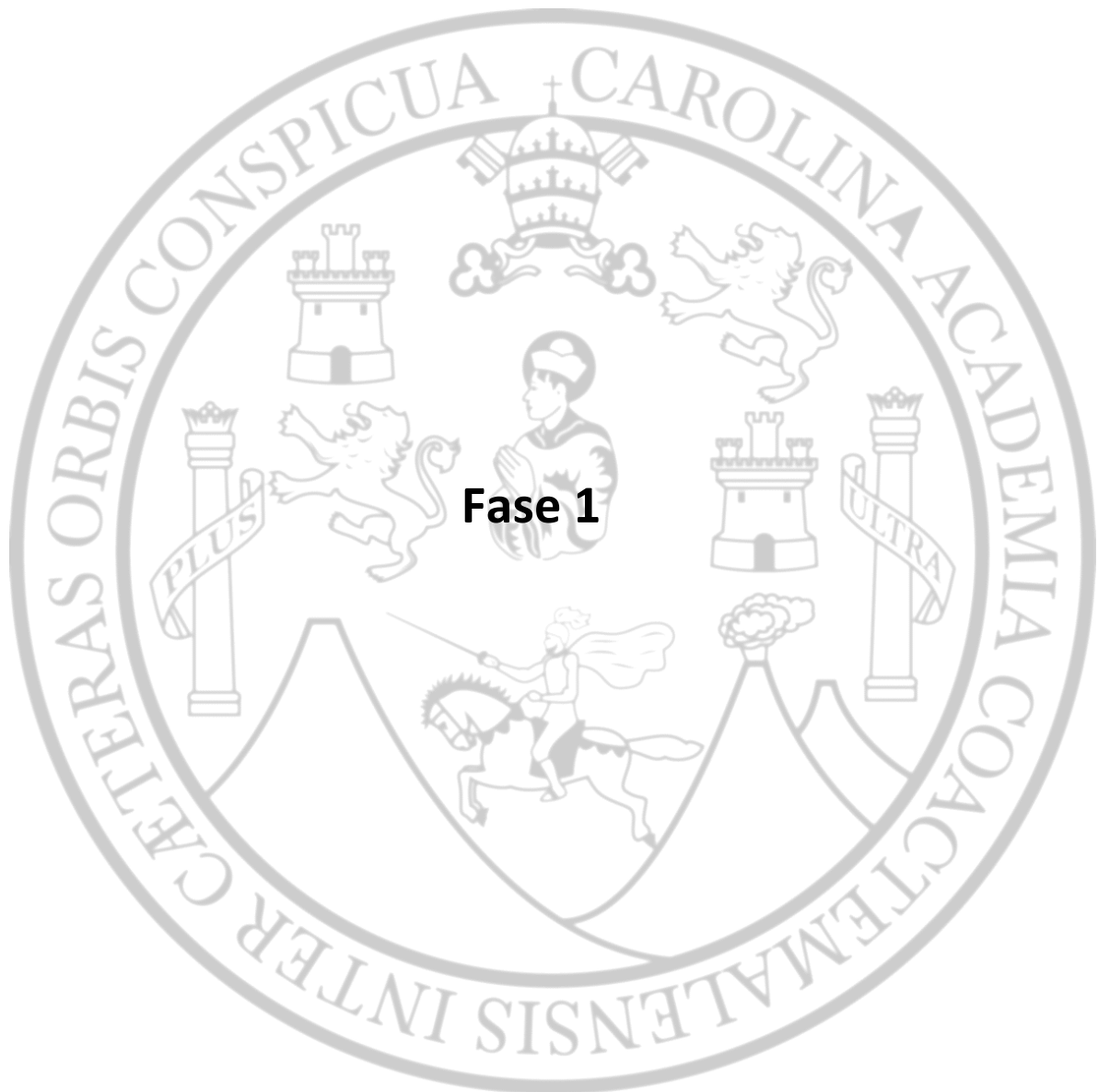


Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas  
Introducción a la programación y computación 2  
Escuela de Vacaciones Diciembre 2017



Daniel Rolando Sotz Alvarado  
201430496

# Objetivos

## Objetivo General:

Desarrollar una plataforma de tipo red social con énfasis principal en permitir publicar y visualizar proyectos o tareas de otros usuarios para poder formar parte de ellas, colaborándose entre sí mejorando la calidad, desarrollo y organización de los proyectos así como a la vez generando experiencia laboral e interacción social.

