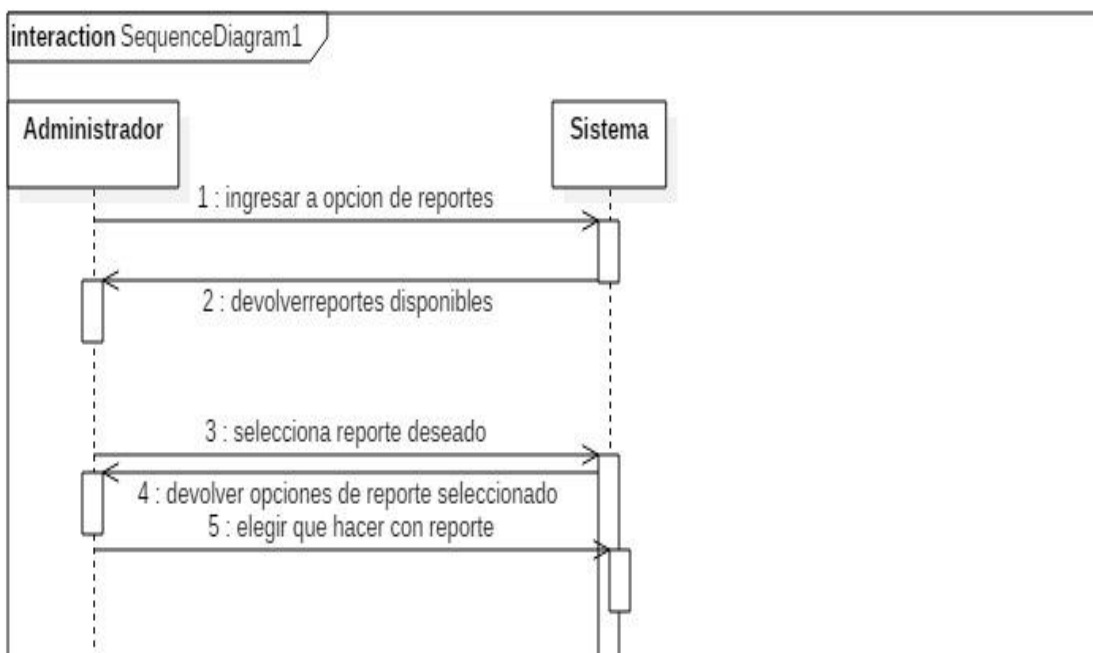
Secuencia CDUE13



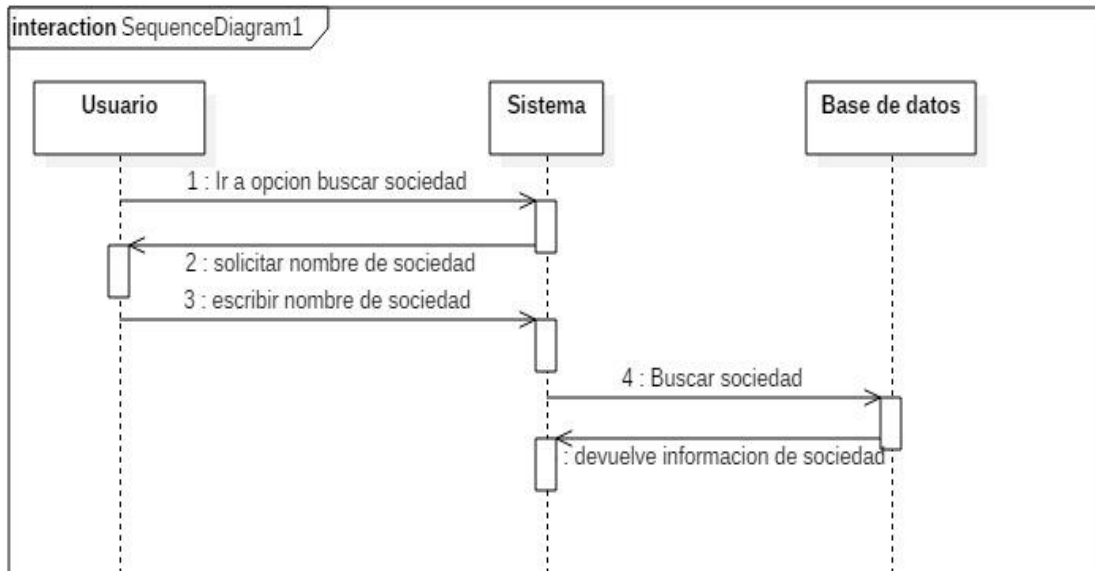
Secuencia CDUE14



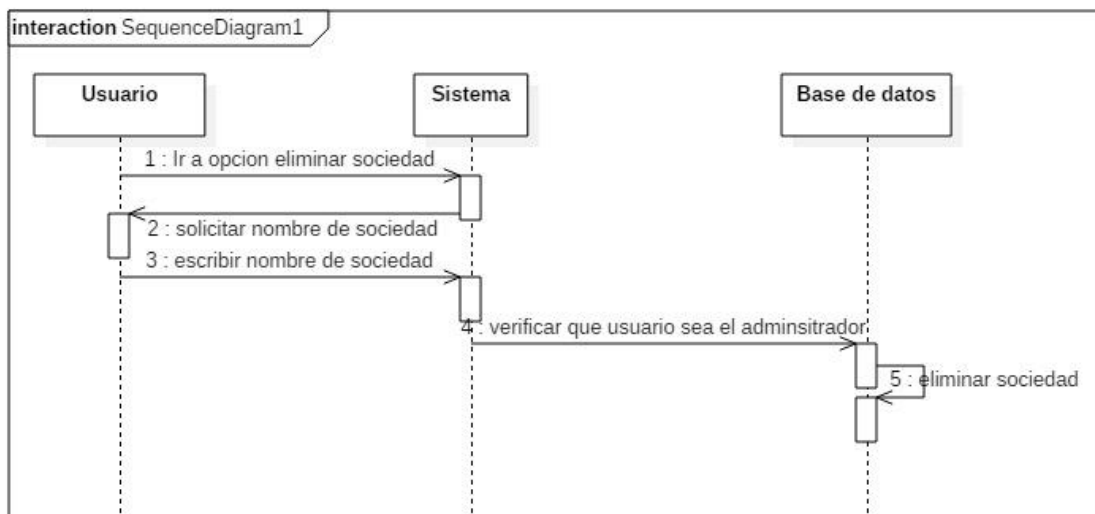
Secuencia CDUE15



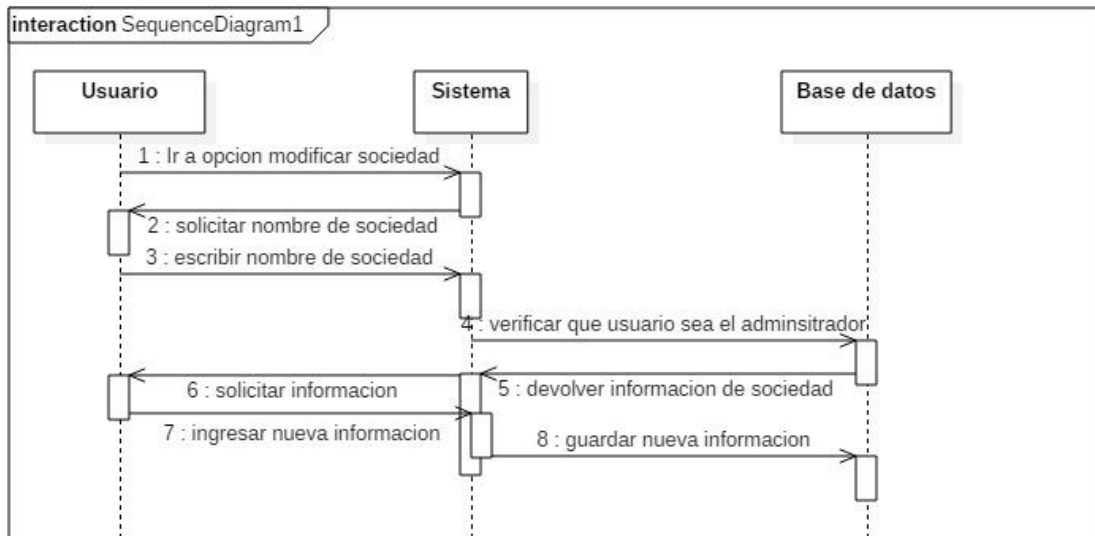
Secuencia CDUE16



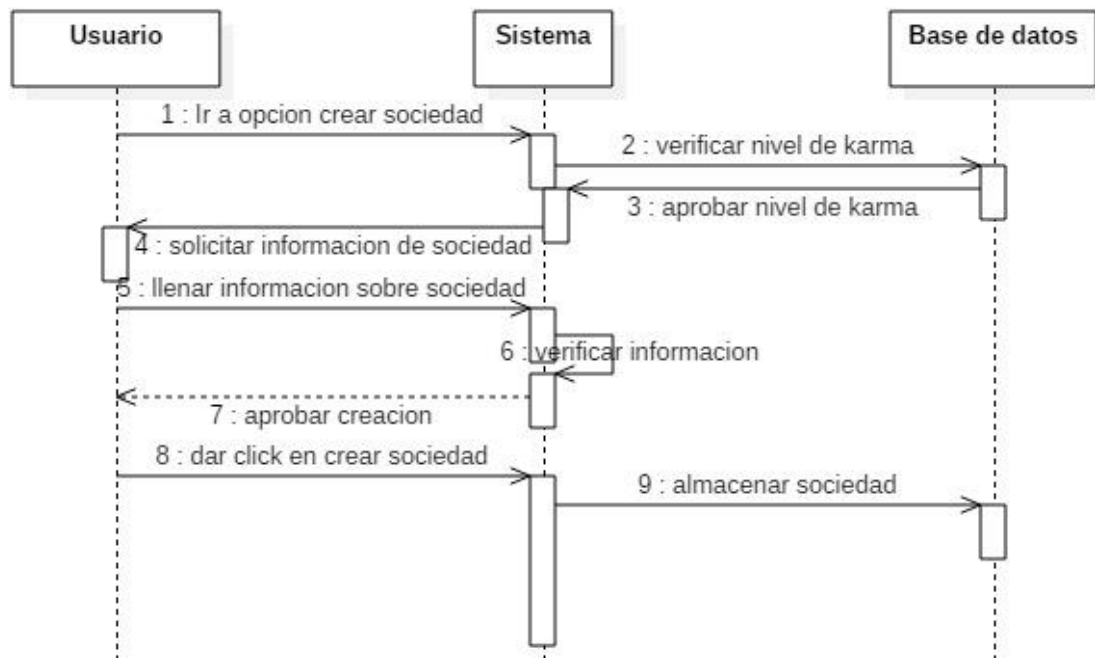
Secuencia CDUE17



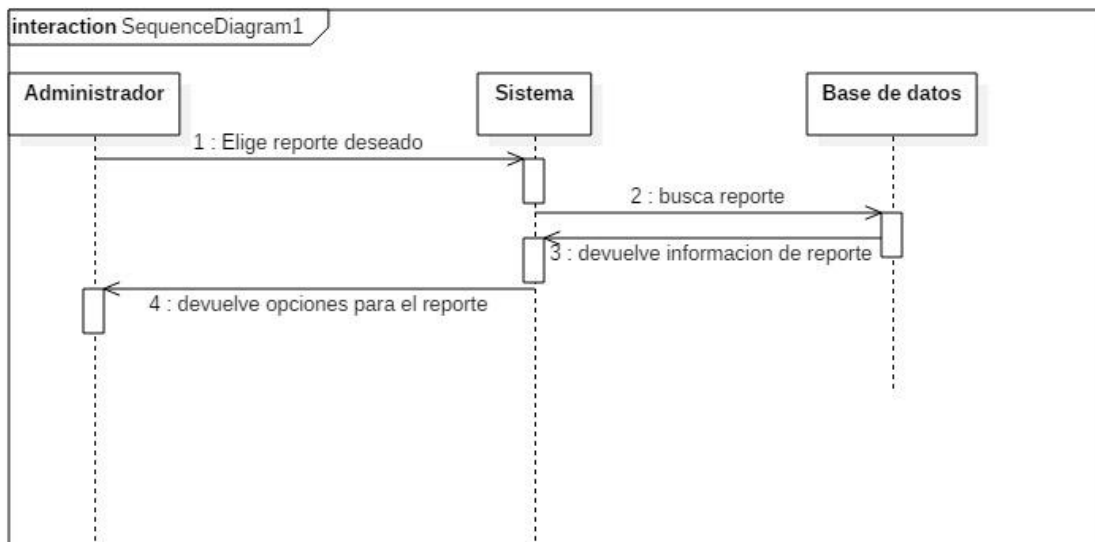
Secuencia CDUE18



