

Proyecto final

Base datos distribuida para veterinaria

Integrantes:

Daniel Monroy Garnica
Saul Jimenez Mercado
Alexis Ortiz Jaen



1. Introducción

En la actualidad, las empresas que operan en diferentes regiones enfrentan retos considerables en la administración de datos. Esto es especialmente relevante para una clínica veterinaria que tiene varias sedes en diversas áreas del estado. La correcta administración de la información es esencial para ofrecer un servicio de calidad a los clientes, lo cual implica tener los registros de animales, propietarios, trabajadores, tratamientos, servicios y productos actualizados. La adopción de un sistema de bases de datos distribuidas podría ser la alternativa más adecuada para enfrentar estos problemas. Este tipo de estructura permite que la información sea guardada y gestionada en varios sitios, lo que posibilita un acceso rápido y coherente a los datos desde cualquier lugar dentro de la red. Asimismo, una base de datos distribuida puede diseñarse para ser escalable, lo que implica que puede ajustarse de manera sencilla al crecimiento de la empresa sin perjudicar su rendimiento. La meta principal de este proyecto es crear y establecer una base de datos distribuida que no solo optimice la gestión de la información en la clínica veterinaria, sino que también mejore la experiencia del cliente al asegurar que los servicios sean personalizados y eficaces.

Planteamiento del problema

La veterinaria enfrenta desafíos en la gestión de información debido a la dispersión geográfica de sus establecimientos. Esto puede generar problemas de acceso a datos, duplicidad de información y falta de consistencia en la atención al cliente. La implementación de una base de datos distribuida resolvería estos problemas al permitir un acceso rápido y uniforme a la información en todas las sucursales.

Objetivo general

Diseñar e implementar una base de datos distribuida que permita una gestión eficiente y homogénea de la información en todos los establecimientos de la veterinaria.

Objetivos específicos

- Identificar y definir las necesidades de la veterinaria para establecer qué tipos de datos deben ser gestionados y cómo deben ser accesibles.
- Establecer una estructura adecuada que permita la distribución de los datos en diferentes ubicaciones físicas y garantice la integridad, disponibilidad y seguridad de la información.
- Asegurar que sea capaz de sincronizar la información de manera eficiente entre todos los establecimientos de la veterinaria, garantizando que los datos se actualicen y estén disponibles de forma homogénea en todas las ubicaciones.

Alcances

- Implementar en todas las sucursales de la veterinaria las bases de datos para que se pueda tener información de las mascotas sin importar a la sucursal a la que se acuda.
- Crear bases de datos homogéneas para que el uso en cualquier sucursal sea el mismo.
- Utilizar réplicas para tener la información lo más eficientemente posible.

limites

No se va a poder hacer una escalabilidad vertical ya que no se cuenta con el presupuesto necesario para obtener los recursos

2. Marco teórico

Metodología de análisis

Los diagramas de casos de uso muestran el comportamiento esperado del sistema. No muestran el orden en que se realizan los pasos. La definición del límite de sistema determina lo que se considera externo o interno del sistema. Un actor representa un rol que desempeña un objeto externo. Un objeto puede desempeñar varios roles y, por lo tanto, está representado por varios actores.

Una asociación ilustra la participación del actor en el caso de uso. Un caso de uso es un conjunto de eventos que se produce cuando un actor usa un sistema para completar un proceso. Normalmente, un caso de uso es un proceso relativamente grande, no un paso individual o una transacción.

Una historia de usuario es la unidad de trabajo más pequeña en un marco ágil. Es un objetivo final, no una función, expresado desde la perspectiva del usuario del software.

Una historia de usuario es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final o cliente.

El propósito de una historia de usuario es articular cómo un elemento de trabajo entregará un valor particular al cliente. Hay que tener en cuenta que los "clientes" no tienen porqué ser usuarios finales externos en el sentido tradicional, también pueden ser clientes internos o colegas dentro de la organización que dependen del equipo. Las historias de usuario son unas pocas frases en lenguaje sencillo que describen el resultado deseado. No entran en detalles, ya que los requisitos se añaden más tarde, una vez acordados por el equipo. El Lenguaje Unificado de Modelado (UML) fue creado para forjar un lenguaje de modelado visual común y semántica y sintácticamente rico para la arquitectura, el diseño y la implementación de sistemas de software complejos, tanto en estructura como en comportamiento. UML tiene aplicaciones más allá del desarrollo de software.

Es comparable a los planos usados en otros campos y consiste en diferentes tipos de diagramas. En general, los diagramas UML describen los límites, la estructura y el comportamiento del sistema y los objetos que contiene.

UML no es un lenguaje de programación, pero existen herramientas que se pueden usar para generar código en diversos lenguajes usando los diagramas UML. UML guarda una relación directa con el análisis y el diseño orientados a objetos.

