

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas  
Análisis y Diseño de Sistemas 2  
Segundo Semestre 2021

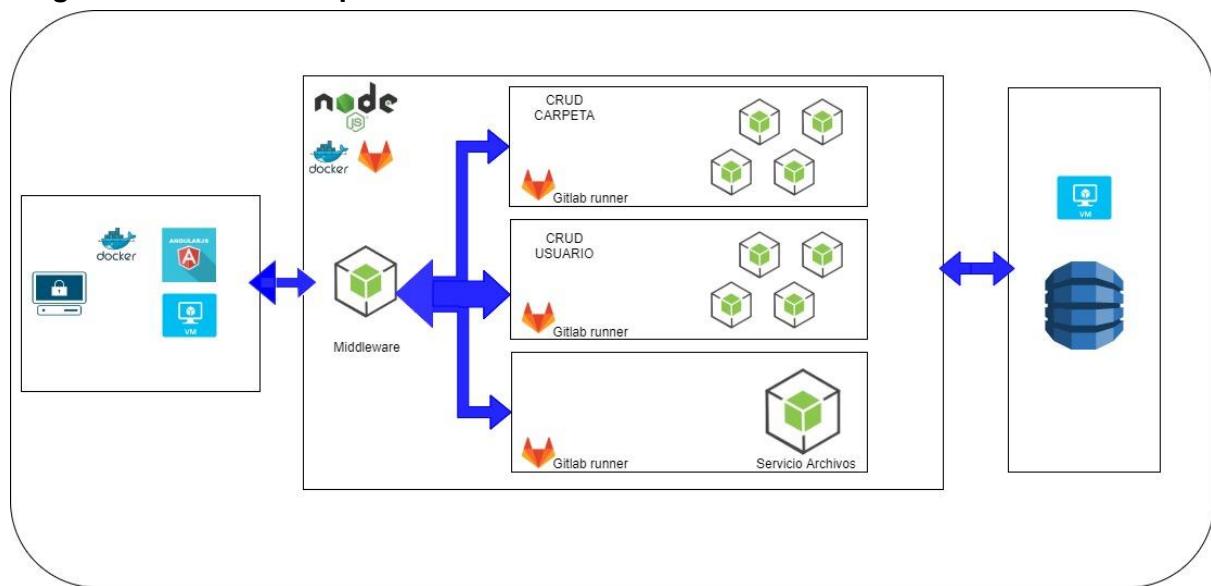


**Proyecto “AyDrive”  
Fase 2**

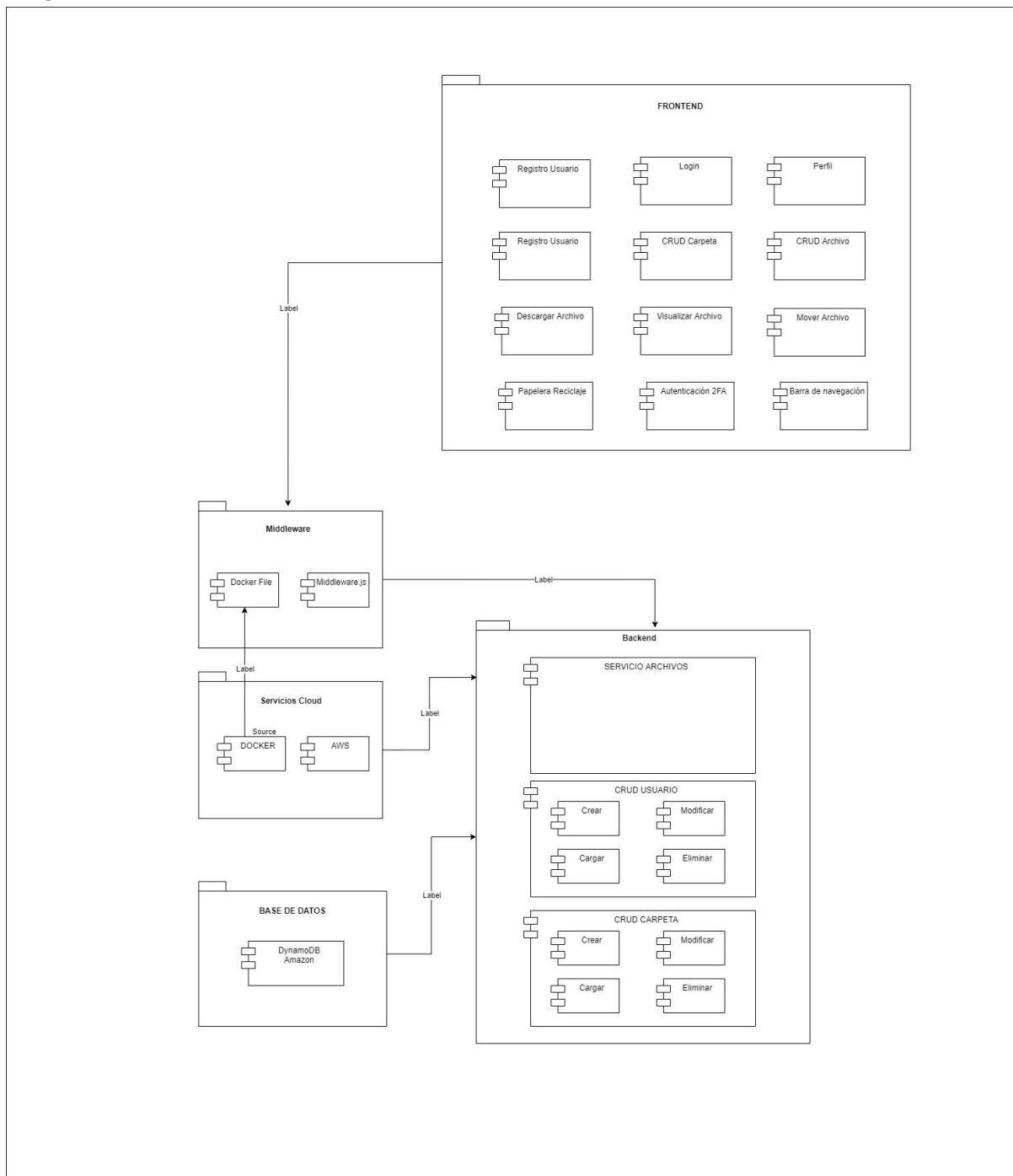
**GRUPO #5**

Edwar Zacarias	201503986
Alexander Pacheco	201503746
Mario Tun	201602942
Josue Abelarde	201602890
Alejandro Marín	201602855

