

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



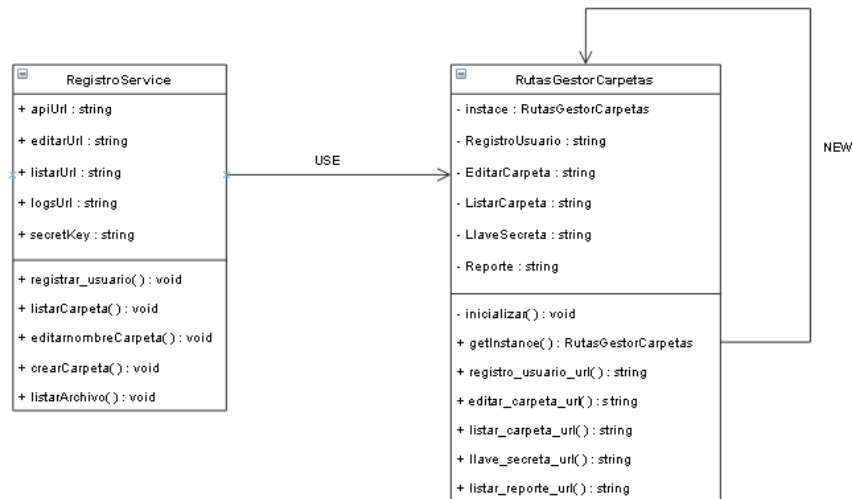
## **Proyecto “AyDrive” Fase 3**

### **GRUPO #5**

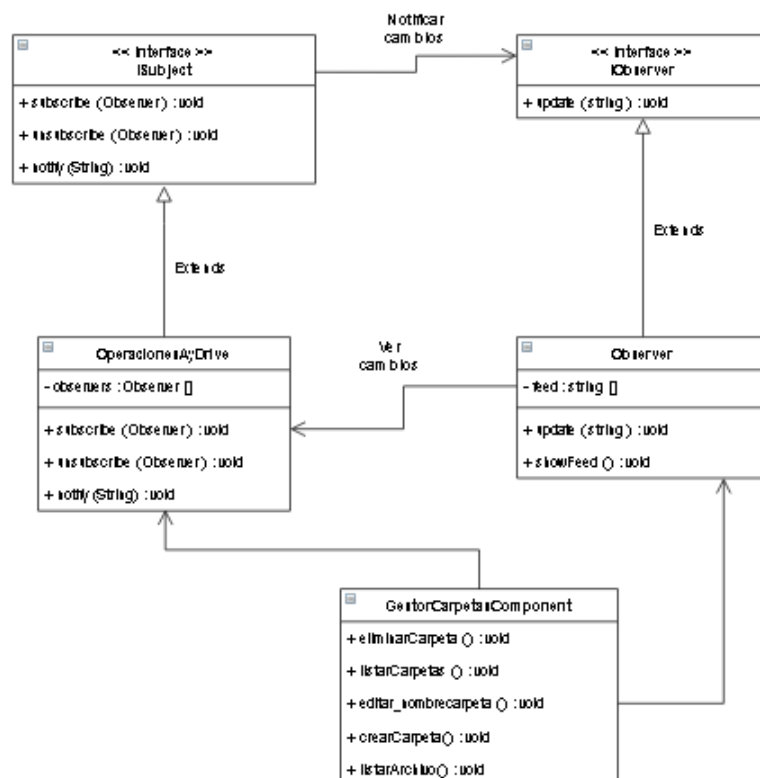
Edwar Zacarias	201503986
Alexander Pacheco	201503746
Mario Tun	201602942
Josue Abelarde	201602890
Alejandro Marín	201602855

