

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 1**

GRUPO #5

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

DIAGRAMAS

Diagrama del diseño arquitectónico del sistema

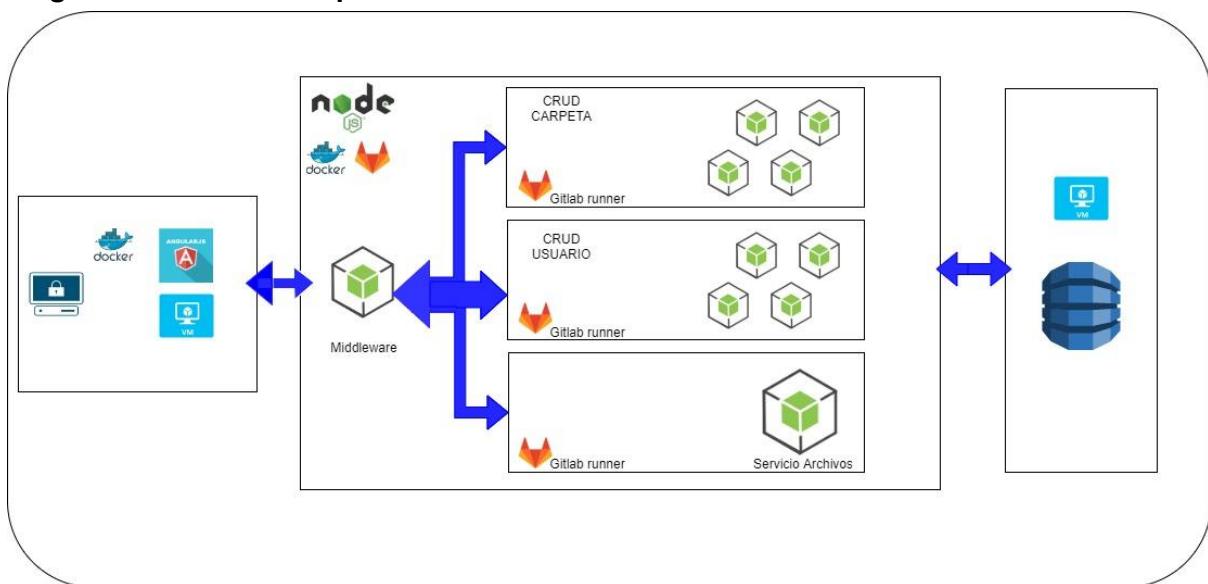


Diagrama de componentes

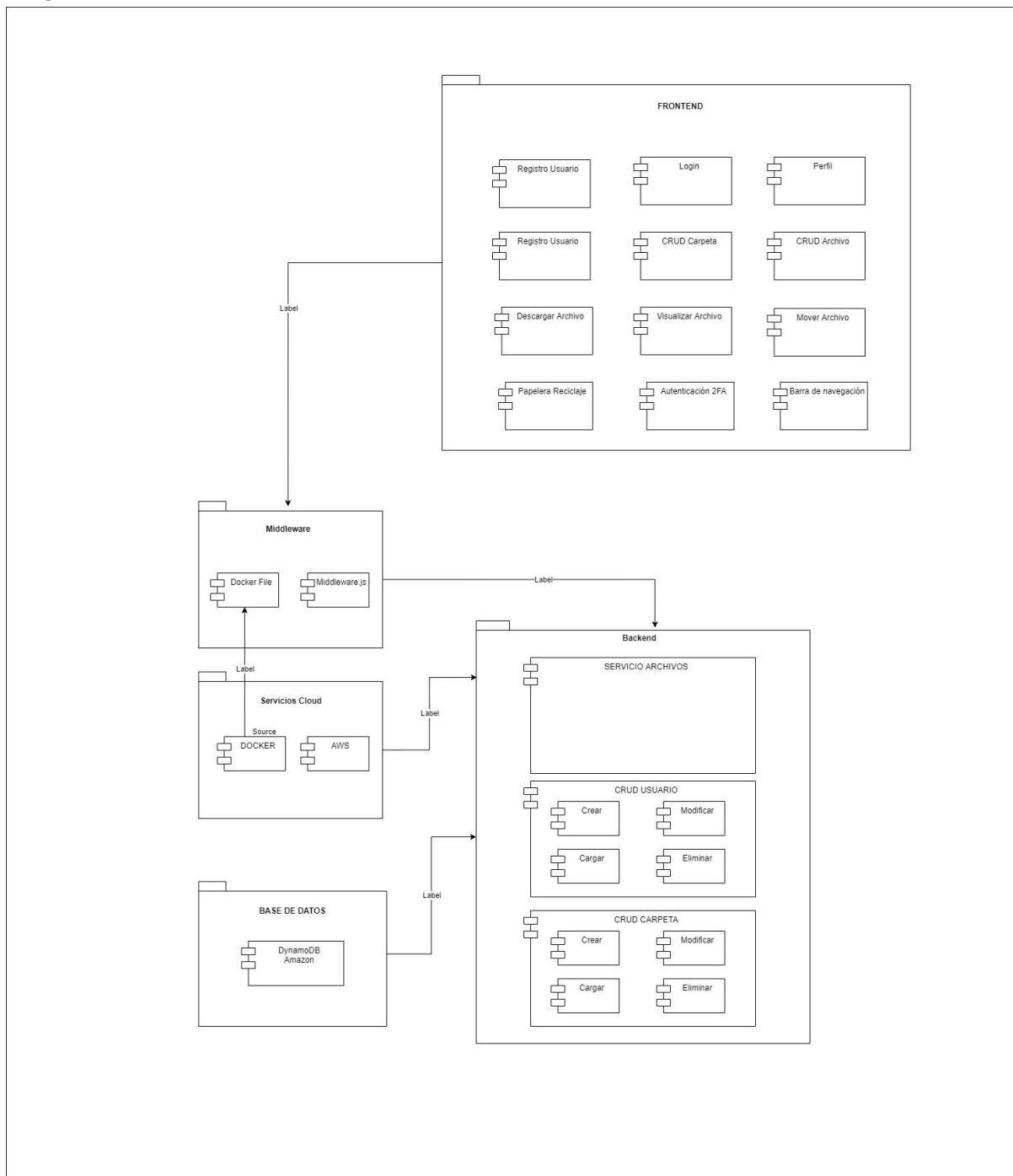


Diagrama de Despliegue