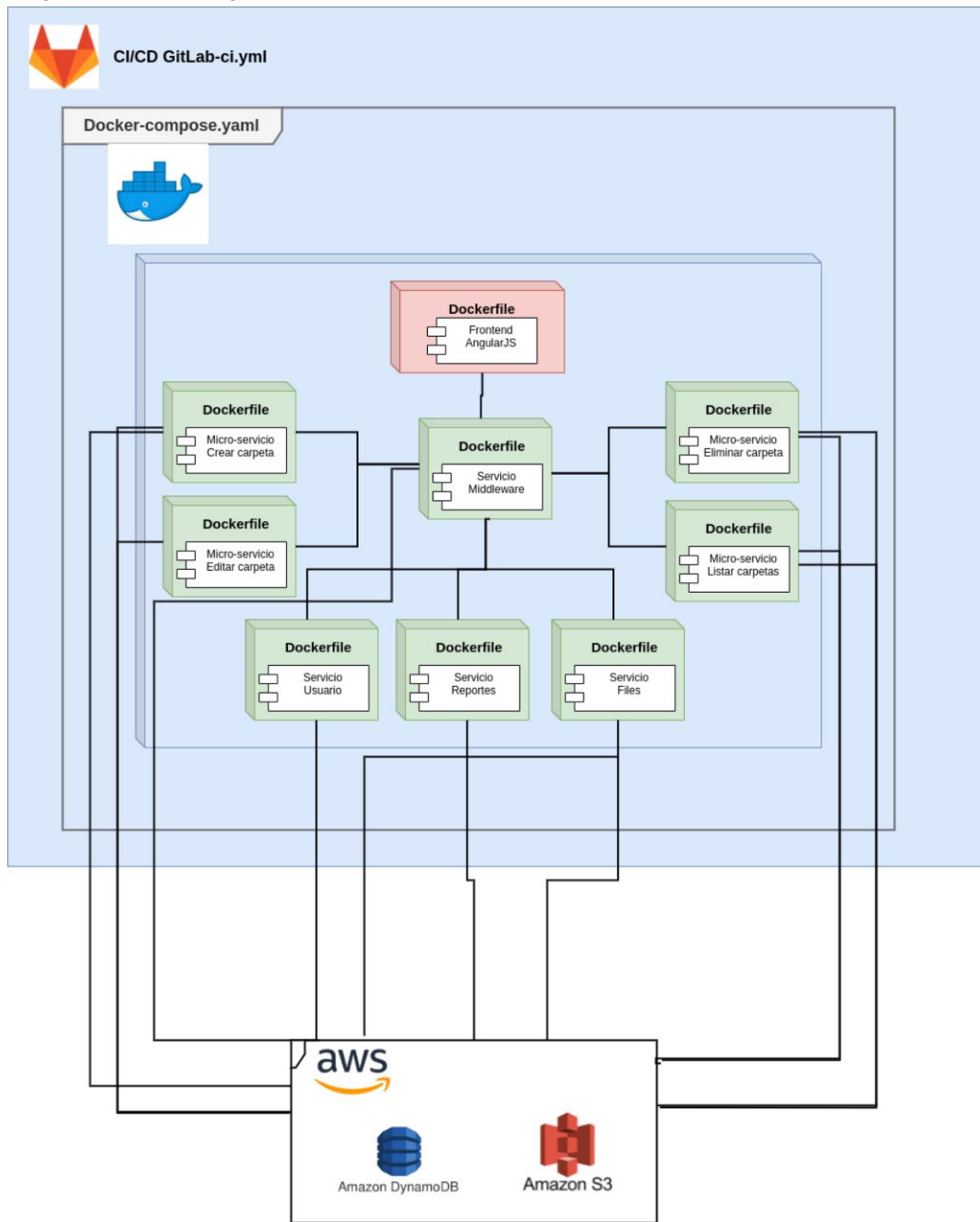
## Diagrama del diseño arquitectónico del sistema



