



# **MANUAL DE USUARIO**

## **DocAI**

# CONTENIDO

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
1.1. Objetivo.....	5
<b>2. Roles y Usuarios.....</b>	<b>5</b>
2.1. Usuarios.....	5
2.2. Roles.....	6
<b>3. Diagrama de flujo.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Gestión de Usuarios.....</b>	<b>8</b>
4.1. Registrarse.....	8
3.2. Iniciar Sesión.....	10
3.3. Cambiar Contraseña.....	12
3.4. Cerrar sesión.....	13
<b>4. Gestión de Proyectos.....</b>	<b>14</b>
4.1. Ir a Panel.....	14
4.2. Crear nuevo proyecto.....	15
4.3. Editar Proyecto.....	17
4.4. Eliminar Proyecto.....	19
4.5. Ver artefactos.....	21
4.6. Ver artefacto “Historia de usuario” de la fase de Análisis de Requisitos.....	22
4.7. Editar artefacto “Historia de Usuario”.....	24
4.8. Regenerar artefacto “Historia de usuario”.....	26
4.9. Eliminar artefacto “Historia de usuario”.....	28
4.10. Ver artefacto “Diagrama de Flujo” de la fase de Análisis de Requisitos.....	29
4.11. Editar artefacto “Diagrama de Flujo”.....	30
4.12. Regenerar artefacto “Diagrama de Flujo”.....	33
4.12. Descargar formatos de “Diagrama de flujo”.....	35
4.13. Eliminar artefacto “Diagrama de Flujo”.....	35
4.14. Ver artefacto “Diagrama de Estado” de la fase de Desarrollo.....	36
4.15. Editar artefacto “Diagrama de Estado”.....	37
4.16. Regenerar artefacto “Diagrama de Estado”.....	40
4.17. Descargar formatos de “Diagrama de Estado”.....	41
4.18. Eliminar artefacto “Diagrama de Estado”.....	41
4.19. Ver artefacto “Diagrama de Secuencia” de la fase de Desarrollo.	
42	

4.20. Editar artefacto “Diagrama de Secuencia”.....	44
4.21. Regenerar artefacto “Diagrama de Secuencia”.....	47
4.22. Descargar formatos de “Diagrama de Secuencia”.....	49
4.23. Eliminar artefacto “Diagrama de Secuencia”.....	49
4.24. Ver artefacto “Diagrama de Clases” de la fase de Diseño.....	50
4.25. Editar artefacto “Diagrama de Clases”.....	51
4.26. Regenerar artefacto “Diagrama de Clases”.....	54
4.27. Descargar formatos de “Diagrama de Clases”.....	56
4.28. Eliminar artefacto “Diagrama de Clases”.....	56
4.29. Ver artefacto “Diagrama ER” de la fase de Diseño.....	57
4.30. Editar artefacto “Diagrama ER”.....	58
4.31. Regenerar artefacto “Diagrama ER”.....	61
4.32. Descargar formatos de “Diagrama ER”.....	63
4.33. Eliminar artefacto “Diagrama ER”.....	63
4.34. Ver artefacto “Caja Negra” de la fase de Pruebas.....	64
4.35. Editar artefacto “Caja Negra”.....	65
4.36. Regenerar artefacto “Caja Negra”.....	68
4.37. Eliminar artefacto “Caja Negra”.....	70
4.38. Ver artefacto “Pruebas Smoke” de la fase de Pruebas.....	70
4.39. Editar artefacto “Pruebas Smoke”.....	72
4.40. Regenerar artefacto “Pruebas Smoke”.....	74
4.41. Eliminar artefacto “Pruebas Smoke”.....	76
4.42. Ver artefacto “Diagrama C4 de Contexto” de la fase de despliegue.....	77
4.43. Editar artefacto “Diagrama C4 de Contexto”.....	78
4.44. Regenerar artefacto “Diagrama C4 de Contexto”.....	81
4.45. Descargar formatos de “Diagrama C4 de Contexto”.....	82
4.46. Eliminar artefacto “Diagrama C4 de Contexto”.....	83
4.47. Ver artefacto “Diagrama C4 de Contenedores” de la fase de Despliegue.....	84
4.48. Editar artefacto “Diagrama C4 de Contenedores”.....	86
4.49. Regenerar artefacto “Diagrama C4 de contenedores”.....	89
4.50. Descargar formatos de “Diagrama C4 de contenedores”.....	91
4.51. Eliminar artefacto “Diagrama C4 de contenedores”.....	92
4.52. Ver artefacto “Diagrama C4 de implementación” de la fase de implementación.....	93
4.53. Editar artefacto “Diagrama C4 de implementación”.....	94

4.54. Regenerar artefacto “Diagrama C4 de implementación”.....	98
4.55. Descargar formatos de “Diagrama C4 de implementación”....	100
4.56. Eliminar artefacto “Diagrama C4 de implementación”.....	100

# **1. Introducción**

## **1.1. Objetivo**

El presente manual tiene como objetivo guiar a los usuarios en el uso adecuado del sistema DOCAI, una herramienta diseñada para la generación de artefactos de documentación de software de manera automatizada mediante inteligencia artificial.

Este documento proporciona instrucciones detalladas sobre las funcionalidades principales del sistema, desde el acceso a la plataforma hasta la creación y descarga de artefactos como historias de usuario, diagramas y pruebas.

Su propósito es facilitar el entendimiento del sistema, mejorar la experiencia del usuario y asegurar un aprovechamiento óptimo de sus capacidades.

# **2. Roles y Usuarios**

## **2.1. Usuarios**

El sistema DOCAI está diseñado para un único tipo de usuario:

- Cliente final: Es el usuario que accede al sistema para utilizar las herramientas de generación automática de artefactos de documentación en el contexto del desarrollo de software. Tiene acceso a todas las funcionalidades disponibles, como la creación de proyectos, la generación de artefactos mediante IA, la edición y visualización de dichos artefactos, así como la descarga de diagramas.

## **2.2. Roles**

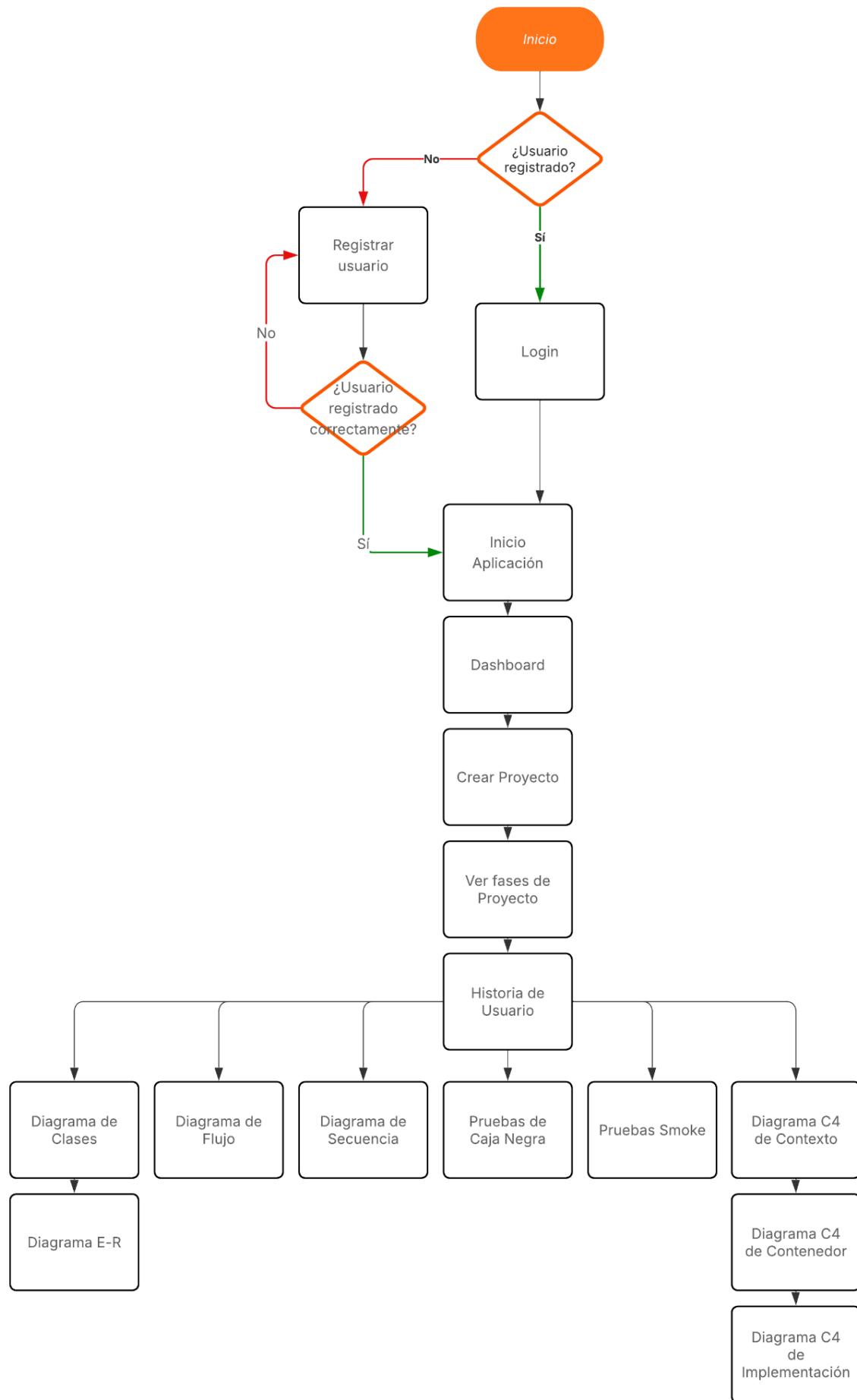
El único rol definido en DOCAI es:

- ❖ Usuario final: Es quien interactúa directamente con la plataforma.

Este rol permite gestionar proyectos propios, generar documentación técnica con ayuda de inteligencia artificial, modificarla si es necesario y visualizarla mediante la interfaz del sistema.

## **3. Diagrama de flujo**

El siguiente diagrama de flujo representa el proceso que sigue un usuario dentro de la aplicación para generar artefactos de documentación en las distintas fases del modelo en cascada(Análisis de Requisitos, Diseño, Desarrollo, Pruebas, Despliegue), desde el inicio de sesión hasta la visualización de los artefactos generados.



## 4. Gestión de Usuarios

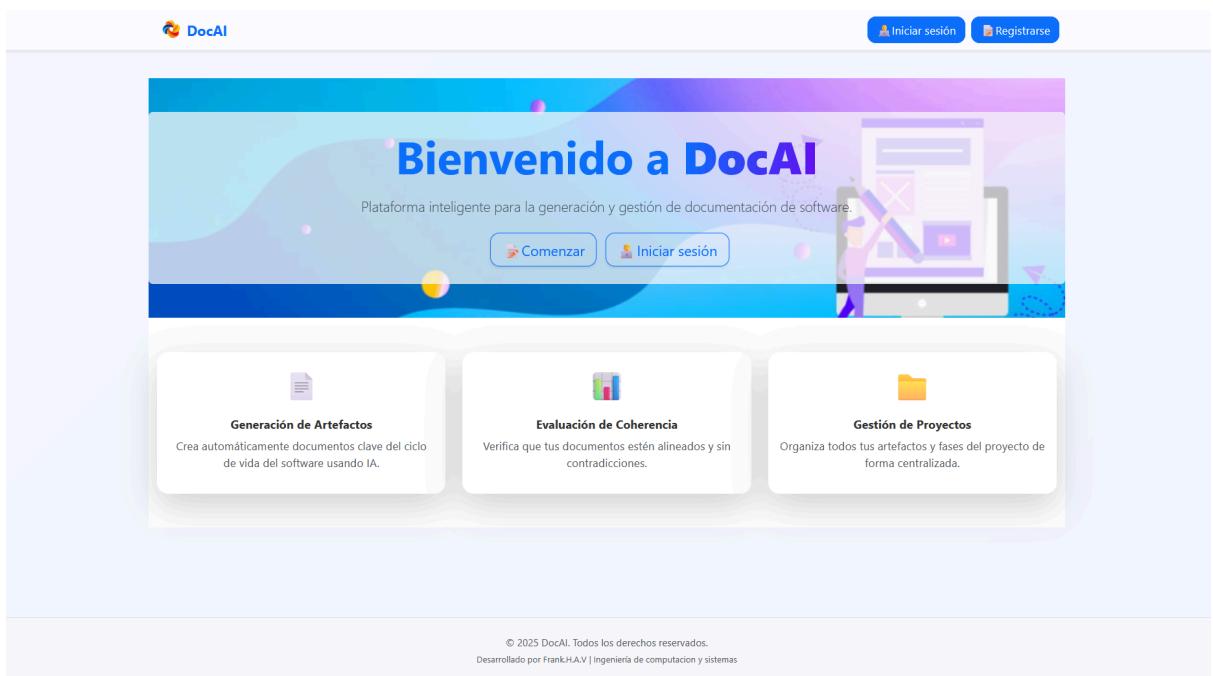
### 4.1. Registrarse

❖ Cliente final:

1. Ingresara al siguiente enlace:

<https://docai-project.onrender.com/>

2. Se le mostrará la siguiente pantalla



3. Si aun el usuario no cuenta con una cuenta creada deberá pulsar o bien el botón Comenzar o el botón Registrarse.



4. Se le mostrará la siguiente formulario, donde deberá llenar en los campos correspondientes y obligatorios:

The image shows a mobile application's registration screen. At the top is a circular icon with a cartoon character holding a book. Below it, the title "Crear cuenta" is displayed in blue. The form consists of four input fields: "Nombre de usuario" (User name) with placeholder "Ingrese un nombre de usuario"; "Correo electrónico" (Email) with placeholder "correo@ejemplo.com"; "Contraseña" (Password) with placeholder "Ingrese su contraseña"; and "Confirmar contraseña" (Confirm password) with placeholder "Confirme su contraseña". At the bottom is a large blue button labeled "Registrarse" (Register). Below the button is a link "¿Ya tienes cuenta? [Inicia sesión](#)" (Do you have an account? [Log in](#)).

5. Si el registro es realizado correctamente, se le redirigirá a la pantalla de inicio de la aplicación.
6. En el caso que los campos rellenados no cumplan con las validaciones necesarias del formulario, entonces el Sistema mostrará los mensajes correspondientes de los criterios no cumplidos.



## Crear cuenta

Nombre de usuario:

palitortega

Correo electrónico:

palito@upao.com

- El dominio debe ser coherente y reconocible.

Contraseña:

\*\*\*\*\*

- La contraseña debe tener al menos 8 caracteres, una mayúscula, una minúscula, un número y un símbolo.

Confirmar contraseña:

\*\*\*\*\*

- Ambas contraseñas son requeridas.

**Registrarse**

¿Ya tienes cuenta? [Inicia sesión](#)

## 3.2. Iniciar Sesión

### ❖ Cliente final:

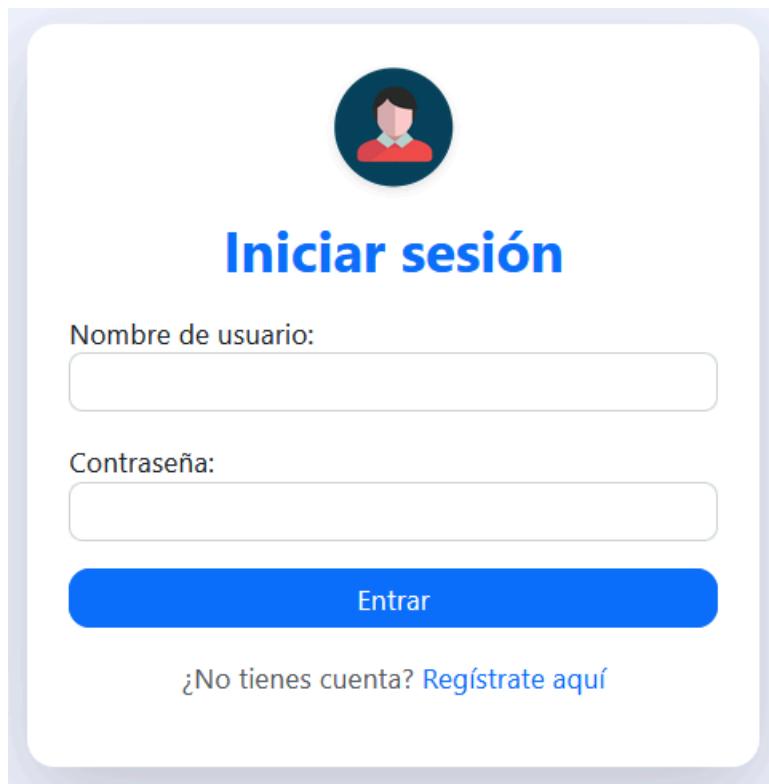
1. Ingresara al siguiente enlace:  
<https://docai-project.onrender.com/>
2. Se le mostrará la siguiente pantalla



3. Si el usuario tiene una cuenta creada deberá pulsar el botón Iniciar sesión para loguearse.



4. Le saldrá el formulario para poder acceder a las funcionalidades de la aplicación, que se realiza por medio del correcto ingreso de las credenciales solicitadas, nombre de usuario y clave, en los campos correspondientes.