## Objetivos Específicos:

- Crear página web con diferentes funciones para usuarios y administradores del sistema.
- Construir plataforma en la que usuario puedan administrar perfil, añadir amigos, publicar estados y comentarlos, enviar mensajes tal como una red social.
- Agregar a aplicación la opción de usuarios para crear, administrar y formar parte de grupos específicos de usuarios llamados asociaciones.
- Permitir la publicación, visualización y solicitud de proyectos y tareas
- Implementar en la plataforma herramientas para administradores con el fin de facilitar el control y manejo de reportes, información y administración de usuarios.

## Alcances

Con el fin de que la comunidad de desarrolladores de proyectos la empresa Warlok Soft disponda de una aplicación para crear, visualizar y formar parte de proyectos o tareas agregadas por los propios usuarios registrados a dicha aplicación para mejorar la forma de contratación a trabajos, la practicidad de no laborar con el formato tradicional y adaptarse a las tendencias dándole un enfoque social para atraer a las nuevas generaciones puesto que las redes sociales forman parte fundamental en el método de comunicación de hoy en día ya que se puede compartir ideas e interactuar y reunirse con otros usuarios que poseen diferentes habilidades para ayudarse y crecer en conjunto.

## Limitantes

- Se limitará geográficamente a Guatemala.
- El tiempo para la creación de la aplicación es escaso.
- Es necesario internet para la funcionalidad de la aplicación web.

# Requerimientos del Sistema

## Panorama General

Se plantea realizar una plataforma en la que desarrolladores de proyectos con diferentes habilidades y conocimientos puedan registrarse a la aplicación y formar parte de una comunidad con enfoque social donde el usuario pueda administrar su perfil, añadir usuarios como amigos, publicar estados y comentar los de otros para compartir ideas y opiniones, enviar mensajes entre usuarios amigos entre otros, siendo el enfoque principal de esta comunidad el poder publicar y administrar proyectos o tareas a la vez que se pueden visualizar y mandar solicitud para formar parte de las publicadas por otros usuarios donde dado la experiencia y trabajos realizados anteriormente el usuario tendrá cierto puntaje o karma en sus habilidades según las calificaciones que otros usuarios le hayan dado, esto para facilitar la toma de decisión de contratar al usuario que mejor se acople a los conocimientos requeridos de un trabajo y su puntaje según esos conocimientos. Los conocimientos y habilidades de un usuario son manejadas en el perfil del usuario tanto las ingresadas por el mismo así como las sugeridas por sus amigos. Se incluya la opción para el usuario creador de un proyecto o tarea de ver las tareas en un tablero de Scrum y poder cambiarlas según la situación de la misma.

Siguiendo con el enfoque social la plataforma incluye un apartado, diferente a la de los contactos del usuario, en el que se pueden crear comunidades o grupos más específicos, especializados o simplemente por afinidad llamados asociación. Solo usuarios de cierto nivel de karma podrán crear estas asociaciones y siempre tiene que haber al menos un usuario en este, se añaden por medio de invitaciones.

Ya que los proyectos y tareas tendrán una cantidad que el usuario creador está dispuesto a pagar por ser realizado, al finalizar cada una se le pagará a los usuarios involucrados en la realización de estas, a través de un sistema externo de banco ajeno a este proyecto. Además la administración del proyecto quedará a cargo de la empresa Warlock Soft, el cual tendrá las opciones de realizar reportes en general, carga masiva de usuarios así como visualizar comentarios, estados, proyectos o tareas denunciadas por la comunidad teniendo el poder de suspender o eliminar cuentas de usuario.

## Requerimientos del Sistema

### Funciones del Sistema

No.	Nombre	Descripcion	Evidencia	Interaccion
1	Login usuario	Funcion para iniciar sesion de usuario ya creado y validar rol de usuario.	No Evidente	-
2	Registrar nuevo usuario	Funcion para registrar un nuevo usuario a la comunidad.	Evidente	-
3	Publicar estados	Funcion del usuario para publicar estados en su perfil	Evidente	-
4	Comentar estados	Funcion del usuario en el que puede comentar los estados publicados.	Evidente	-
5	Añadir contacto	Funcion para que el usuario pueda añadir como contacto a otro usuario	Evidente	-
6	Enviar mensaje	Funcion en el que contactos se pueden enviar mensajes entre sí de forma privada.	Evidente	-
7	Eliminar Contacto	Funcion para que el usuario pueda eliminar a usuario de su lista de contactos.	Evidente	-
8	Crear asociacion	Funcion donde un usuario mayor pueda crear una asociacion	Evidente	-
9	Añadir usuarios asociacion	El administrador o creador de la asociacion puede añadir usuario por medio de una invitacion a otros usuarios	Evidente	-
10	Visualiar usuarios asociacion	El administrador de la asociacion podra visualizar a los usuarios dentro de su asociacion	Evidente	-
11	Eliminar usuarios asociacion	El administrador de la asociacion podra eliminar a los usuarios dentro de su asociacion	Evidente	10
12	Nombrar co-administrados	El administrador de la asociacion podra nombrar co-administrador a los usuarios dentro de su asociacion	Evidente	10
13	Suscripcion habilidades	Funcion para que el usuario pueda suscribirse habilidades a su perfil	Evidente	-
14	Añadir conocimientos	Funcion del usuario para agregar conocimientos a su perfil	Evidente	13
15	Valorar conocimientos	Funcion donde los usuarios dueños del proyecto pueden valorar con puntos karma el conocimiento de un usuario	No Evidente	-