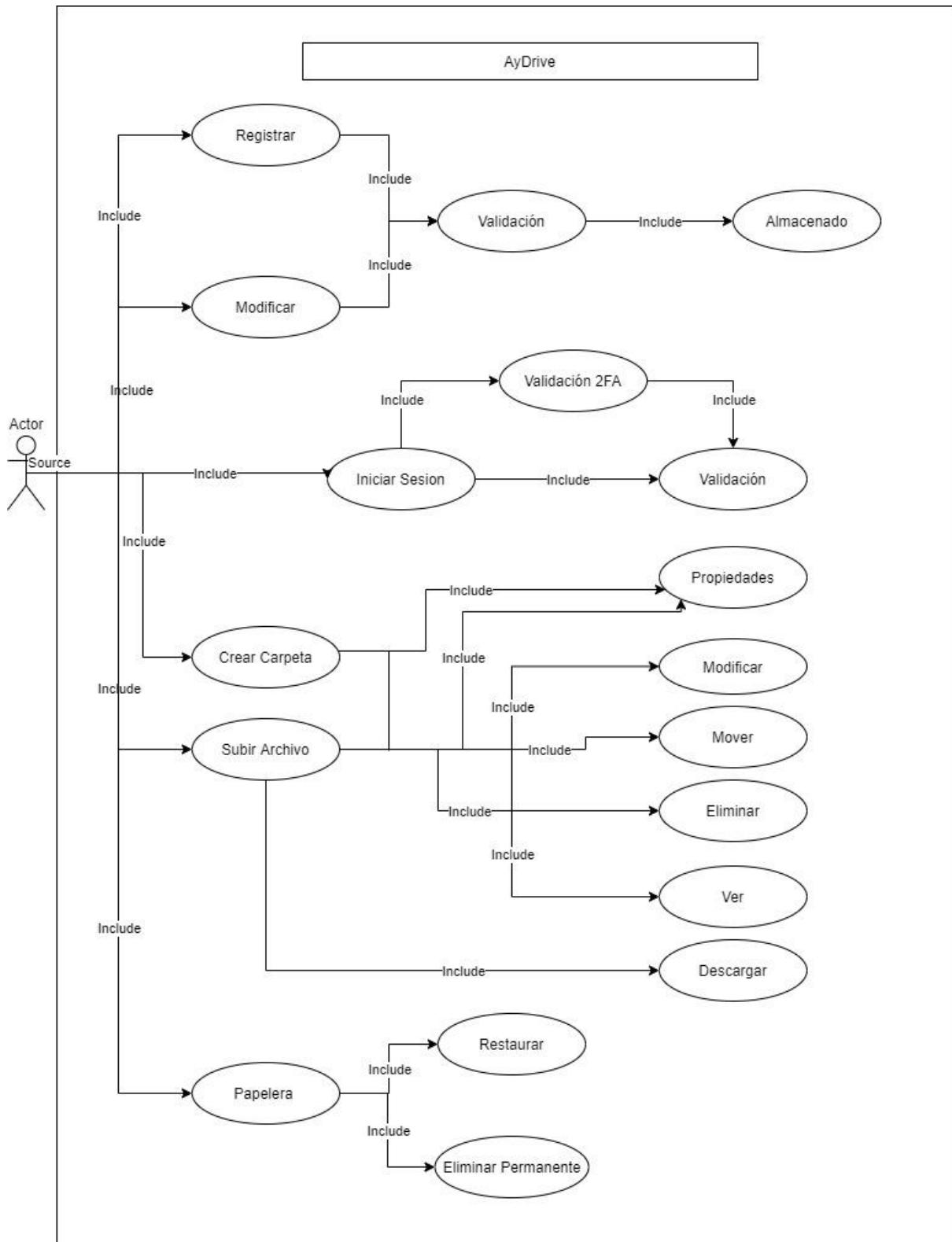
## Diagrama de componentes



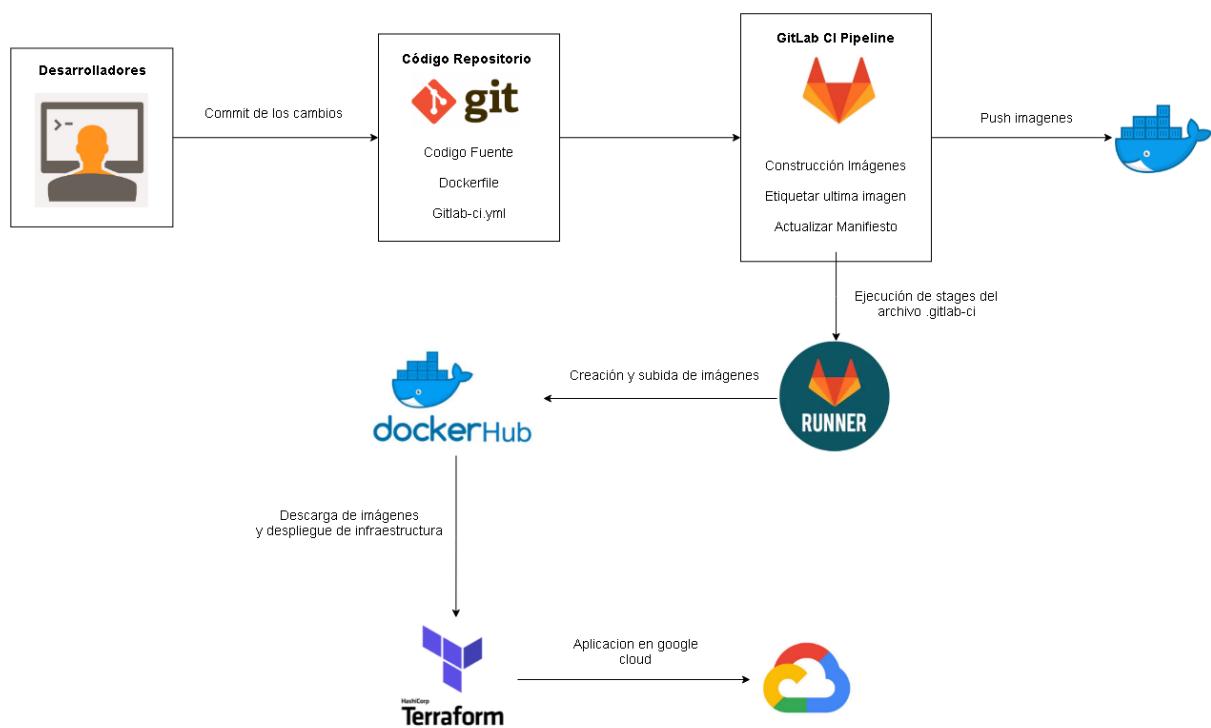
## Diagrama de Despliegue



## Diagrama de casos de uso



## Diagrama de flujo DevOps



## MOCKUPS

### Inicio de sesión

- Los campos identificados con un \* son de tipo obligatorio.

AyDrive

INICIO DE SESIÓN

NICKNAME \*

PASSWORD \*

INICIAR SESIÓN

No tienes usuario, puedes registrarte

REGISTRARSE

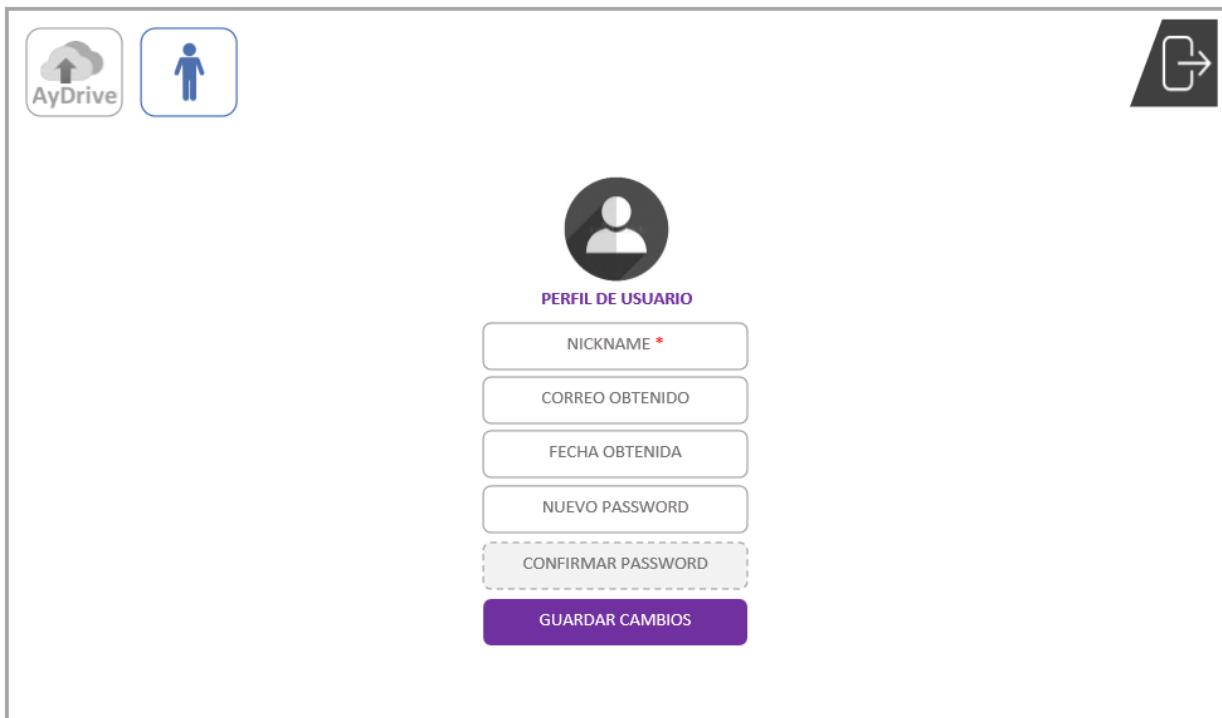
### Registro de Usuario

- Los campos identificados con un \* son de tipo obligatorio.
- El valor NickName ingresado será único y no podrá ser modificado posteriormente.

## Perfil de Usuario

- El módulo de vista de **Perfil de Usuario** servirá para visualizar los datos del usuario que inicio sesión y permitir la modificación de los datos.
- Los campos identificados con un \* para este módulo, no pueden ser modificados.
- El botón situado de lado superior derecho permite cerrar sesión. 
- Para acceder a este módulo se debe presionar el bto usuario desde cualquier ubicación.   

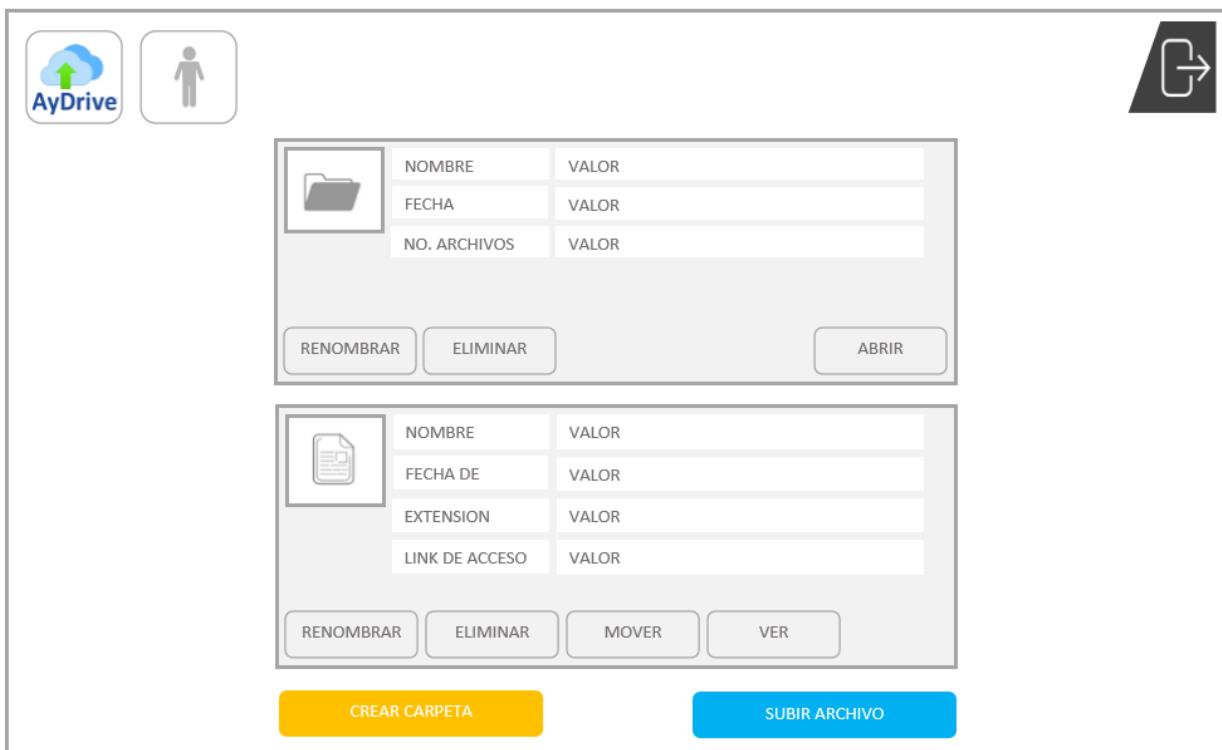
- El botón de AyDrive nos llevara a la vista de carpeta principal desde cualquier ubicación. 