## DIAGRAMA DE CLASES

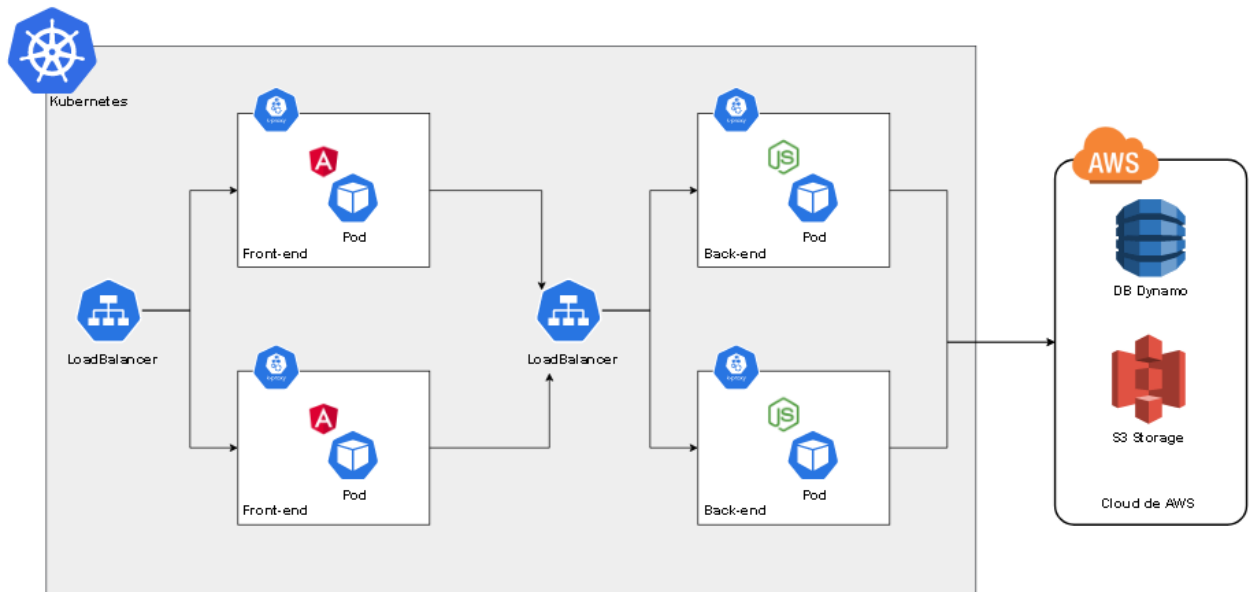
## Patron de diseño Singleton



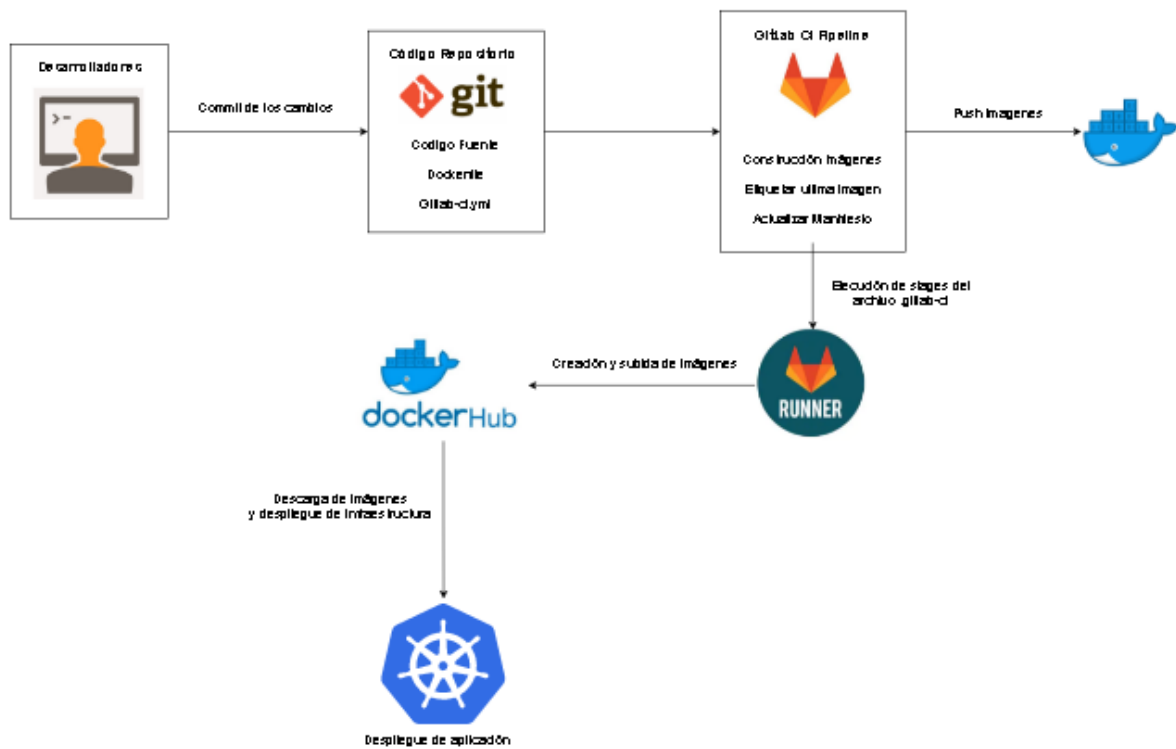
## Patrón de diseño Observer



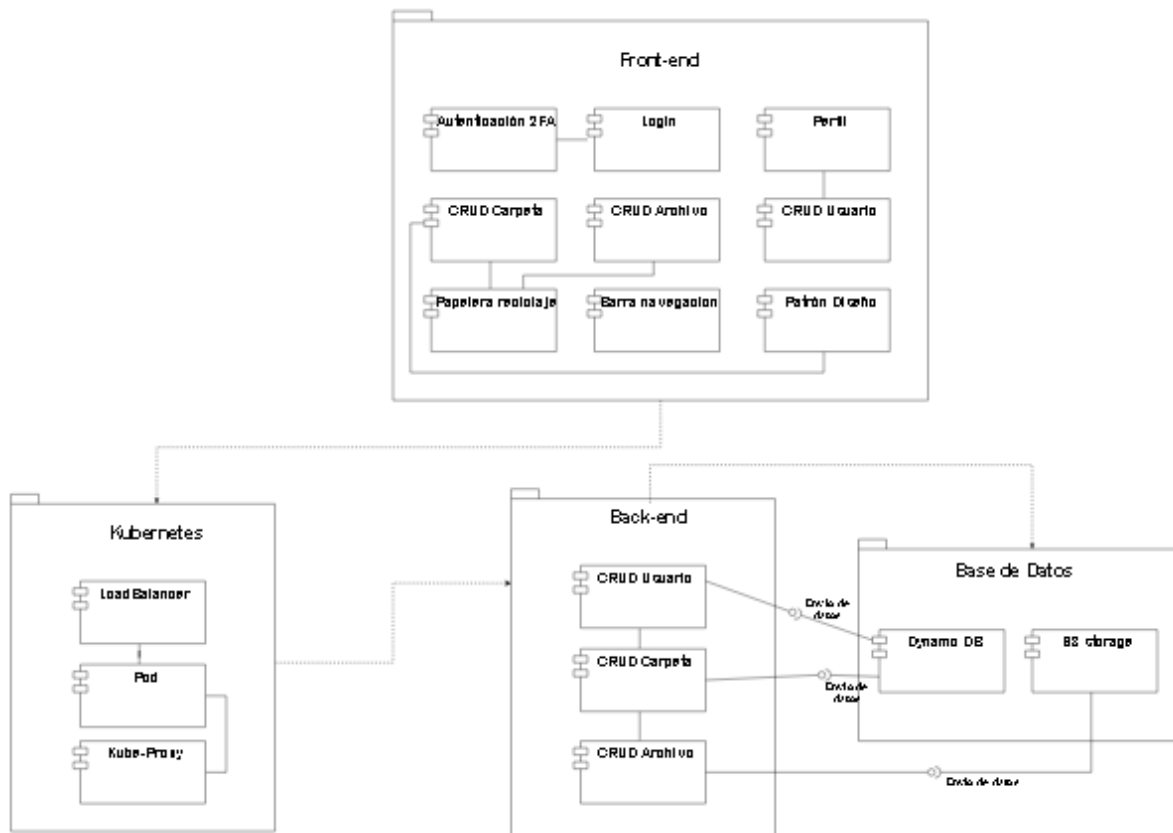
## DIAGRAMA ARQUITECTURA



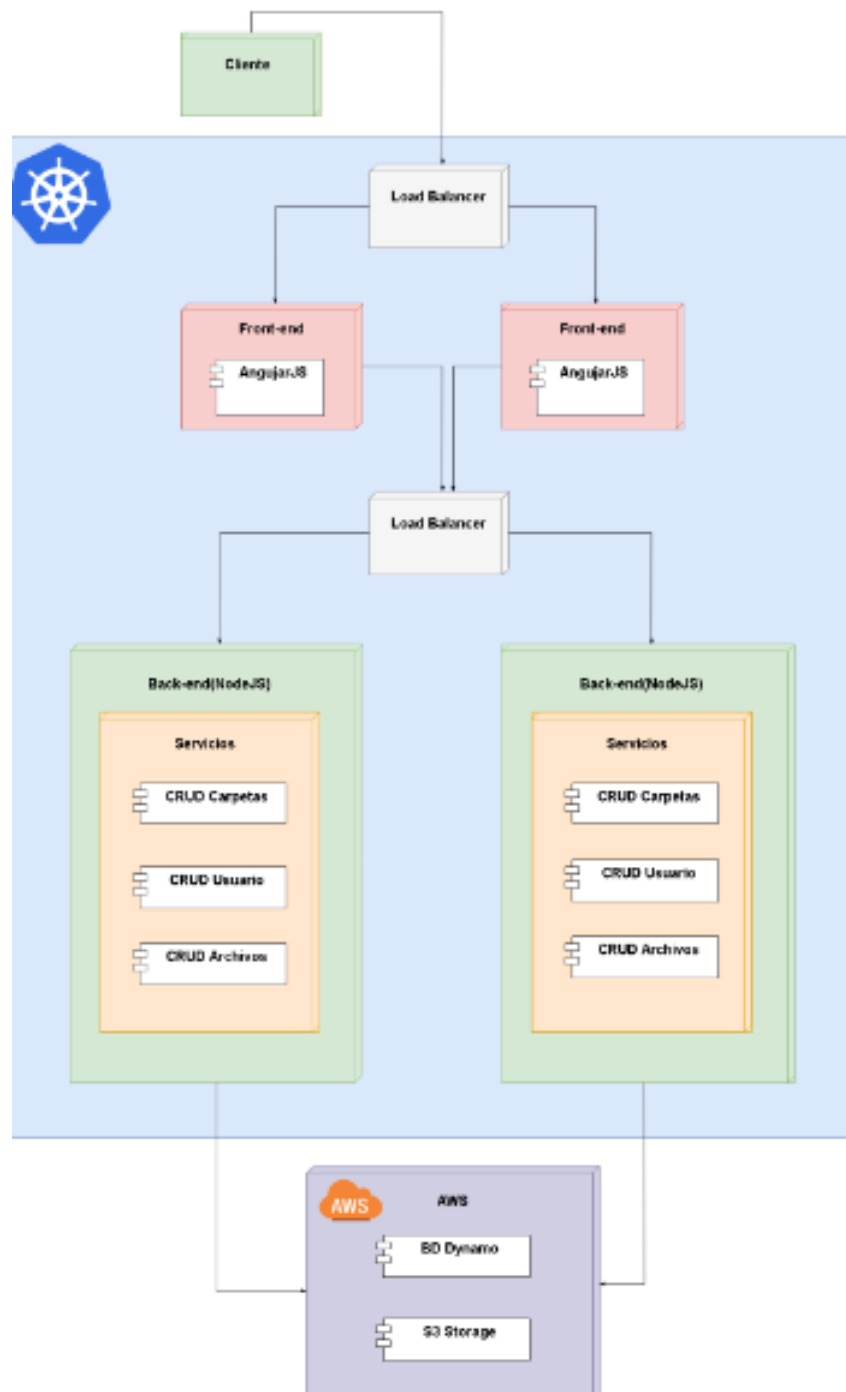
## DIAGRAMA DE FLUJO DEVOPS



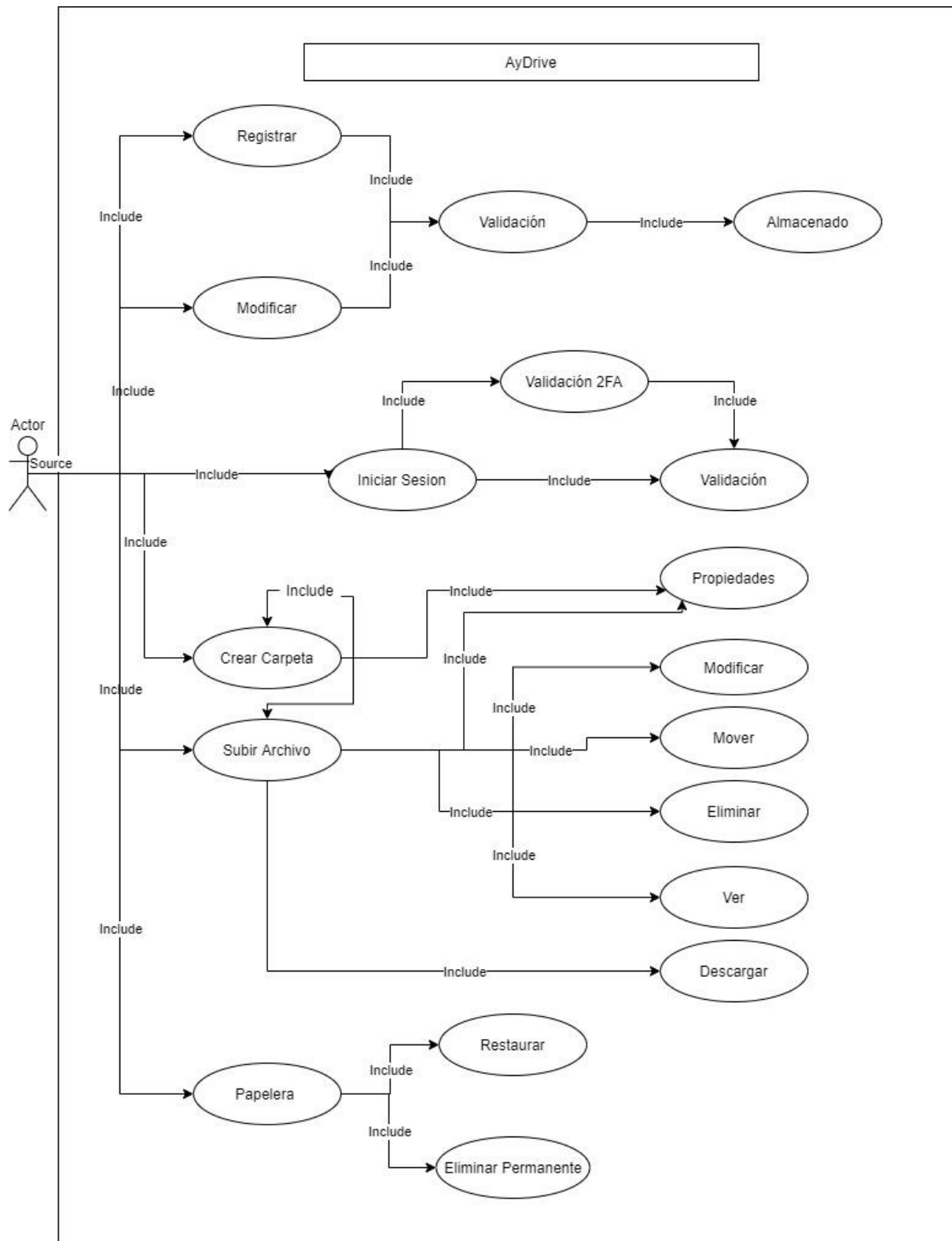
# DIAGRAMA DE COMPONENTES



# DIAGRAMA DE DESPLIEGUE




# DIAGRAMA DE CASOS DE USOS




# MOCKUPS

## Inicio de sesión

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





INICIO DE SESION


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


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











**PERFIL DE USUARIO**

## 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.







NOMBRE	VALOR
FECHA	VALOR
NO. ARCHIVOS	VALOR



NOMBRE	VALOR
FECHA DE	VALOR
EXTENSION	VALOR
LINK DE ACCESO	VALOR



## Crear Carpeta (Root)

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

The mockup shows a web interface for AyDrive. In the top left corner, there is an AyDrive logo (a blue cloud with a green arrow pointing up) and a user profile icon (a grey silhouette of a person). In the top right corner, there is a dark grey