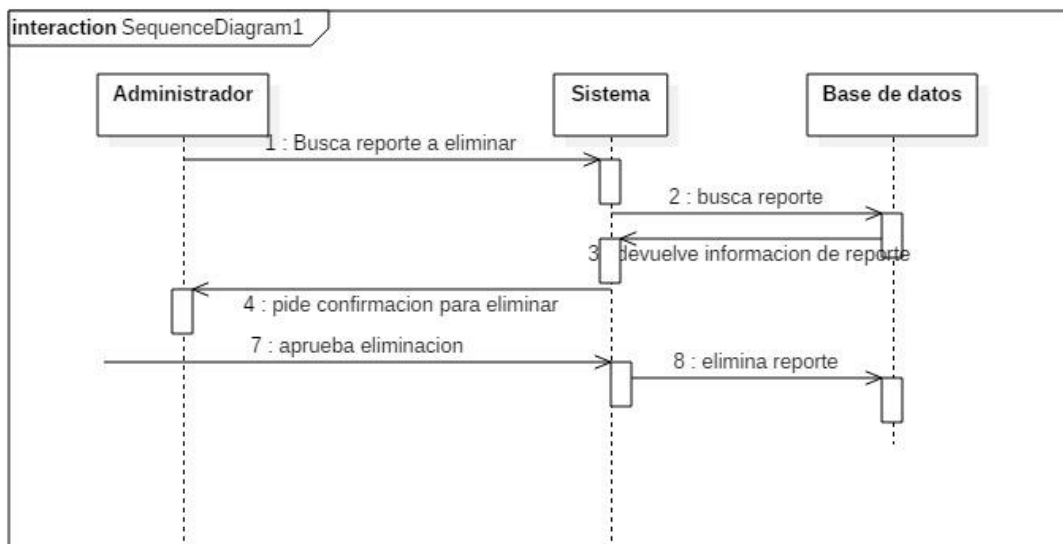
Secuencia CDUE19



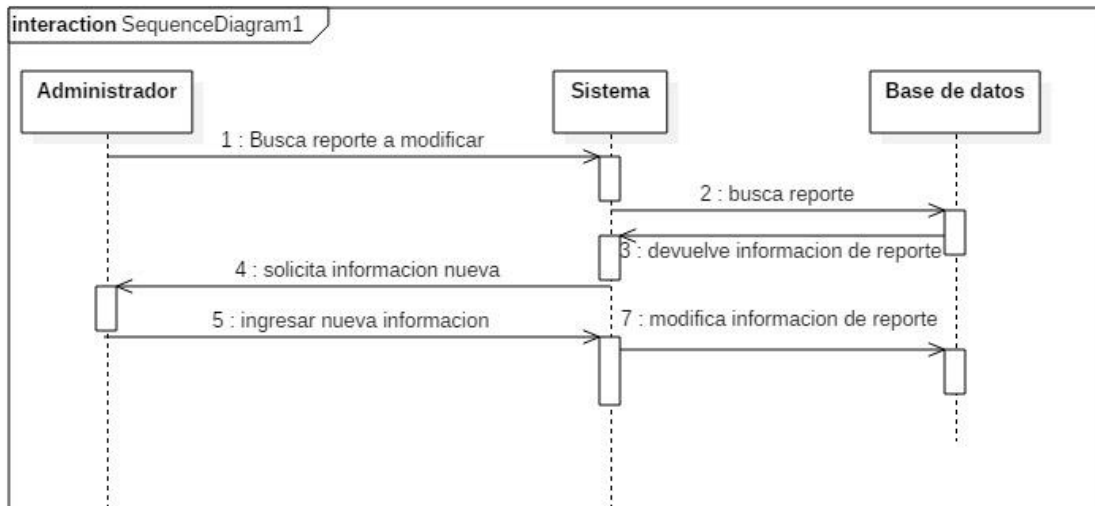
Secuencia CDUE20



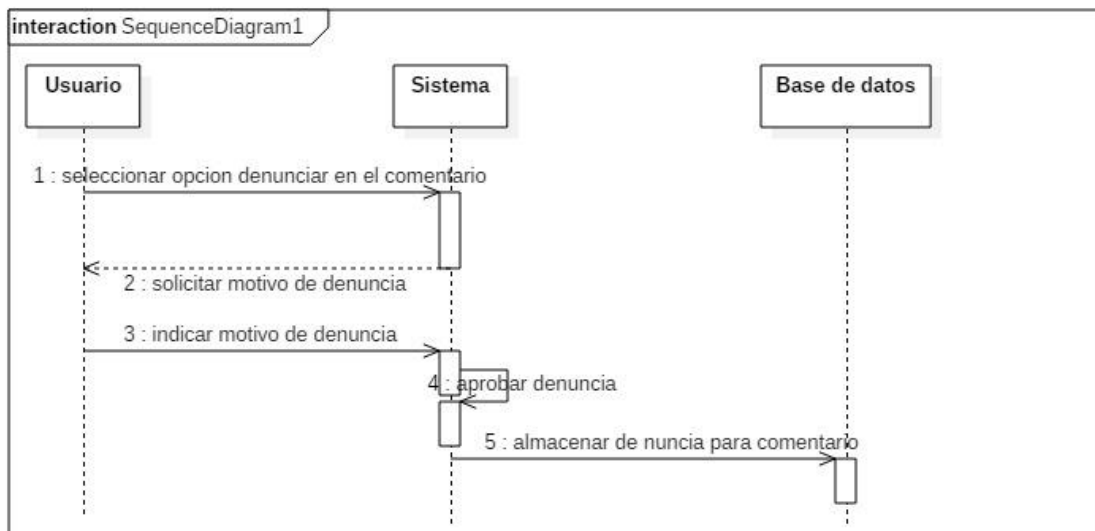
Secuencia CDUE21



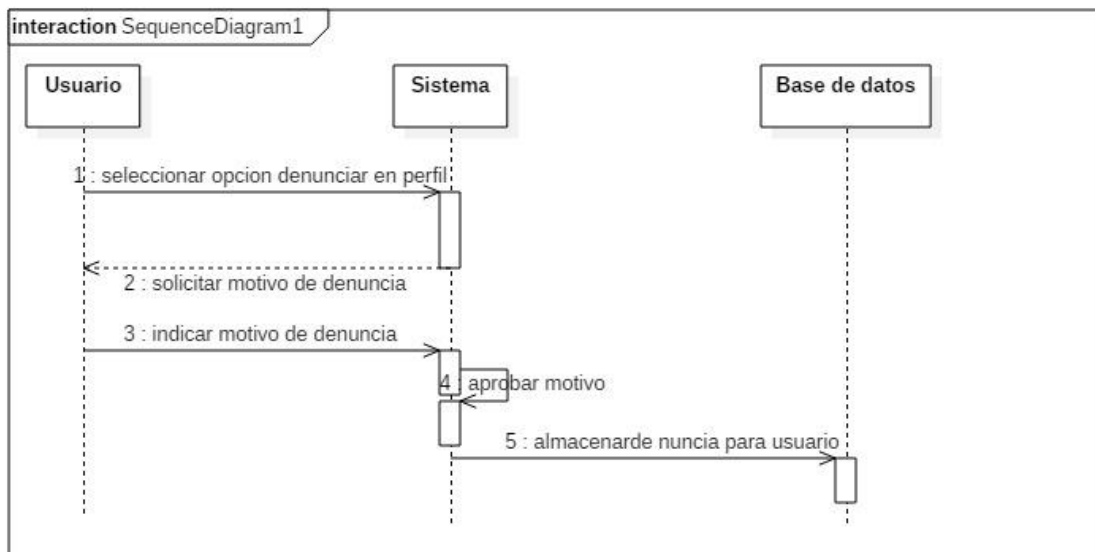
Secuencia CDUE22



Secuencia CDUE23



Secuencia CDUE24



Secuencia CDUE25

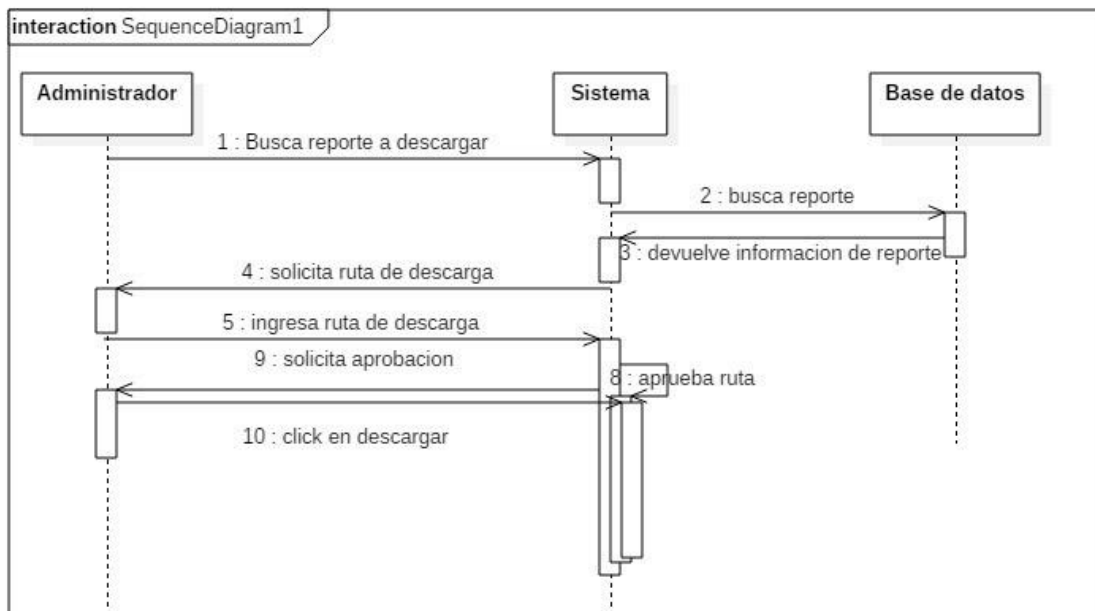
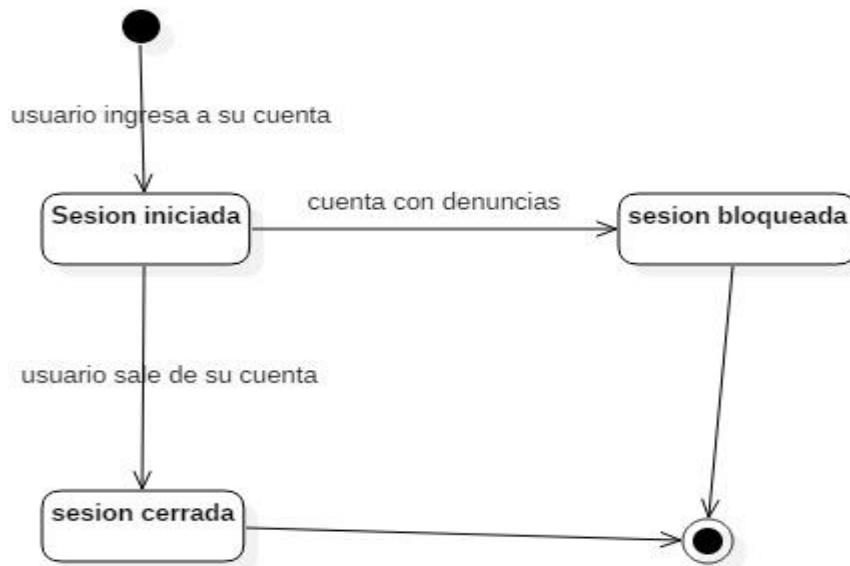