The screenshot shows the 'Perfil de Usuario' (User Profile) module. At the top left are the AyDrive logo and a user icon. On the top right is a dark button with a white 'G' and arrow icon. In the center is a circular profile picture placeholder. Below it, the title 'PERFIL DE USUARIO' is centered. A form follows with four input fields: 'NICKNAME \*', 'CORREO OBTENIDO', 'FECHA OBTENIDA', and 'NUEVO PASSWORD'. Below these is a dashed-line input field for 'CONFIRMAR PASSWORD'. At the bottom is a purple 'GUARDAR CAMBIOS' (Save Changes) button.

## Carpeta principal (Root)

- Este módulo puede contener carpetas y archivos.
- Adicionalmente este módulo presentará un botón que conducirá a otra vista para CREAR CARPETA.
- Este módulo presentará un botón que conducirá a otra vista para SUBIR ARCHIVO hacia AyDrive.



The screenshot shows the 'Carpeta principal (Root)' (Root Folder) module. At the top left are the AyDrive logo and a user icon. On the top right is a dark button with a white 'G' and arrow icon. The main area contains two tables. The top table is for folders and has columns 'NOMBRE' and 'VALOR' with rows for 'FECHA' and 'NO. ARCHIVOS'. The bottom table is for files and has columns 'NOMBRE' and 'VALOR' with rows for 'FECHA DE', 'EXTENSION', and 'LINK DE ACCESO'. Below each table are buttons: 'RENOMBRAR', 'ELIMINAR', and 'ABRIR' for the top, and 'RENOMBRAR', 'ELIMINAR', 'MOVER', and 'VER' for the bottom. At the bottom are two large buttons: a yellow 'CREAR CARPETA' (Create Folder) and a blue 'SUBIR ARCHIVO' (Upload File).

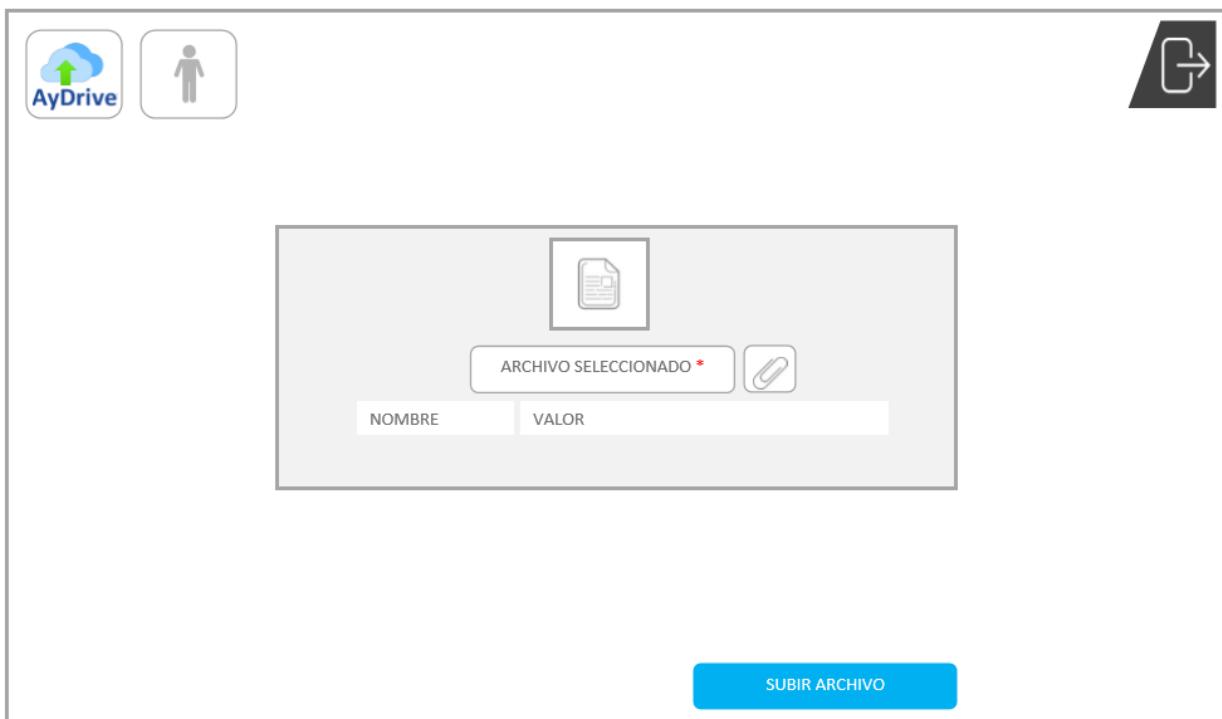
## Crear Carpeta (Root)

- El botón de crear carpeta desplegará un cuadro de mensaje que admitirá el nombre de la nueva carpeta a ser creada.



## Subir archivo

- El botón de Subir archivo, conducirá hacia otra vista con el siguiente aspecto.
- En esta vista el usuario podrá, seleccionar un archivo de su ordenador para subirlo hacia AyDrive.
- Una vez seleccionado el archivo se podrá ingresar el nombre deseado para su alojamiento.
- Finalmente, el botón **SUBIR ARCHIVO**, completara el proceso de subida.



### Vista en Carpetas (No Root)

- Dentro de las carpetas solo se pueden subir archivos.
- Estará presente el botón para **SUBIR ARCHIVO**.

The screenshot shows the AyDrive interface for viewing folders. At the top left are the AyDrive logo and a user icon. At the top right is a navigation arrow icon. Below these are two folder entries, each with a preview icon, a table of metadata, and four action buttons: RENOMBRAR, ELIMINAR, MOVER, and VER. A large blue 'SUBIR ARCHIVO' button is located at the bottom center of the screen.

NOMBRE	VALOR
FECHA DE	VALOR
EXTENSION	VALOR
LINK DE ACCESO	VALOR

NOMBRE	VALOR
FECHA DE	VALOR
EXTENSION	VALOR
LINK DE ACCESO	VALOR

RENOMBRAR ELIMINAR MOVER VER

SUBIR ARCHIVO

### Opciones de Carpeta

- El botón de **RENOMBRAR**, desplegará un cuadro que aceptara el nuevo nombre para la carpeta.
- El botón de **ELIMINAR** se encargará de borrar la carpeta en cuestión, tras un mensaje de confirmación.
- El botón **ABRIR** redirige hacia el contenido de dicha carpeta.

