

# Clases de Análisis - Diagramas de Comunicación

“QuickContentMedia”

Versión	Fecha	Descripción	Elaboradores
1.0	10/04/2025	Primera versión	Condori Gonzales, Jean Espinoza Villanueva, Alexis Murillo Castillo, Alexander Salas Sotillo, Santiago Salazar Zuñiga, Camila

**Cliente:**

- Guillermo Enrique Calderón Ruiz

# Índice general

<b>1. Diccionario de Diagramas de Comunicación</b>	<b>2</b>
1.1. Objeto Cliente OBJ-001 . . . . .	2
1.2. Objeto Administrador OBJ-002 . . . . .	3
1.3. Objeto Pasarela de pago OBJ-003 . . . . .	4
<b>2. Diagramas de Comunicación</b>	<b>5</b>
2.1. Acceder al portal DC-001 . . . . .	5
2.2. Administrar cuenta DC-002 . . . . .	6
2.3. Agregar Saldo DC-003 . . . . .	6
2.4. Navegar y seleccionar contenido DC-004 . . . . .	7
2.5. Administrar Administrar carrito de compras DC-005 . . . . .	7
2.6. Administrar contenido adquirido DC-006 . . . . .	8
2.7. Administrar promociones DC-007 . . . . .	8
2.8. Administrar clientes DC-008 . . . . .	9
2.9. Administrar contenidos DC-009 . . . . .	9
2.10. Administrar categorías DC-010 . . . . .	10

# Capítulo 1

## Diccionario de Diagramas de Comunicación

### 1.1. Objeto Cliente OBJ-001

Tabla 1.1 – Características de los objetos del sistema

Código	Nombre	Atributos	Uso	Ejemplo
OBJ-001	Cliente	<ul style="list-style-type: none"><li>- ID (entero)</li><li>- Nombre (string)</li><li>- Apellido (string)</li><li>- Contraseña (string)</li><li>- Estado (string)</li></ul>	El cliente es un usuario registrado que interactúa con el sistema a través del portal de descarga de contenidos. Sus funcionalidades incluyen: registro, inicio de sesión, administración de cuenta (visualización de perfil, recarga de saldo, cambio de contraseña, eliminación de cuenta), exploración del catálogo, visualización detallada de contenidos, uso del carrito de compras	Un cliente con ID 001, nombre "María", apellido "Pérez", username "mariaP", contraseña contraseñaSegura123", saldo S/. 100, accede al portal, agrega contenidos al carrito, realiza la compra y descarga los archivos.

Continúa en la siguiente página

Tabla 1.1 – continuación desde la página anterior

Có-digo	Nombre	Atributos	Uso	Ejemplo
OBJ-001	Cliente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UserName (string)</li> <li>- Saldo (entero)</li> <li>- Estado (string)</li> </ul>	(agregar/eliminar contenidos, aplicar descuentos, regalar contenidos, realizar pagos), descarga de contenidos, calificación de contenidos, consulta de historial, visualización de notificaciones, búsqueda por autor o categoría y consulta de rankings.	

## 1.2. Objeto Administrador OBJ-002

Tabla 1.2 – Características de los objetos del sistema

Có-digo	Nombre	Atributos	Uso	Ejemplo
OBJ-002	Administrador	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ID (entero)</li> <li>- Nombre (string)</li> <li>- Apellido (string)</li> <li>- UserName (string)</li> <li>- Contraseña (string)</li> </ul>	El administrador es un usuario con privilegios especiales que accede al módulo de administración del sistema. Sus funcionalidades incluyen: autenticación y registro en el portal de administración, gestión de usuarios (búsqueda, visualización de listado e información detallada, carga y ajuste de saldo), gestión de contenidos (agregación, eliminación, modificación, visualización y búsqueda de contenidos),	Un administrador inicia sesión en el portal, ajusta el saldo de un cliente, agrega un nuevo contenido musical, lo categoriza correctamente, crea una promoción con 15 % de descuento válida por una semana, y luego consulta la calificación promedio de ese contenido.