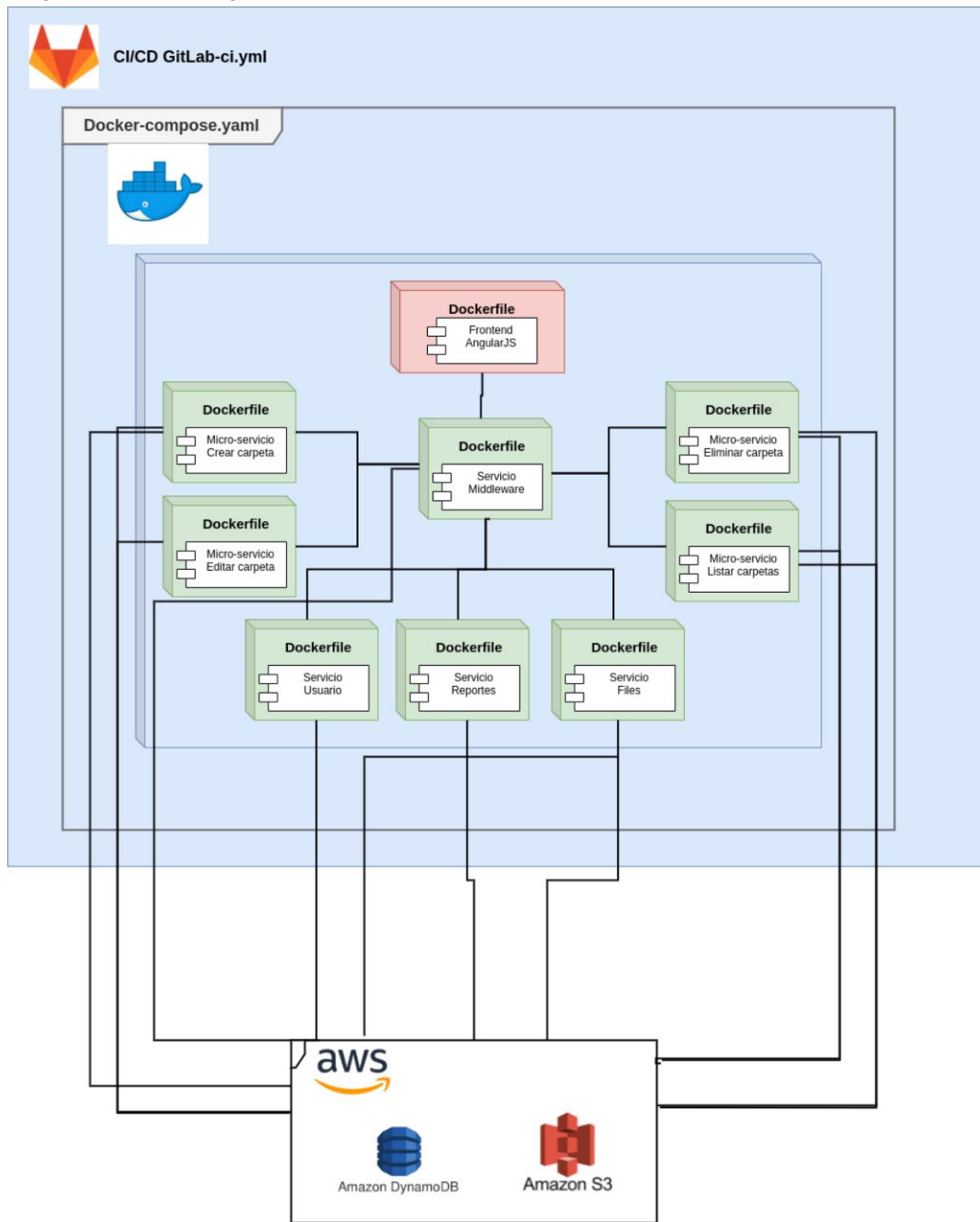
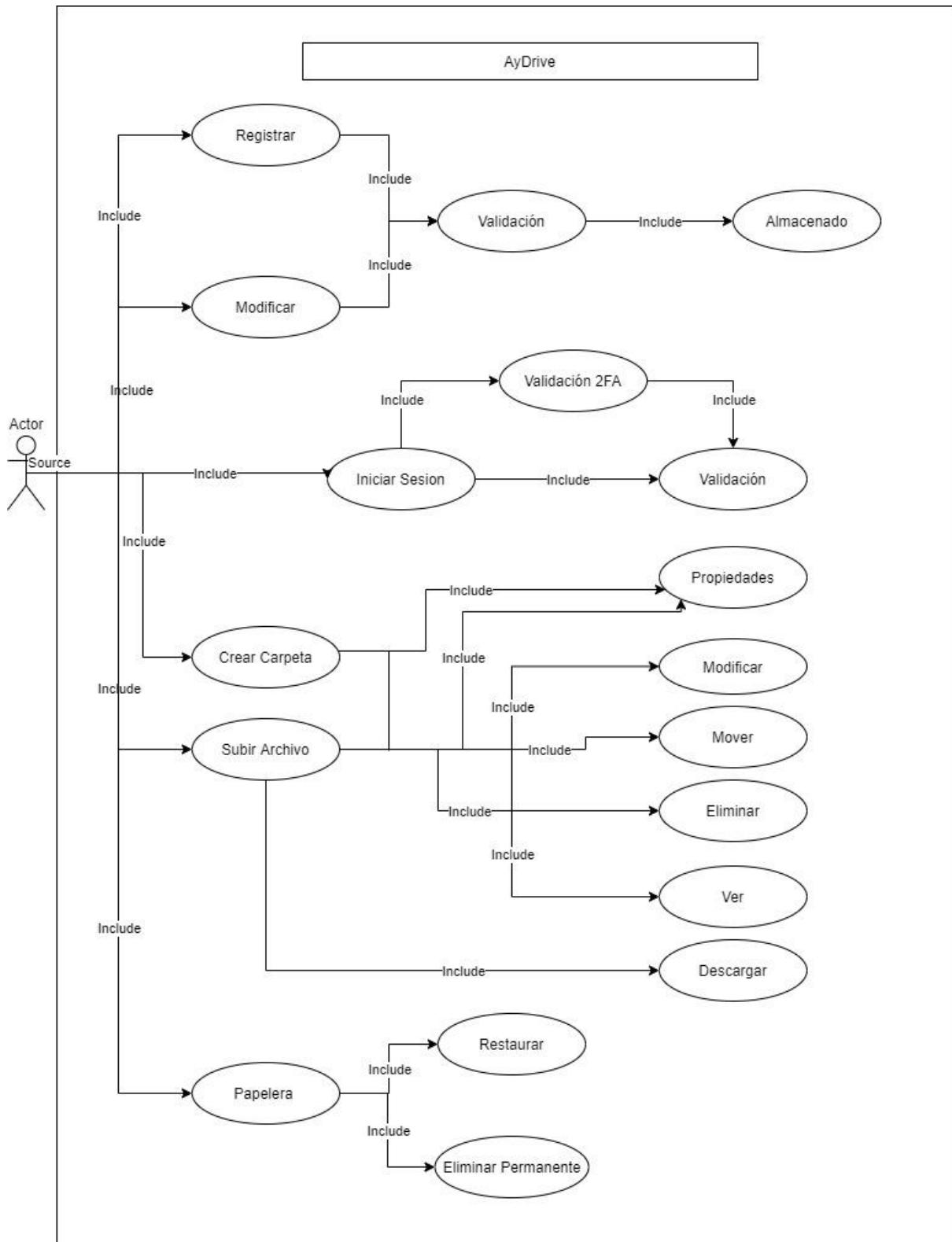


Diagrama de casos de uso



Inicio de sesión

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



INICIO DE SESION

NICKNAME *

PASSWORD *

INICIAR SESION

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.