The screenshot shows the AyDrive interface for managing folders. At the top left are the AyDrive logo and a user icon. At the top right is a navigation arrow icon. Below these are two folder entries, each with a preview icon, a table of metadata, and three action buttons: RENOMBRAR, ELIMINAR, and ABRIR. A green 'CREAR CARPETA' button is located at the bottom left, and a blue 'SUBIR ARCHIVO' button is located at the bottom right. The ABRIR button is highlighted in green.

NOMBRE	VALOR
FECHA	VALOR
NO. ARCHIVOS	VALOR

NOMBRE	VALOR
FECHA	VALOR
NO. ARCHIVOS	VALOR

RENOMBRAR ELIMINAR ABRIR

CREAR CARPETA SUBIR ARCHIVO

## Opciones de Archivo

- El botón de **RENOMBRAR**, desplegará un cuadro que aceptara el nuevo nombre para el archivo.
- El botón de **ELIMINAR** se encargará de borrar el archivo en cuestión, tras un mensaje de confirmación.
- El botón de **VER**, desplegará una nueva vista que mostrara el archivo y el link para descargarlo.
- El botón de **MOVER**, desplegará un cuadro que aceptara la nueva ubicación del archivo para el archivo.

The screenshot shows the AyDrive interface with two main sections. The top section is for a folder, displaying fields for Nombre, Fecha, and No. Archivos, each with a 'Valor' placeholder. Below these are buttons for Renombrar, Eliminar, and Abrir. The bottom section is for a file, displaying fields for Nombre, Fecha de, Extension, and Link de Acceso, each with a 'Valor' placeholder. Below these are buttons for Renombrar (blue), Eliminar (red), Mover (yellow), and Ver (green). At the bottom are buttons for Crear Carpeta and Subir Archivo.

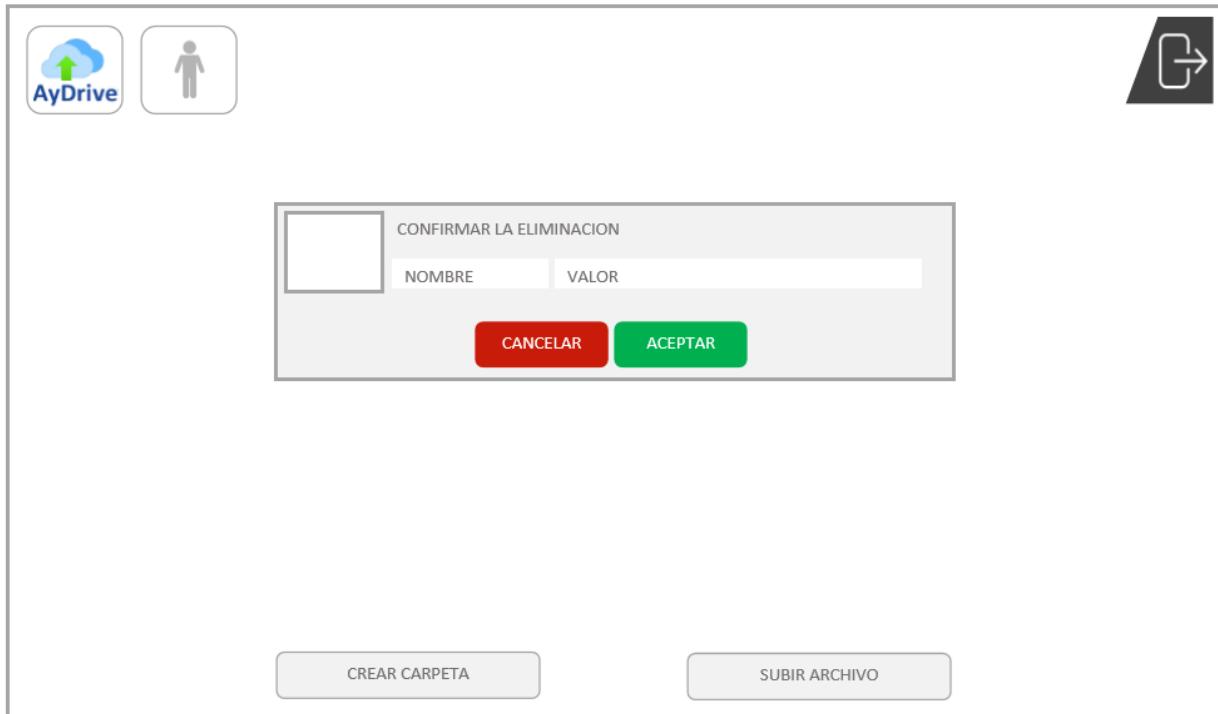
## Renombrar

- El botón de **RENOMBRAR**, desplegará un cuadro que aceptara el nuevo nombre para el archivo o carpeta.
- El botón de **ACEPTAR** en dicho cuadro, aplicara los cambios realizados.

The screenshot shows the AyDrive interface with a central dialog box for renaming. It contains a text input field labeled 'CAMBIAR NOMBRE' and a 'Cancelar' button. At the bottom are 'Cancelar' and 'ACEPTAR' buttons. At the very bottom of the screen are buttons for Crear Carpeta and Subir Archivo.

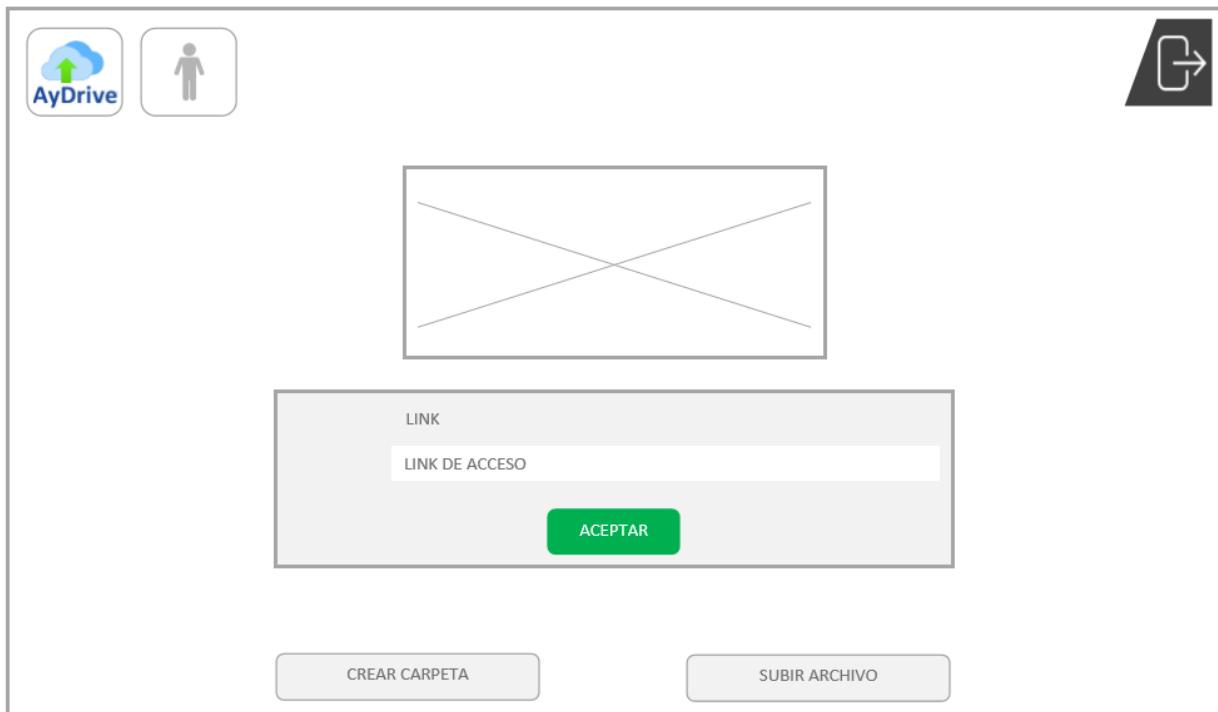
## Eliminar

- El botón de **ELIMINAR** se encargará de borrar el archivo o carpeta en cuestión, tras un mensaje de confirmación como el que se muestra a continuación.