button with a white icon of a folder with an arrow pointing out. The main content area is a light grey rectangle. In the center of this area is a white dialog box titled 'CREAR CARPETA'. Inside the dialog box, there is a folder icon on the left. To the right of the icon, there are two input fields: one labeled 'NOMBRE' and another labeled 'VALOR'. Below these fields is a green button with the text 'ACEPTAR' in white capital letters.



## 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 boto [SUBIR ARCHIVO](#), completara el proceso de subida.


The mockup shows a web interface for AyDrive, similar to the previous one. In the top left corner, there is an AyDrive logo and a user profile icon. In the top right corner, there is a dark grey button with a white icon of a folder with an arrow pointing out. The main content area is a light grey rectangle. In the center of this area is a white dialog box. At the top of the dialog box is a document icon (a white rectangle with a grey border and a small document icon inside). Below the icon is a white button with the text 'ARCHIVO SELECCIONADO \*' in black capital letters. To the right of this button is a small icon of a paperclip. Below these elements are two input fields: one labeled 'NOMBRE' and another labeled 'VALOR'. At the bottom of the dialog box is a blue button with the text 'SUBIR ARCHIVO' in white capital letters.

### Vista en Carpetas (No Root)

- Dentro de las carpetas solo se pueden subir archivos.
- Estará presente el botón para [SUBIR ARCHIVO](#).








NOMBRE	VALOR
FECHA DE	VALOR
EXTENSION	VALOR
LINK DE ACCESO	VALOR

RENOMBRARELIMINARMOVERVER





NOMBRE	VALOR
FECHA DE	VALOR
EXTENSION	VALOR
LINK DE ACCESO	VALOR


RENOMBRARELIMINARMOVERVER


[SUBIR ARCHIVO](#)

### Opciones de Carpeta

- El botón de [RENOMBRAR](#), desplegará un cuadro que aceptará 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.








NOMBRE	VALOR
FECHA	VALOR
NO. ARCHIVOS	VALOR

RENOMBRARELIMINARABRIR



NOMBRE	VALOR
FECHA	VALOR
NO. ARCHIVOS	VALOR



RENOMBRARELIMINARABRIR


CREAR CARPETA


[SUBIR ARCHIVO](#)

### Opciones de Archivo

- El botón de **RENOMBRAR**, desplegara 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**, desplegara una nueva vista que mostrara el archivo y el link para descargarlo.
- El botón de **MOVER**, desplegara un cuadro que aceptara la nueva ubicación del archivo para el archivo.