16	Proponer conocimientos	Funcion de donde los usuarios pueden proponer conocimientos entre ellos.	Evidente	14
17	Mostrar habilidades y conocimientos	Funcion para mostrar los puntos de karma adquiridos en sus habilidades y conocimientos en el perfil del usuario.	Evidente	-
18	Votar punto karma	Funcion donde los usuarios con karma mayor a 20 pueden votar 1 punto o 1 negativo karma por cada habilidad que posea un usuario, siempre que sea un contacto del usuario votado.	Evidente	-
19	Sumar puntos karma conocimiento	Funcion donde los puntos karma de cada conocimiento se suman	No Evidente	17
20	Karma habilidad	Funcion donde se da un total de puntos karma por habilidad	No Evidente	17, 19
21	Mostrar total karma	Funcion donde se promedian los totales de karma por habilidad para dar un total general y mostrarlo en el perfil.	Evidente	20,17
22	Publicar proyecto	Funcion donde el usuario puede publicar un proyecto que se este llevando a cabo.	Evidente	-
23	Crear perfil proyecto	Funcion donde luego de creado el proyecto se muestra de forma publica a todos los usuarios a través de un perfil por cada proyecto creado.	Evidente	-
24	Enviar solicitud proyecto	Funcion donde el usuario manda solicitud para formar parte de un proyecto	Evidente	-
25	Comparar usuarios	Funcion donde se hace un versus para comparar a todos los usuarios con el mismo conocimiento y habilidades y sus respectivos punteos de karma	No Evidente	-
26	Inscribir a proyecto	Funcion donde creador de proyecto inscribe a los aspirantes a un proyecto.	Evidente	-
27	Inscribir a tarea	Funcion donde creador de proyecto inscribe a los aspirantes a una tarea.	Evidente	-
28	Mostrar listados de usuarios participantes	El creador del proyecto tendra la funcion de que se le muestre listados de usuarios participando en dicho proyecto, la lista por proyectos y lista por tareas.	Evidente	-
29	Crear tareas	Funcion para crear una tarea la cual puede o no estar adjunta a un proyecto.	Evidente	-

30	Mostrar tablero scrum	Funcion para mostrar las tareas en un tablero scrum según la situacion de la tarea, ordenadas según el proyecto o un tablero general	Evidente	-
31	Cambiar situacion tarea	Funcion donde el usuario podra cambiar las tareas del tablero según su situacion	Evidente	-
32	Pagar servicio	Funcion para qu eel usuario creador del proyecto o tarea le pague al usuario involucrado a traves de un sisteme externo de banco.	Evidente	-
33	Reportes en general	Funcion del administrado para poder realizar reportes en general	Evidente	-
34	Carga masiva	Funcion del administrador para realizar carga masiva de usuarios.	No evidente	-
35	Administrar denuncias	Funcion del administrador para visualizar comentarios, estados, proyectos o tareas denunciados por la comunidad.	Evidente	-
36	Administrar cuentas	Funcion del administrador para suspender o eliminar cuentas de usuarios.	No evidente	-

### Atributos del sistema

Atributo	Desarrollo
Eficiencia	El software será rápido, evitando malgastar los recursos del sistema como la memoria, el tiempo de respuesta del programa será rápido.
Mantenibilidad	El software podrá evolucionar y cumplir las necesidades de cambios de los clientes.
Confiabilidad	El software será fiable para no causar daños físicos o económicos en caso de una falla del sistema.
Usabilidad	La aplicación tendrá una aplicación amigable y fácil de utilizar.
Escalabilidad	La aplicación podrá recibir cambios y actualizaciones.

## Cientes

### Participantes del Proyecto

#### Cliente

Nombre	Rol / puesto
Warlok Soft	Empresa desarrolladora de software

#### Equipo de desarrollo

Nombre	Rol / puesto
Daniel Rolando Sotz Avarado	Diseñador, programador.