## Ver

- El botón de **VER**, solo para los archivos, desplegará una nueva vista que mostrara el archivo y el link para descargarlo, tal como se muestra a continuación.



## Mover

- El botón de **MOVER**, solo para los archivos, desplegará un cuadro que aceptara la nueva ubicación del archivo para el archivo y aplicara los cambios tras presionar el botón de **ACEPTAR**.



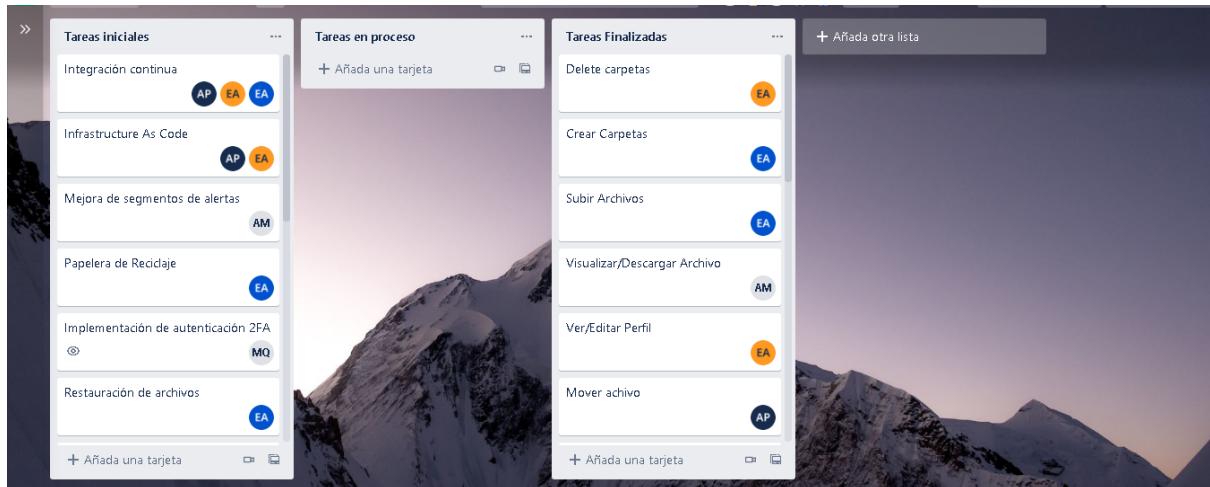
## METODOLOGIA AGIL SCRUM

### 1ER. SPRINT:

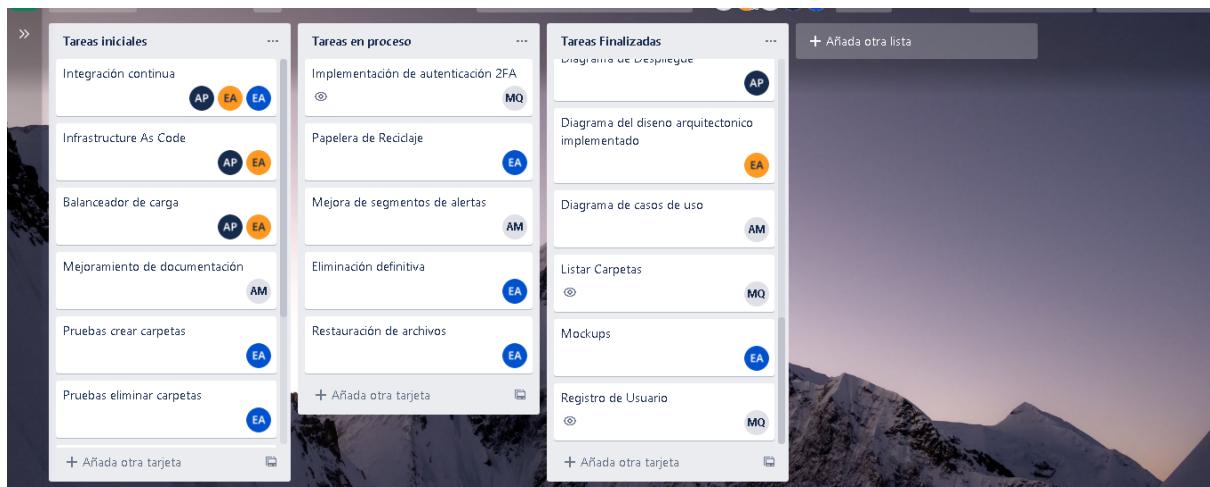
Fecha inicio: 06/09/2021

Fecha fin: 11/09/2021

### Tablero Inicial:



### Tablero Final:



## Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Desarrollo de nuevas Funcionalidades y sus pruebas
Mario Tun	Autenticación de dos Factores y sus pruebas
Alejandro Marín	Corrección de fallos y mejora de alertas.
Josue Abelarde	Integración y Despliegue continuo.
Alexander Pacheco	

## Sprint Retrospective:

Integrante	¿Qué se hizo bien durante el Sprint?	¿Qué se hizo mal durante el Sprint?	¿Qué mejoras implementará para el próximo Sprint?
Edwar Zacarias	Interpretacion de informacion	definicion concreta y detallada de solución	Una mejor comunicación
Alexander Pacheco	Investigación sobre las herramientas de uso	tener concreto el flujo de desarrollo del ci/cd	comunicar inquietudes
Mario Tun	Diálogo sobre los posibles flujos de trabajo	Interpretación incorrecta de los componentes.	Observar posibles fallos
Josue Abelarde	Repartición de deberes a cada integrante	No ver todos los detalles del sistema	Debatir más las ideas
Alejandro Marín	Definir mejoras y requerimientos de la fase en curso	El desarrollo de las mismas	profundizar sobre los temas

## **Metodología Implementada: eXtremen Programming**

Se decidió utilizar esta metodología ya que tiene un modelo de ciclo de vida como lo es el modelo de cascada el cual para esta fase se nos convierte en algo adaptable ya que se implementa los procesos de implementación continua, testing y el despliegue

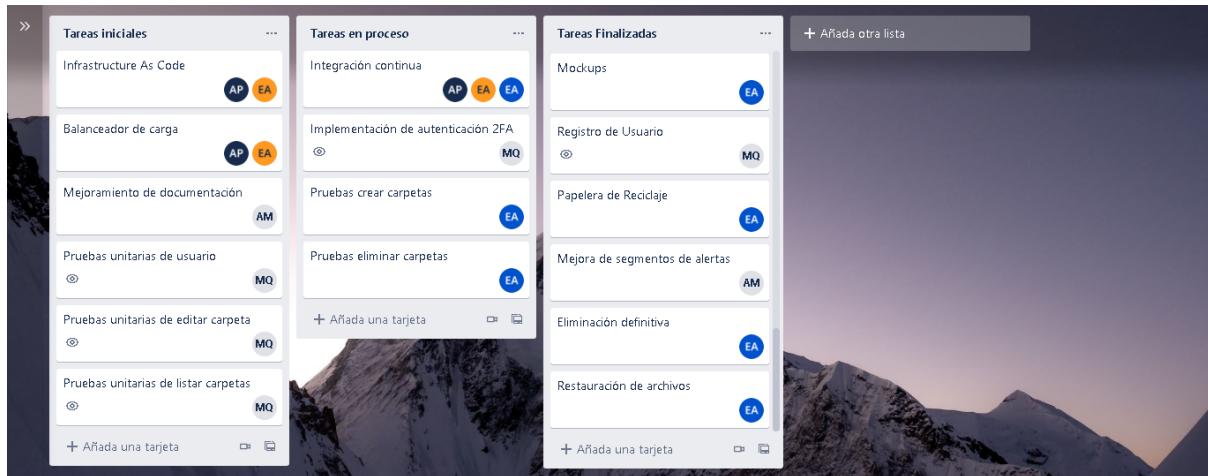
esta metodología es una metodología adaptable y accesible a cambios inesperados cuya situación nos favorece ya que en transcurso del desarrollo se lograron tener visualizaciones a procesos y subprocesos optimizables o falta de algunos inexistentes