NOMBRE	VALOR
FECHA	VALOR
NO. ARCHIVOS	VALOR

RENOMBRAR

ELIMINAR

ABRIR



NOMBRE	VALOR
FECHA DE	VALOR
EXTENSION	VALOR
LINK DE ACCESO	VALOR

RENOMBRAR

ELIMINAR

MOVER



VER


CREAR CARPETA


SUBIR ARCHIVO

### Renombrar

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







CAMBIAR NOMBRE

NOMBRE

VALOR

CANCELAR

ACEPTAR

CREAR CARPETA

SUBIR ARCHIVO

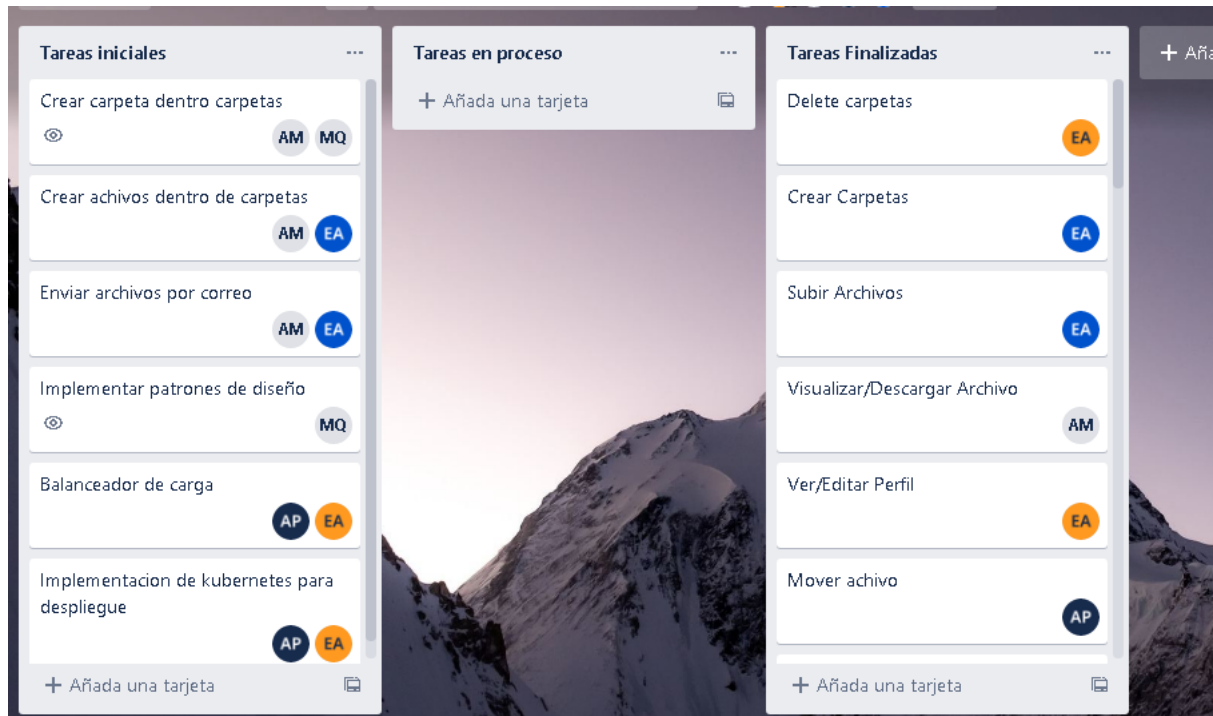
# METODOLOGÍA ÁGIL: SCRUM

## 1ER. SPRINT:

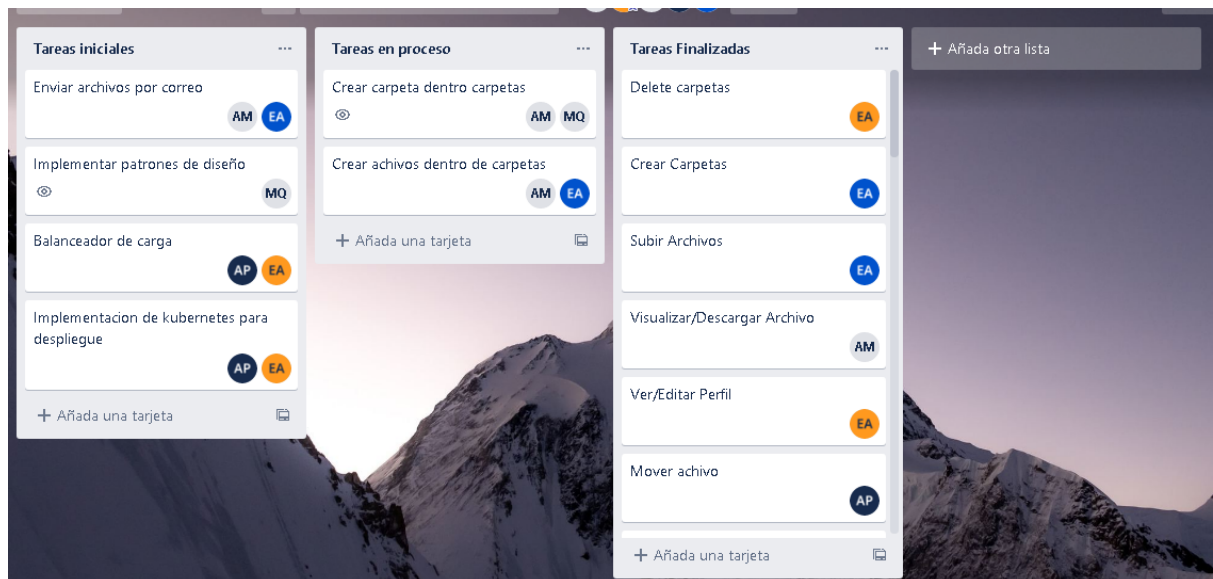
Fecha inicio: 05/10/2021

Fecha fin: 09/10/2021

### Tablero Inicial:



### Tablero Final:



## Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Enviar archivos por correo
Alexander Pacheco	Balanceador de carga y kubernetes
Mario Tun	Carpeta dentro de carpetas y patrones de diseño
Josue Abelarde	Balanceador de carga y kubernetes
Alejandro Marín	Carpeta dentro de carpetas y crear archivos

## 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 para la fase 3.	No definir	Considerar mejor las funcionalidades de las vistas..
Alexander Pacheco	Investigación de los diagramas a desarrollar para la fase 3.	Resolución de dudas respecto al diseño de arquitectura	Interpretar mejor las herramientas para los requerimientos.
Mario Tun	Opiniones de cada integrante a los nuevos requerimientos.	Interpretación incorrecta de los componentes para la arquitectura	Preguntar dudas que se tengan a los demás integrantes acerca de la fase 3..
Josue Abelarde	Repartición de deberes a cada integrante.	No ver todos los detalles a corregir	Debatir sobre cómo se tiene que hacer partes del proyecto.
Alejandro Marín	Comunicación para determinar partes fundamentales de los requerimientos.	No definir	Profundizar en métodos generales para optimizar partes del proyecto.