Continúa en la siguiente página

Tabla 1.2 – continuación desde la página anterior

Código	Nombre	Atributos	Uso	Ejemplo
OBJ-002	Administrador		gestión de categorías (creación, edición, renombramiento, navegación jerárquica), gestión de promociones (creación, modificación, eliminación, visualización), búsqueda de clientes y contenidos por código, y visualización detallada de usuarios y contenidos.	

### 1.3. Objeto Pasarela de pago OBJ-003

Tabla 1.3 – Características de los objetos del sistema

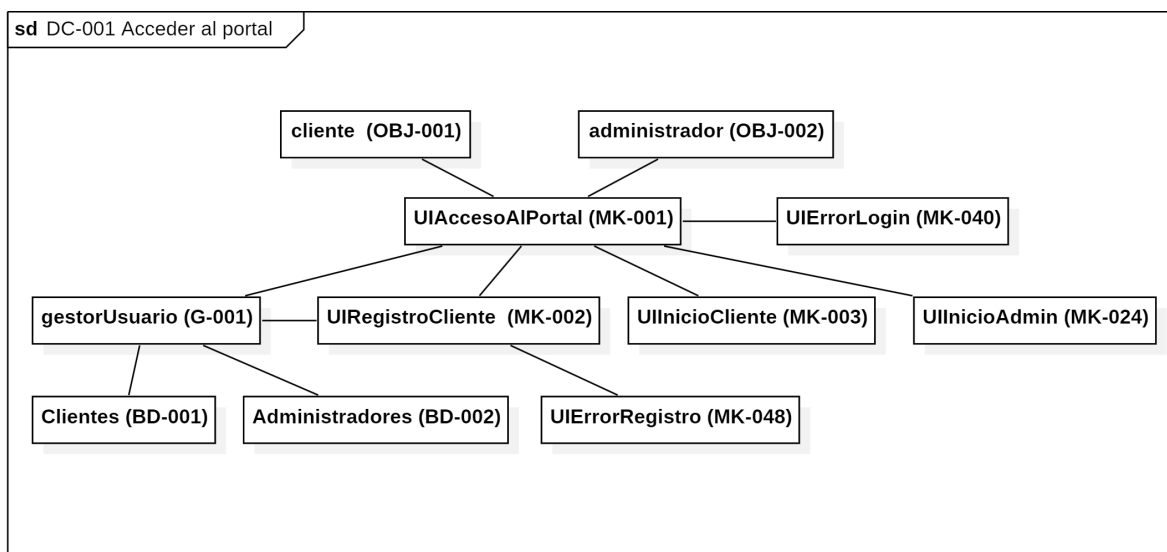
Código	Nombre	Atributos	Uso	Ejemplo
OBJ-003	Pasarela de Pago	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ID (entero)</li> <li>- Método de pago (string)</li> <li>- Número de tarjeta (string)</li> <li>- Fecha de expiración (string)</li> <li>- CVC (string)</li> <li>- País (string)</li> <li>- Código postal (string)</li> </ul>	La pasarela de pago es un intermediario seguro que gestiona las transacciones financieras entre el cliente y el sistema. Su principal función es permitir la recarga de saldo mediante tarjetas de crédito o débito. Entre sus funcionalidades están: procesar pagos con tarjeta, validar la información ingresada, autorizar o rechazar la transacción, notificar al sistema del estado del pago, recargar el saldo en caso exitoso y mostrar mensajes de error si ocurre algún problema.	Un cliente ingresa su número de tarjeta, fecha de vencimiento, CVC, país y código postal, luego presiona "PAGAR". La pasarela valida los datos, aprueba la transacción y comunica al gestorUsuario(G-001) que debe aumentar el saldo del cliente en S/. 50. El sistema confirma con un mensaje de éxito.