## 2DO SPRINT:

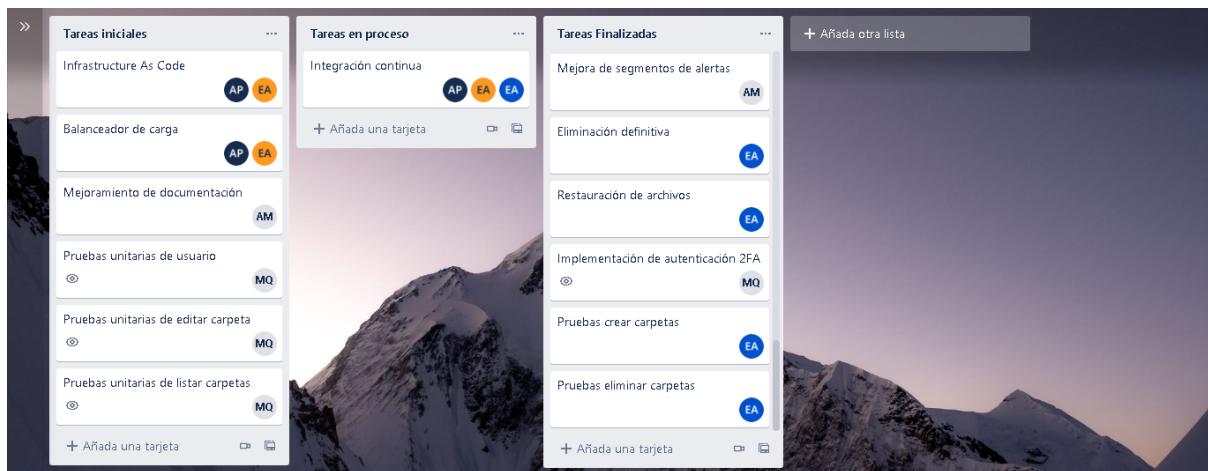
Fecha inicio: 13/09/2021

Fecha fin: 18/09/2021

### Tablero Inicial:



### Tablero Final:



### Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Desarrollo de nuevas Funcionalidades y sus pruebas
Mario Tun	Autenticación de dos Factores y sus pruebas
Alejandro Marín	Corrección de fallos y mejora de alertas.
Josue Abelarde	Integración y Despliegue continuo.
Alexander Pacheco	

## Sprint Retrospective:

Integrante	¿Qué se hizo bien durante el Sprint?	¿Qué se hizo mal durante el Sprint?	¿Qué mejoras implementará para el próximo Sprint?
Edwar Zacarias	Tener las reuniones diarias	No tener claros algunos temas	Una mejor comunicación
Alexander Pacheco	Hablar sobre los procesos y complejidades de implementación	No llevar al tanto las complejidades anidadas de procesos	comunicar inquietudes
Mario Tun	Tomar alternativas en desarrollo	No comprender el flujo	Observar posibles fallos
Josue Abelarde	Control de actividades realizadas	Falta de progreso diario	Debatir más las ideas
Alejandro Marín	Ampliar y estandarizar los procesos	no visualizar fallos en produccion	profundizar sobre los temas

## Metodología Implementada: eXtremen Programming

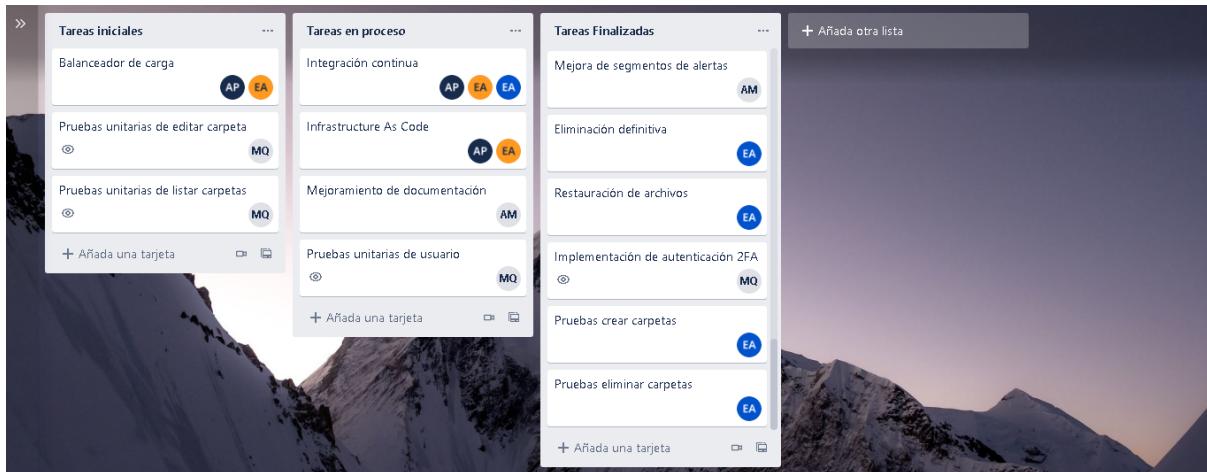
Se decidió seguir utilizando la misma metodología del primer Sprint ya que el flujo del proceso es secuencial y dependiente. uno del otro siempre tendiendo la accesibilidad y sin ser vulnerable de cambios

## 3ER. SPRINT:

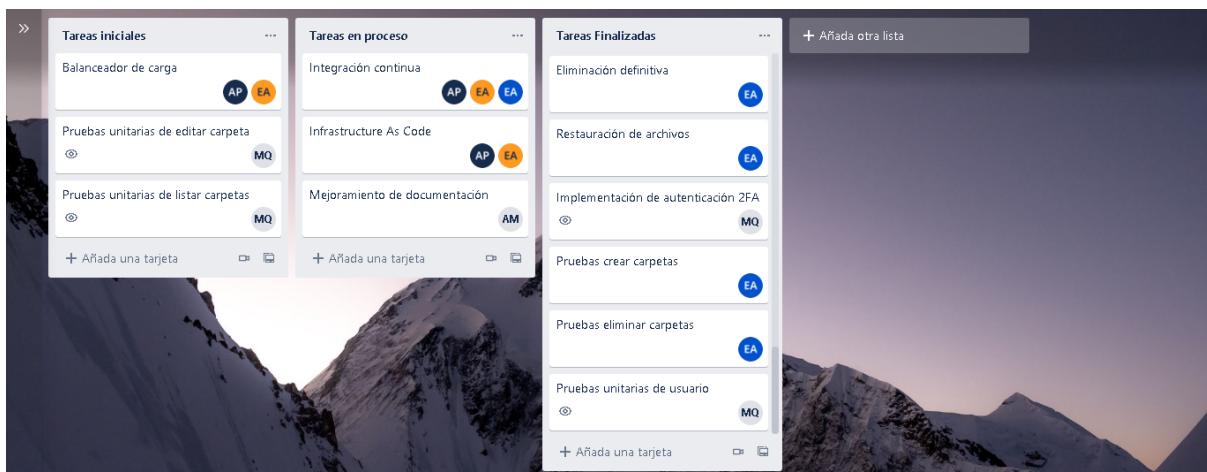
Fecha inicio: 20/09/2021

Fecha fin: 25/09/2021

### Tablero Inicial:



### Tablero Final:



### Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Desarrollo de nuevas Funcionalidades y sus pruebas
Mario Tun	Autenticación de dos Factores y sus pruebas
Alejandro Marín	Corrección de fallos y mejora de alertas.
Josue Abelarde	Integración y Despliegue continuo.
Alexander Pacheco	