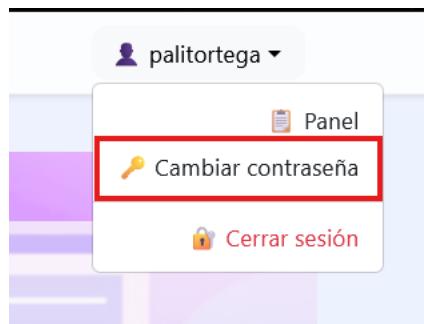


5. Un correcto ingreso de nombre de usuario y contraseña dará acceso al usuario al Sistema.
6. En el caso que el nombre de usuario no exista en la base de datos del sistema, o la contraseña sea inválida, entonces el Sistema mostrará el siguiente mensaje “Usuario o Contraseña incorrecta intente otra vez”.

### 3.3. Cambiar Contraseña

#### ❖ Cliente final:

1. El usuario al tener abierta su sesión, podrá cambiar su contraseña.
2. En el menú desplegable en la parte superior derecha, pulsara el botón Cambiar contraseña.



3. Se le mostrará el formulario para el cambio de contraseña, el cual tendrá que llenar con las credenciales necesarias: contraseña antigua, contraseña nueva y confirmación de contraseña nueva, en cada campo correspondiente.

### Cambiar contraseña

Por tu seguridad, elige una contraseña fuerte.

Contraseña antigua

Contraseña nueva

- Su contraseña no puede asemejarse tanto a su otra información personal.
- Su contraseña debe contener al menos 8 caracteres.
- Su contraseña no puede ser una clave utilizada comúnmente.
- Su contraseña no puede ser completamente numérica.

Contraseña nueva (confirmación)

Para verificar, introduzca la misma contraseña anterior.

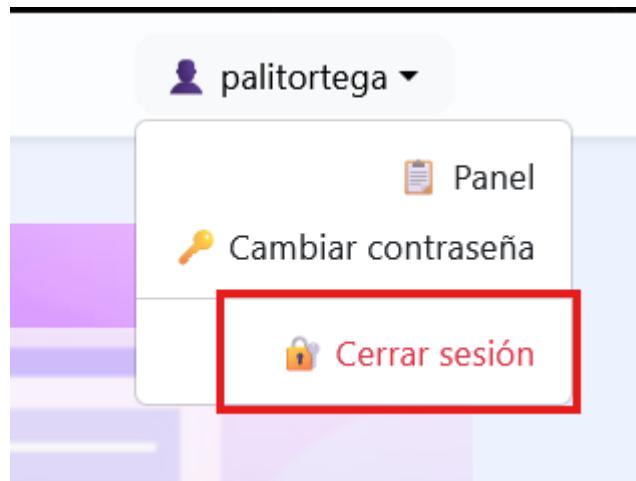
[Volver](#) [Guardar nueva contraseña](#)

## 3.4. Cerrar sesión

### ❖ Cliente final:

1. El usuario al tener abierta su sesión, podrá cerrarla.

2. En el menú desplegable en la parte superior derecha, pulsara el botón Cerrar sesión.



3. Al cerrar sesión correctamente, lo redirigirá a la página principal.

## 4. Gestión de Proyectos

Una vez iniciada la sesión correctamente por parte del usuario, éste visualizará la pantalla de Inicio del sistema y distintas opciones.

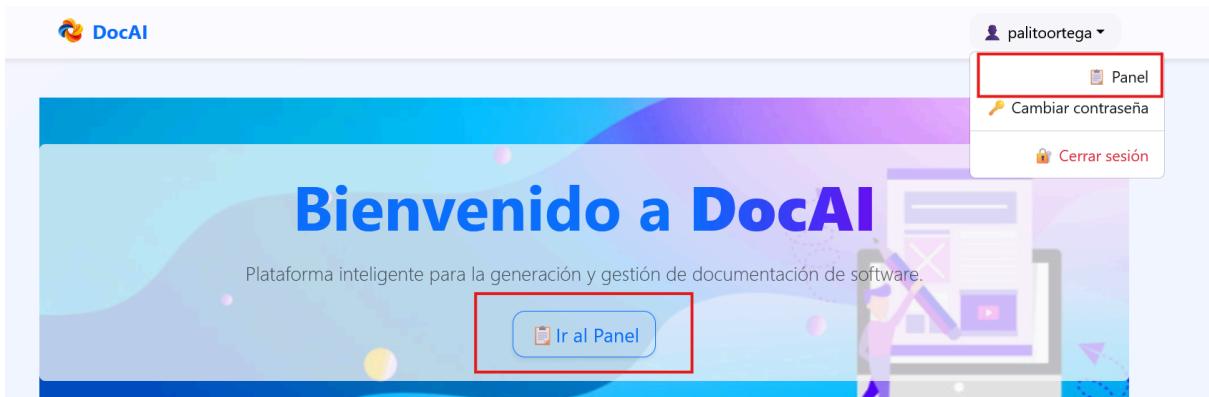
### 4.1. Ir a Panel

#### ❖ Cliente final:

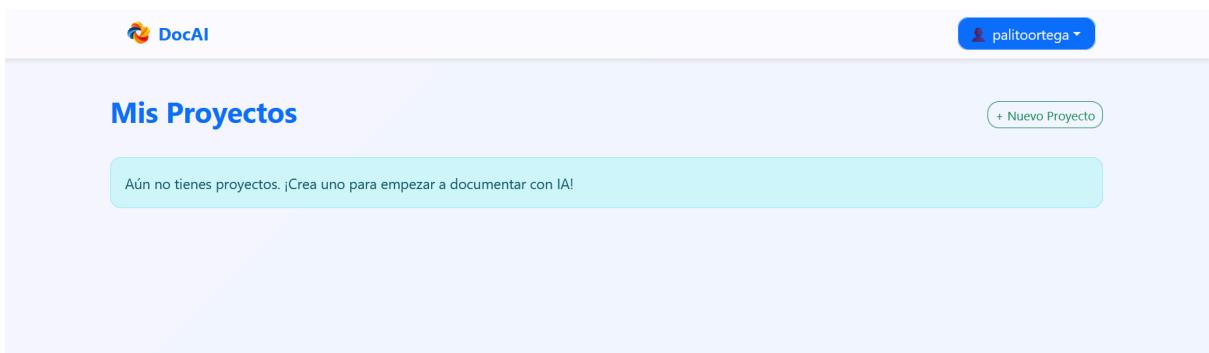
1. El usuario al realizar correctamente su logueo, le aparecerá la siguiente pantalla de Inicio:



2. Para ir al dashboard de Mis Proyectos, deberá pulsar el botón Ir al Panel o en el menú desplegable de la parte superior derecha la opción Panel:



3. Le aparecerá a continuación el dashboard de Mis Proyectos:



## 4.2. Crear nuevo proyecto

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en el dashboard de Mis Proyectos, el usuario podrá crear un nuevo proyecto pulsando el botón + Nuevo Proyecto.

Aún no tienes proyectos. ¡Crea uno para empezar a documentar con IA!

2. Al pulsar el botón, le aparecerá el siguiente formulario el cual tendrá que llenar con los campos necesarios: Nombre del Proyecto y una descripción clara del proyecto.