CREAR USUARIO

NICKNAME *

CORREO *

FECHA NACIMIENTO *

PASSWORD *

CONFIRMAR PASSWORD *

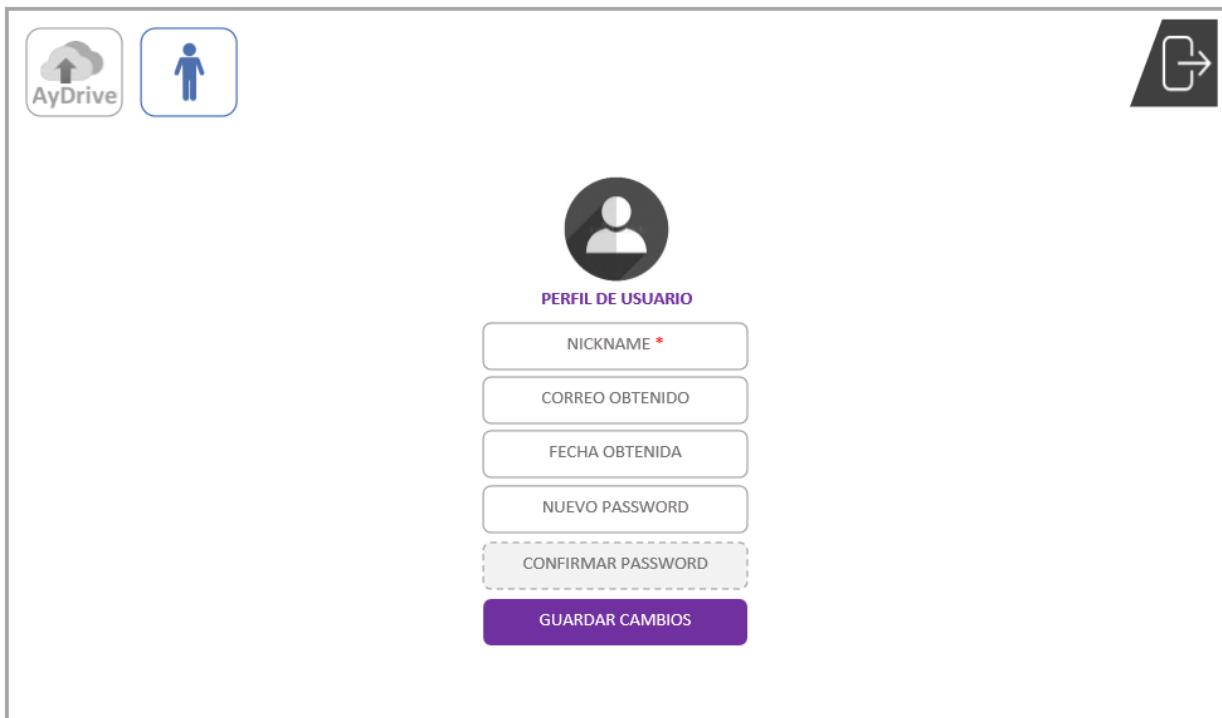
REGISTRARSE

INICIAR SESION

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. 

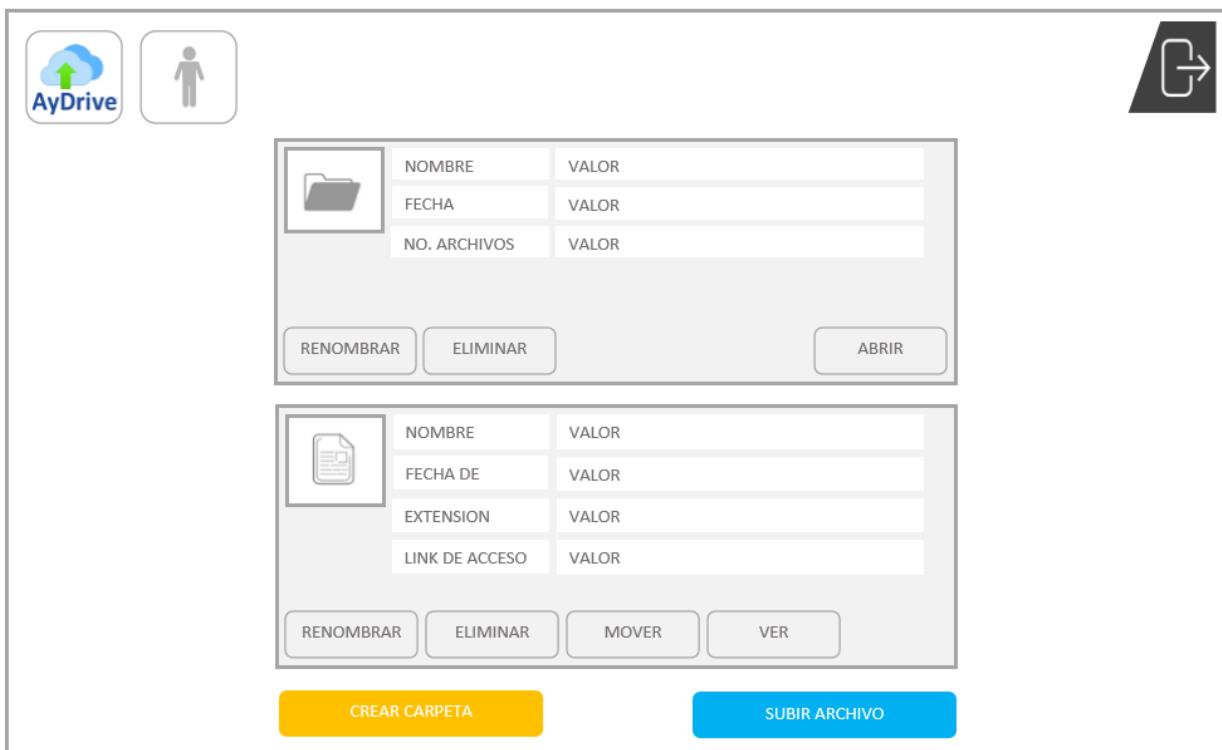
- El botón de AyDrive nos llevara a la vista de carpeta principal desde cualquier ubicación. 



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 folder table, and 'RENOMBRAR', 'ELIMINAR', 'MOVER', and 'VER' for the file table. At the bottom are two large buttons: a yellow 'CREAR CARPETA' (Create Folder) and a blue 'SUBIR ARCHIVO' (Upload File).