#### Usuarios

### Definicion de Clientes Aplicación

No	Cliente	Descripcion	Modulos
1	Usuario Inicial	Es como todo usuario empieza al recién registrarse y teniendo 0 puntos de karma. Tendrá todas las funciones de red social, publicar y solicitar proyectos o tareas.	Registrarse, publicar y comentar estados, Administrar contactos, Envisar Mensje Directo, Administrar y valorar habilidades y conocimientos, Publicar y administrar proyecto y tarea, Solicitud proyecto o tarea, Pagar servicio
2	Usuario Intermedio	Es el usuario que tiene mas de 20 puntos de karma, tendrá las mismas opción que el usuario inicial con la inclusión de poder votar en las habilidades de otros usuarios	Votar punto karma
2	Usuario Avanzado	Es el usuario que tiene mas de 100 puntos de karma, tendrán las mismas opciones que el usuario intermedio con la implementación de crear asociaciones y administralas.	Crear asociacion, Administrar asociacion, visualizar asociacion
3	Administrador	Este es el cliente que podrá ver reportes generales, hacer cargas masivas y administrar las denuncias y usuarios.	Reportes en general, carga masiva, Administrar denuncias, administrar cuentas usuarios.

# Casos de Uso

Diagrama de Alto Nivel





## Detalle Diagrama Alto Nivel

<b>Identificador</b>	CDU-01
<b>Caso de Uso:</b>	Ingresar Usuario
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial, Usuario Intermedio, Usuario Avanzado, Administrador
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario inicia sesion con el usuario ya registrado para ingresar al sistema y valida el rol que desempeña en la plataforma para asi mostrar los servicios y herramientas correspondientes.

<b>Identificador</b>	CDU-02
<b>Caso de Uso:</b>	Registrar Usuario
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El cliente a la hora de entrar por primera vez a a la pagina web se le pedira registre una cuenta de usuario

<b>Identificador</b>	CDU-03
<b>Caso de Uso:</b>	Interactuar Estados
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra publicar estados en su perfil y comartarlos tantos sus estados como los de otros usuarios.

<b>Identificador</b>	CDU-04
<b>Caso de Uso:</b>	Administrar contacto
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra añadir y eliminar usuarios volviendolos sus contactos y poder enviarse mensajes privados

<b>Identificador</b>	CDU-05
<b>Caso de Uso:</b>	Adiministrar Asociacion
<b>Actores:</b>	Usuario Avanzado
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	Un usuario avanzado podra crear asociaciones, añadir usuarios a la asociacion, visualizar usuarios, eliminarlos y nombrar coadministradores de la asociacion.

<b>Identificador</b>	CDU-06
<b>Caso de Uso:</b>	Administrar Habilidades
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	Un usuario podra suscribirse a habilidades y quedar guardado en su perfil

<b>Identificador</b>	CDU-07
<b>Caso de Uso:</b>	Administrar Conocimientos
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	Un usuario podra añadir conociminetos a su perfil y proponerles a otros usuarios, valorarlo los conocimientos de los demas.

<b>Identificador</b>	CDU-08
<b>Caso de Uso:</b>	Votar punto Karma
<b>Actores:</b>	Usuario Intermedio
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	Ya siendo un usuario intermedio se puede votar 1 punto o 1 punto negatido de karma por cada habilidad que posea un usuario, siempre y cuando sea un contacto del usuario votado.

<b>Identificador</b>	CDU-09
<b>Caso de Uso:</b>	Administrar Proyecto
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra publicar proyectos y mostrar listados de usuarios participantes en ese proyecto

<b>Identificador</b>	CDU-10
<b>Caso de Uso:</b>	Enviar solicitud proyecto
<b>Actores:</b>	Usuario inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra enviar solicitud a todos los proyectos que se hayan publicado en la plataforma.

<b>Identificador</b>	CDU-11
<b>Caso de Uso:</b>	Inscribir a proyecto o tarea
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario creador de un proyecto o tarea tendra la opcion luego de recibir solicitudes de los usuarios que quieren participar y mostrar los resultados de los mas adecuados, escoger a quienes inscribir a dicho proyecto o tarea.