## Capítulo 2

# Diagramas de Comunicación

### 2.1. Acceder al portal DC-001

Diagrama de Comunicación llamado Acceso al Portal con el identificador DC-001



**Figura 2.1** – Diagrama de Comunicación DC-001 relacionado con el caso de uso CU-001

## 2.2. Administrar cuenta DC-002

Diagrama de Comunicación llamado Administrar cuenta con el identificador DC-002

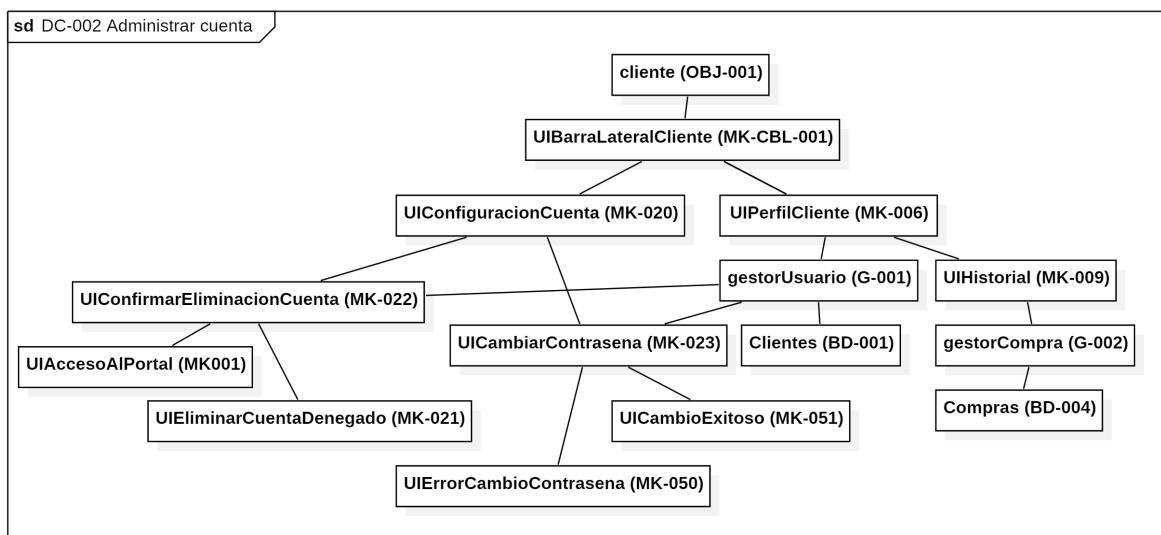


Figura 2.2 – Diagrama de Comunicación DC-002 relacionado con el caso de uso CU-002

## 2.3. Agregar Saldo DC-003

Diagrama de Comunicación llamado Agregar Saldo con el identificador DC-003

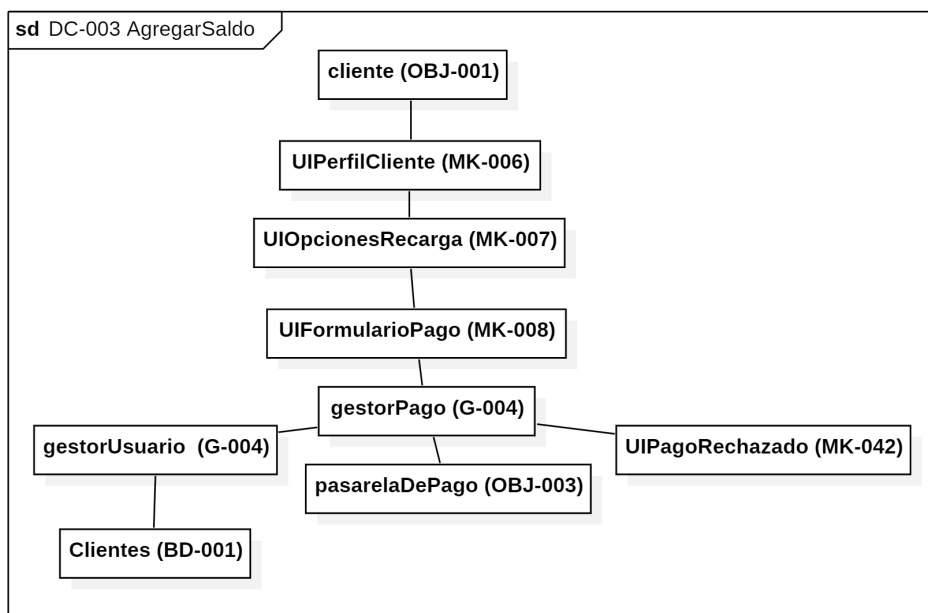


Figura 2.3 – Diagrama de Comunicación DC-003 relacionado con el caso de uso CU-003