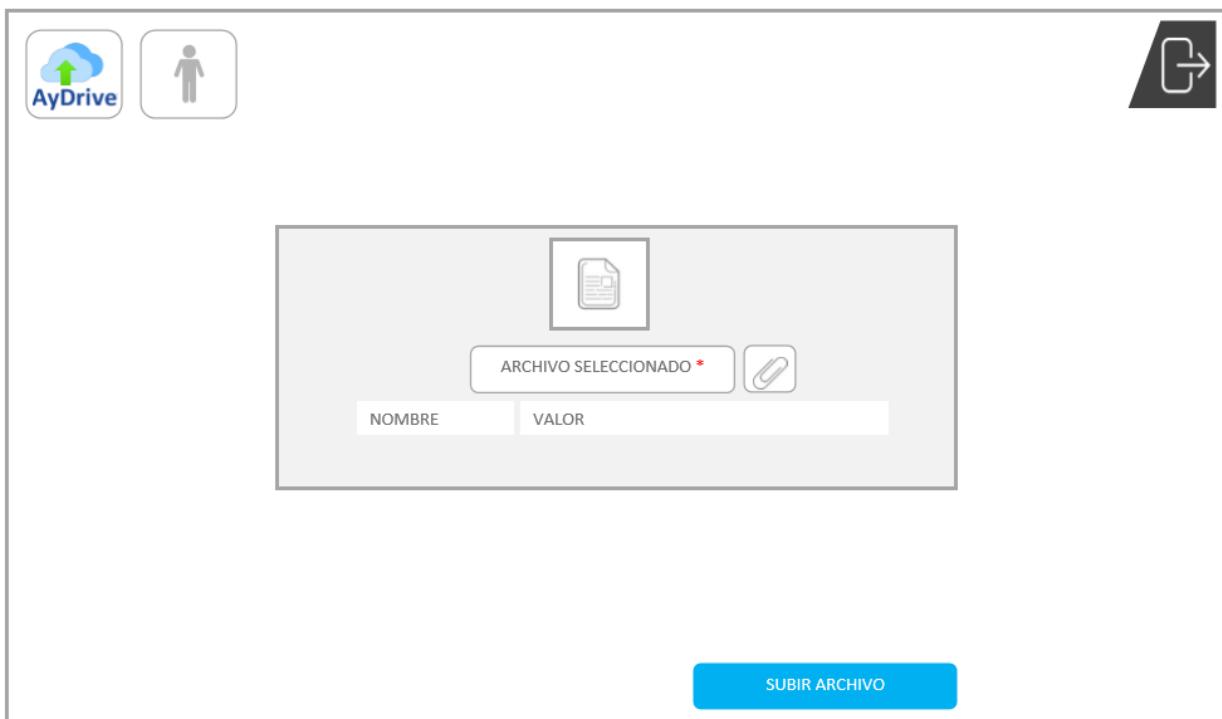
Crear Carpeta (Root)

- 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 the following components:

- Top Left:** Icons for AyDrive (cloud with arrow) and User.
- Top Right:** A large 'G' icon with an arrow pointing right.
- File Management Section:** Contains a table with columns "NOMBRE" and "VALOR". Rows include "FECHA" (Valor: Valor), "NO. ARCHIVOS" (Valor: Valor), and a row with three empty cells. Buttons below are "RENOMBRAR", "ELIMINAR", and "ABRIR".
- Folder Management Section:** Contains a table with columns "NOMBRE" and "VALOR". Rows include "FECHA DE" (Valor: Valor), "EXTENSION" (Valor: Valor), and "LINK DE ACCESO" (Valor: Valor). Buttons below are "RENOMBRAR" (blue), "ELIMINAR" (red), "MOVER" (yellow), and "VER" (green).
- Bottom Buttons:** "CREAR CARPETA" and "SUBIR ARCHIVO".

Renombrar

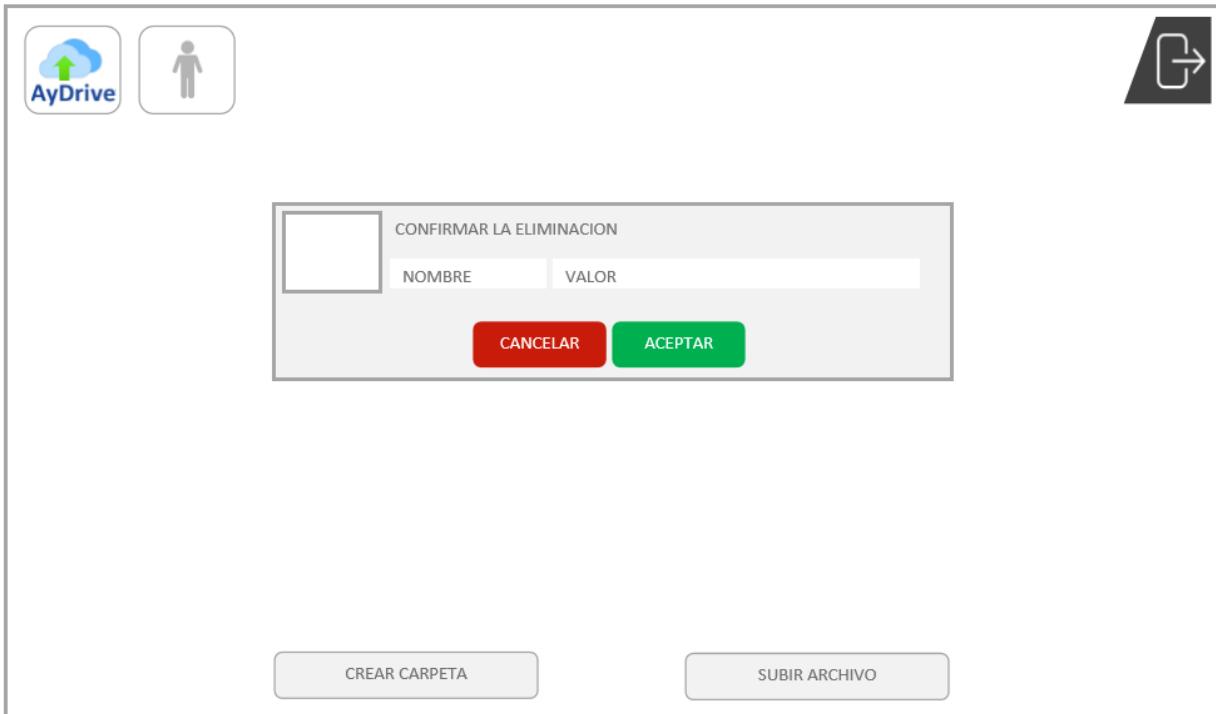
- El botón de **RENOMBRAR**, desplegará un cuadro que aceptara el nuevo nombre para el archivo o carpeta.
- El botón de **ACEPTAR** en dicho cuadro, aplicara los cambios realizados.