Diagrama de Estados

Sesión



Publicacion

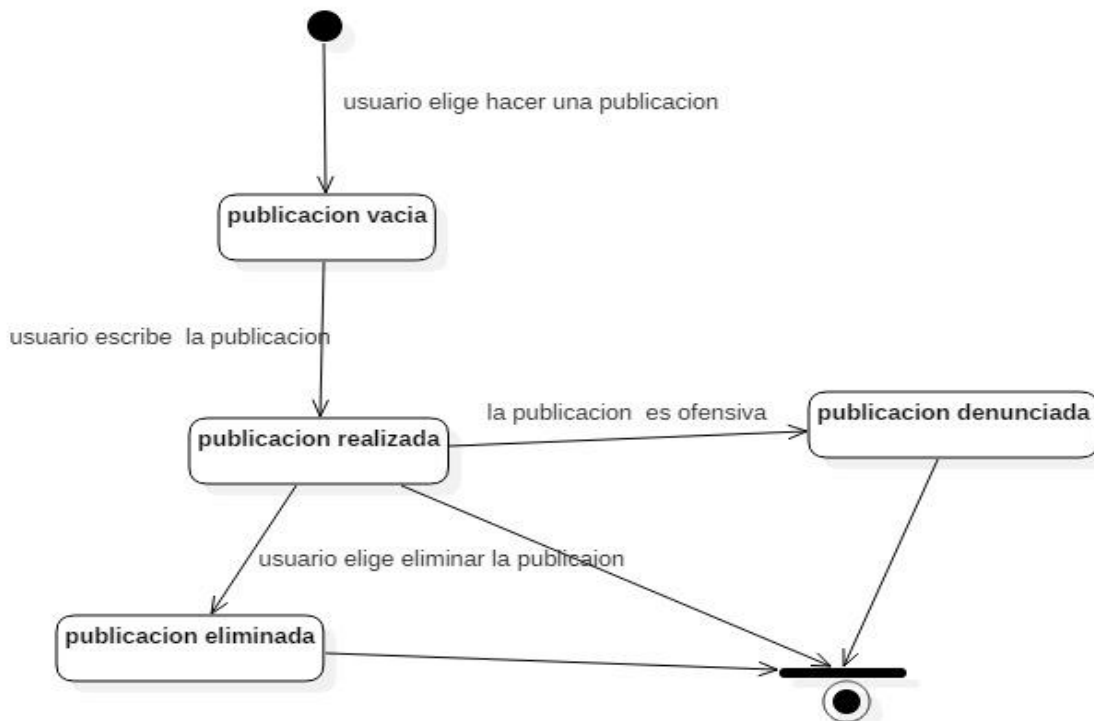
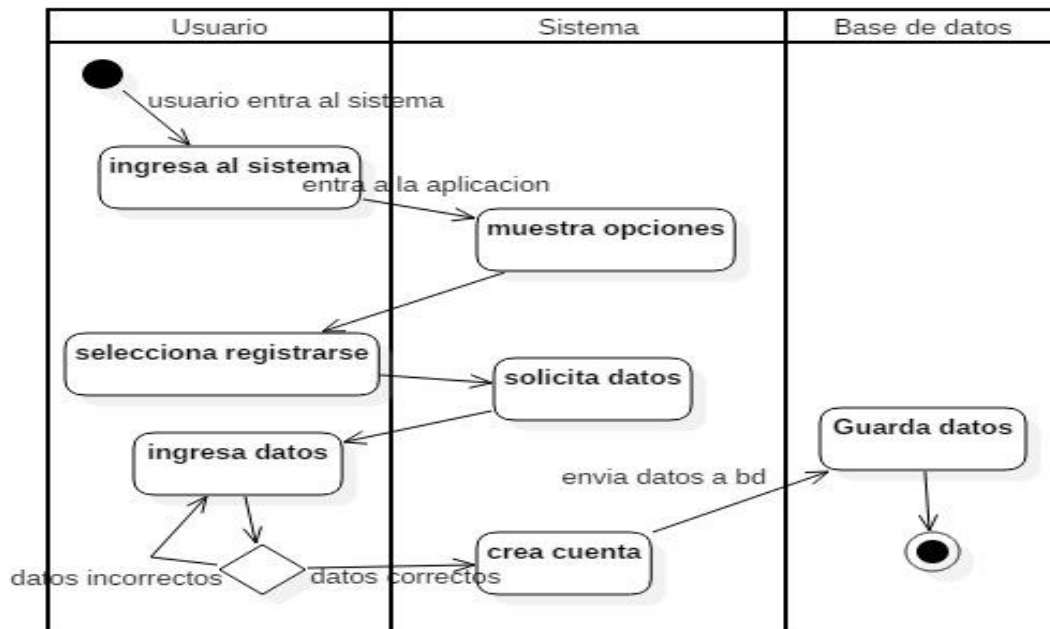
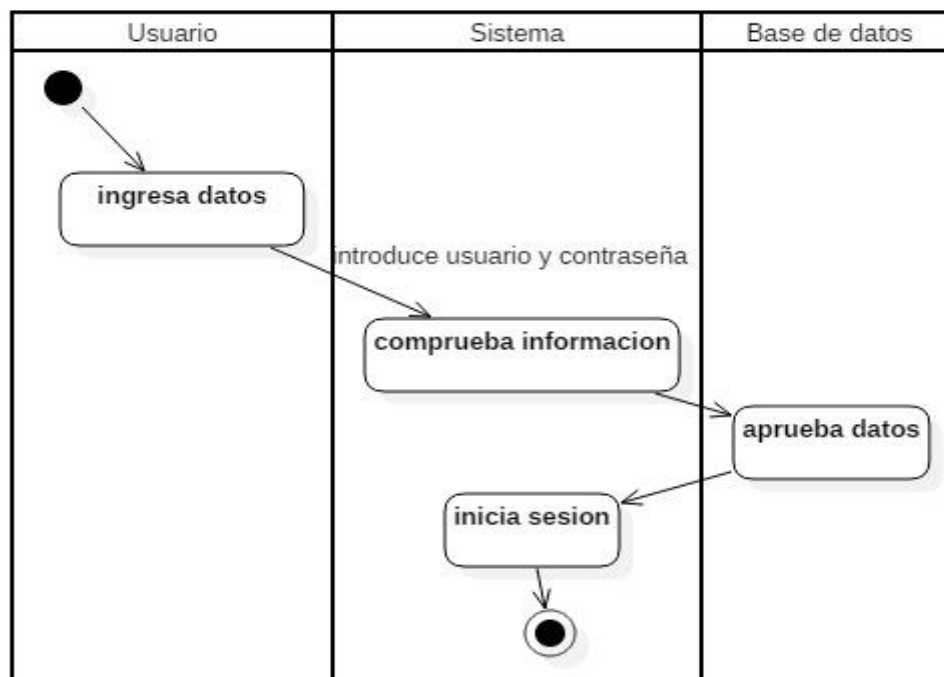