## Metodologia 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

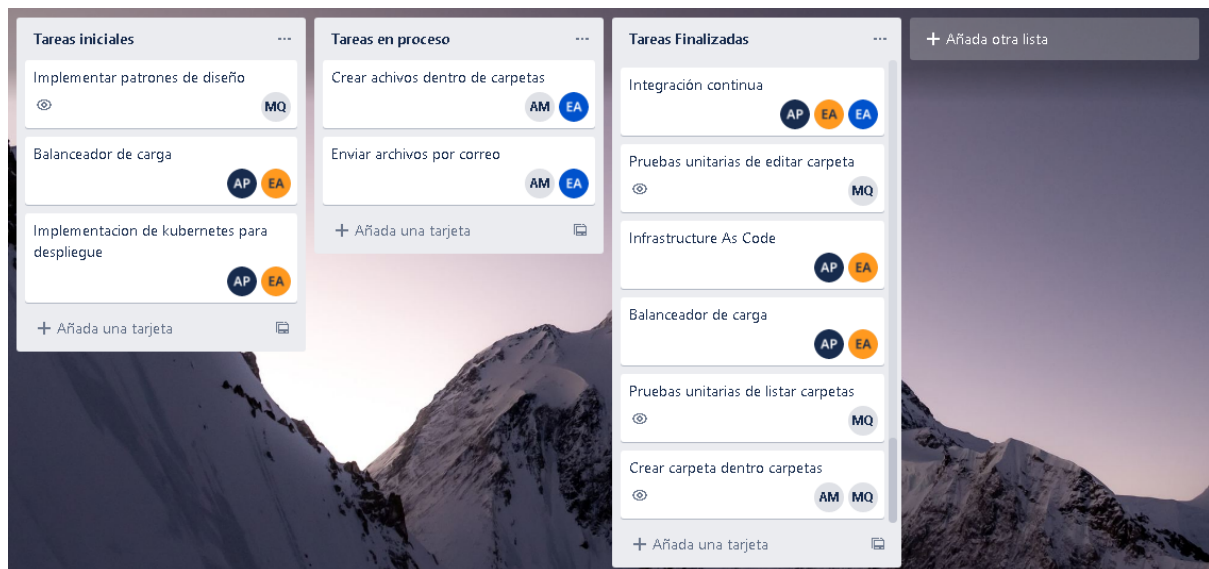
nos favorece ya que en transcurso del desarrollo se lograron tener visualizaciones a procesos y subprocesos optimizables o falta de algunos inexistentes

## 2 DO. SPRINT:

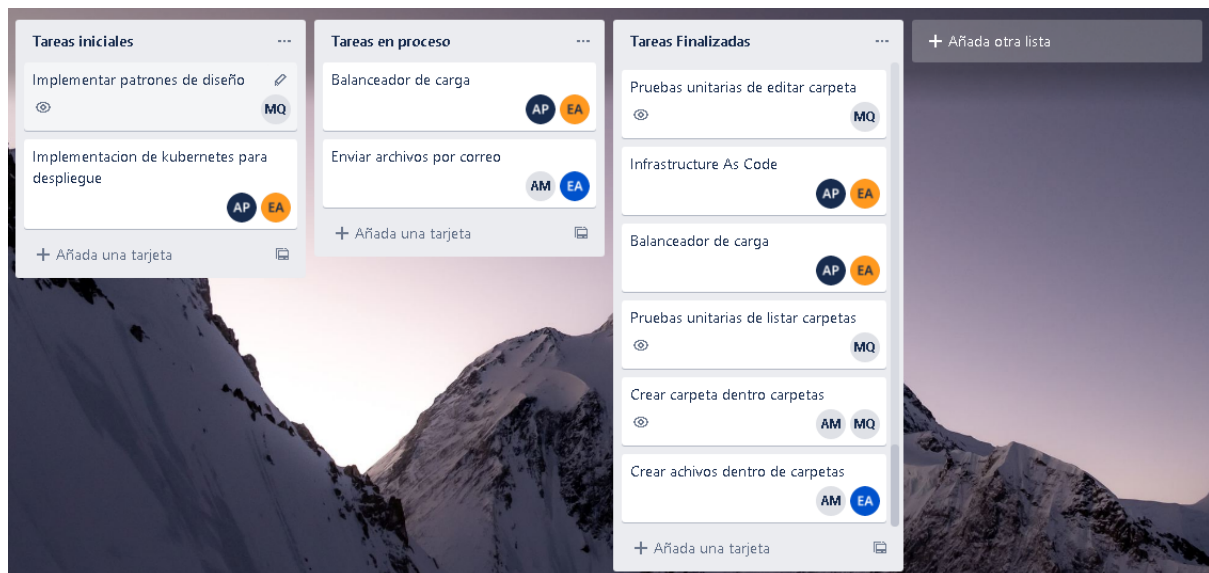
**Fecha inicio: 11/10/2021**

**Fecha fin: 15/10/2021**

**Tablero Inicial:**



**Tablero Final:**



## Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Enviar archivos por correo
Alexander Pacheco	Balanceador de carga y kubernetes
Mario Tun	Carpeta dentro de carpetas y patrones de diseño
Josue Abelarde	Balanceador de carga y kubernetes
Alejandro Marín	Carpeta dentro de carpetas y crear archivos

## 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 para tener más claro el requerimiento.	No tener claros algunos temas para implementar parte de la funcionalidad.	Una mejor comunicación con todo el grupo cada cierto tiempo.
Alexander Pacheco	Hablar sobre los procesos y complejidades de implementación de la fase 3.	No llevar al tanto las complejidades anidadas de procesos de cada integrante.	comunicar inquietudes en las reuniones para quedar más claro.
Mario Tun	Tomar alternativas en desarrollo de ciertas funcionalidades.	No comprender el flujo de trabajo de cada integrante.	Observar posibles fallos al momento de implementarlo.
Josue Abelarde	Control de actividades realizadas para cada integrante en esta fase 3.	Falta de progreso diario en los requerimientos asignados	Debatir más las ideas de cada integrante para una posible solución.
Alejandro Marín	Ampliar y estandarizar los procesos de cada requerimiento.	No visualizar fallos en producción al momento de subir los cambios.	Profundizar sobre los temas que se requieren en la implementación de la fase 3.