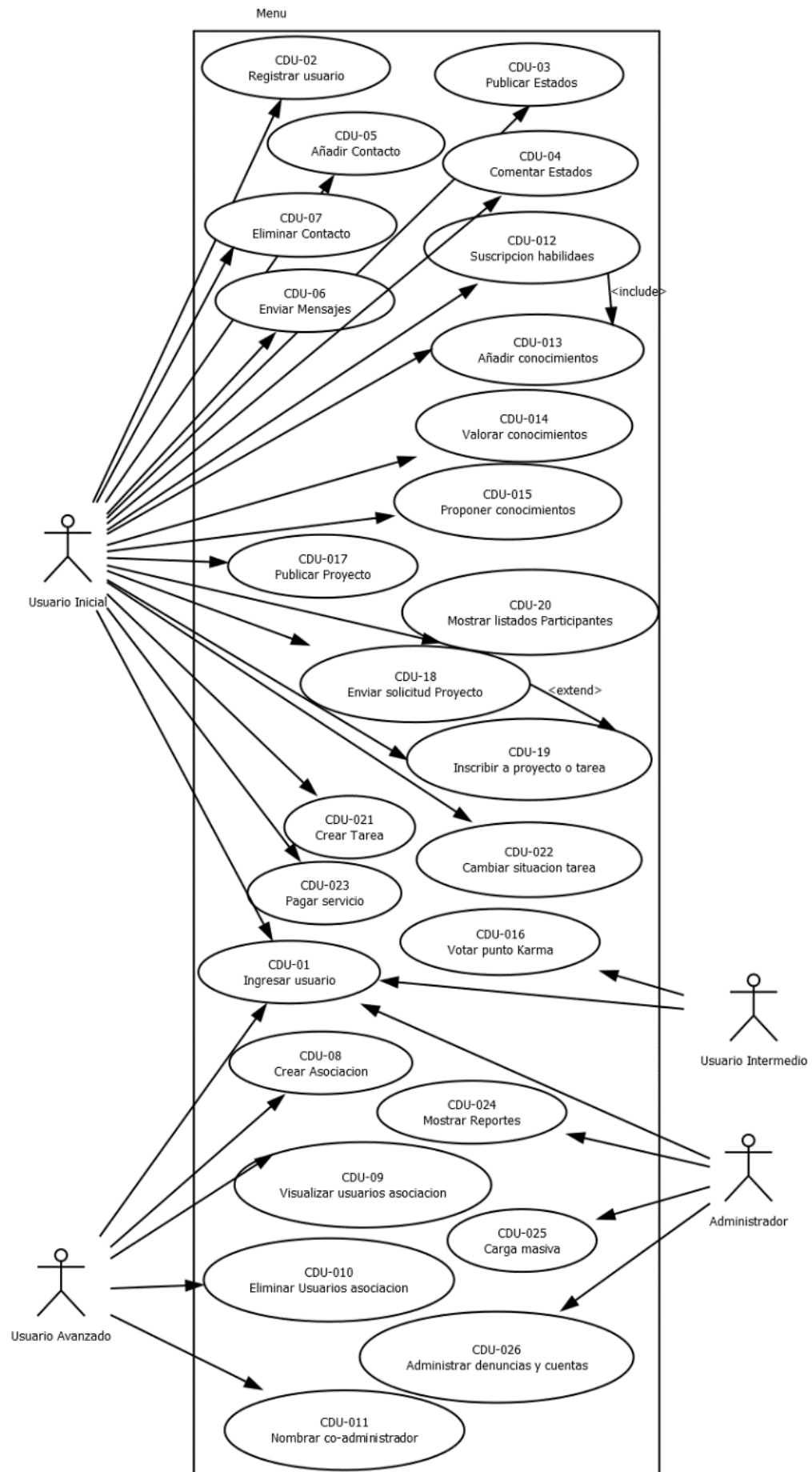
<b>Identificador</b>	CDU-12
<b>Caso de Uso:</b>	Administrar Tarea
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial

<b>Descripción:</b>	El usuario podra crear tareas asignandolas a un proyecto o no, y dado un tablero de scrum podra cambiar la situacion de la tarea.
---------------------	---

<b>Identificador</b>	CDU-13
<b>Caso de Uso:</b>	Pagar Servicio
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario creador del proyecto tendra la opcion de pagarles luego de finalizada una tarea o proyecto a los usuarios involucrados, desde un sistema externo de banco.

<b>Identificador</b>	CDU-14
<b>Caso de Uso:</b>	Administrar Plataforma Web
<b>Actores:</b>	Administrador
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El administrador de la plataforma tendra las opciones de crear reportes generales de diferentes tipos, cargas masivas, administrar denuncias y administrar cuentas de usuario.