Crear Nuevo Proyecto

Nombre del Proyecto:

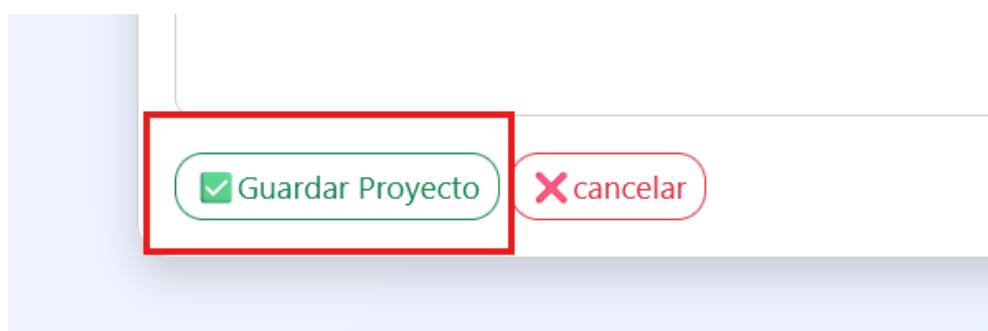
Ingrese el nombre del proyecto

Descripción:

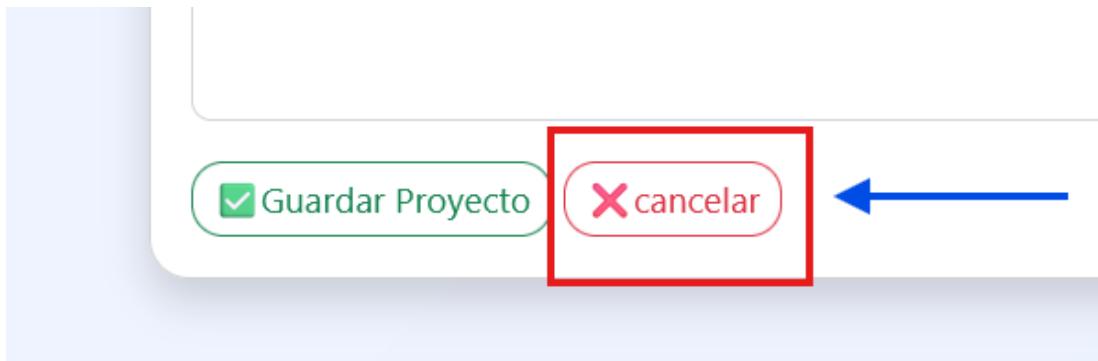
Ingrese una breve descripción del proyecto

Guardar Proyecto

3. Después de llenar correctamente los campos requeridos, para crear el proyecto debe pulsar el botón Guardar Proyecto:



4. Caso contrario, no quiera crear un nuevo proyecto puede cancelarlo pulsando el botón cancelar:



5. Al crear el nuevo proyecto, aparecerá en el dashboard de Mis Proyectos:

### 4.3. Editar Proyecto

#### ❖ Cliente final:

1. El usuario al tener proyectos en el dashboard, puede editar la información que tiene cada proyecto pulsando el botón Editar:

2. Al pulsarla, le aparecerá un formulario donde le saldrá la información actual de proyecto donde el usuario podrá modificar los campos del formulario:

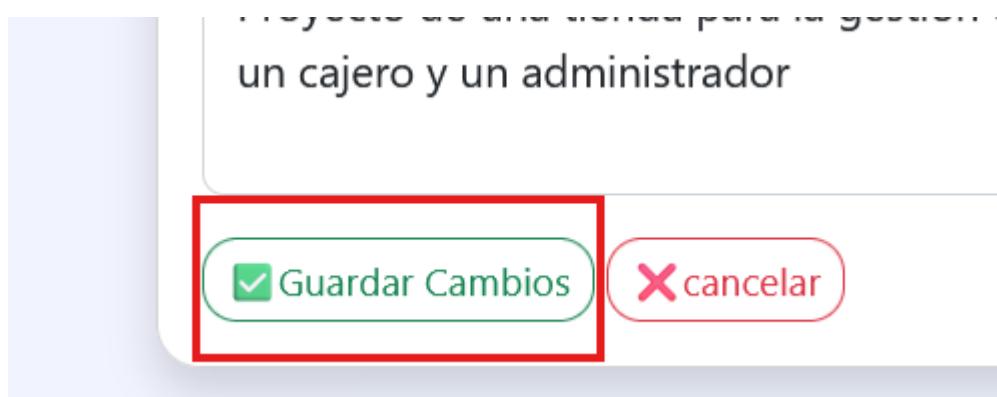
Editar Proyecto

Nombre del Proyecto:  
proyecto para una tienda

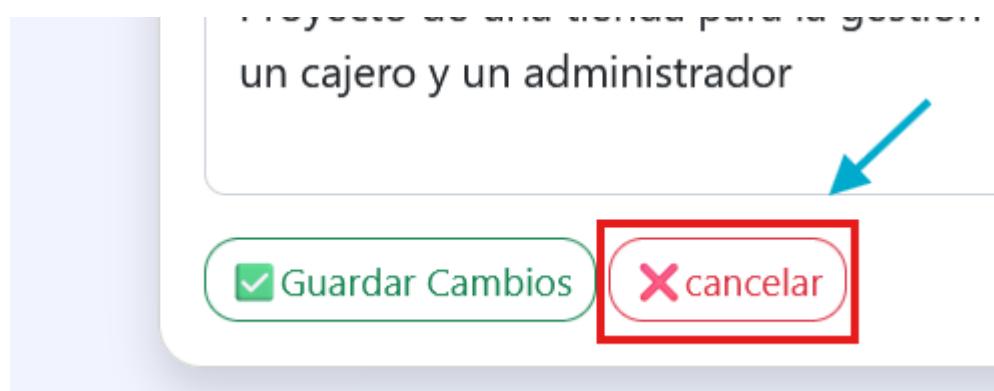
Descripción:  
Proyecto de una tienda para la gestión de sus ventas que será usado por un cajero y un administrador

Guardar Cambios  

3. Después de modificar los campos, para guardar lo realizado debe pulsar el botón Guardar Cambios:



4. Caso contrario, no quiera modificar ni guardar los cambios realizados puede cancelarlo pulsando el botón cancelar:



5. Al guardar correctamente, los cambios se mostrarán en el proyecto:

The screenshot shows a card titled "Mis Proyectos" with a project entry. The project title is "proyecto para una tienda de ropa". Below the title is a description: "Proyecto de una tienda para la gestión de sus ventas que será usado por un cajero y un administrador". At the bottom of the card are three buttons: "Ver Detalles" (blue), "Editar" (yellow), and "Eliminar" (red). A blue arrow points from the text "Al guardar correctamente, los cambios se mostrarán en el proyecto:" to the "Eliminar" button.

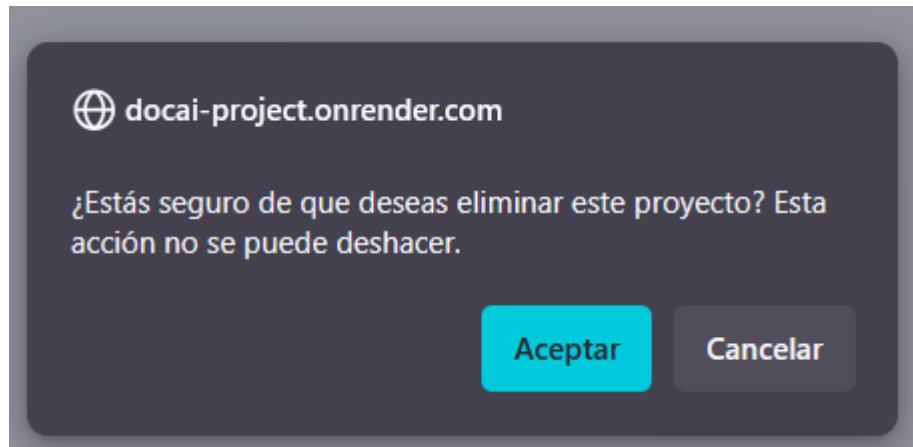
#### 4.4. Eliminar Proyecto

##### ❖ Cliente final:

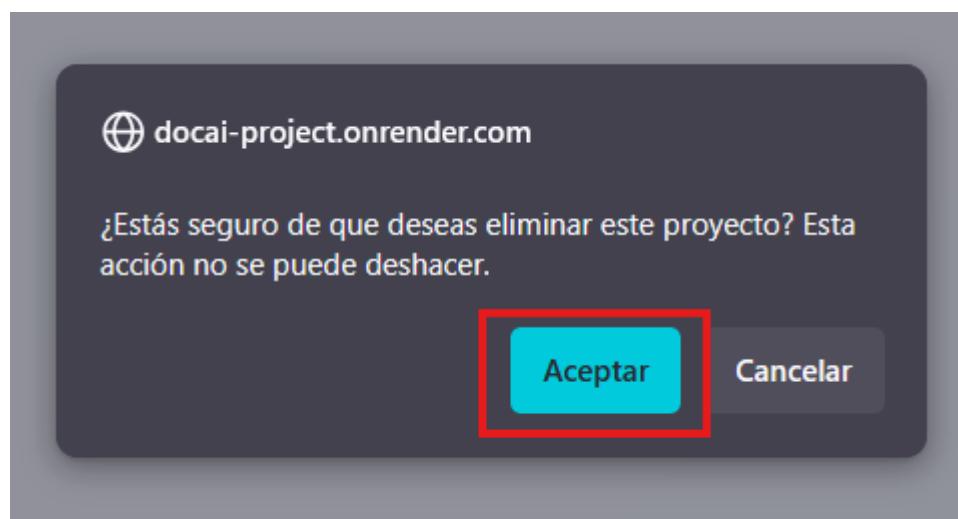
1. El usuario puede eliminar los proyectos de su dashboard de Mis Proyectos, pulsando el botón Eliminar del proyecto al cual se le realizará la acción:

The screenshot shows a card titled "Mis Proyectos" with a project entry. The project title is "proyecto para una tienda de ropa". Below the title is a description: "Proyecto de una tienda para la gestión de sus ventas que será usado por un cajero y un administrador". At the bottom of the card are three buttons: "Ver Detalles" (blue), "Editar" (yellow), and "Eliminar" (red). The "Eliminar" button is highlighted with a red border.