## Metodologia Implementada: eXtremen Programming

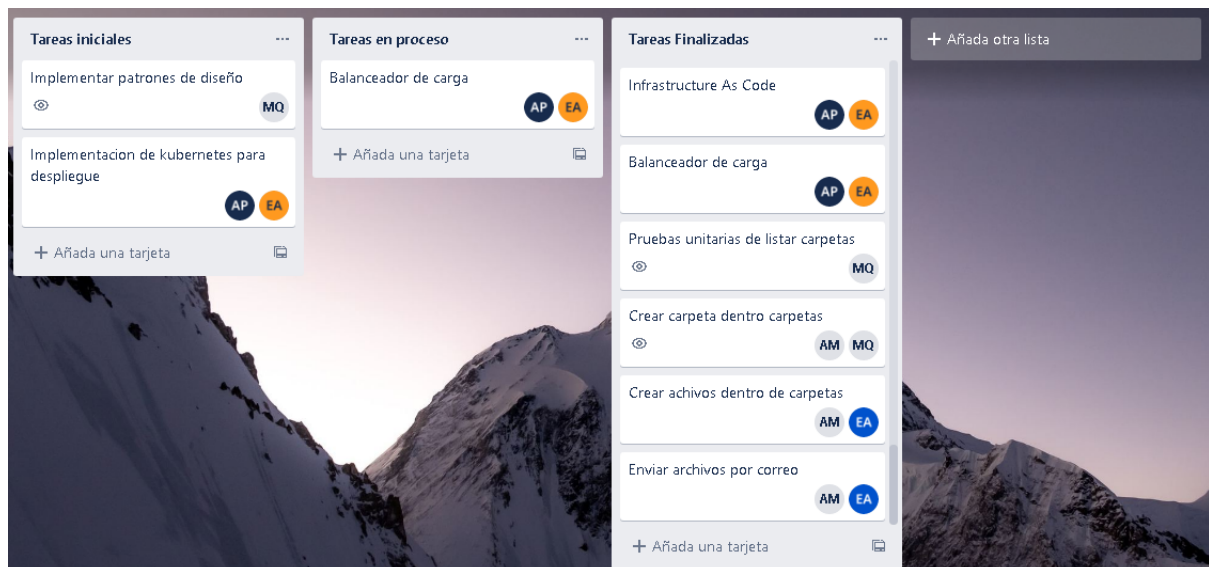
Se decidió seguir utilizando la misma metodología del primer Sprint ya que el flujo del proceso es secuencial y dependiente. uno del otro siempre tendiendo la accesibilidad y sin ser vulnerable de cambios.

### 3ER. SPRINT:

**Fecha inicio: 18/10/2021**

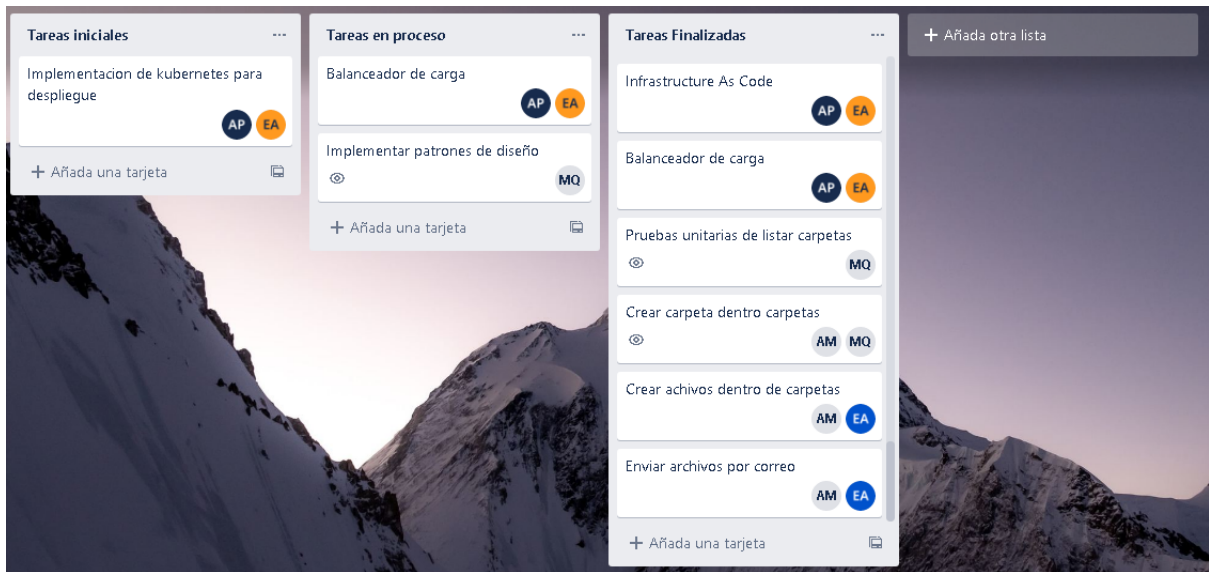
**Fecha fin: 22/10/2021**

**Tablero Inicial:**



**Tablero Final:**





## Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Enviar archivos por correo
Alexander Pacheco	Balanceador de carga y kubernetes
Mario Tun	Carpeta dentro de carpetas y patrones de diseño
Josue Abelarde	Balanceador de carga y kubernetes
Alejandro Marín	Carpeta dentro de carpetas y crear archivos

## 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	Interpretación de información según el enunciado del proyecto.	Definición concreta y detallada de solución de un requerimiento.	Una mejor comunicación entre cada integrante para cualquier duda.
Alexander Pacheco	Diseñar la estructura de cómo mover un archivo dentro de las carpetas.	Tratar de utilizar una estructura no definida con detalles específicos para esta fase 3.	Documentar de forma sencilla los avances de cada integrante.
Mario Tun	Mostrar la edición de las carpetas con las nuevas funcionalidades.	No detallar la explicación de la creación de carpetas.	Mejorar la interactividad para tener mejores procesos.

Josue Abelarde	Implementar nuevas maneras para subir archivos.	No tener la claridad de qué archivos se deben de subir a la plataforma.	Mostrar los avances al grupo para escuchar sus opiniones.
Alejandro Marín	Implementar el desarrollo de la descarga de un archivo para la fase 3.	No tener bien claro el formato de los archivos permitidos para mostrarlos en la fase 3.	Investigar la forma adecuada de descargar un archivos desde la nube.