## Diagrama Caso de Uso Expandidos



Casos de uso expandidos:

<b>Identificador</b>	CDU-01
<b>Caso de Uso:</b>	Ingresar Usuario
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial, Usuario Intermedio, Usuario Avanzado, Administrador
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario inicia sesion con el usuario ya registrado para ingresar al sistema y valida el rol que desempeña en la plataforma para asi mostrar los servicios y herramientas correspondientes.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguno
<b>Curso Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ingresa a plataforma web</li><li>2. Llena formulario ingreso</li><li>3. Plataforma identifica rol usuario</li><li>4. Ingresa a la pagina principal</li></ol>
<b>Cursos Alternos</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Si una de los campos son ingresados de forma erronea, pedira ingrese nuevamente.</li><li>2. Si no existe el usuario pedira que registre usuario primero.</li></ol>

<b>Identificador</b>	CDU-02
<b>Caso de Uso:</b>	Registrar Usuario
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El cliente a la hora de entrar por primera vez a a la pagina web se le pedira registre una cuenta de usuario
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguno
<b>Curso Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ingresa a plataforma web</li><li>2. Ingresa a registrar usuario</li><li>3. Llena formulario</li><li>4. Acepta y entra al sistema</li></ol>
<b>Cursos Alternos</b>	Linea 2: Datos incorrectos o en blanco, se notifica y se piden de nuevo.

<b>Identificador</b>	CDU-03
<b>Caso de Uso:</b>	Publicar Estados
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra publicar estados en su perfil que pueden ser comentados por el y otros usuarios.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguno
<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se dirige a perfil 2.Llena el textbox con el texto 3.Selecciona publicar
<b>Cursos Alternos</b>	Linea2. No escribio nada no puede publicar

<b>Identificador</b>	CDU-04
<b>Caso de Uso:</b>	Comentar estados
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra comentar los estados de otros usuarios y los propios
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguno
<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se dirige a perfil de cualquier usuario 2.Selecciona el estado 3. Escribe el texto a comentar 4.Selecciona publicar
<b>Cursos Alternos</b>	Linea4. No escribio nada no puede publicar

<b>Identificador</b>	CDU-05
<b>Caso de Uso:</b>	Añadir contacto
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra añadir usuarios volviendolos sus contactos

<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se dirige a Usuarios 2.Busca el usuario que quiere añadir 3.Selecciona el usuario 4.Confirma añadir usuario
<b>Cursos Alternos</b>	Linea 4. Usuarios ya son amigos

<b>Identificador</b>	CDU-06
<b>Caso de Uso:</b>	Enviar mensajes
<b>Actores:</b>	Usuaio Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	Los usuarios que son contactos se pueden enviar mensajes privados entre ellos.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguno
<b>Curso Normal:</b>	11.Usuario se dirige a Usuarios 2.Busca el usuario que quiere enviar 3.Selecciona el usuario 4. Escribe el texto a enviar 5.Confirma enviar
<b>Cursos Alternos</b>	Linea3. No son amigos no puede enviar Linea 5. No escribe nada no puede enviar mensaje vacio

<b>Identificador</b>	CDU-07
<b>Caso de Uso:</b>	Eliminar contacto
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra eliminar usuarios de sus contactos.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna



<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se dirige a Usuarios 2.Busca el usuario que quiere eliminar 3.Selecciona el usuario 4.Confirma añadir usuario
<b>Cursos Alternos</b>	Linea 4. Usuarios ya no son amigos no hace nada

<b>Identificador</b>	CDU-08
<b>Caso de Uso:</b>	Crear Asociacion
<b>Actores:</b>	Usuario Avanzado
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario avanzado puede crear asociaciones, que son grupos por afinidad con minimo un usuario en el.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se va a Asociaiones 2.Crear asociones 3.Llenar formulario 4.Añadir usuarios a la asociacion 5.Aceptar
<b>Cursos Alternos</b>	Linea2. No tiene los puntos karma suficientes. Linea3. Datos vacios o incorrectos, da error recarga pagina Linea5. No añadio ningun usuario marca error.

<b>Identificador</b>	CDU-09
<b>Caso de Uso:</b>	Visualizar usuarios asociacion
<b>Actores:</b>	Usuario Avazado
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario creador de la asociacion podra ver un listado de los usuarios que estan en la asociacion
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se va a Asociaciones 2.Selecciona la asociacion 3.Visualizar usuarios
	Linea1. No tiene los puntos karma suficientes. Linea2. No tiene ninguna asociacion, muestra en blanco

<b>Identificador</b>	CDU-11
<b>Caso de Uso:</b>	Nombrar Co-administrador
<b>Actores:</b>	Usuario Avazado
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario creador de la asociacion podra asignar a usuarios que esten en la asociacion que sean co-administradores
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario se va a Asociaciones 2.Selecciona la asociacion 3.Visualizar usuarios 4.Selecciona usuario 5.Seleccionar cambio a co-administrador
<b>Cursos Alternos</b>	Linea1. No tiene los puntos karma suficientes. Linea2. No tiene ninguna asociacion, muestra en blanco

