# **Diseño de la solución**

# Museo de la gráfica

NOMBRE: Cristofer Briones Ortega – Carlos Acuña Umanzor

CARRERA: Ingeniería en Informática

ASIGNATURA: Taller de proyecto de Software

PROFESOR: Marcelo Omar Cansino Pizarro

FECHA:14-09-2022

# Casos de usos

La finalidad de este capítulo es poder diagramar la interacción que tienen cada Actor con los diferentes procesos (funcionalidades) que compondrán el Sistema Informático.

Para interpretar adecuadamente cada diagrama, debe entenderse que la unión entre un objeto y otro que indica “extends” en medio corresponde a un proceso que puede o no ser utilizado; así también, la unión entre un objeto y otro que indica “include” en medio corresponde a un proceso que debe ser utilizado.

La referencia utilizada, de los números, en cada proceso incorporado a los diagramas, corresponde a los descritos en Documento “Informe Levantamiento de Requerimientos Portal Web Museo Internacional de la Grafica”.

* 1. **Caso de Uso para el usuario**

**Diagrama

Descripción generada automáticamente**

* 1. **Caso de Uso para el asistente**

**Diagrama

Descripción generada automáticamente**

* 1. **Caso de Uso para el Encargado**

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

* 1. **Caso de Uso completo**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# Estructura de datos

La finalidad de este capítulo es documentar lógicamente como se estructurarán y organizarán los datos.

**2.1 Diagrama Modelo Entidad Relación**

La finalidad es poder diagramar como se relacionarán los conjuntos de datos que requiere almacenar el Sistema. Es así, que la forma gráfica de este diagrama se presenta a continuación:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Cada recuadro representa un conjunto de datos, en el cual se puede observar la Clave Principal (PK) con la cual se reconocerá en forma única cada registro, los datos que se encuentran almacenados en otros conjuntos de datos y que se requiere saber cómo acceder a ellos, lo cual se logra a través de las claves foráneas (FK#) y los datos propiamente tales asociados al conjunto de datos.

Las líneas representan la relación entre un conjunto de datos y otro, y a través de la flecha se indica desde dónde se extrae datos.

Para comprender de mejor forma cada conjunto de datos, a continuación, pasaremos a describir tanto el conjunto como cada dato contenido en él.

**2.2 Conjunto de Datos ‘ARTISTA**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros que corresponden a las artistas que tienen relación con los contenidos del museo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**2.3 Conjunto de Datos ‘CONTENIDO’**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros que corresponden a los contenidos del museo.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**2.4 Conjunto de Datos ‘EXPOSICION’**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros que corresponden a las exposiciones del museo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**2.5 Conjunto de Datos ‘EXPOSICION\_CONTENIDO’**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros que corresponden a las obras relacionada con la exposición del museo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

**2.6 Conjunto de Datos ‘EVENTO’**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros que corresponden a los eventos del museo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**2.7 Conjunto de Datos ‘SOLICITUD’**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros que corresponden a las solicitudes que los usuarios envían al museo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**2.8 Conjunto de Datos ‘USUARIO’**

Este conjunto de datos almacenará todos los registros de los usuarios que administran el portal web del museo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# BPMN de los procesos más importantes

La finalidad de este capítulo es documentar, a través de diagramas, los pasos que están involucrados dentro de cada proceso.

**3.1 Diagrama Proceso F-38**

El proceso de ingresar datos de solicitud corresponde a la interacción del usuario con el sistema.

Los pasos asociados a este proceso se grafican a continuación:

Gráfico

Descripción generada automáticamente con confianza media

**3.2 Diagrama Proceso F-41**

El proceso de aceptar solicitud interactúa el encargado o el asistente con el sistema para cambiar el estado de la solicitud.

Los pasos asociados a este proceso se grafican a continuación:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**3.3 Diagrama Proceso F-43**

El proceso de Visualizar calendario solicitud visita guida consiste en la interacción del encargado y el asistente con el sistema para acceder a la agenda de visitas aprobadas.

Los pasos asociados a este proceso se grafican a continuación:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# Diagrama de arquitectura

La finalidad de este capítulo es documentar, a través de un diagrama, como sería la conectividad de los diferentes componentes propuestos para la implementación del Proyecto. Es así como el diagrama arquitectónico diseñado es el siguiente:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# Layouts de pantalla