## Metodologia Implementada: eXtremen Programming

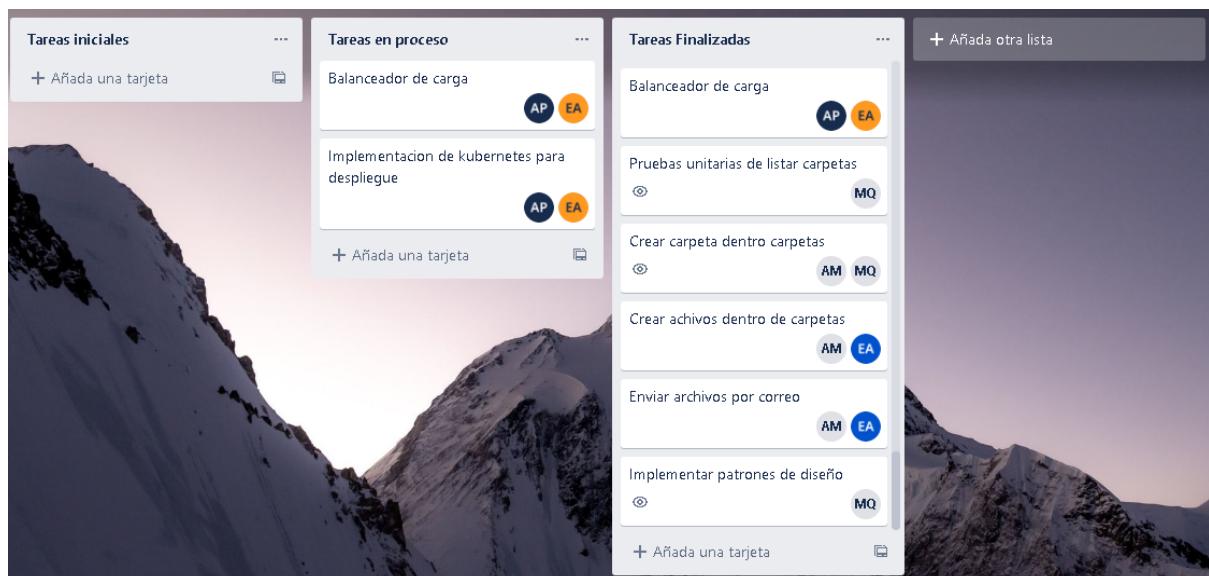
Se sigue manejando la misma metodología esto con el fin de no alterar el proceso y el desarrollo teniendo en cuenta la unificación de funcionalidades tanto de servicios como de microservicios , dándole uso a nuestra herramienta de versionamiento para la unión en un solo merge de desarrollo

## 4ER. SPRINT:

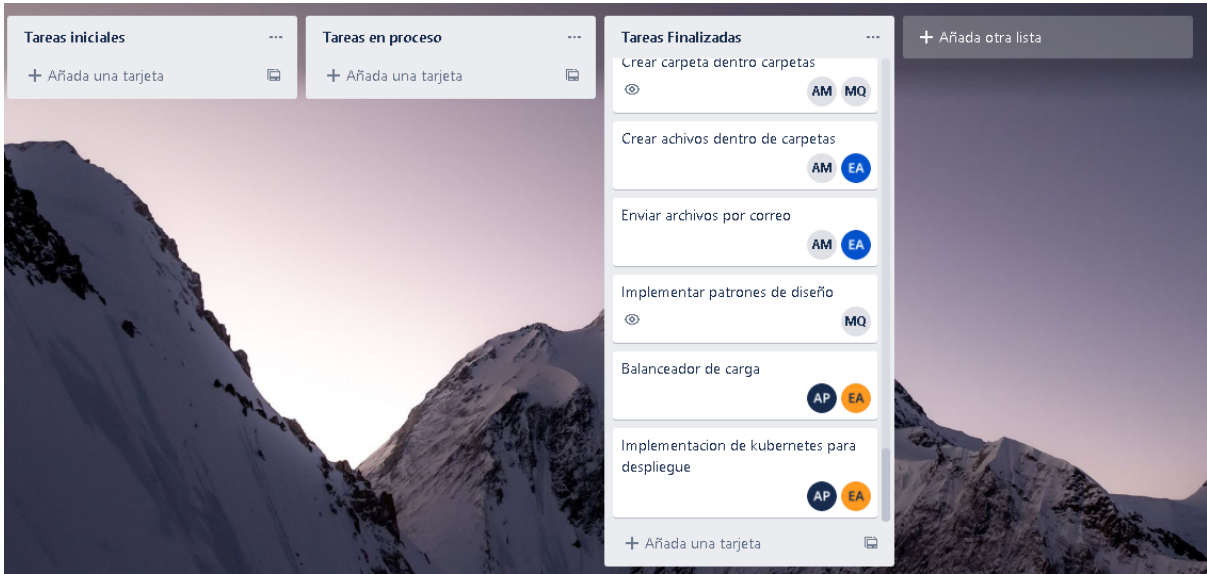
**Fecha inicio: 25/10/2021**

**Fecha fin: 30/10/2021**

**Tablero Inicial:**



Tablero Final:



Asignación de Tareas:

Integrante	Tarea Asignada
Edwar Zacarias	Enviar archivos por correo
Alexander Pacheco	Balanceador de carga y kubernetes
Mario Tun	Carpeta dentro de carpetas y patrones de diseño
Josue Abelarde	Balanceador de carga y kubernetes
Alejandro Marín	Carpeta dentro de carpetas y crear archivos

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	Interpretación de información para los requerimientos.	Definición concreta y detallada de solución para los requerimientos.	
Alexander Pacheco	Investigación sobre las herramientas para desplegar el proyecto para la fase 3.	Tener concretó el flujo de desarrollo del cd para el buen funcionamiento.	
Mario Tun	Diálogo sobre los posibles flujos de trabajo con los integrantes del grupo.	Interpretación incorrecta de los componentes nuevos a desarrollar.	

Josue Abelarde	Repartición de deberes finales a cada integrante.	No ver todos los detalles del sistema ya implementados	
Alejandro Marín	Definir mejoras y requerimientos de la fase 3 según el enunciado.	El desarrollo de las mismas funcionalidades que ya se tenían.	

## Metodologia 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