## Sprint Retrospective:

Integrante	¿Qué se hizo bien durante el Sprint?	¿Qué se hizo mal durante el Sprint?	¿Qué mejoras implementará para el próximo Sprint?
Edwar Zacarias	Interpretacion de informacion	definicion concreta y detallada de solución	Una mejor comunicación
Alexander Pacheco	Investigación sobre las herramientas de uso	tener concreto el flujo de desarrollo del ci/cd	comunicar inquietudes
Mario Tun	Diálogo sobre los posibles flujos de trabajo	Interpretación incorrecta de los componentes.	Observar posibles fallos
Josue Abelarde	Repartición de deberes a cada integrante	No ver todos los detalles del sistema	Debatir más las ideas
Alejandro Marín	Definir mejoras y requerimientos de la fase en curso	El desarrollo de las mismas	profundizar sobre los temas

## Metodología Implementada: eXtremen Programming

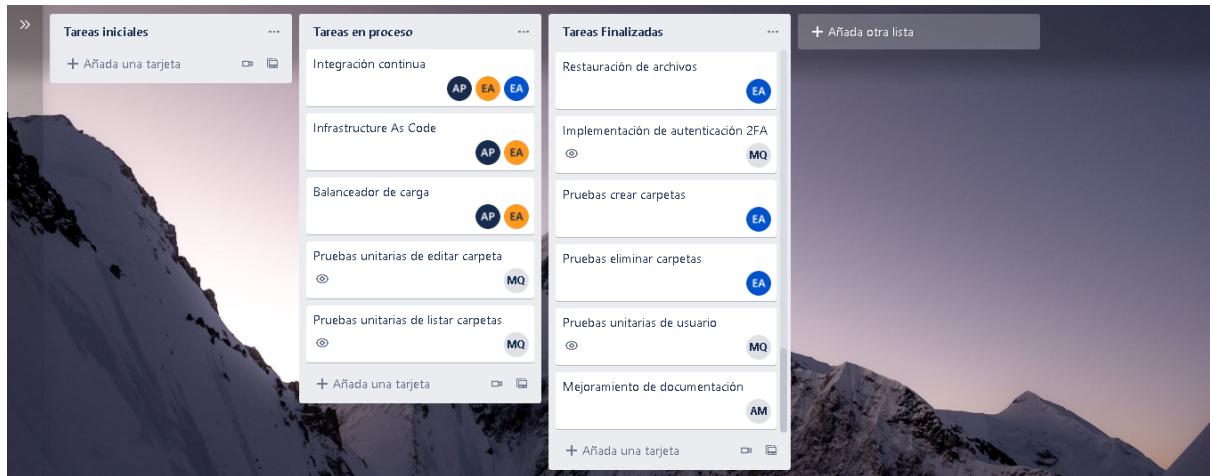
Se sigue manejando la misma metodología esto con el fin de no alterar el proceso y el desarrollo teniendo en cuenta la unificación de funcionalidades tanto de servicios como de microservicios , dándole uso a nuestra herramienta de versionamiento para la unión en un solo merge de desarrollo

## 4TO. SPRINT:

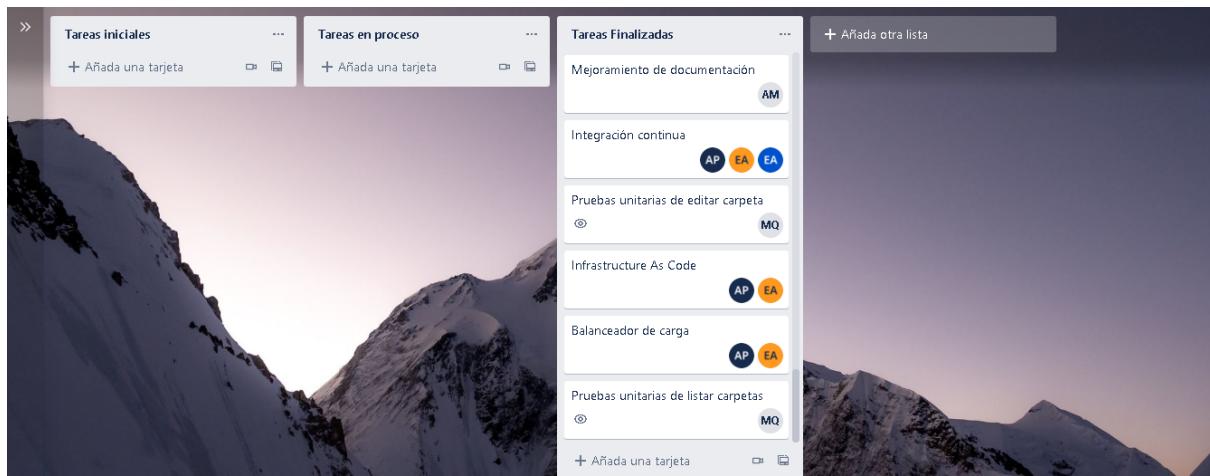
Fecha inicio: 27/09/2021

Fecha fin: 04/10/2021

### Tablero Inicial:



### Tablero Final:



## Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Desarrollo de nuevas Funcionalidades y sus pruebas
Mario Tun	Autenticación de dos Factores y sus pruebas
Alejandro Marín	Corrección de fallos y mejora de alertas.
Josue Abelarde	Integración y Despliegue continuo.
Alexander Pacheco	

## Sprint Retrospective:

Integrante	¿Qué se hizo bien durante el Sprint?	¿Qué se hizo mal durante el Sprint?	¿Qué mejoras implementará para el próximo Sprint?
Edwar Zacarias	Interpretacion de informacion	definicion concreta y detallada de solución	Una mejor comunicación
Alexander Pacheco	Investigación sobre las herramientas de uso	tener concreto el flujo de desarrollo del ci/cd	comunicar inquietudes
Mario Tun	Diálogo sobre los posibles flujos de trabajo	Interpretación incorrecta de los componentes.	Observar posibles fallos
Josue Abelarde	Repartición de deberes a cada integrante	No ver todos los detalles del sistema	Debatir más las ideas
Alejandro Marín	Definir mejoras y requerimientos de la fase en curso	El desarrollo de las mismas	profundizar sobre los temas

## **Metodología Implementada: eXtremen Programming**

Se decidió utilizar esta metodología ya que tiene un modelo de ciclo de vida como lo es el modelo de cascada el cual para esta fase se nos convierte en algo adaptable ya que se implementa los procesos de implementación continua, testing y el despliegue

esta metodología es una metodología adaptable y accesible a cambios inesperados cuya situación nos favorece ya que en transcurso del desarrollo se lograron tener visualizaciones a procesos y subprocesos optimizables o falta de algunos inexistentes