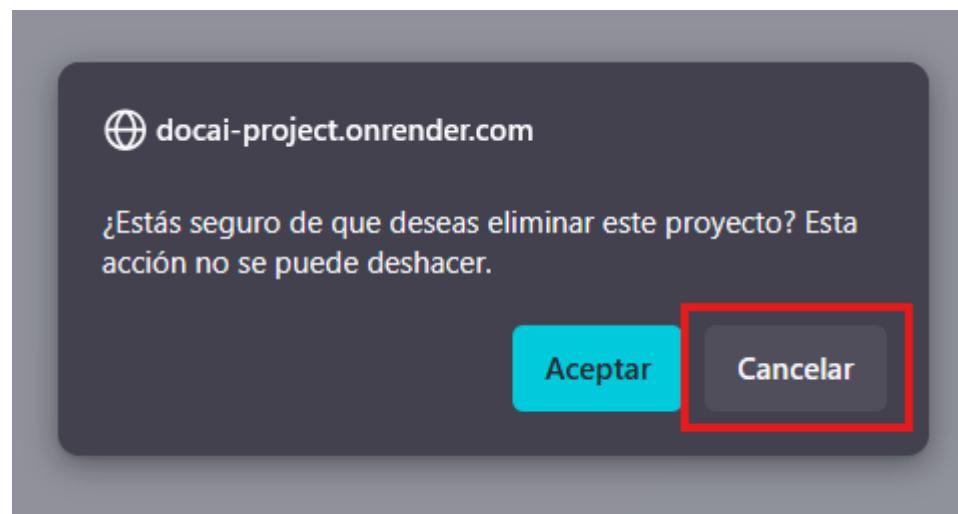
2. Al pulsar el botón, le saldrá un mensaje modal de confirmación siguiente:



3. Para que se proceda a eliminar el proyecto, el usuario debe pulsar la opción Aceptar:



4. Caso contrario, no se desea eliminar el proyecto, se debe pulsar la opción Cancelar:



5. Al realizar correctamente la eliminación, el proyecto no se mostraría en el dashboard de Mis Proyectos:

The screenshot shows the DocAI application interface. At the top left is the logo 'DocAI'. At the top right is a user profile icon with the name 'JeffersonFarfan'. Below the header is a light blue navigation bar with the text 'Mis Proyectos' on the left and a green button '+ Nuevo Proyecto' on the right. The main content area has a light gray background. It features a large teal-colored callout box with the text 'Aún no tienes proyectos. ¡Crea uno para empezar a documentar con IA!' in white. In the bottom right corner of this box, there is a small green circular icon with a white plus sign.

## 4.5. Ver artefactos

❖ **Cliente final:** El usuario podrá generar artefactos para la documentación en el desarrollo de software en base a la metodología en cascada (waterfall) que tiene las fases de Análisis de requisitos, Diseño, Desarrollo, Pruebas y implementación.

1. En la pantalla de dashboard, pulsar el botón de Ver Detalles para visualizar el apartado de fases de la documentación basada en la metodología de cascada:

The screenshot shows a project card titled 'Mis Proyectos' in large blue text. Below the title is a project summary: 'proyecto para una tienda' and 'Lo usara una cajera y una administradora'. At the bottom of the card are three buttons: 'Ver Detalles' (highlighted with a red border), 'Editar' (yellow background), and 'Eliminar' (red background).

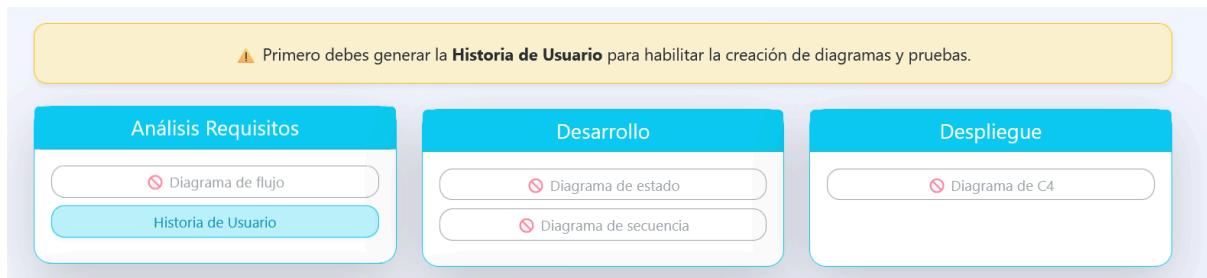
2. Al pulsar esta opción se le redirigirá a la siguiente pantalla:



## 4.6. Ver artefacto “Historia de usuario” de la fase de Análisis de Requisitos

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará únicamente habilitada la opción de Historia de Usuario ya que al ser proyecto nuevo se necesita generar las Historias de usuario como primer paso.



2. El usuario debe pulsar el botón de Historia de usuario como primer paso:



3. Al pulsarla, se generara las Historias de usuario juntos con requisitos para el proyecto y redirigirá a la pantalla de Historia de usuario:

**Historia de Usuario**

Proyecto:  **proyecto para una tienda de ropa**

[← Regresar](#) [Editar](#) [Eliminar](#)

**Contenido del Artefacto**

HU1 Como cajero, quiero poder registrar las ventas de ropa, para que la tienda pueda llevar un control preciso de los ingresos.  
HU2 Como cajero, quiero poder aplicar descuentos a los productos, para poder ofrecer promociones a los clientes.  
HU3 Como cajero, quiero poder aceptar diferentes métodos de pago (efectivo, tarjeta, etc.), para que los clientes tengan opciones al pagar.  
HU4 Como cajero, quiero poder imprimir recibos de compra, para que los clientes tengan un comprobante de su transacción.  
HU5 Como cajero, quiero poder cancelar una venta, para corregir errores o atender devoluciones.  
HU6 Como administrador, quiero poder agregar nuevos productos al inventario, para mantener actualizada la oferta de la tienda.  
HU7 Como administrador, quiero poder modificar la información de los productos (precio, descripción, etc.), para corregir errores o reflejar cambios.  
HU8 Como administrador, quiero poder eliminar productos del inventario, para dar de baja artículos que ya no se venden.

**Requisitos extraídos automáticamente**

RF1 El sistema debe registrar las ventas de ropa.  
RF2 El sistema debe permitir aplicar descuentos a los productos.  
RF3 El sistema debe aceptar diferentes métodos de pago (efectivo, tarjeta, etc.).  
RF4 El sistema debe imprimir recibos de compra.  
RF5 El sistema debe permitir cancelar una venta.  
RF6 El sistema debe permitir agregar nuevos productos al inventario.  
RF7 El sistema debe permitir modificar la información de los productos (precio, descripción, etc.).

## 4.7. Editar artefacto “Historia de Usuario”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Historia de Usuario, podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:



2. Al pulsar, le saldrá un formulario con el contenido generado donde el usuario puede modificarlo:

Historia de Usuario

Proyecto: proyecto para una tienda de ropa

Editar artefacto

Título

Historia de Usuario

Tipo de artefacto

Análisis de Requisitos

Contenido

HU1 Como cajero, quiero poder registrar las ventas de ropa, para que la tienda pueda llevar un control preciso de los ingresos.

HU2 Como cajero, quiero poder aplicar descuentos a los productos, para poder ofrecer promociones a los clientes.

HU3 Como cajero, quiero poder aceptar diferentes métodos de pago (efectivo, tarjeta, etc.), para que los clientes tengan opciones al pagar.