Metodología de diseño

La estrategia Top-down se integra de un conjunto de pasos que guían el proceso de diseño de un sistema de Base de Datos distribuida. Este método implica comenzar con una visión general del sistema o proyecto y luego descomponerlo en componentes más pequeños y detallados. Comienza con una comprensión completa del sistema, incluyendo sus objetivos y requisitos generales, para luego dividirlo en partes manejables y analizar cada una de ellas de manera detallada. A medida que se avanza en el diseño, se refina y ajusta cada componente para asegurar que se cumplan los requisitos del sistema completo. Se aplica en áreas como el diseño de sistemas electrónicos complejos, redes de datos, controladores lógicos y diseño asistido por computadora (CAD), ayudando a manejar ensambles complejos de manera eficiente y asegurando que todos los componentes trabajen juntos para cumplir con los objetivos generales del sistema.

Metodología de desarrollo

El desarrollo en cascada es un procedimiento lineal que se caracteriza por dividir los procesos de desarrollo en sucesivas fases de proyecto. Al contrario que en los modelos iterativos, cada una de estas fases se ejecuta tan solo una vez. Los resultados de cada una de las fases sirven como hipótesis de partida para la siguiente. El modelo de cascada se utiliza, especialmente, en el desarrollo de software.

Se compone de las siguientes fases:

1. Análisis

Todo proyecto de software comienza con una fase de análisis que incluye un estudio de viabilidad y una definición de los requisitos. En el estudio de viabilidad se evalúan los costes, la rentabilidad y la factibilidad del proyecto de software. El estudio de viabilidad da como resultado un pliego de

condiciones, un plan y una estimación financiera del proyecto, así como una propuesta para el cliente, si fuera necesario. A continuación, se realiza una definición detallada de los requisitos, incluyendo un análisis de la situación de salida y un concepto. Mientras que los análisis de salida se encargan de describir la problemática en sí, el concepto ha de definir qué funciones y características debe ofrecer el producto de software para cumplir con las correspondientes exigencias. La definición de los requisitos da como resultado un pliego de condiciones, una descripción detallada de cómo se han de cumplir los requisitos del proyecto, así como un plan para la prueba de aceptación, entre otros. Por último, la primera fase del waterfall model incluye un análisis de la definición de los requisitos en el que los problemas complejos se dividen en pequeñas tareas secundarias y se elaboran las correspondientes estrategias de resolución.

2. Diseño

La fase de diseño sirve para formular una solución específica en base a las exigencias, tareas y estrategias definidas en la fase anterior. En esta fase, los desarrolladores de software se encargan de diseñar la arquitectura de software, así como un plan de diseño detallado del mismo, centrándose en componentes concretos, como interfaces, entornos de trabajo o bibliotecas. La fase de diseño da como resultado un borrador preliminar con el plan de diseño del software, así como planes de prueba para los diferentes componentes.

3. Implementación

La arquitectura de software concebida en la fase de diseño se ejecuta en la fase de implementación, en la que se incluye la programación del software, la búsqueda de errores y las pruebas unitarias. En la fase de implementación, el proyecto de software se traduce al correspondiente lenguaje de programación. Los diversos componentes se desarrollan por separado, se comprueban a través de las pruebas unitarias y se integran poco a poco en el producto final. La fase de implementación da como resultado un producto de software que se comprueba por primera vez como producto final en la siguiente fase (prueba alfa).

4. Prueba

La fase de prueba incluye la integración del software en el entorno seleccionado. Por norma general, los productos de software se envían en primer lugar a los usuarios finales seleccionados en versión beta (pruebas beta). Las pruebas de aceptación desarrolladas en la fase de análisis permiten determinar si el software cumple con las exigencias definidas con anterioridad. Aquellos productos de software que superan con éxito las pruebas beta están listos para su lanzamiento.

5. Mantenimiento

Una vez que la fase de prueba ha concluido con éxito, se autoriza la aplicación productiva del software. La última fase del modelo en cascada incluye la entrega, el mantenimiento y la mejora del software.

3. Análisis de requerimientos

En este sistema se busca solucionar la relación que hay entre diferentes entidades que están relacionadas con la veterinaria como lo son:

1. Mascota
2. Dueño
3. Empleado
4. Tratamiento
5. Servicio
6. Alimento
7. Cosmético
8. Sucursal

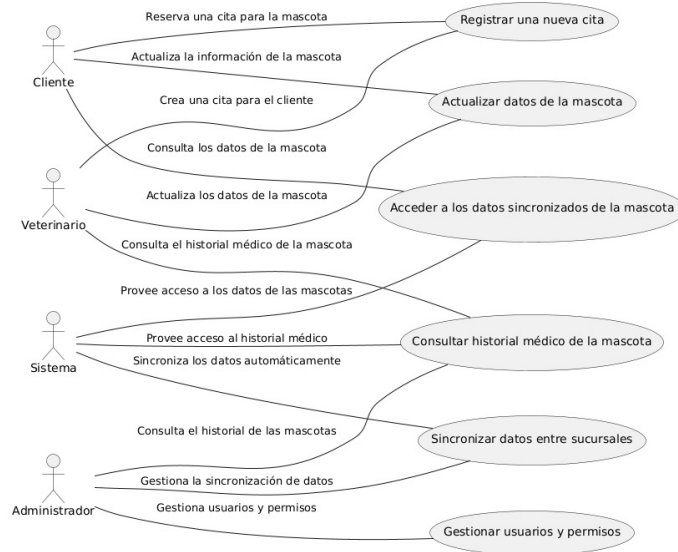
9. Cita

10. Material

A continuación se muestran casos de uso para demostrar el funcionamiento general del sistema.

1 Manejo de Base de Datos para Veterinaria			
Descripción	Este caso de uso se centra en cómo se maneja la base de datos creada para una veterinaria que cuenta con varias sucursales en distintas partes del estado. Los empleados de la veterinaria utilizarán el sistema para registrar y consultar información sobre clientes, mascotas, empleados y productos, todo con el fin de mejorar la eficiencia en la gestión de datos y asegurar un servicio de calidad.		
Actores	<ul style="list-style-type: none"> • Dueño de la mascota • Empleado de la veterinaria • Administrador del sistema • Sistema de base de datos 		
Pre condiciones	<ul style="list-style-type: none"> • La base de datos debe estar en funcionamiento y ser accesible desde todas las sucursales. • Los actores deben tener los permisos necesarios para acceder a la información relevante. • Es esencial contar con una conexión de red estable para asegurar la sincronización de datos entre las réplicas. 		
Post condiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Los datos se almacenan y replican correctamente en toda la base de datos distribuida. • Se garantiza un acceso eficiente y seguro a la información. 		
Secuencia Normal	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	1	El empleado inicia sesión en el sistema con sus credenciales.	El sistema verifica las credenciales y asigna los permisos adecuados.
	2	El empleado consulta o registra información sobre una mascota, su dueño, un tratamiento, un servicio o un producto.	La base de datos procesa la solicitud y accede a la información almacenada en las réplicas para ofrecer una respuesta más rápida.
	3	Si el empleado registra una nueva cita, servicio o producto.	La información se almacena y replica automáticamente en la base de datos distribuida.
	4	El sistema confirma la acción y muestra el resultado al usuario.	
Flujo Alternativo	#	Situación	Acción del sistema
	2.1	Si la autenticación falla	El sistema rechaza el acceso y muestra un mensaje de error
	2.2	Si un usuario sin permisos intenta acceder a información restringida.	El sistema deniega el acceso.
	2.3	En caso de fallo en la red.	El sistema almacena temporalmente la solicitud y la sincroniza cuando la conexión está disponible.
Excepciones	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)

	p	En el caso de que una transacción falle debido a problemas de conectividad.	El sistema deberá reintentar la acción una vez restablecida la conexión.
	q	En caso de inconsistencias en los datos replicados.	Se aplicarán mecanismos de resolución de conflictos automatizados.
Rendimiento	El sistema debe llevar a cabo las acciones mencionadas en los pasos 1 a 4 en un tiempo máximo de 2 segundos.		
Frecuencia	Se espera que este caso de uso se realice alrededor de 500 veces al día.		
Importancia	Crucial		
Urgencia	Inmediata		
Comentarios	Este caso de uso es esencial para el funcionamiento adecuado de la veterinaria, garantizando que la información esté disponible y segura en todas sus sucursales.		



Después vimos como va a interactuar el personal y los dueños con el sistema y que es lo que se puede hacer

1	Administración del Sistema por Administrador		
Descripción	El administrador podrá gestionar los usuarios del sistema, configurar permisos y mantener la seguridad de la información.		
Actores	<ul style="list-style-type: none"> Administrador del sistema Sistema de base de datos 		
Pre condiciones	<ul style="list-style-type: none"> El administrador debe contar con credenciales de acceso de nivel administrativo. 		
Post condiciones	<ul style="list-style-type: none"> Se gestionan correctamente los usuarios y permisos. Se mantiene la integridad y seguridad del sistema. 		
Secuencia Normal	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	1	El administrador inicia sesión en el sistema.	El sistema valida las credenciales y otorga acceso a la administración.
	2	El administrador gestiona usuarios y permisos.	El sistema almacena los cambios y confirma la acción.
	3	El administrador revisa registros de actividad y seguridad.	Se muestra el historial de accesos y eventos relevantes.
Excepciones	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	p	Si el administrador intenta eliminar un usuario activo.	Se muestra una advertencia y se requiere confirmación.
	q	Si hay un intento de acceso no autorizado.	Se registra el evento y se envía una alerta.
Rendimiento	El sistema debe llevar a cabo las acciones mencionadas en los pasos 1 a 4 en un tiempo máximo de 2 segundos.		
Frecuencia	Cada caso de uso se espera que se lleve a cabo múltiples veces al día dependiendo del actor.		
Importancia	Vital		
Urgencia	Inmediatamente		
Comentarios	Cada actor tiene roles y permisos específicos dentro del sistema, asegurando la seguridad y eficiencia en la gestión de la veterinaria.		