<b>Identificador</b>	CDU-12
<b>Caso de Uso:</b>	Suscripcion habilidades
<b>Actores:</b>	Usuario inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario inicial se puede suscribir a diferentes habilidades que el considere tenga.
<b>Referencia Cruzada:</b>	CDU-013
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a perfil 2.Añadir habilidades 3.Selecciona habilidad 4.Acepta y se guarda
<b>Cursos Alternos</b>	

<b>Identificador</b>	CDU-13
<b>Caso de Uso:</b>	Añadir conocimientos
<b>Actores:</b>	Usuario inicial

<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario inicial puede añadir conocimientos.
<b>Referencia Cruzada:</b>	CDU-012
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a perfil 2.Añadir Conocimientos 3.Selecciona conocimientos 4.Acepta y se guarda 5.Se suscribe a la habilidad de la que sea el conocimiento
<b>Cursos Alternos</b>	Linea5. Ya esta suscrito a esa habilidad, no hace nada.

<b>Identificador</b>	CDU-17
<b>Caso de Uso:</b>	Publicar Proyecto
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	EL usuario podra publicar proyecto
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a proyectos 3.Se dirige a publicar proyecto 4.Llena formulario 5. Crea al menos una tarea y acepta
<b>Cursos Alternos</b>	Linea5. Si el proyecto no tiene una tarea al menos no se crea, marca error.

<b>Identificador</b>	CDU-018
<b>Caso de Uso:</b>	Enviar solicitud Proyecto
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	El usuario podra enviar solicitudes para formar parte de todos los proyectos que estan publicados
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna

<b>Curso Normal:</b>	1.Usuario ingres a proyectos 2.Selecciona el proyecto 3.Acepta y manda solicitud
<b>Cursos Alternos</b>	

<b>Identificador</b>	CDU-019
<b>Caso de Uso:</b>	Inscribir a proyecto o tarea
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	EL usuario podra crear una tarea ya sea adjudicada a un proyecto o una tarea especifica.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a tareas 3.Se dirige a crear tarea 4.Llena formulario
<b>Cursos Alternos</b>	

<b>Identificador</b>	CDU-022
<b>Caso de Uso:</b>	Cambiar situacion tarea
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	EL usuario creador de la tarea o el proyecto podra cambiar la situacion de la tarea desde una tabla de Scrum.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a tareas 3.Se dirige a Proceso 4.Muestra tabal de escrum 5.Cambia las tareas según requiera 6. Acepta y guarda cambios.
<b>Cursos Alternos</b>	---

<b>Identificador</b>	CDU-023
<b>Caso de Uso:</b>	Pagar servicio
<b>Actores:</b>	Usuario Inicial
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	EL usuario creador de la tarea o el proyecto podra pagar luego de finalizado el trabajo a los usuarios involucrados desde una plataforma externa de banco
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a tareas o proyecto 3.Se dirige a Pago 4.Llena formulario 5.Acepta.
<b>Cursos Alternos</b>	---

<b>Identificador</b>	CDU-024
<b>Caso de Uso:</b>	Mostrar Reportes
<b>Actores:</b>	Administrador
<b>Tipo:</b>	Primario, Esencial
<b>Descripción:</b>	EL usuario administrador tendra la opcion de crear diferentes reportes según necesite.
<b>Referencia Cruzada:</b>	Ninguna
<b>Curso Normal:</b>	1.Se dirige a menu 2.Reportes 3.Escoje el reporte a crear
<b>Cursos Alternos</b>	---