Guardar Cambios

Regenerar con IA

Cancelar

3. Al realizar los cambios, para ser guardados se debe pulsar el botón Guardar Cambio:

Título

Historia de Usuario

Tipo de artefacto

▼ Análisis de Requisitos

Contenido

HU1 Como cajero, quiero po  
llover un control preciso de l  
HU2 Como cajero, quiero po  
promociones a los clientes.  
HU3 Como cajero, quiero po  
etc.), para que los clientes te

 Guardar Cambios

4. Caso contrario, que no se quiera guardar las modificaciones debe pulsar la opción cancelar:

para que la tienda pueda |

uctos, para poder ofrecer

le pago (efectivo, tarjeta,

 Cancelar

5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Historia de usuario :

  Artefacto actualizado correctamente.

**Historia de Usuario**

Análisis de Requisitos

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar  Editar  Eliminar

Contenido del Artefacto

HU1: Como cajero, quiero iniciar sesión en el sistema, para acceder a las funciones de venta.  
HU2: Como cajero, quiero registrar los productos escaneando el código de barras, para añadirlos rápidamente a la venta.  
HU4: Como cajero, quiero aplicar descuentos a productos o al total de la venta, para ofrecer promociones a los clientes.  
HU5: Como cajero, quiero seleccionar diferentes métodos de pago (efectivo, tarjeta, etc.), para facilitar la transacción al cliente.  
HU6: Como cajero, quiero registrar el pago del cliente, para completar la venta.  
HU7: Como cajero, quiero imprimir el recibo de la venta, para entregarle una copia al cliente.  
HU8: Como cajero, quiero cancelar un producto que ya agregué a la venta, para corregir errores.  
HU9: Como cajero, quiero cerrar la caja al final del día, para tener un reporte de las ventas realizadas.  
HU10: Como administrador, quiero gestionar el catálogo de productos (agregar, editar, eliminar), para mantener la información  
...

Requisitos extraídos automáticamente

RF1: El sistema permite al cajero iniciar sesión.  
RF2: El sistema permite al cajero registrar productos escaneando el código de barras.  
RF3: El sistema permite al cajero ingresar manualmente el código de un producto.  
RF4: El sistema permite al cajero aplicar descuentos a productos o al total de la venta.  
RF5: El sistema permite al cajero seleccionar diferentes métodos de pago.  
RF6: El sistema permite al cajero registrar el pago del cliente.

## 4.8. Regenerar artefacto “Historia de usuario”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Historia de Usuario, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

**Historia de Usuario**

Proyecto: proyecto para una tienda de ropa

← Regresar  Editar  Eliminar

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:

o iniciar sesión en el sistema, para acceder a

o registrar los productos escaneando el código de barras, Para agilizar la venta.

o aplicar descuentos a productos o al total de la compra, Para ofrecer promociones a los clientes.

 Regenerar con IA

3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Historia de Usuario donde se mostrará el contenido regenerado:

**Historia de Usuario**

Análisis de Requisitos

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar  Editar  Eliminar

**Contenido del Artefacto**

HU1 Como cajero, Quiero poder registrar los productos escaneando el código de barras, Para agilizar la venta.  
HU2 Como cajero, Quiero poder ingresar la cantidad de un producto manualmente, Para cuando el código de barras no funcione.  
HU3 Como cajero, Quiero ver el total de la compra en tiempo real, Para informar al cliente el monto a pagar.  
HU4 Como cajero, Quiero poder aplicar descuentos a la compra, Para ofrecer promociones a los clientes.  
HU5 Como cajero, Quiero poder recibir pagos en efectivo, tarjeta de crédito o débito, Para aceptar diferentes formas de pago.  
HU6 Como cajero, Quiero poder imprimir el recibo de la compra, Para entregar un comprobante al cliente.  
HU7 Como cajero, Quiero poder cancelar una venta, Para corregir errores o devoluciones.  
HU8 Como administrador, Quiero poder agregar nuevos productos al sistema, Para mantener el inventario actualizado.  
HU9 Como administrador, Quiero poder modificar la información de un producto existente, Para corregir errores o actualizar precios.  
HU10 Como administrador, Quiero poder eliminar un producto del sistema, Para dar de baja productos que ya no se venden.

**Requisitos extraídos automáticamente**

RF1 El sistema permite registrar productos escaneando códigos de barras.  
RF2 El sistema permite ingresar la cantidad de un producto manualmente.  
RF3 El sistema muestra el total de la compra en tiempo real.  
RF4 El sistema permite aplicar descuentos a la compra.  
RF5 El sistema permite recibir pagos en efectivo.  
RF6 El sistema permite recibir pagos con tarjeta de crédito.

## 4.9. Eliminar artefacto “Historia de usuario”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Historia de Usuario, podrá eliminar el contenido generado al pulsar el botón Eliminar:



2. Al pulsarlo nos redirigirá a la pantalla de las fases de la documentación del proyecto:



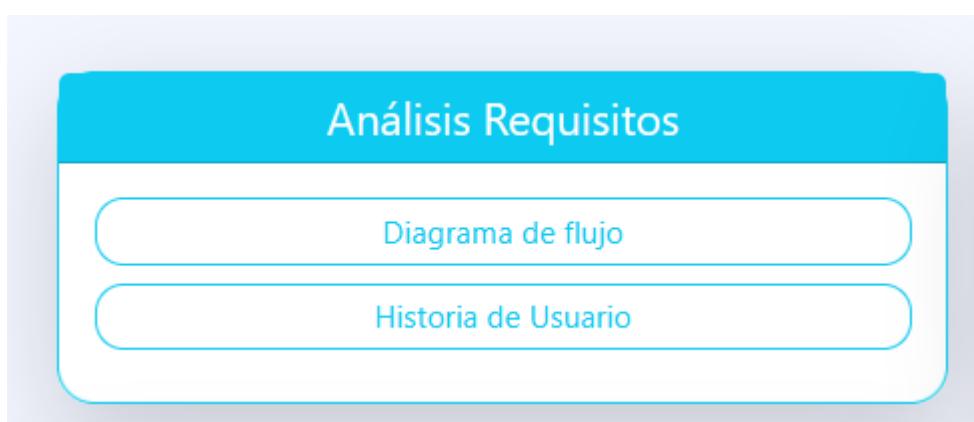
## 4.10. Ver artefacto “Diagrama de Flujo” de la fase de Análisis de Requisitos

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama de Flujo si ya se ha generado el artefacto previo (Historias de Usuario), permitiendo visualizar la secuencia lógica del sistema.



2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama de Flujo:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama de Flujo:

Diagrama de flujo

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
flowchart TD
    A[Inicio] --> B[Usuario Inicia]
    B --> C{¿Es Cajero?}
    C -->|sí| D[Procesa Venta]
    C -->|no| E{¿Es Admin?}
    E -->|sí| F[Gestiona Sistema]
    E -->|no| G[Error: Rol Inválido]
    D --> H[Fin Transacción]
    F --> I[Fin Gestión]
    G --> I
    ...
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

```
graph TD
    Inicio[Inicio] --> Fin[Fin]
```

#### 4.11. Editar artefacto “Diagrama de Flujo”

##### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Flujo, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

Diagrama de flujo

Proyecto: proyecto para una tienda

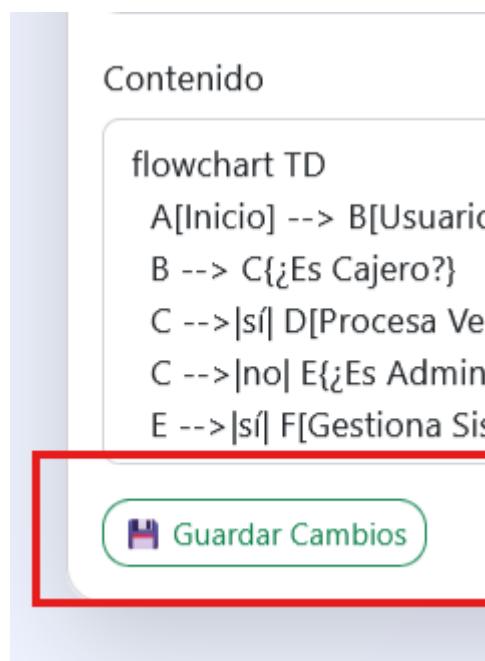
← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

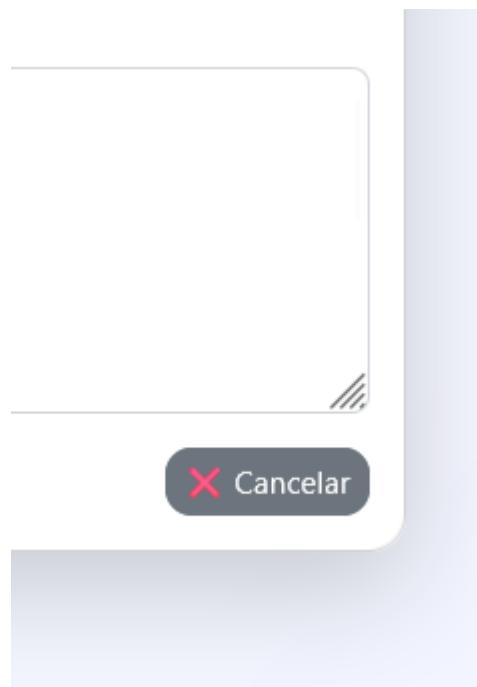
2. Al hacerlo, se abrirá un formulario que contiene el código en formato Mermaid, el cual podrá ser modificado por el usuario:



3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios para conservar las modificaciones:



4. Si el usuario decide no guardar, podrá cancelar los cambios pulsando el botón Cancelar:



5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Diagrama de Flujo:

  Artefacto actualizado correctamente.