The screenshot shows the AyDrive interface with the following components:

- Top Left:** Icons for AyDrive (cloud with arrow) and User.
- Top Right:** A large 'G' icon with an arrow pointing right.
- Central Dialog:** A modal dialog titled "CAMBIAR NOMBRE" with a text input field for "NOMBRE" and a "VALOR" placeholder. Buttons at the bottom are "CANCELAR" (red) and "ACEPTAR" (green).
- Bottom Buttons:** "CREAR CARPETA" and "SUBIR ARCHIVO".

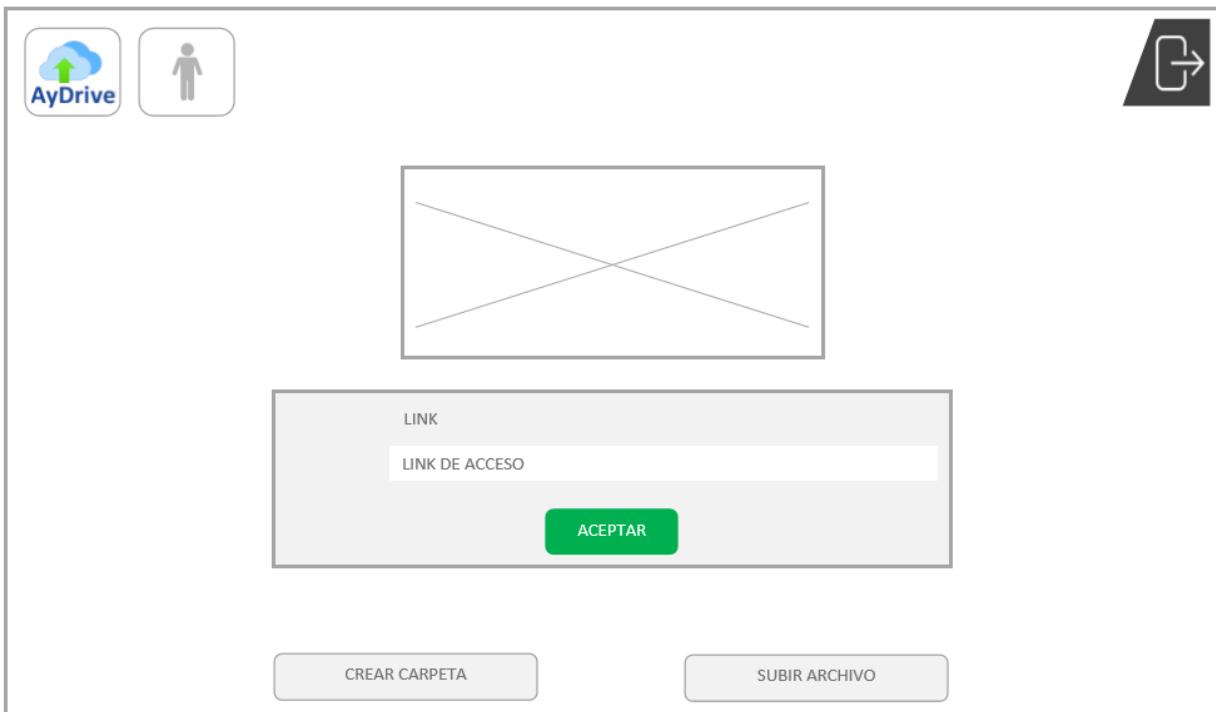
Eliminar

- 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**.



Detalle de puertos seleccionados

CrearCarpeta	3200
EditarCarpeta	3300
EliminarCarpeta	3100
ListarCarpeta	3400
middleware	3000
Files	3500
Reportes	3600
Usuario	3700

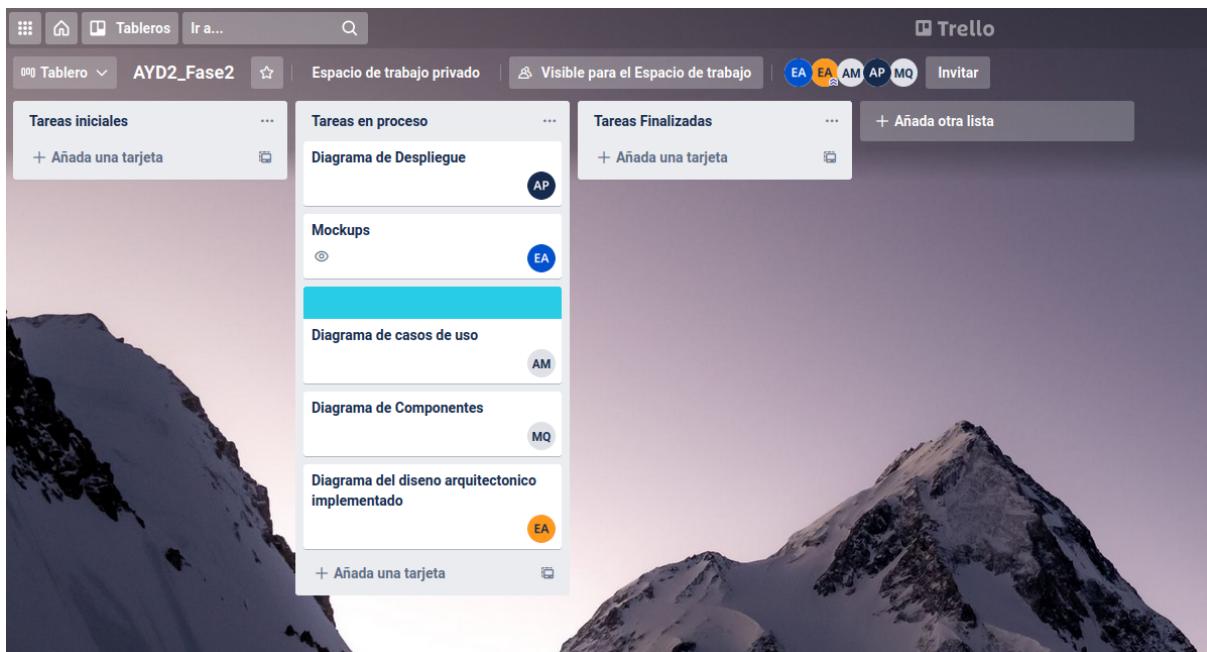
METODOLOGÍA ÁGIL: SCRUM

1ER. SPRINT:

Tablero Inicial:

The screenshot shows a Trello board titled "AYD2_Fase2". The board has three main columns: "Tareas iniciales", "Tareas en proceso", and "Tareas Finalizadas". The "Tareas iniciales" column contains five cards: "Diagrama de Despliegue" (AP), "Diagrama de casos de uso" (AM), "Mockups" (EA), "Diagrama del diseño arquitectónico implementado" (EA), and "Diagrama de Componentes" (MQ). The "Tareas en proceso" and "Tareas Finalizadas" columns are currently empty. The top right corner of the board features a background image of a snow-capped mountain peak.