## Glosario

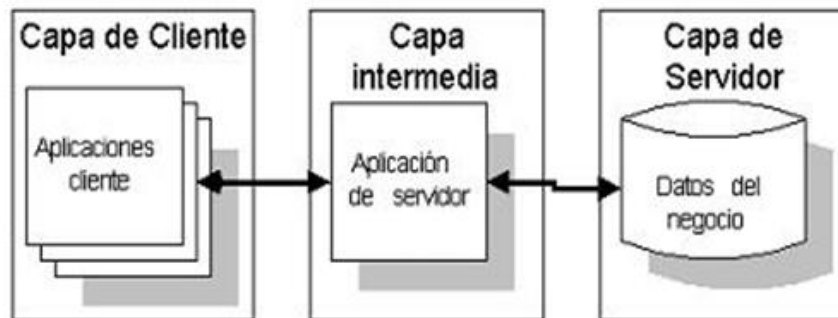
Termino	Categoria	Descripcion
<b>Actor</b>	Concepto	Entidad externa al sistema que guarda una relación con este y cumple con una funcionalidad
<b>Administrador</b>	Actor	Rol de suario de la aplicacion encargado de las configuraciones.
<b>Atributos</b>	Concepto	Es una unidad básica e indivisible de información acerca de una entidad o una relación.
<b>Asociacion</b>	Entidad	Es un grupo de usuarios especificos, especializados o simplemente por afinidad.
<b>Base de datos</b>	Concepto	Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
<b>Base de Datos Relacional</b>	Concepto	Es una base de datos basada en el modelo relacional, estas bases de datos son percibidas por los usuarios como una colección de tablas.
<b>Campo</b>	Concepto	Unidad básica de una base de datos, un campo puede ser, por ejemplo, el nombre de una persona
<b>Contacto</b>	Concepto	Es la relacion que un usuario tiene en la platafomra con otro usuario. Tambien llamado amigo.
<b>Conocimiento</b>	Entidad	Es un atributo que el cliente posee sobre algun trabajo o tarea especifica.
<b>Consulta</b>	Concepto	Identifica una instrucción propia del motor de base de datos que interactúa con los datos almacenados en esta. Generalmente son instrucciones de lectura.
<b>Dato</b>	Concepto	Conjunto de caracteres con algún significado, pueden ser numéricos, alfabéticos, o alfanuméricos
<b>Diagrama Casos de Uso</b>	Concepto	Es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso.
<b>Diagrama Entidad-Relación</b>	Concepto	Modelo de datos que usa símbolos gráficos para mostrar la organización y las relaciones entre los datos y entidades.
<b>Entidades</b>	Concepto	Son objetos concretos o abstractos que presentan interés para el sistema y sobre los

		que se recoge información que será representada en un sistema de bases de datos.
<b>Estado</b>	Atributo	Es uno de los atributos importantes para saber en que parte de desarrollo va un proyecto.
<b>Habilidad</b>	Entidad	Es lo que engloba un grupo de conocimientos que tiene un usuario.
<b>Karma</b>	Concepto	Es el sistema de puntuacion que maneja esta red social para calificar los conocimientos de un usuario.
<b>Llave Foránea</b>	Concepto	Conjunto de uno o más atributos, que permiten relacionar la entidad a la que pertenecen con la entidad que se relaciona a la misma.
<b>Llave Primaria</b>	Concepto	Identificador único para cada registro de una tabla.
<b>Modelo Conceptual</b>	Concepto	Explica cuales son y cómo se relacionan los conceptos relevantes en la descripción del problema
<b>Programador</b>	Concepto	Responsable de escribir programas que usan la información almacenada en la DB.
<b>Proyecto</b>	Entidad	Creado por un usuario, es el conjunto de tareas donde los usuarios prestaran un servicio
<b>Registro</b>	Concepto	Es el conjunto de información referida a una misma unidad
<b>Servidor:</b>	Concepto	Es un software que realiza ciertas tareas en nombre de los usuarios, también se le llama así al equipo físico donde se almacena dicho software
<b>Situacion</b>	Atributo	Es un atributo importante de las tareas en el que se especifica en que parte del desarrollo en la tabla de Scrum se encuentra.
<b>Tabla</b>	Concepto	Identifica un objeto contenedor de información estructurada, esta estructura se repite en todos los registros en ella
<b>Tarea</b>	Entidad	Cada una de las partes de un proyecto o trabajos especificos que se necesitan desarrolladores para realizarla.
<b>Tuplas</b>	Concepto	Es la representación de una fila en una de las tablas que se está almacenando datos. Y las cuales serán llamadas por los administradores de Base de Datos en el tiempo de ejecución de un sistema.
<b>Usuario Final</b>	Concepto	Es el que interactúa con el sistema desde una terminal en línea.

## Arquitectura Preliminar de la Solución

Para darle solución al problema se utilizará una arquitectura preliminar a la cual se conoce como “Arquitectura 3 Capas”.

Se utilizará una arquitectura de 3 capas porque simplifica la comprensión y la organización del desarrollo de sistemas complejos, de esta manera se podrán ir reduciendo las dependencias entre los componentes; de esta forma esta arquitectura nos ayudara a identificar lo que se puede reutilizar y proporciona una estructura que nos ayuda a tomar decisiones sobre que partes comprar y que partes construir. El sistema se dividirá en 3 capas; la de presentación que es la que contiene la interfaz de aplicación, la capa lógica que es la aplicación como tal ejecutando sus funcionalidades, y la capa de datos que es la base de datos donde se guardan todos los datos.



*Distribución de las tres capas del modelo.*