1	Registro y Consulta de Información por Dueño de Mascota		
Descripción	El dueño de una mascota podrá acceder al sistema para consultar información sobre su mascota, historial de citas y tratamientos, así como registrar nuevas citas.		
Actores	<ul style="list-style-type: none"> Dueño de la mascota Sistema de base de datos 		
Pre condiciones	<ul style="list-style-type: none"> El usuario debe estar registrado en el sistema. La mascota debe estar vinculada al dueño en la base de datos. 		
Post condiciones	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra la información solicitada. Se registra correctamente una nueva cita si fue solicitada. 		
Secuencia Normal	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	1	El dueño accede al sistema con sus credenciales.	El sistema valida el acceso.
	2	El dueño consulta la información de su mascota.	Se muestra el historial de citas y tratamientos.
	3	El dueño solicita una nueva cita.	El sistema registra la cita y envía una confirmación.
Excepciones	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	p	Si las credenciales son incorrectas.	Se deniega el acceso y muestra un mensaje de error.
	q	Si la mascota no está registrada.	Se informa al usuario que debe contactar a la veterinaria.
Rendimiento	El sistema debe llevar a cabo las acciones mencionadas en los pasos 1 a 4 en un tiempo máximo de 2 segundos.		
Frecuencia	Cada caso de uso se espera que se lleve a cabo múltiples veces al día dependiendo del actor.		
Importancia	Vital		
Urgencia	Inmediatamente		
Comentarios	Cada actor tiene roles y permisos específicos dentro del sistema, asegurando la seguridad y eficiencia en la gestión de la veterinaria.		

1	Gestión de Información por Empleado de la Veterinaria		
Descripción	El empleado de la veterinaria podrá registrar, actualizar y consultar información sobre mascotas, dueños, tratamientos y servicios ofrecidos.		
Actores	<ul style="list-style-type: none"> Empleado de la veterinaria Sistema de base de datos 		
Pre condiciones	<ul style="list-style-type: none"> El empleado debe estar registrado y autenticado en el sistema. 		
Post condiciones	<ul style="list-style-type: none"> Se almacenan correctamente los datos registrados o modificados. Se muestra la información consultada. 		
Secuencia Normal	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	1	El empleado inicia sesión en el sistema.	El sistema valida el acceso y muestra las opciones disponibles.
	2	El empleado consulta información de una mascota o servicio.	Se muestran los datos almacenados.
	3	El empleado registra o actualiza información.	El sistema guarda los cambios y confirma la acción.
Excepciones	#	Acción (actor)	Reacción (sistema)
	p	Si el empleado intenta modificar datos sin permisos.	Se deniega la acción y muestra un mensaje de error.
	q	Si la base de datos no está disponible.	Se notifica el error y se recomienda intentar más tarde.
Rendimiento	El sistema debe llevar a cabo las acciones mencionadas en los pasos 1 a 4 en un tiempo máximo de 2 segundos.		
Frecuencia	Cada caso de uso se espera que se lleve a cabo múltiples veces al día dependiendo del actor.		
Importancia	Vital		
Urgencia	Inmediatamente		
Comentarios	Cada actor tiene roles y permisos específicos dentro del sistema, asegurando la seguridad y eficiencia en la gestión de la veterinaria.		

Referencias Bibliográficas

References

- [1] Crear un diagrama de casos de uso UML - Soporte técnico de Microsoft.(s.f.). <https://support.microsoft.com/es-es/topic/crear-un-diagrama-de-casos-de-uso-uml-92cc948d-fc74-466c-9457-e82d62ee1298>
- [2] Rehkopf, D. M.(s.f.). Historias de usuario — Ejemplos y plantilla — Atlassian. Atlassian. <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/user-stories>
- [3] Qué es el lenguaje unificado de modelado (UML).(s.f.). Lucidchart. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-el-lenguaje-unificado-de-modelado-uml>
- [4] Cornejo Velázquez, E., & Clavel Maqueda, M. (2023, 13 octubre). Estrategia de implementación Top-Down [Diapositivas]. <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/20482/top-down.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [5] Equipo editorial de IONOS. (2019, 21 marzo). El modelo en cascada: desarrollo secuencial de software. IONOS Digital Guide. <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/el-modelo-en-cascada/>