Tablero Final:



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	Correcta interpretación de los requerimientos.	Faltaron algunos detalles en los mockups.	Considerar mejor las funcionalidades de las vistas y módulos.
Alexander Pacheco	Investigación de los diagramas a desarrollar.	Resolución de dudas respecto al diseño de despliegue.	Interpretar mejor los requerimientos.
Mario Tun	Opiniones de cada integrante a los diagramas.	Interpretación incorrecta de los componentes.	Preguntar dudas que se tengan a los demás integrantes.
Josue Abelarde	Repartición de deberes a cada integrante	No ver todos los detalles del sistema	Debatir más las ideas
Alejandro Marín	Comunicación para determinar partes fundamentales de los requerimientos	No definir	Profundizar en métodos generales para optimizar código

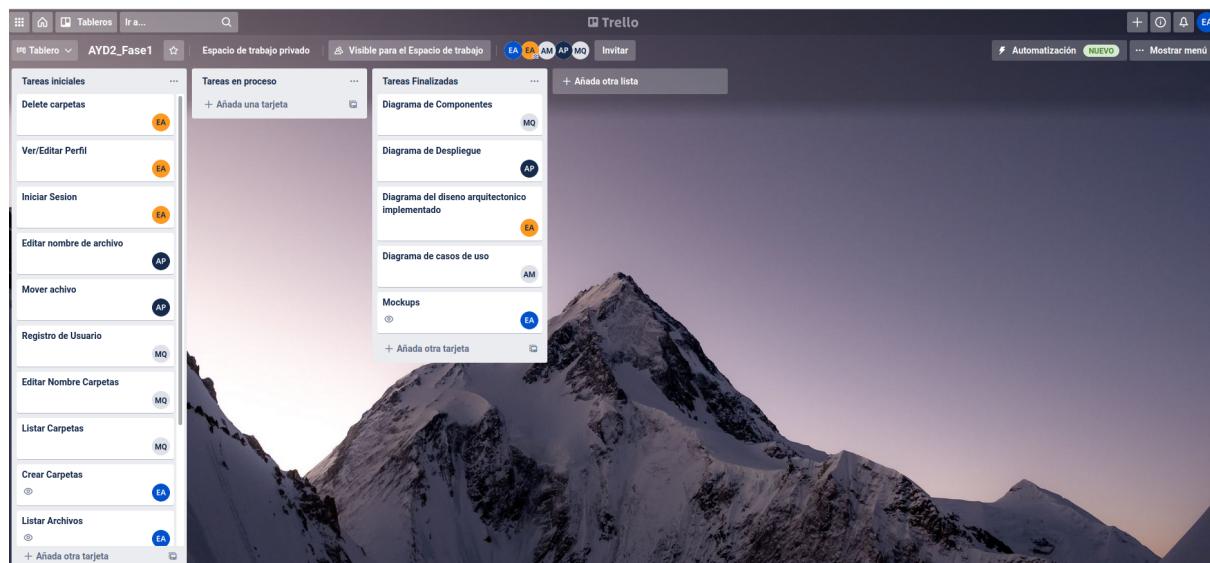
Metodología Implementada:

Matriz de Eisenhower: debido a su fácil implementación junto con Trello, herramienta de tablero utilizada, para priorizar tareas que bien podría ser la respuesta de listas de pendientes sobrecargadas, buscando balancear entre

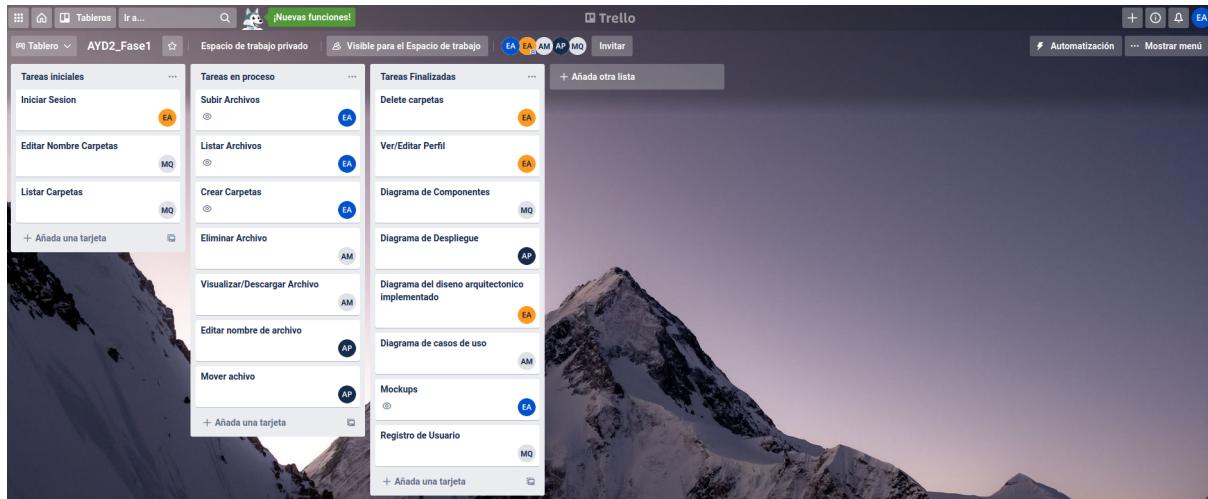
- 1) Tareas "importantes" y "urgentes". Estas tareas reciben el nivel de prioridad 1 y debes enfocar toda tu atención en completarlas.
- 2) Tareas "importantes" pero "no urgentes". Estas corresponden a metas de largo plazo y tareas que son importantes para el desarrollo profesional y personal pero que no tienen una fecha de vencimiento explícita.
- 3) Tareas "no importantes" pero "urgentes". Estas son las tareas que se pueden delegar o programar para después, cuando se han terminado las tareas del primer cuadrante.
- 4) Tareas "no importantes" y "no urgentes". Estas tareas se colocan en el 4to cuadrante y son las que se deberían dejar de lado y eliminar.