Diagrama de Actividades

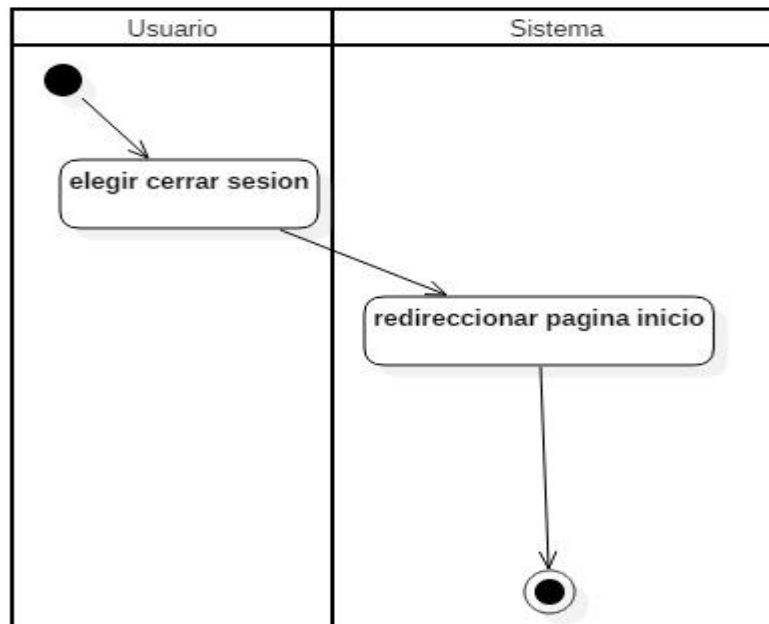
Actividad CDUE1



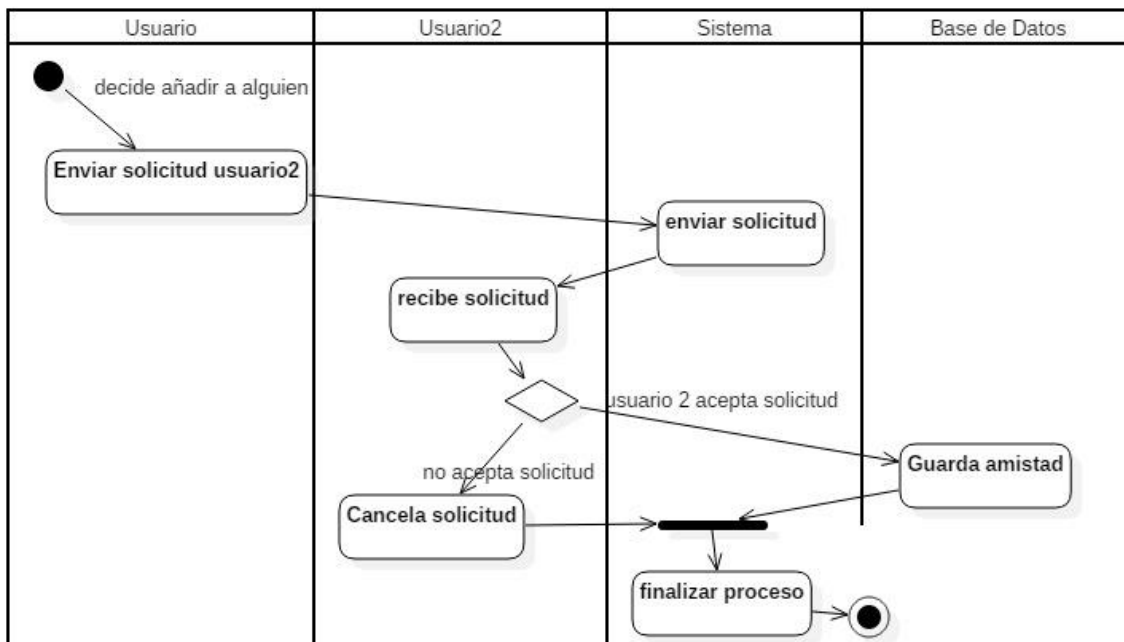
Actividad CDUE2



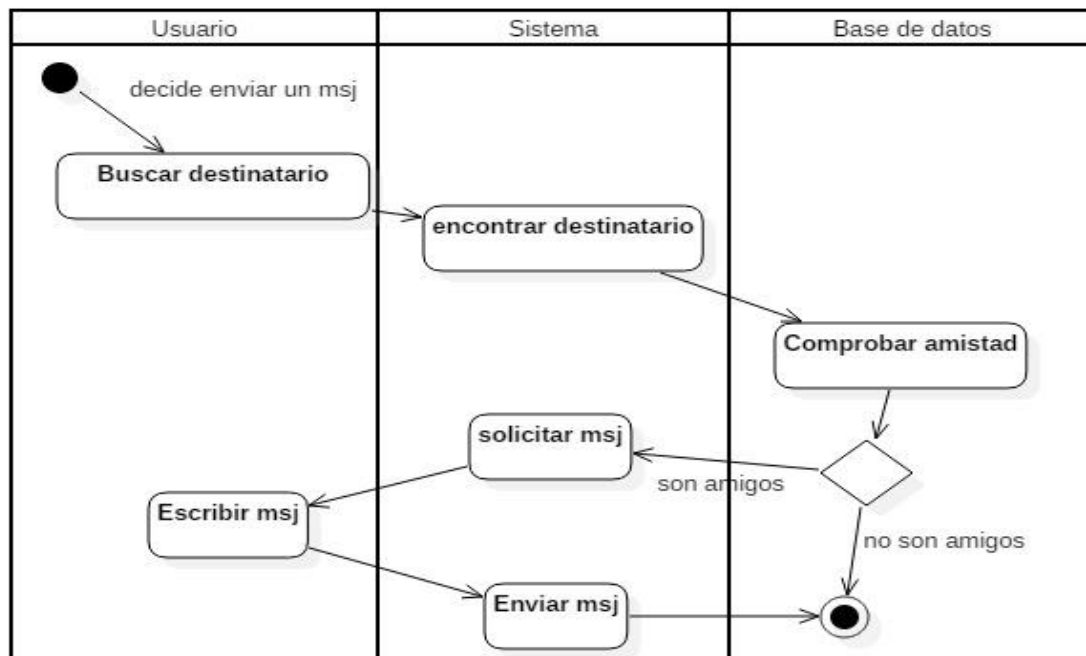
Actividad CDUE3



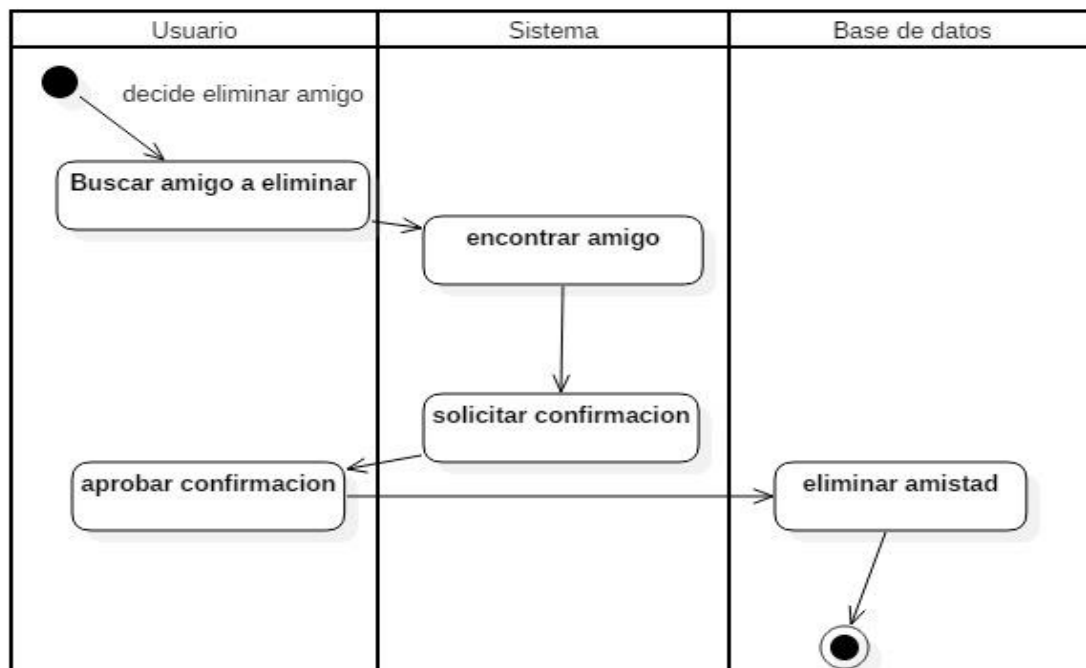
Actividad CDUE4



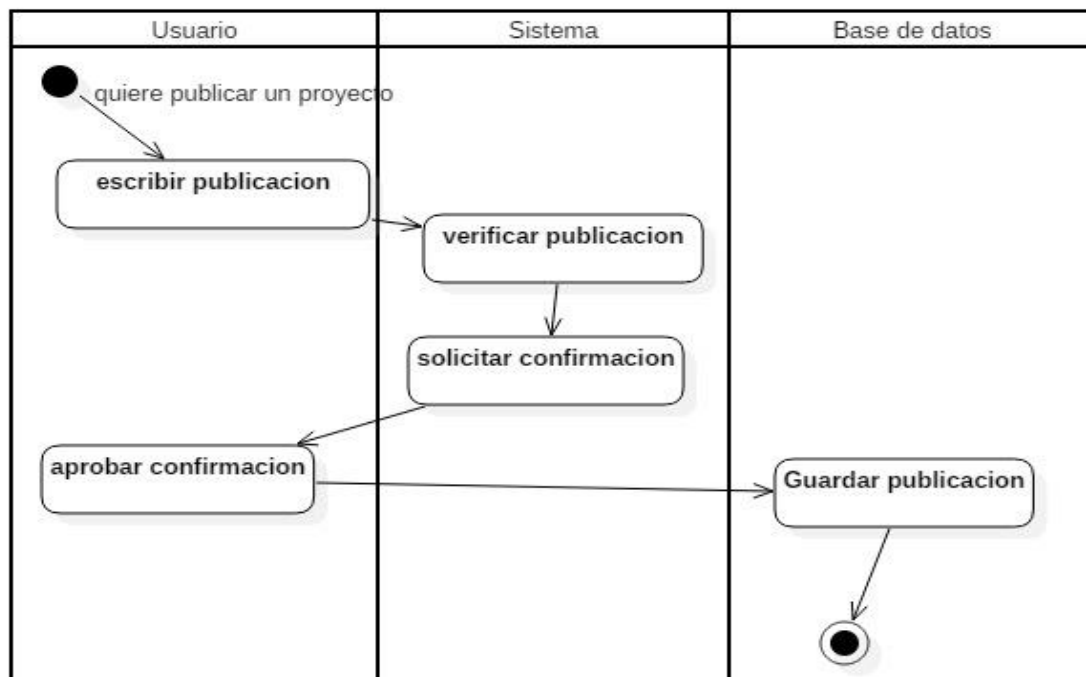
Actividad CDUE5



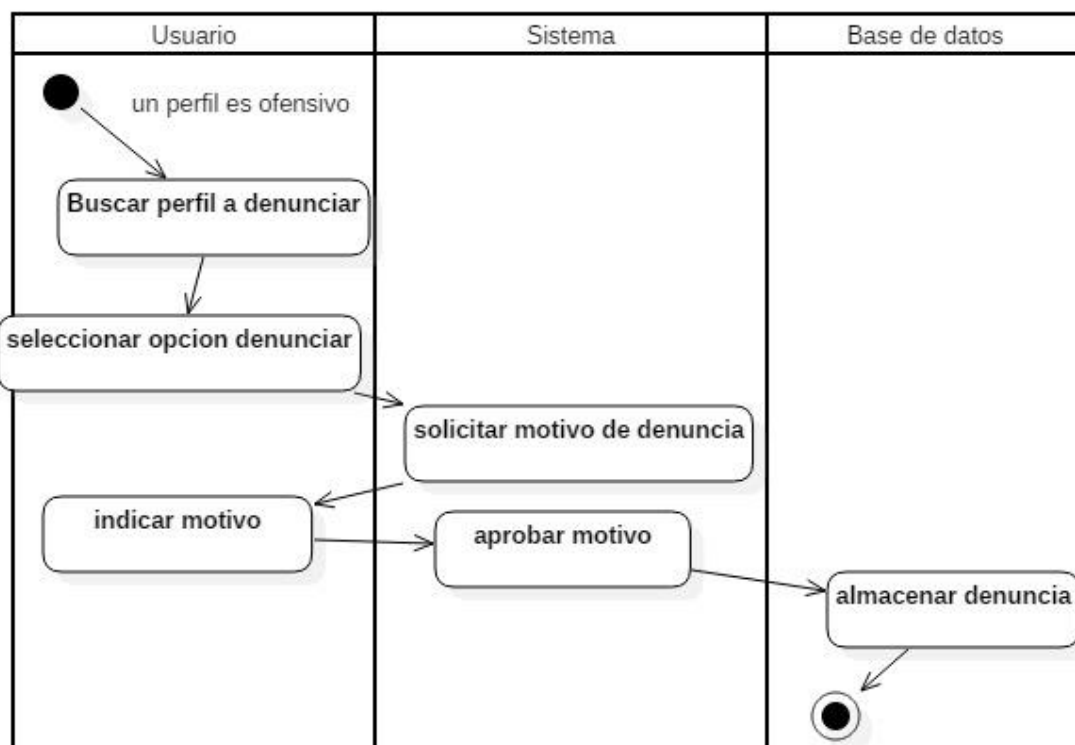
Actividad CDUE6



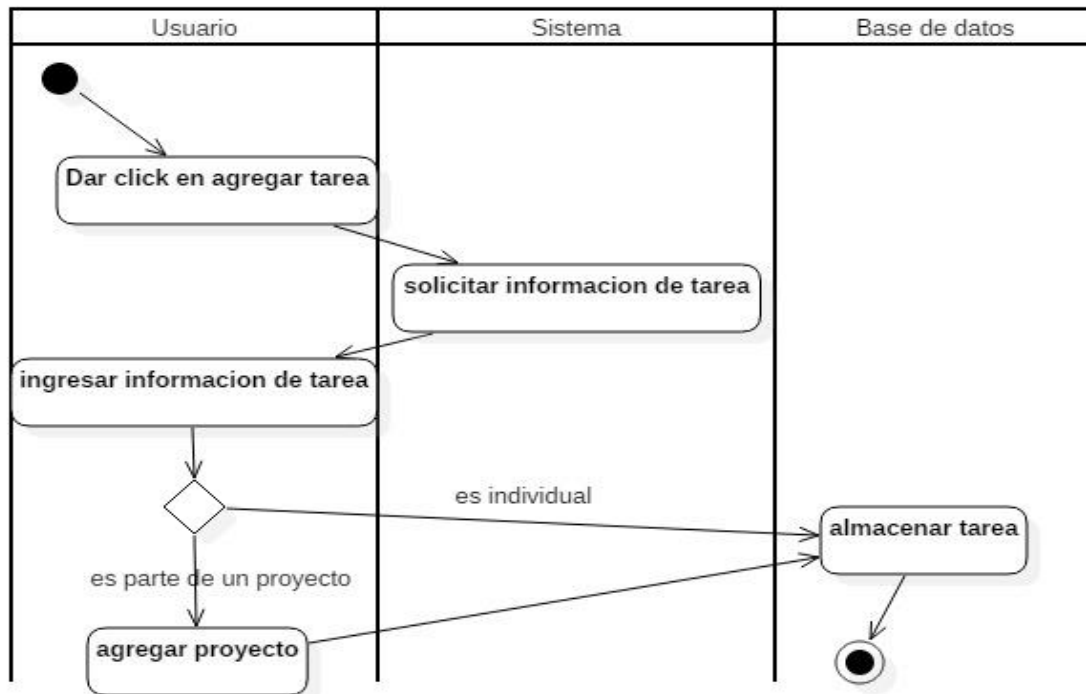
Actividad CDUE7



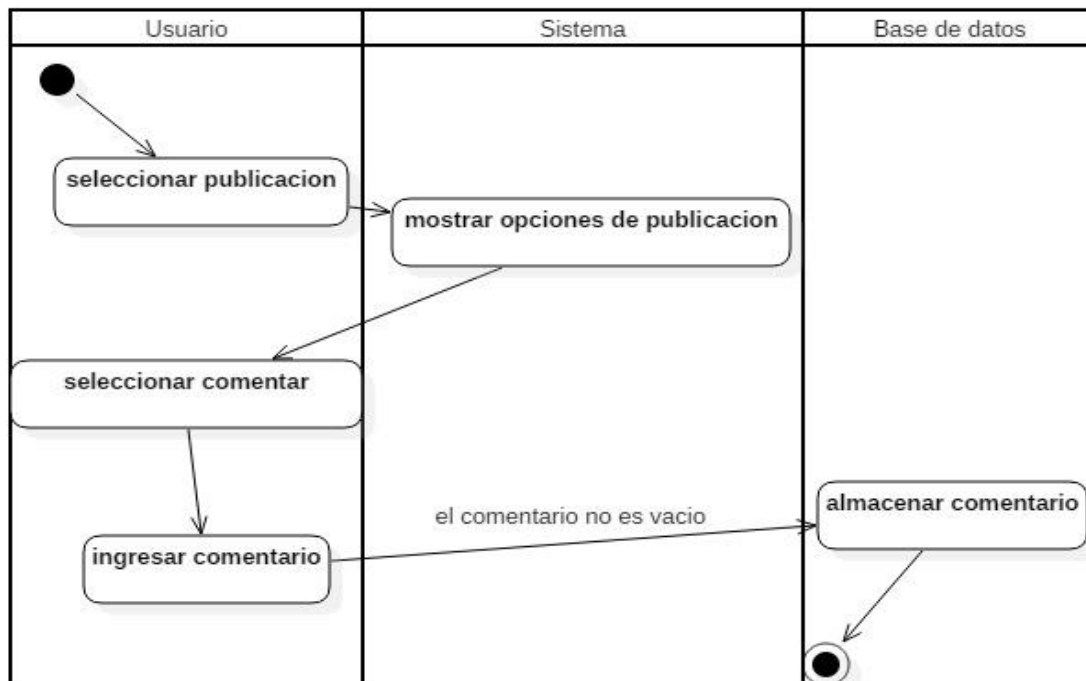
Actividad CDUE8