**Diagrama de flujo**

[Análisis de Requisitos](#)

Proyecto: proyecto para una tienda

[← Regresar](#)  

**Contenido del Artefacto**

```
flowchart TD
    A[Inicio] --> B[Usuario Inicia]
    B --> C{Es Cajero?}
    C -->|sí| D[Procesa Venta]
    C -->|no| E{Es Admin?}
    E -->|sí| F[Gestiona Sistema]
    E -->|no| G[Error: Rol Inválido]
    D --> H[Fin Transacción]
    F --> I[Fin Gestión]
    G --> I
    ...
```

**Diagrama generado**



## 4.12. Regenerar artefacto “Diagrama de Flujo”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Diagrama de Flujo, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

**Diagrama de flujo**

[Análisis de Requisitos](#)

Proyecto: proyecto para una tienda

[← Regresar](#)  

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:

o Inicia]

nta]

i?}

stema]

 Regenerar con IA

3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Historia de Usuario donde se mostrará el contenido regenerado:

**Diagrama de flujo**

Análisis de Requerimientos

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar  Editar  Eliminar

Contenido del Artefacto

```
flowchart TD
    A[Inicio] --> B[Usuario Ingresa]
    B --> C{¿Cajero o Admin?}
    C -->|Cajero| D[Verificar Saldo]
    C -->|Admin| E[Gestionar Cuentas]
    D --> F{¿Saldo Suficiente?}
    F -->|sí| G[Retirar Dinero]
    F -->|no| H[Saldo Insuficiente]
    G --> I[Imprimir Recibo]
    E --> J[Editar Cuenta]
    ..
```

Diagrama generado

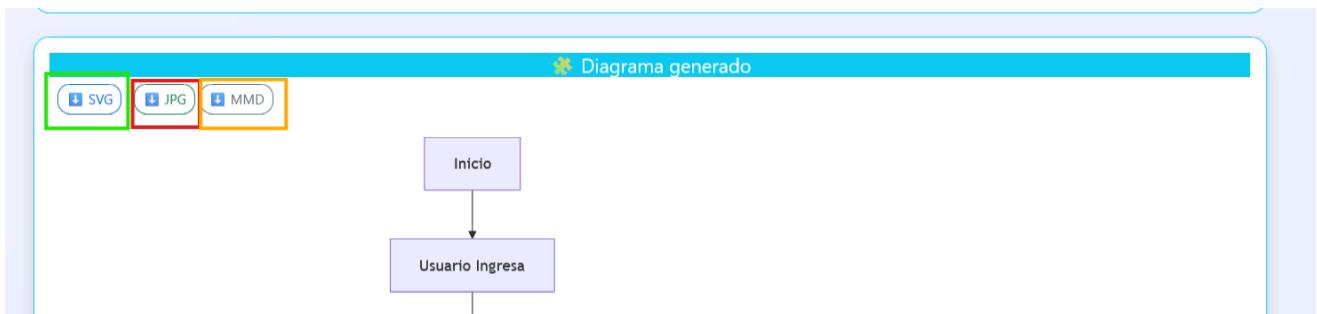
 SVG  JPG  MMD



## 4.12. Descargar formatos de “Diagrama de flujo”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Flujo, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles(SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



## 4.13. Eliminar artefacto “Diagrama de Flujo”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Flujo, el usuario puede eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:

A screenshot of a project management interface titled "Diagrama de flujo". It shows a navigation bar with "Análisis de Requisitos" and a project title "Proyecto: proyecto para una tienda". On the right, there are three buttons: "← Regresar" (grey), "Editar" (yellow), and "Eliminar" (red, highlighted with a yellow border).

2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:

## sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

 Regresar



## 4.14. Ver artefacto “Diagrama de Estado” de la fase de Desarrollo

### ❖ Cliente final:

- Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama de Estado:

## proyecto para una tienda

lo usara un cajero y un administrador

 Regresar



- El usuario debe pulsar el botón Diagrama de Estado:

## Desarrollo

Diagrama de estado

Diagrama de secuencia

3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama de Estado:

Diagrama de estado

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
stateDiagram-v2
[*] --> Inicio
Inicio --> Autenticacion: El usuario ingresa credenciales
Autenticacion --> Cajero: Credenciales válidas (Cajero)
Autenticacion --> Administrador: Credenciales válidas (Administrador)
Autenticacion --> Inicio: Credenciales inválidas

state Cajero {
    [*] --> OperacionesCajero
    OperacionesCajero --> Deposito: Selecciona Deposito
    Deposito --> Cajero: Continua con la operación
    Cajero --> Final: Fin del proceso
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

```
graph TD
    Start(( )) --> Inicio[Inicio]
    Inicio -- "El usuario ingresa credenciales" --> Autenticacion[Autenticacion]
    Autenticacion -- "Credenciales válidas" --> Cajero[Cajero]
    Autenticacion -- "Credenciales inválidas" --> Start
    Cajero --> OperacionesCajero[OperacionesCajero]
    OperacionesCajero --> Deposito[Deposito]
    Deposito --> Cajero
    Cajero --> Final((Final))
```

#### 4.15. Editar artefacto “Diagrama de Estado”

##### ❖ Cliente final:

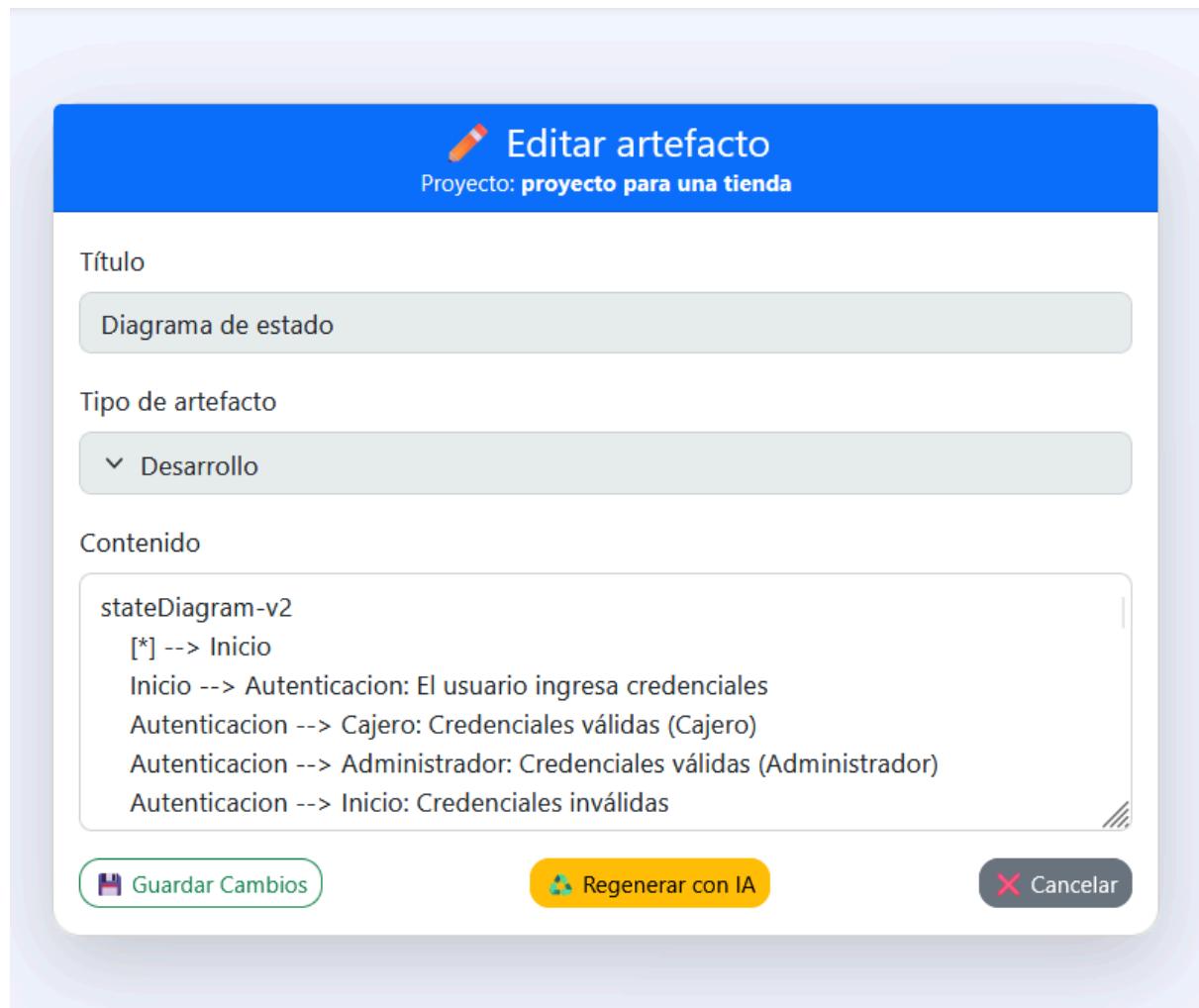
1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Estado, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