## 2.4. Navegar y seleccionar contenido DC-004

Diagrama de Comunicación llamado Navegar y seleccionar contenido con el identificador DC-004

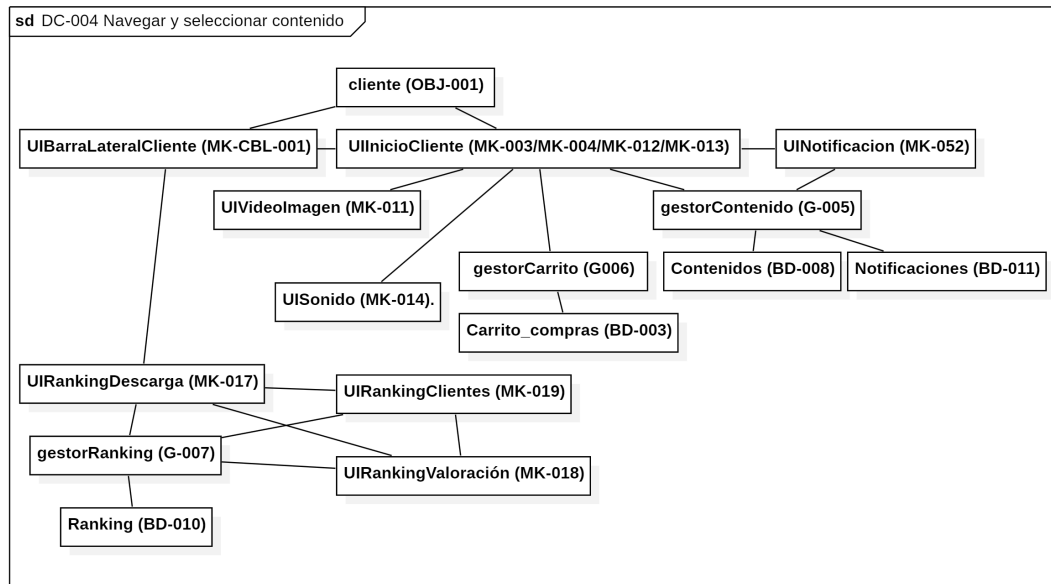


Figura 2.4 – Diagrama de Comunicación DC-004 relacionado con el caso de uso CU-004

## 2.5. Administrar Administrar carrito de compras DC-005

Diagrama de Comunicación llamado Administrar carrito de compras con el identificador DC-005