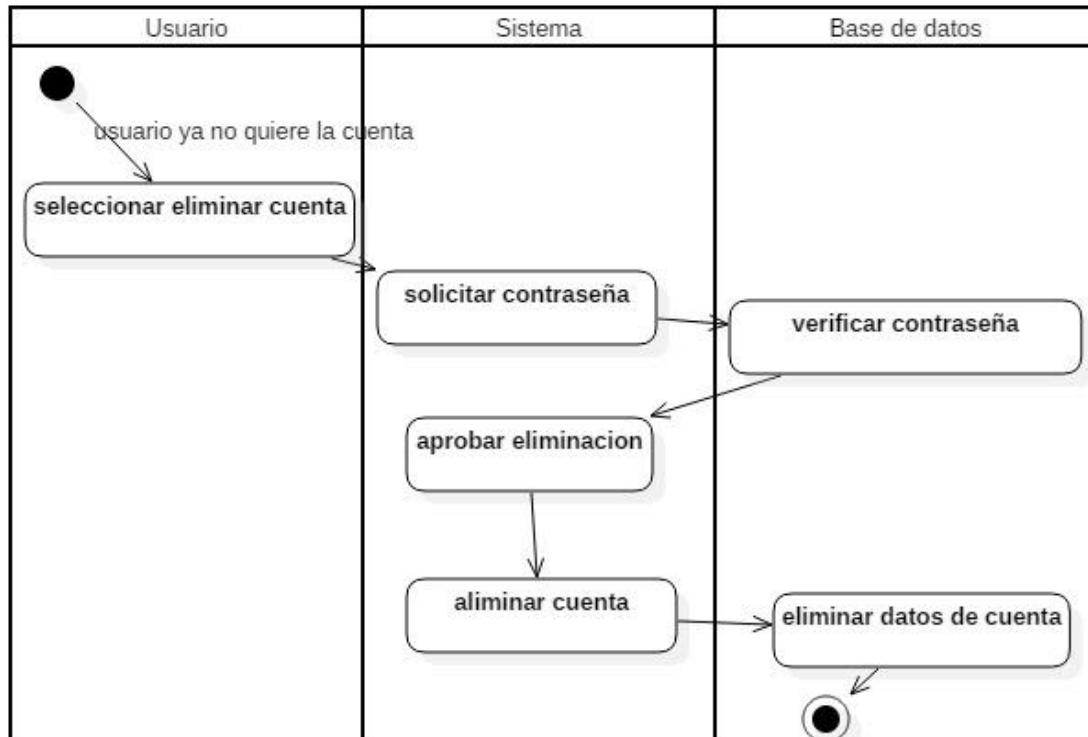
Actividad CDUE9



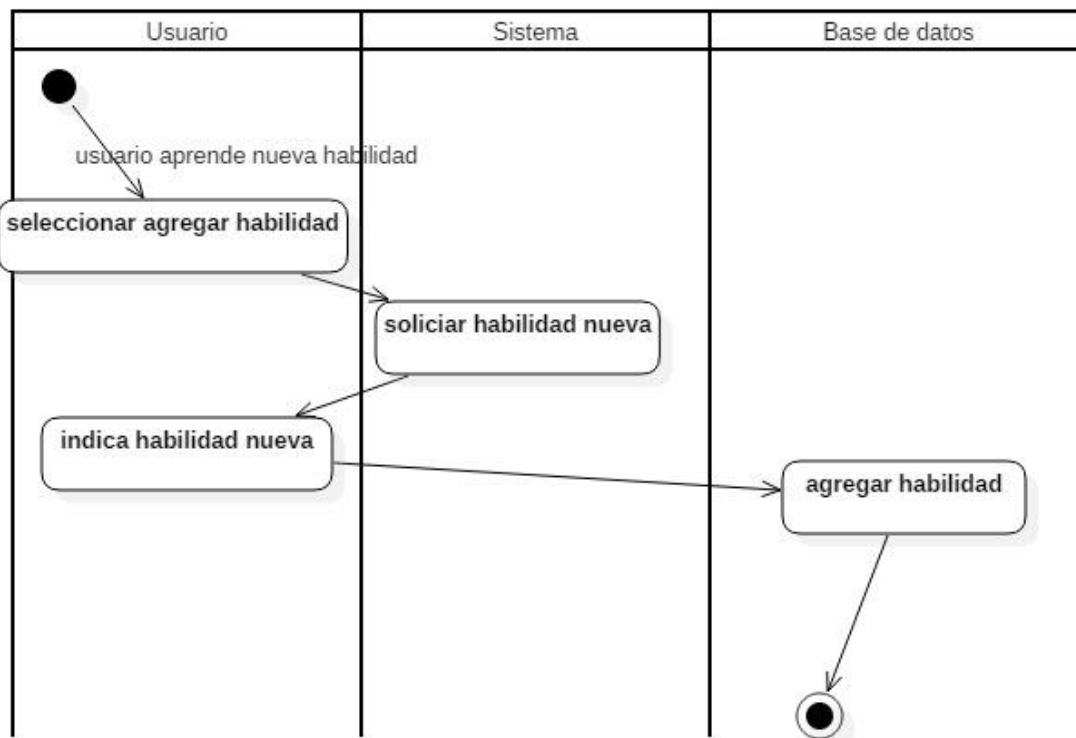
Actividad CDUE10



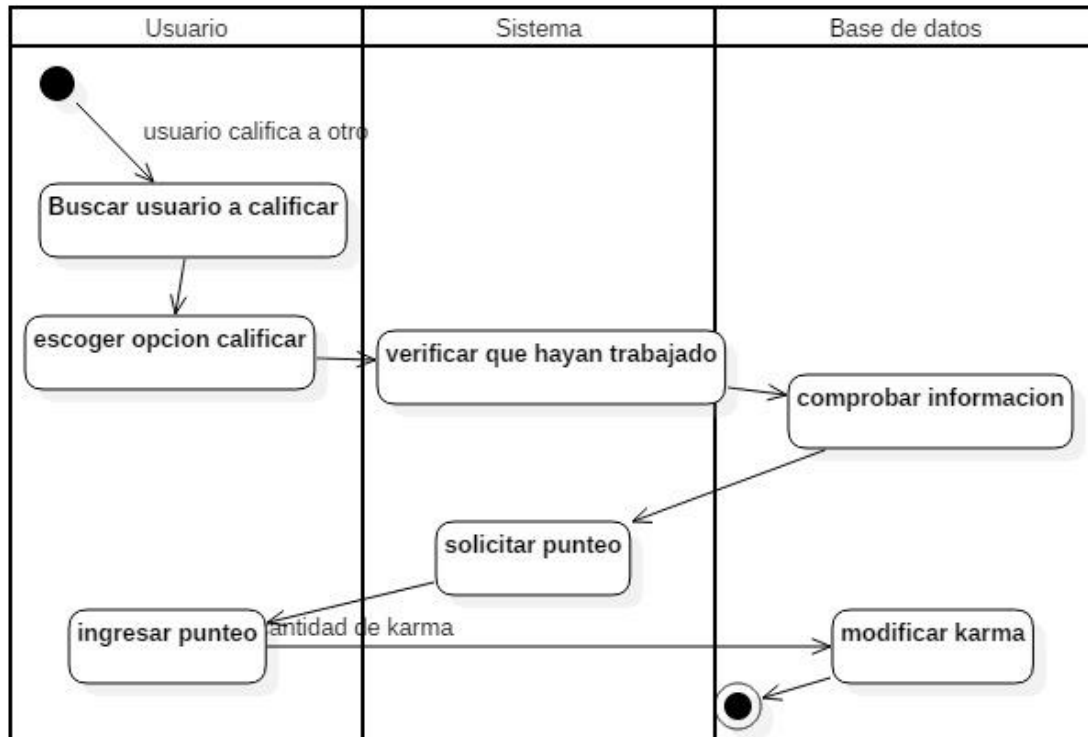
Actividad CDUE11



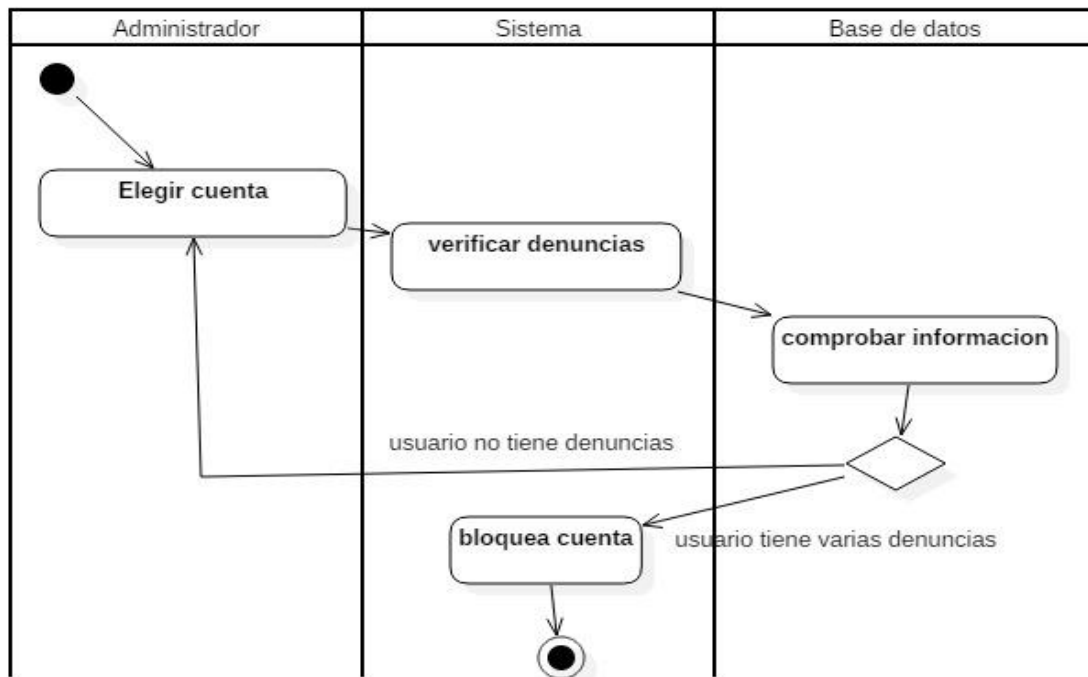
Actividad CDUE12



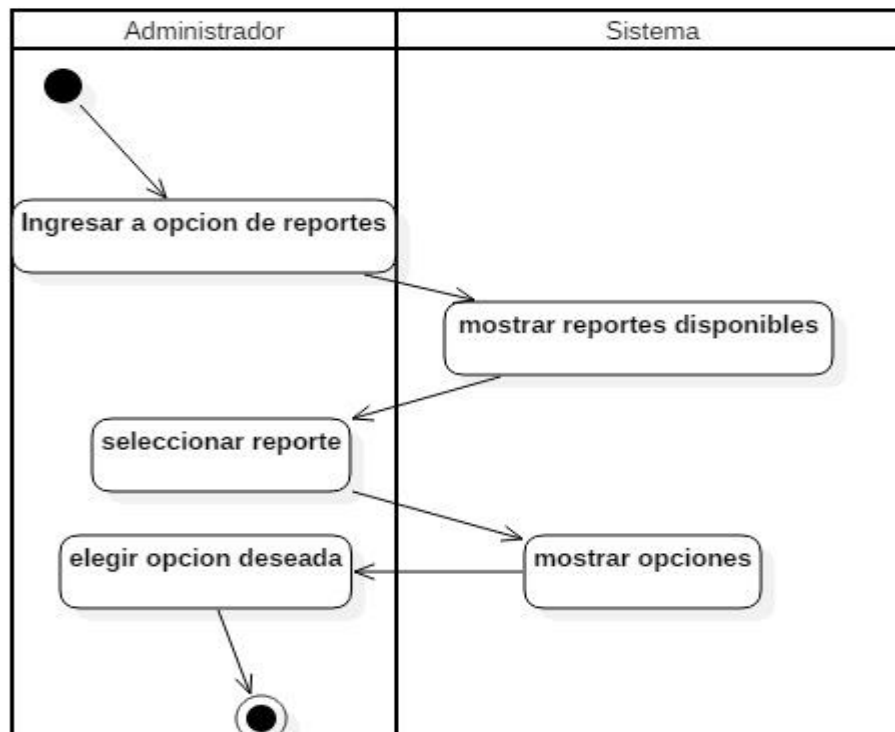
Actividad CDUE13



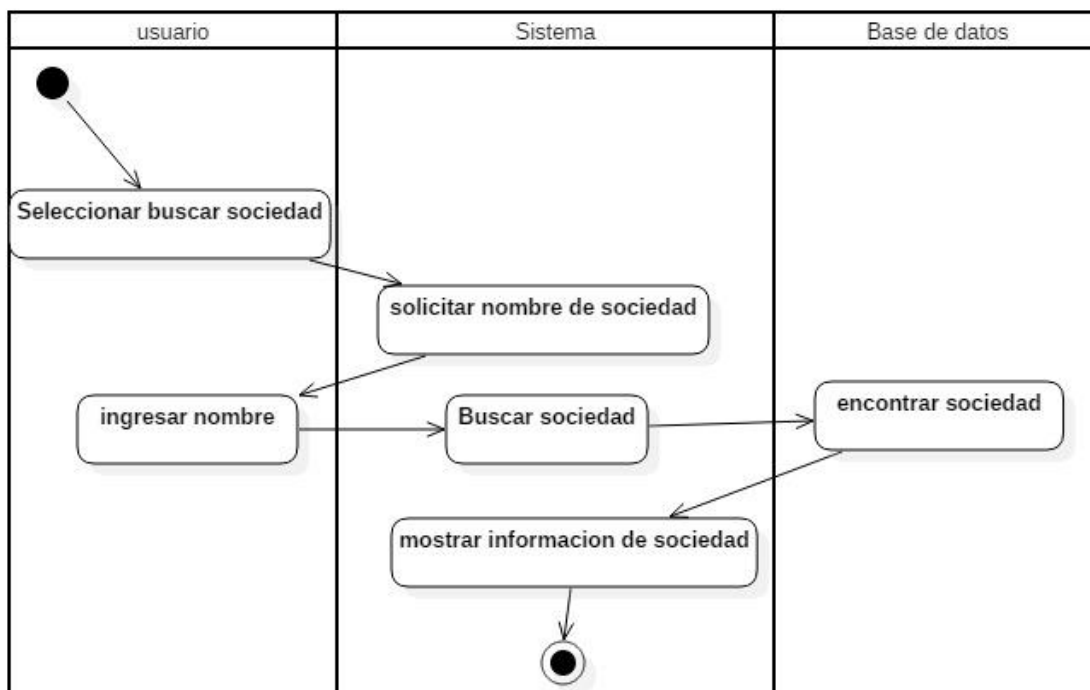
Actividad CDUE14



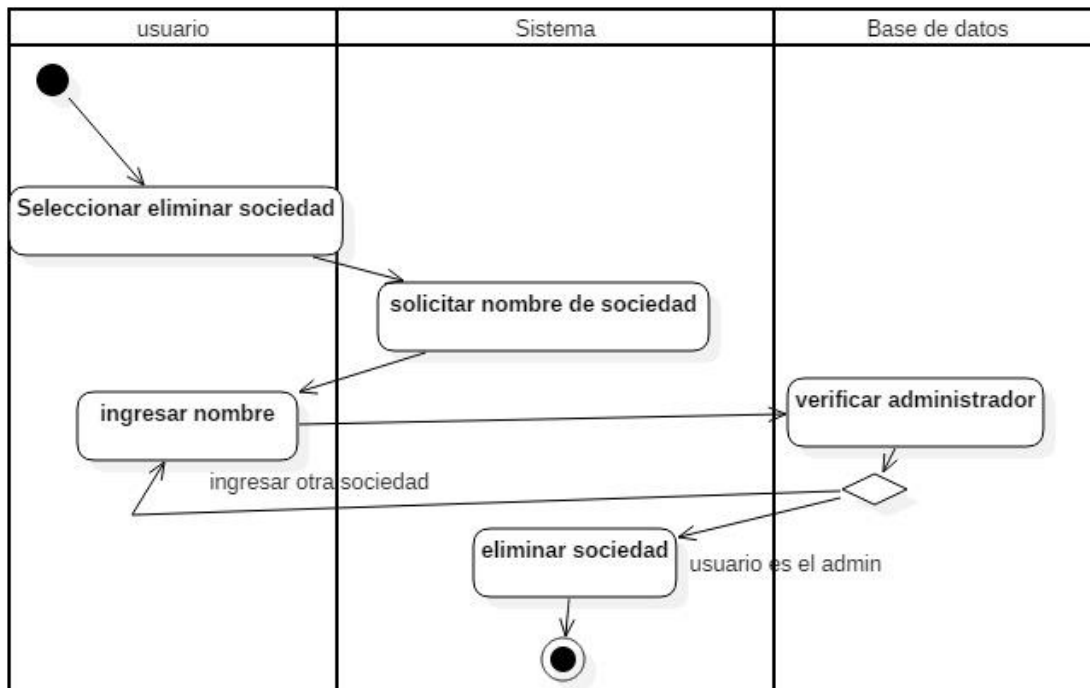
Actividad CDUE15



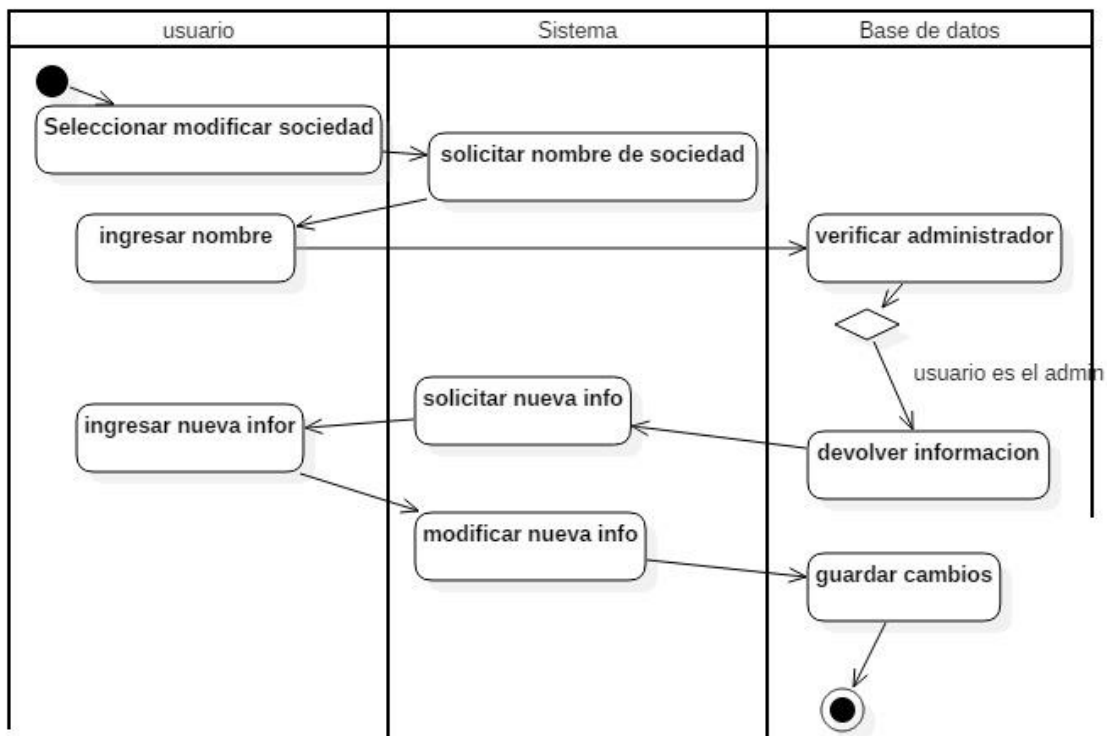
Actividad CDUE16



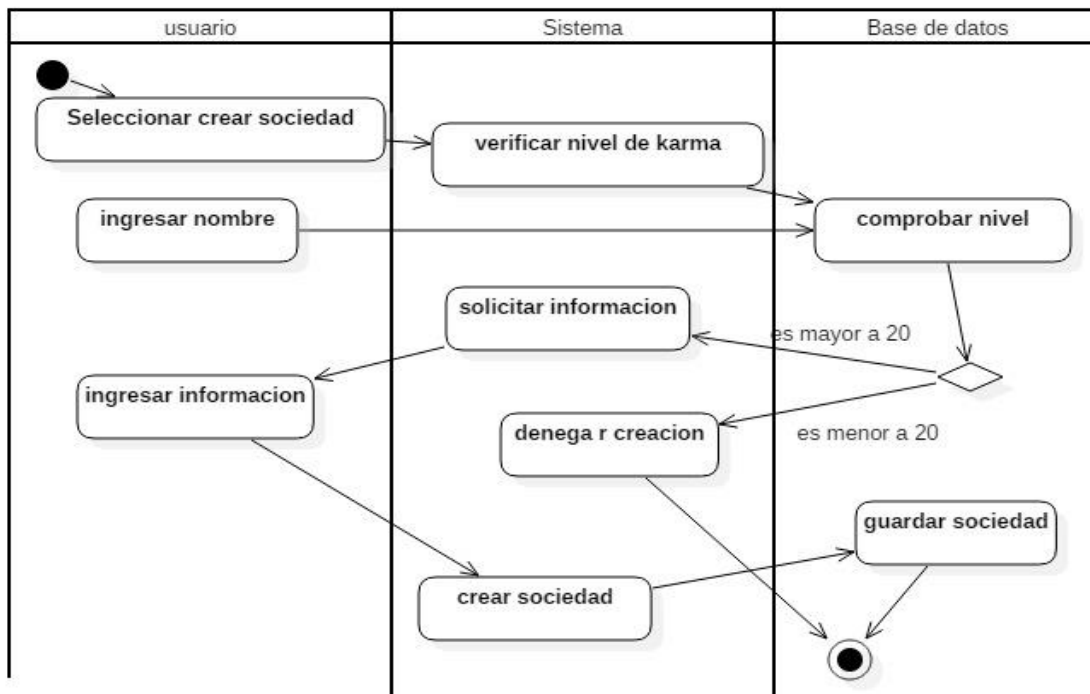
