

proyecto integrador de ingeniería de software

MC. ARCELIA JUDITH BUSTILLOS MARTINEZ

Grupo: 11:00 – 12:00 / 12:00 – 13:00

Lara - Shop

Tienda en línea

**INTEGRANTES:**

CHAVEZ MADRID JUAN DANIEL

GONZALEZ CASTRO RAFAEL

PEREZ HERRERA JOSÉ RAMÓN

ROCHIN RAMIREZ AIDA LIZETH

VALENZUELA SOSA VERÓNICA GUADALUPE

octubre de 2016

|  |
| --- |
|  |

Contenido

[1. Modelo de Dominio 2](#_Toc465886142)

[1.1 Modelo del dominio y UML 2](#_Toc465886143)

[1.2 Diagrama de Secuencia del Sistema 2](#_Toc465886144)

[1.3 Análisis Lingüístico 2](#_Toc465886145)

[1.4 Categorías de clases conceptuales 2](#_Toc465886146)

[2. Modelo de Diseño 2](#_Toc465886147)

[2.1 Diagrama de clases 2](#_Toc465886148)

[3. Documento 2](#_Toc465886149)

# 1. Modelo de Dominio

# 1.1 Modelo del dominio y UML

Para  entender  mejor  todas  las  funciones  que  se  pueden  realizar  con esta    
tienda  virtual  y,  los  elementos  y  objetos  de  los  cuales  está compuesta  se  
han realizado  los  diagramas  UML.

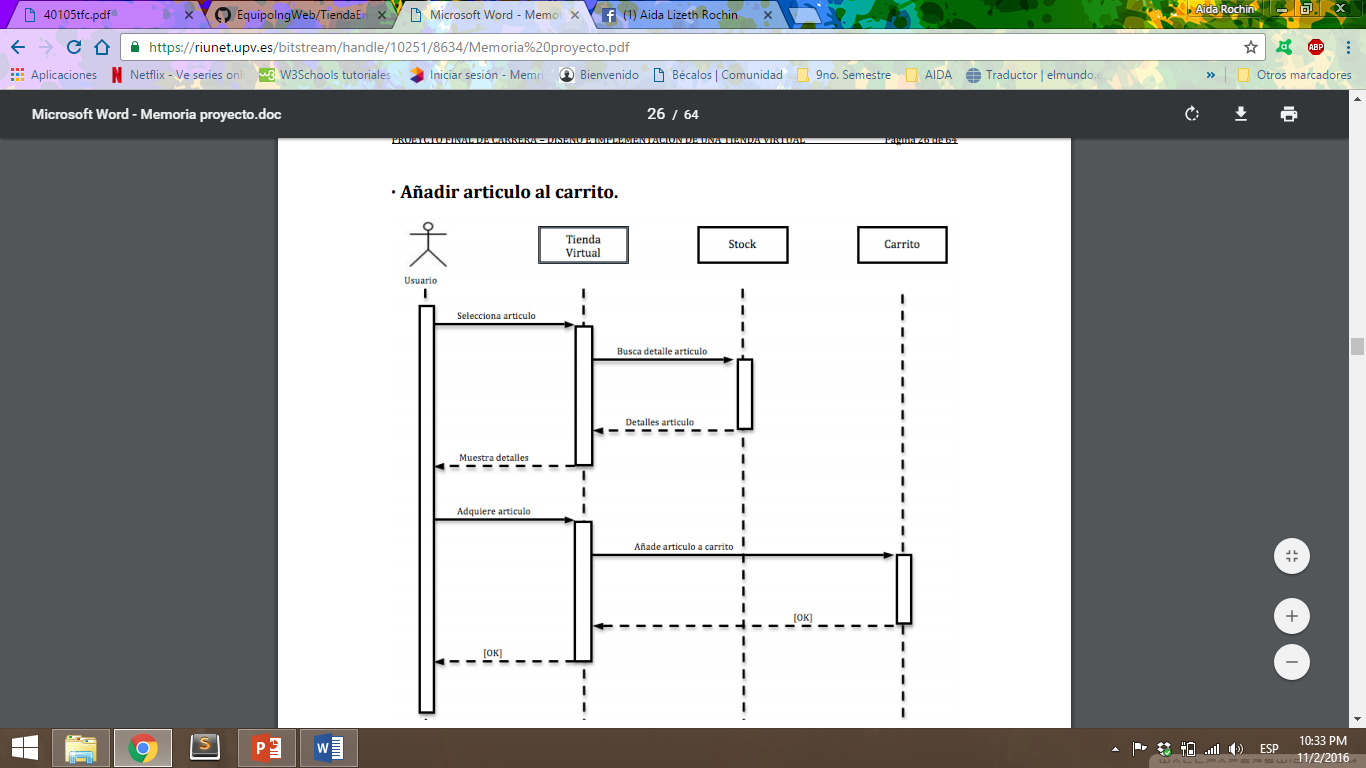
A  continuación  se detallan brevemente las características de la aplicación en   
base a este diagrama.

La  Lara-Shop  es una tienda online cuya aplicación  en  sí, es el entorno en la cual  
se realizan diversas funciones. El Administrador y el Usuario serán las clases que interactúen más.

El  Usuario  será  el  que  lleve  a  cabo  todas  las  funciones  de  búsqueda sobre la aplicacion. Existen dos tipos de Usuario; anónimo y registrado.   
En base a este tipo se permitirán ciertos privilegios dentro de la aplicación como   
por ejemplo la realización de Pedidos.

/\*AQUÍ VA EL DIAGRAMA UML\*/

# Diagrama de Secuencia del Sistema

A  continuación  se  muestran  varios  ejemplos  de  interacción  con  el sistema    
representados  mediante  unos  diagramas  de  secuencia  que reflejan  a  nivel    
de  ejecución  los  pasos  que  sigue  la  aplicación  para llevar a cabo las acciones  
indicadas anteriormente. Se muestra un ejemplo para el administrador (empleado) y otro para el usuario.

Carrito

Lara-Shop

Elementos de la Tienda

# Análisis Lingüístico

# Categorías de clases conceptuales

|  |  |
| --- | --- |
| Categoría | Ejemplos |
| Objetos tangibles o físicos | Registro (Lara-Shop), Pagina web |
| Especificaciones, diseños o descripciones de las cosas | Especificación de Categorías, Descripción de Producto |
| Lugares | Tienda on-line (Sistema web) |
| Transacciones | Venta, Pago |
| Líneas de la transacción | Línea De Venta |
| Roles de la gente | Administrador, usuario |
| Contenedores de otras cosas | Sistema web |
| Cosas en un contenedor | Usuarios, Categorías, Artículo |
| Otros sistemas informáticos o electromecánicos externos al sistema | Sistema Autorización Pago Crédito, Sistema Autorizador de Identificación |
| Conceptos abstractos | Ansia |
| Organizaciones | Depto. De Ventas |
| Hechos | Venta, Pago |

# Modelo de Diseño

# 2.1 Diagrama de clases

# Documento de la Arquitectura de Software

# Modelo de Datos

# Modelo de Prueba

# Modelo de Implementación

# Guiones de Casos de Uso