2DO. SPRINT:

Tablero Inicial:



Tablero Final:



Sprint Retrospective:

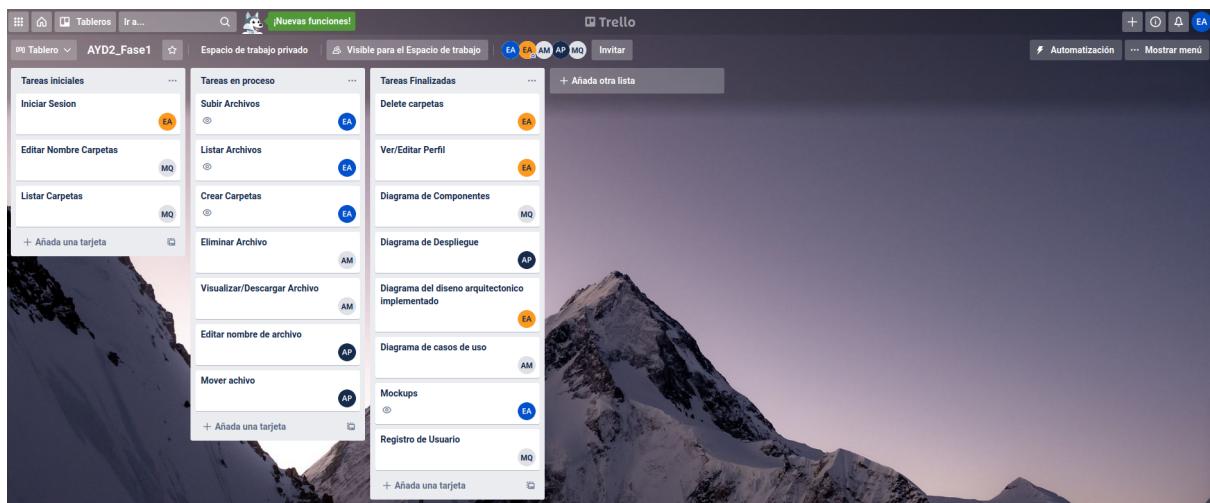
Integrante	¿Qué se hizo bien durante el Sprint?	¿Qué se hizo mal durante el Sprint?	¿Qué mejoras implementará para el próximo Sprint?
Edwar Zacarias	Complementar dudas con las respuestas de los demás.	No establecer un encargado para la base de datos.	Mejorar la comunicación con los compañeros.
Alexander Pacheco	Dar a conocer alternativas al momento de almacenar en la nube.	Dejar que todos investiguen por su lado sin tener una base.	Organizar mejor las tareas que le corresponda a cada uno.
Mario Tun	Mostrar formas de manipular los datos en la aplicación.	Realizar requerimientos que dependen de otros no finalizados.	Establecer los requerimientos padres del proyecto.
Josue Abelarde	Presentar una estructura general de un middleware.	No asignar la tarea adecuada a los integrantes del grupo.	Dejar una estructura base para el proyecto para empezar a trabajar.
Alejandro Marín	ver desde otro punto de vista los casos y tener más opciones de solución	Realizar pruebas al proyecto sin tener en cuenta lo establecido.	Administración de tiempos

Metodología Implementada:

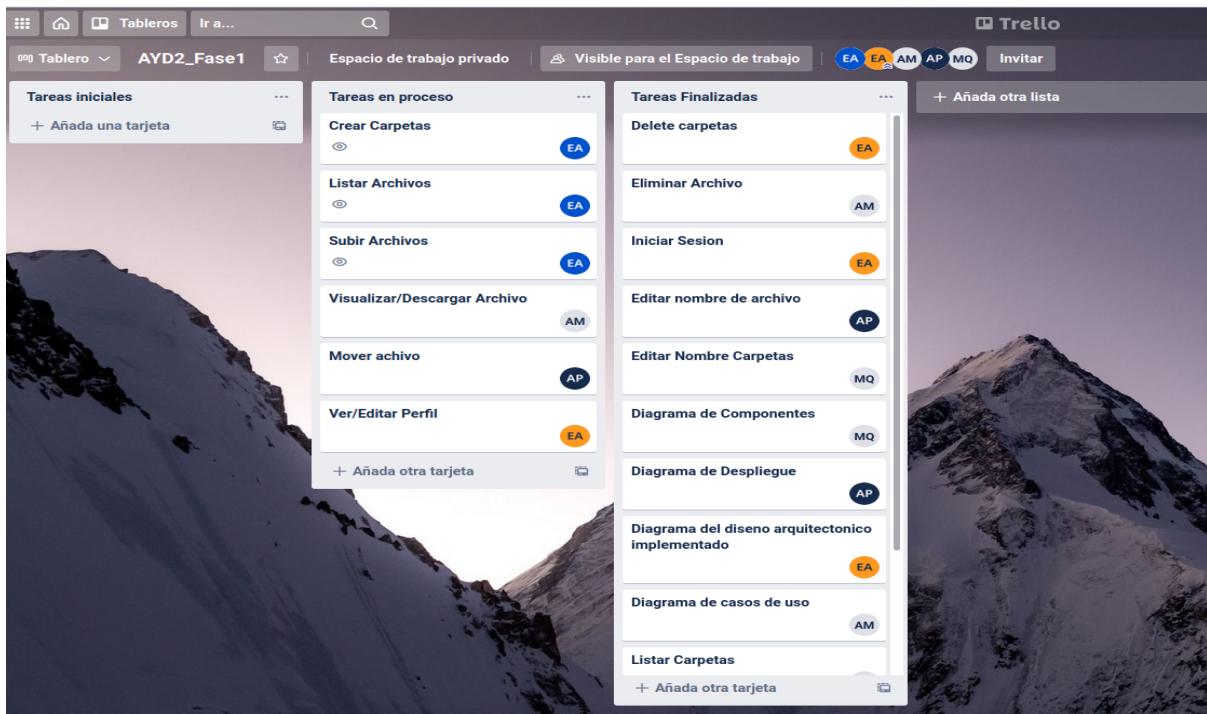
Se volvió a implementar la metodología de Matriz de Eisenhower con las características ya mencionadas en el primer sprint ya que se tiene la posibilidad de identificar cada uno de los requerimientos padres por así decirlo para empezar a trabajar en ello y que los demás integrantes del equipo poder empezar su funcionalidad asignada sin ningún problema.

3R. SPRINT:

Tablero Inicial:



Tablero Final:



Sprint Retrospective:

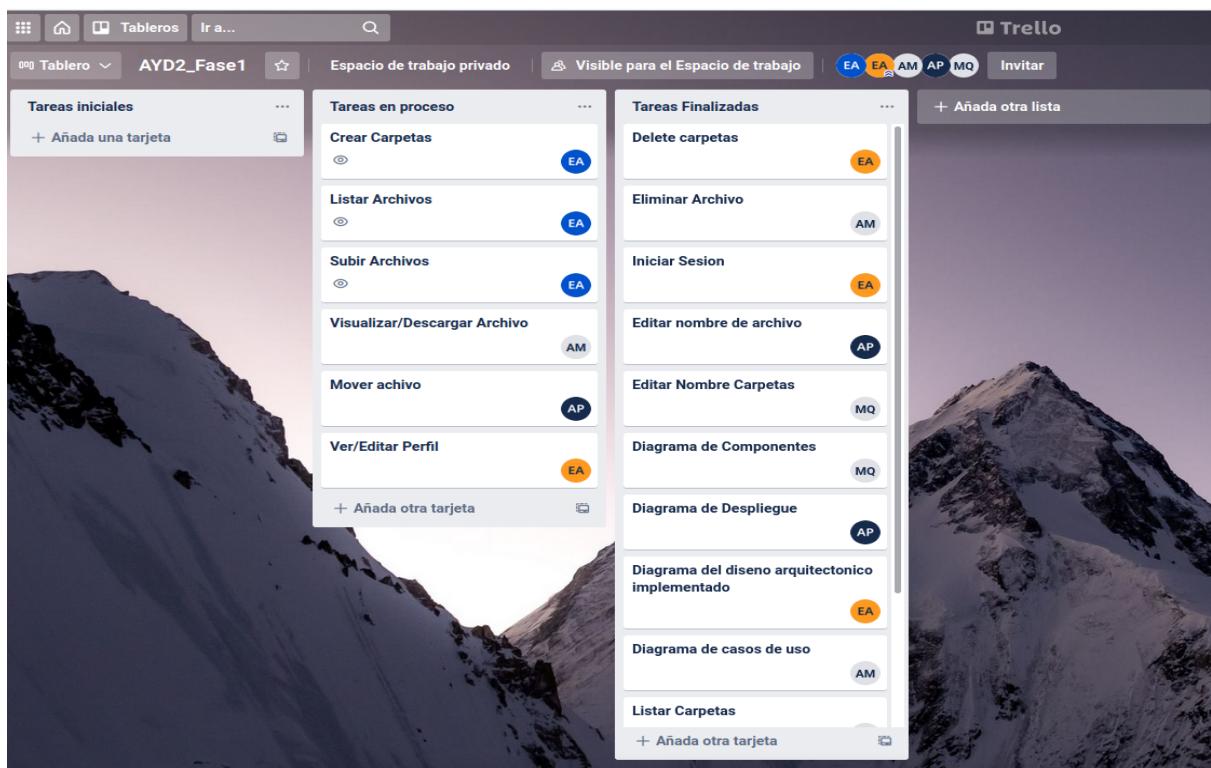
Integrante	¿Qué se hizo bien durante el Sprint?	¿Qué se hizo mal durante el Sprint?	¿Qué mejoras implementará para el próximo Sprint?
Edwar Zacarias	Implementar nuevas ideas para subir archivos.	No tener la claridad de qué archivos se deben de subir.	Mostrar los avances al grupo para escuchar opiniones.
Alexander Pacheco	Diseñar la estructura de cómo mover un archivo.	Tratar de utilizar una estructura no definida con detalles específicos.	Documentar de forma sencilla los avances para tener más claridad.
Mario Tun	Mostrar la edición de las carpetas,	no detallar la explicación de la creación de carpetas	mejorar la interactividad para los usuarios.
Josue Abelarde	Establecer un diseño para la construcción del servicio de logs.	No comentar el nombre de los parámetros para el servicio de logs.	Utilizar las herramientas adecuadas para el servicio de logs.
Alejandro Marín	Implementar el desarrollo de la descarga de un archivo.	No tener bien claro el formato de los archivos permitidos para mostrar.	Investigar la forma adecuada de descargar un archivos desde la nube.

Metodología Implementada:

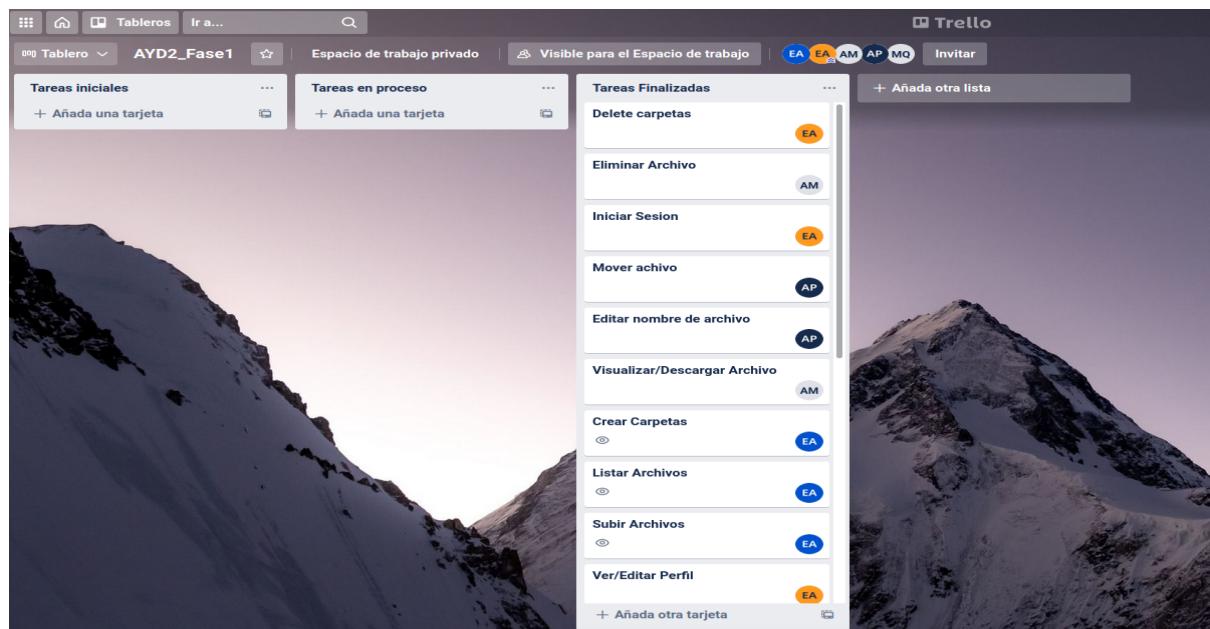
Para este tercer sprint se implementó la metodología de Xtreme Programming para complementar las tareas de los servicios y microservicios que estaban relacionados entre sí, debido a la forma en que se está estructurando la solución del proyecto, de acuerdo a la arquitectura planteada.

4To. SPRINT:

Tablero Inicial:



Tablero Final:



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	Subir los archivos a la nube con el formato adecuado.	Implementar una mala estructura al subir los archivos a la nube.	-
Alexander Pacheco	Implementar el desarrollo de contenedores para los servicios.	No define variables de entorno de manera adecuada .	-
Mario Tun	Implementar la encriptación de datos al registrar un usuario.	Modificar métodos ya establecidos para integrar la encriptación.	-
Josue Abelarde	Se completo los componentes de los servicios	Modificaciones delicadas.	-
Alejandro Marín	Desencriptar la contraseña para el buen manejo de inicio de sesión.	Establecer un estándar para validar la existencia de los usuarios.	-

Metodología Implementada:

Para este último sprint se continuó con la implementación de la metodología de Xtreme Programming debido a la necesidad de unificar tareas de diferentes microservicios en las distintas ramas hacia un único merge de la rama develop con los cambios necesarios para lograr el correcto funcionamiento de los servicios de ServicioFiles y ServicioUser. Los demás microservicios continuaron en sus propias ramas con su respectivo desarrollador. En este punto las tareas ya estaban priorizadas y se contaba con una lista de pendientes bajo el tablero de la herramienta Trello.