Actividad CDUE17



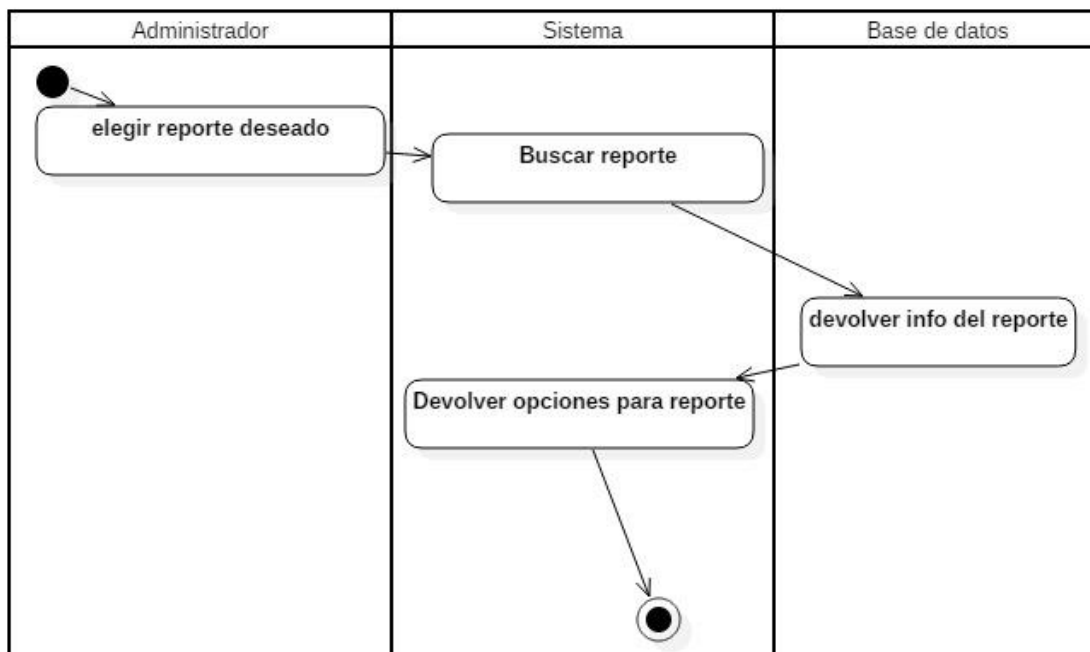
Actividad CDUE18



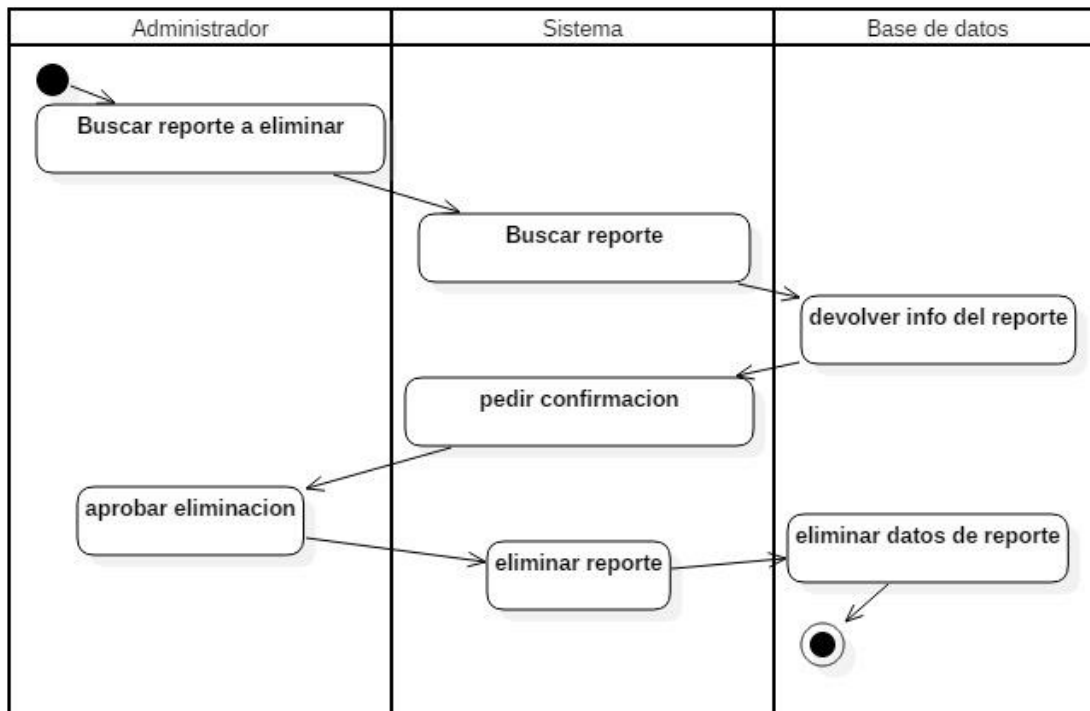
Actividad CDUE19



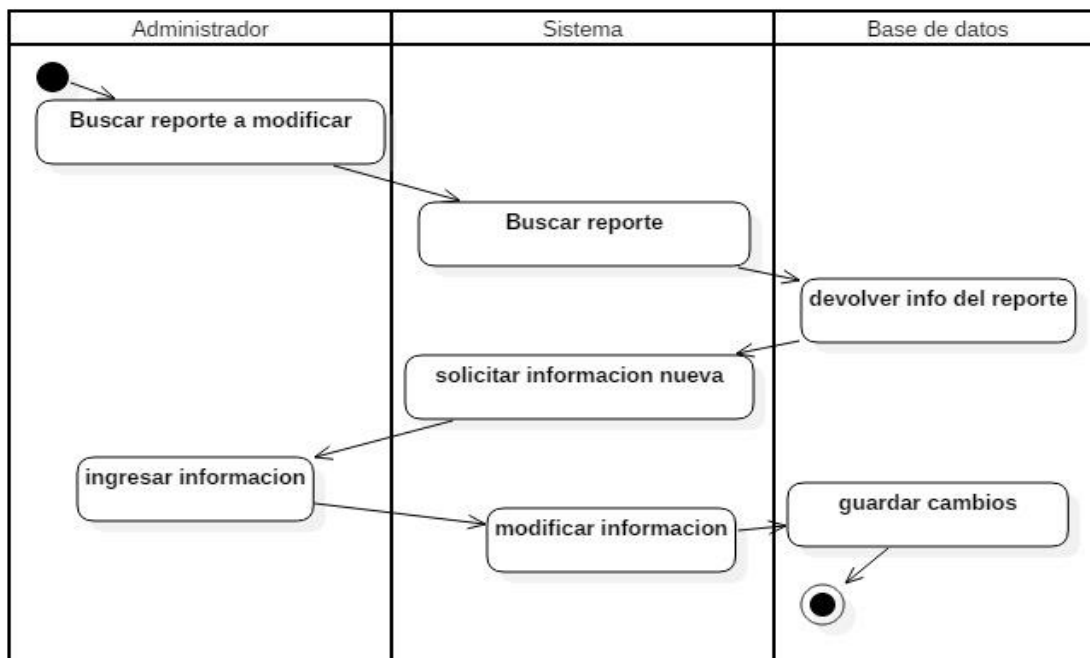
Actividad CDUE20



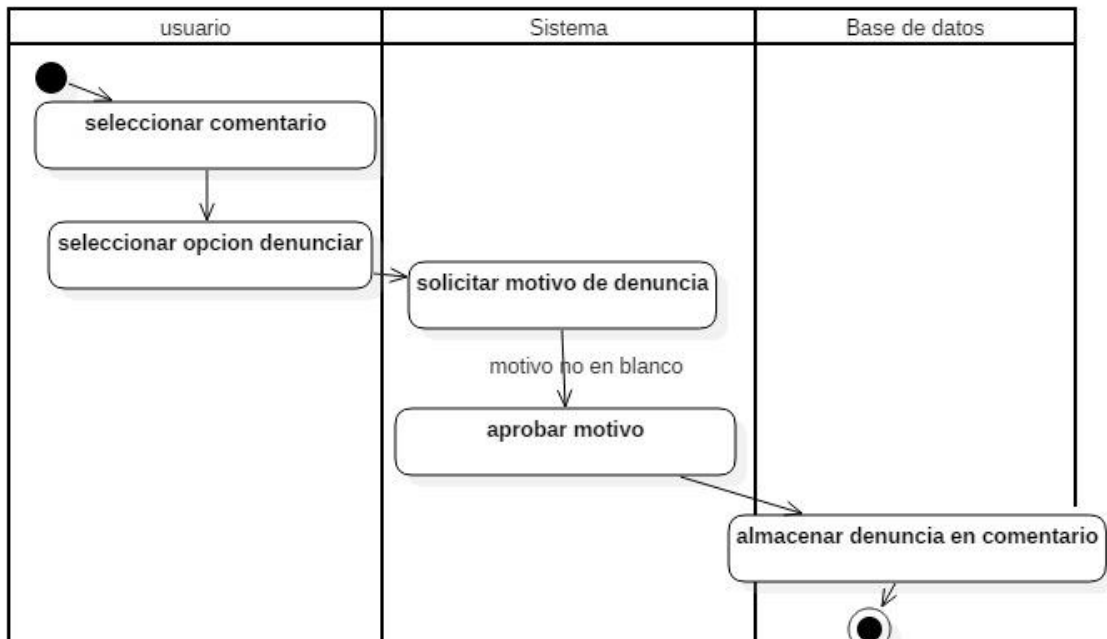
Actividad CDUE21



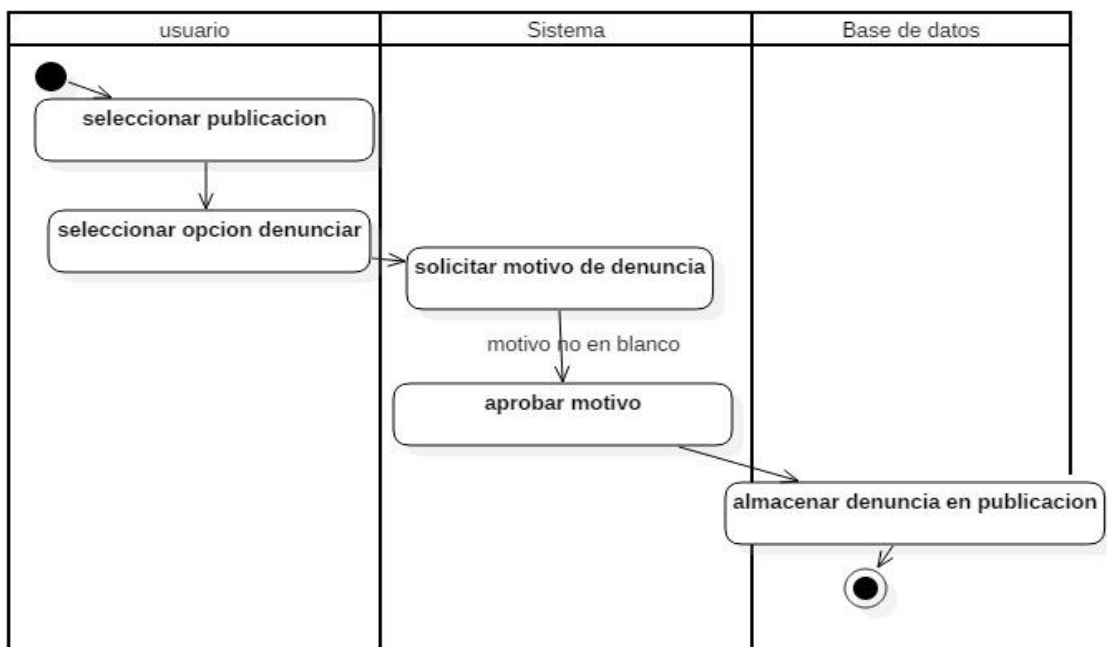
Actividad CDUE22



Actividad CDUE23



Actividad CDUE24



Actividad CDUE25

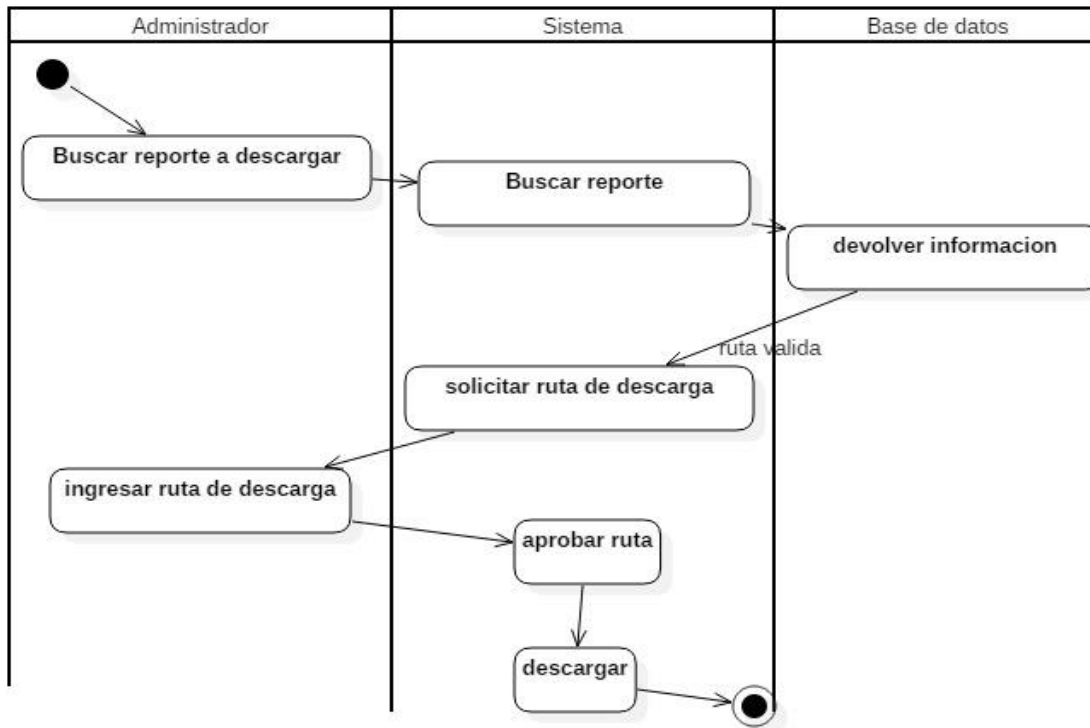
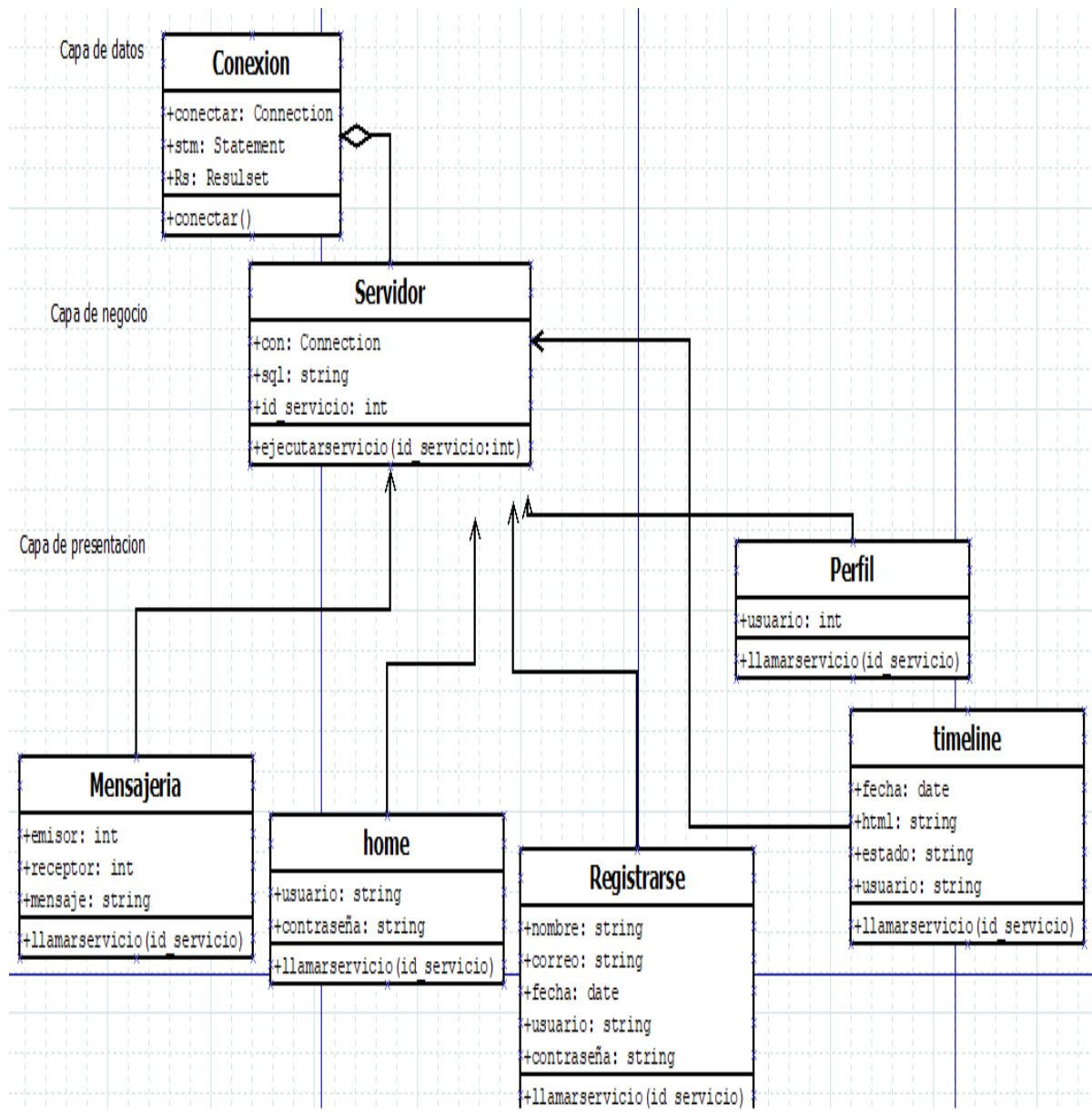


Diagrama de Clases



Arquitectura Previa del sistema

1. Capa de presentación:

En nuestra capa de presentación se utilizará lo que es “ASP.NET” el cual es un entorno para aplicaciones web desarrollado por Microsoft, es utilizado para la creación de sitios web dinámicos y servicios web, los formularios creados con asp tienen la extensión .aspx los cuales contienen etiquetas html y también controles web que se procesan del lado del servidor, los cuales son donde los desarrolladores colocan el código requerido para la pagina web.