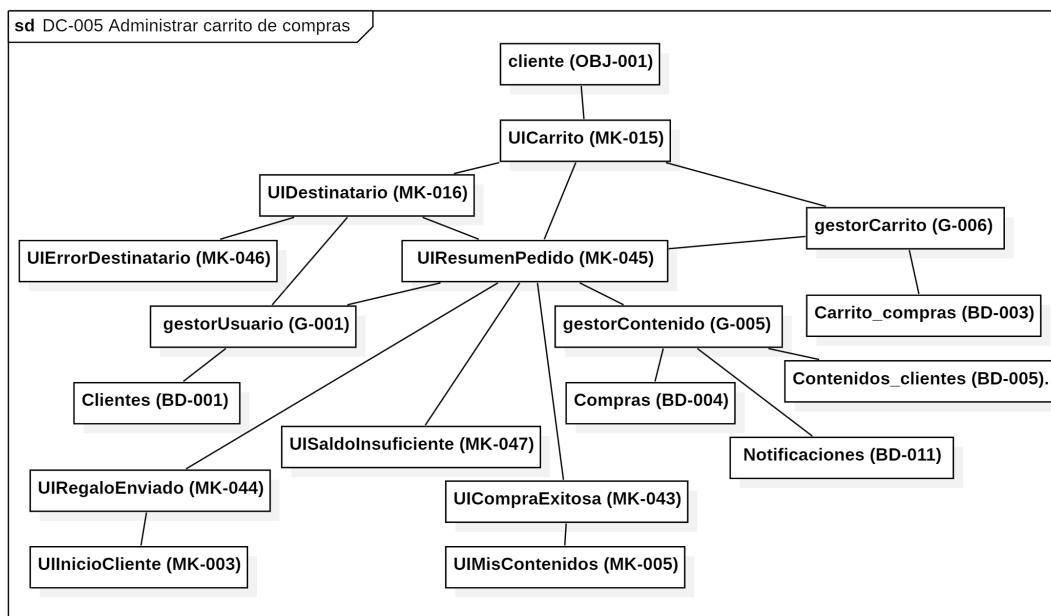


Figura 2.5 – Diagrama de Comunicación DC-005 relacionado con el caso de uso CU-005



## 2.6. Administrar contenido adquirido DC-006

Diagrama de Comunicación llamado Administrar contenido adquirido con el identificador DC-006

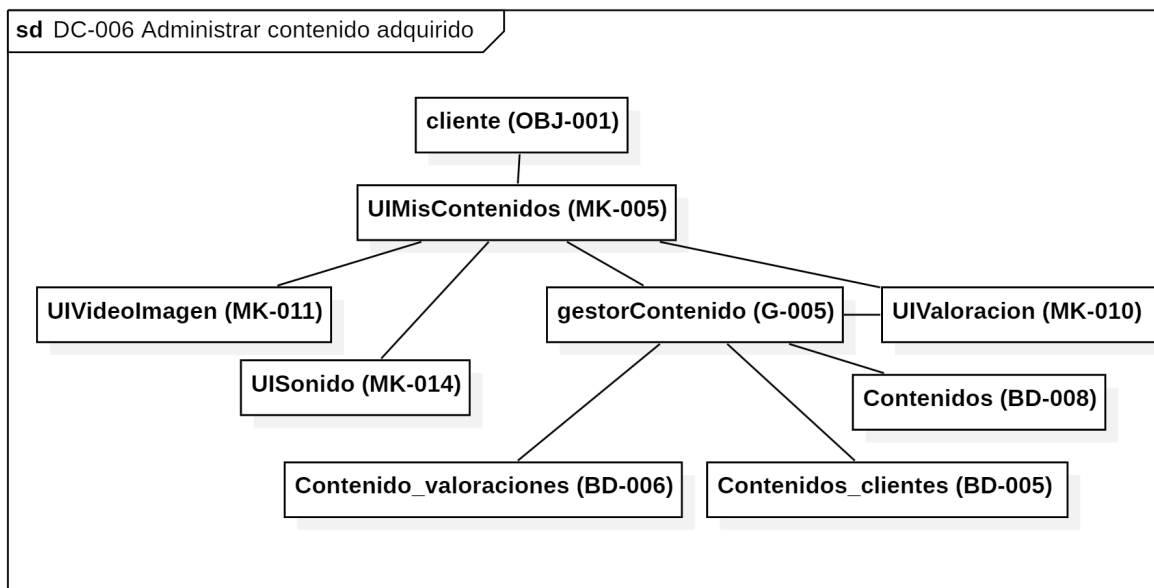


Figura 2.6 – Diagrama de Comunicación DC-006 relacionado con el caso de uso CU-006

## 2.7. Administrar promociones DC-007

Diagrama de Comunicación llamado Administrar promociones con el identificador DC-007

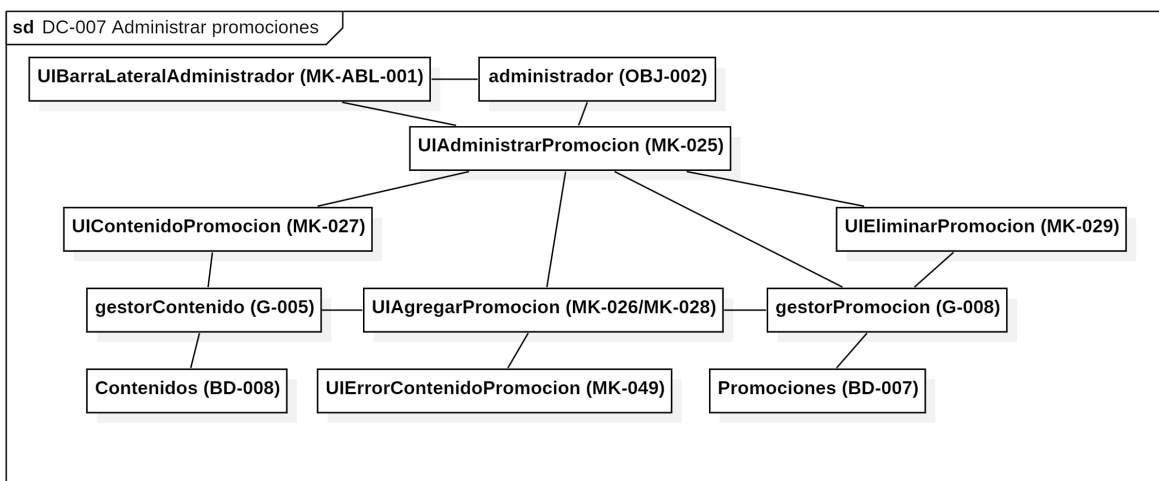
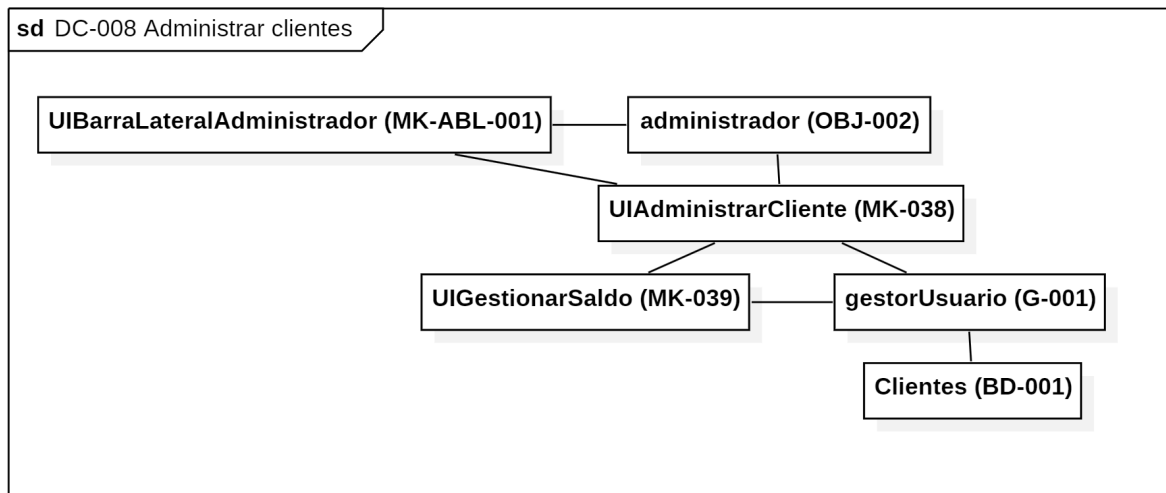


Figura 2.7 – Diagrama de Comunicación DC-007 relacionado con el caso de uso CU-007