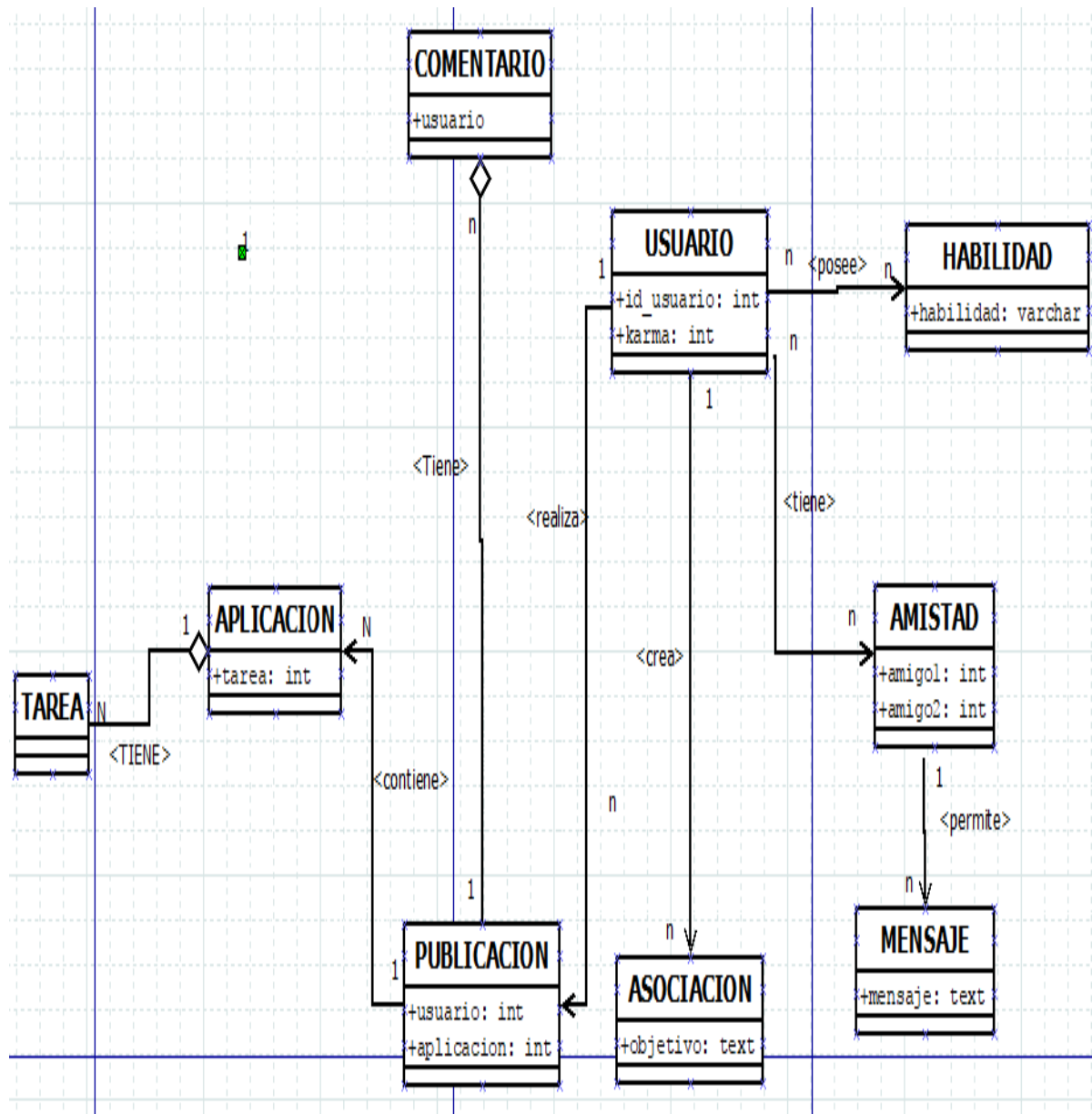
2. Capa de negocio:

Para la capa de negocio se utilizara “java” el cual con su paquete de java web services development permitirá desarrollar servicios web y aplicaciones web con las nuevas tecnologías de java utilizando un servidor en PAYARA , que luego se consumirán desde nuestra capa de presentación.

3. Capa de datos:

Para nuestra capa de datos se utilizara “Maria DB” el cual es un gestor de base de datos procedente de MYSQL el cual tiene licencia GPL, se caracteriza por ser fácil de utilizar, este gestor de bases de datos contiene menos errores y alertas debido a que en los juegos de testeo se ha permitido reducir los errores sin introducir nuevos, también las alertas de compilación se relacionaron y los desarrolladores las intentan reducir al máximo, dando así un gestor de bases de datos amigable, seguro y fácil de utilizar.

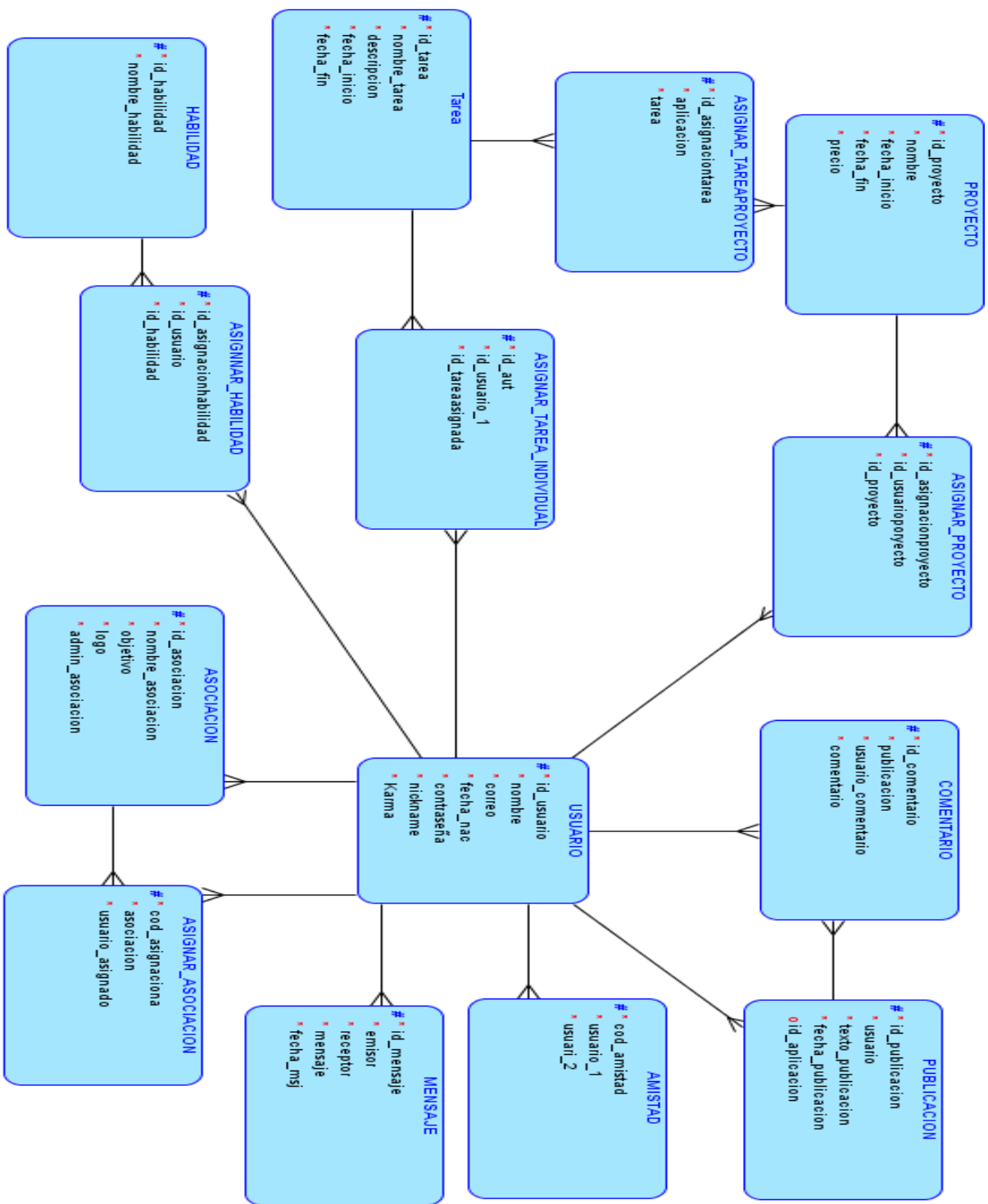
Modelo Conceptual



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

Vombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Predecesoras	Nombres	7	3 dic '17	10 dic '17	17 dic '17	24 dic '17											
						X	V	D	M	J	S	L	X	V	D	M	J	S	L	X	V
Fase1	6 días	mié 6/12/17	mié 13/12/17																		
Definicion de solucion	1 día	vie 8/12/17	vie 8/12/17																		
Caso de uso	1 día	vie 8/12/17	vie 8/12/17																		
Modelo conceptual	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17																		
Glosario	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17																		
Diagrama ER	1 día	dom 10/12/17	dom 10/12/17																		
Planificacion	1 día	dom 10/12/17	dom 10/12/17																		
HTML y script BD	1 día	lun 11/12/17	lun 11/12/17																		
Fase 2	10 días	jue 14/12/17	mié 27/12/17																		
Conexión BD con pagina	1 día	vie 15/12/17	vie 15/12/17																		
login	1 día	sáb 16/12/17	sáb 16/12/17																		
pagina principal	1 día	sáb 16/12/17	sáb 16/12/17																		
time line	2 días	dom 17/12/17	lun 18/12/17																		
agregar amigos	1 día	lun 18/12/17	lun 18/12/17																		
enviar mensajes	1 día	mar 19/12/17	mar 19/12/17																		
sistema de karma	2 días	mié 20/12/17	jue 21/12/17																		
habilidades	1 día	vie 22/12/17	vie 22/12/17																		
carga masiva	1 día	sáb 23/12/17	sáb 23/12/17																		
Diagrama de secuencia	1 día	mar 26/12/17	mar 26/12/17																		
Diagrama de estado	1 día	mar 26/12/17	mar 26/12/17																		
Diagrama de actividades	1 día	mié 27/12/17	mié 27/12/17																		

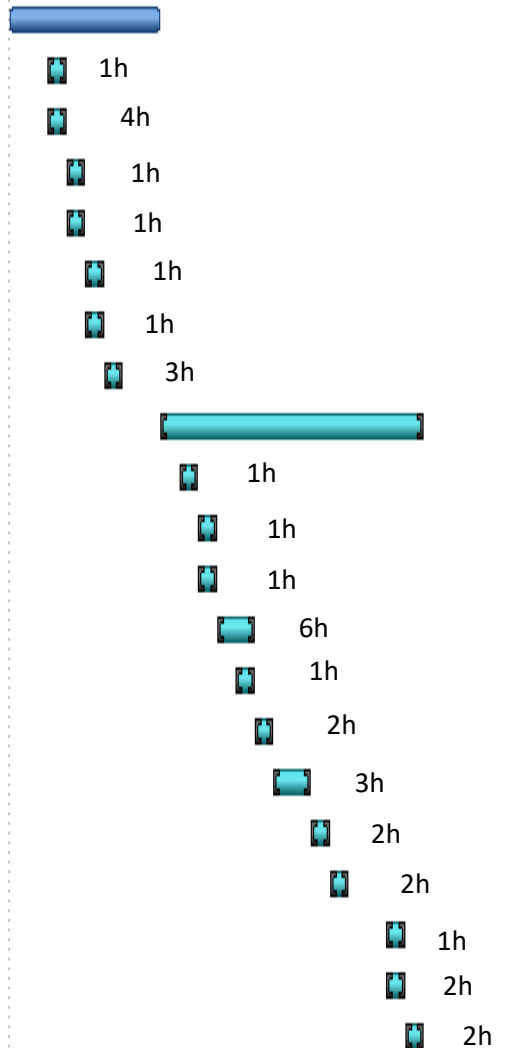



Diagrama de clases	1 día	jue 28/12/17	jue 28/12/17		
modificar documentacion fase 1	1 día	vie 15/12/17	vie 15/12/17		
Fase3	8 días	jue 28/12/17	lun 8/01/18		
Diagrama de componentes	1 día	vie 29/12/17	vie 29/12/17		
Diagrama de colaboracion	1 día	vie 29/12/17	vie 29/12/17		
Modificar documentacion fase 2	1 día	dom 28/01/18	dom 28/01/18		
carga masiva fase 3	1 día	mié 3/01/18	mié 3/01/18		
asignar tareas	1 día	jue 4/01/18	jue 4/01/18		
asignar proyectos	1 día	vie 5/01/18	vie 5/01/18		
contratar usuario	1 día	sáb 6/01/18	sáb 6/01/18		
Detalles finales	2 días	sáb 6/01/18	lun 8/01/18		

 2h

 2h





 1.5h

 3h

 2h

 2h

 1.5h

 2h

 7h