## 2.8. Administrar clientes DC-008

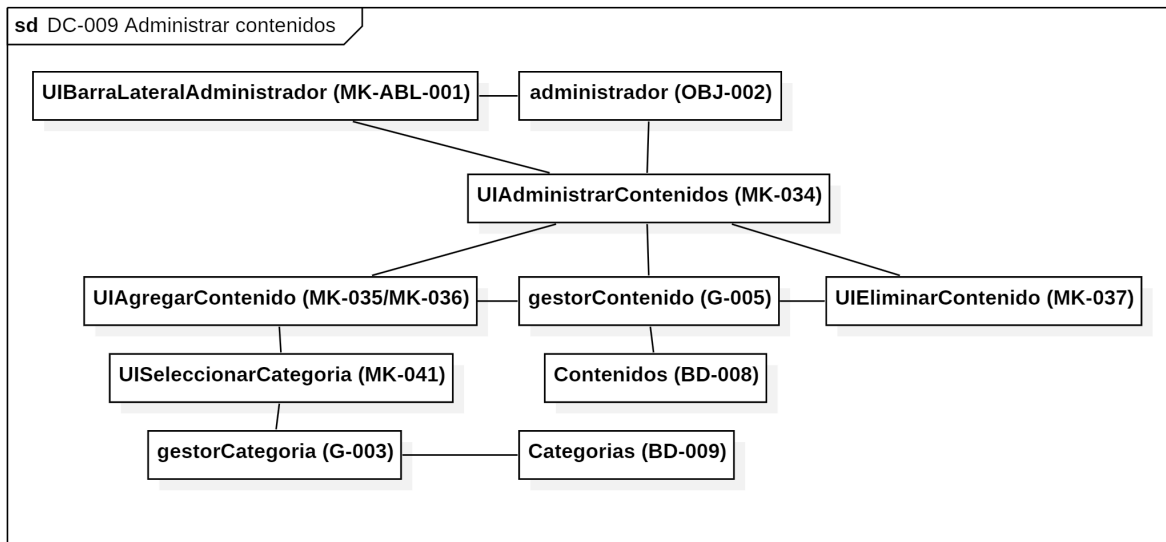
Diagrama de Comunicación llamado Administrar clientes con el identificador DC-008



**Figura 2.8** – Diagrama de Comunicación DC-008 relacionado con el caso de uso CU-008

## 2.9. Administrar contenidos DC-009

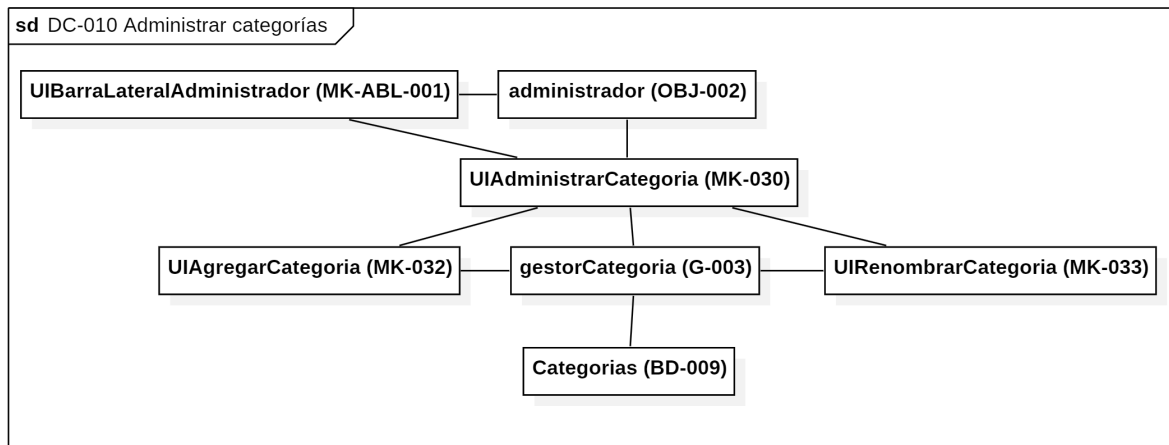
Diagrama de Comunicación llamado Administrar contenidos con el identificador DC-009



**Figura 2.9** – Diagrama de Comunicación DC-009 relacionado con el caso de uso CU-009

## 2.10. Administrar categorías DC-010

Diagrama de Comunicación llamado Administrar categorías con el identificador DC-010



**Figura 2.10** – Diagrama de Comunicación DC-010 relacionado con el caso de uso CU-010

# Referencias

- [1] «OMG Unified Modeling Language (OMG UML), Version 2.5.1,» Object Management Group, inf. téc., 2017, Disponible en línea. dirección: <https://www.omg.org/spec/UML/>.
- [2] Overleaf. «Overleaf, Online LaTeX Editor.» Accedido el 10 de abril de 2025. (2024), dirección: <https://www.overleaf.com>.
- [3] MKLabs. «StarUML – The sophisticated software modeler.» Accedido el 10 de abril de 2025. (2024), dirección: <https://staruml.io>.