Diagrama de estado

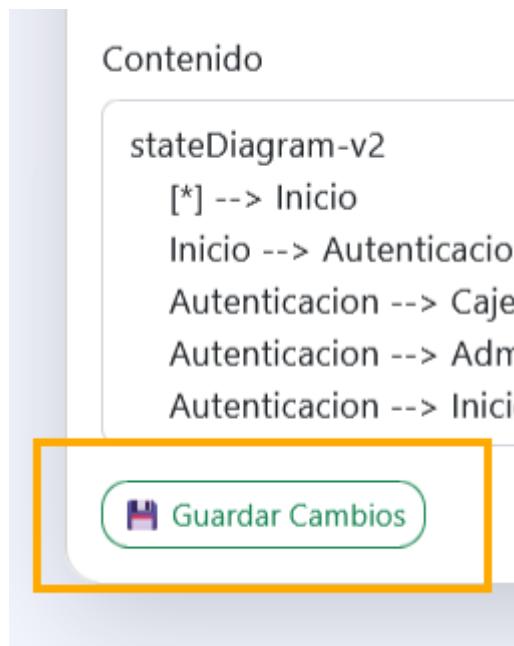
Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

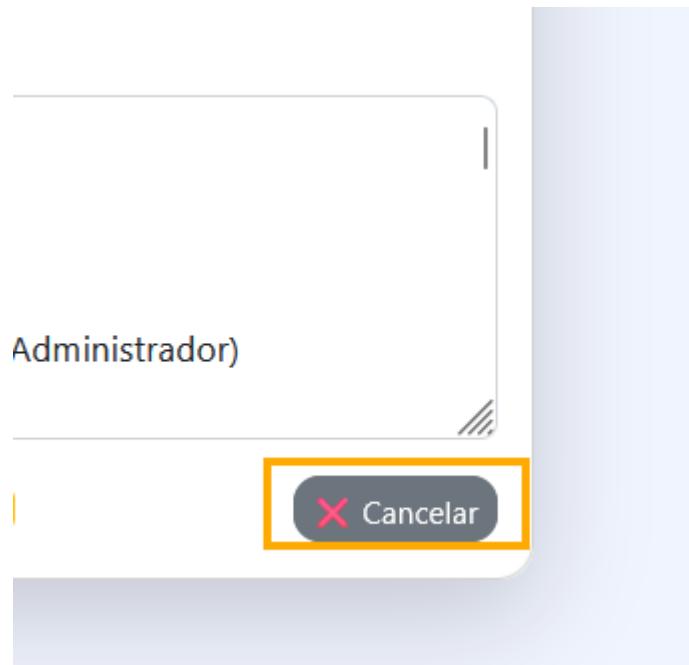
2. Al hacerlo, se abrirá un formulario que contiene el código en formato Mermaid, el cual podrá ser modificado por el usuario:



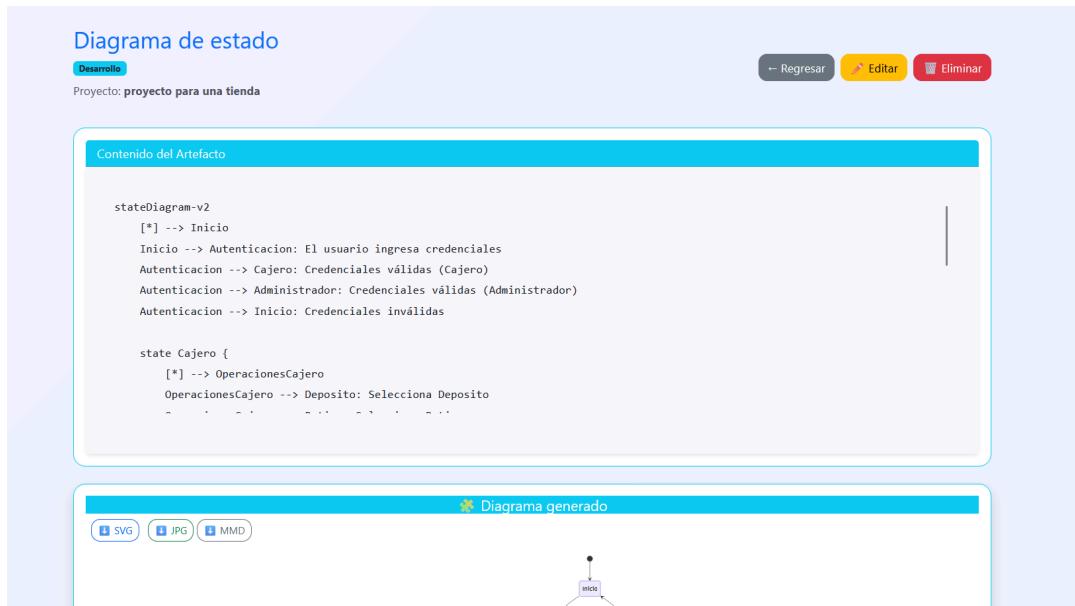
3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios para conservar las modificaciones:



4. Si el usuario decide no guardar, podrá cancelar los cambios pulsando el botón Cancelar:



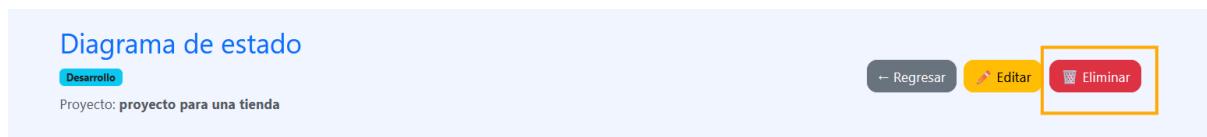
5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Diagrama de Estado:



## 4.16. Regenerar artefacto “Diagrama de Estado”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Diagrama de Estado, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:



2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:

ción: El usuario ingresa credenciales  
ajero: Credenciales válidas (Cajero)  
dministrador: Credenciales válidas (Administrador)  
nicio: Credenciales inválidas



3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Diagrama de Estado donde se mostrará el contenido regenerado:

Diagrama de estado

Desarrollo

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

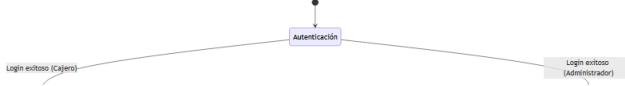
Contenido del Artefacto

```
stateDiagram-v2
[*] --> Autenticación
Autenticación --> Cajero: Login exitoso (Cajero)
Autenticación --> Administrador: Login exitoso (Administrador)

state Cajero {
[*] --> MenuCajero
MenuCajero --> Retiro: Selecciona Retiro
MenuCajero --> Deposito: Selecciona Deposito
MenuCajero --> ConsultaSaldo: Selecciona Consulta Saldo
}
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD



```
graph TD
    Start(( )) --> Autenticacion[Autenticación]
    Autenticacion --> Cajero[Login exitoso (Cajero)]
    Autenticacion --> Administrador[Login exitoso (Administrador)]
```

#### 4.17. Descargar formatos de “Diagrama de Estado”

##### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Estado, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



#### 4.18. Eliminar artefacto “Diagrama de Estado”

##### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Estado, el usuario puede eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:



#### 4.19. Ver artefacto “Diagrama de Secuencia” de la fase de Desarrollo

##### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama de Secuencia:

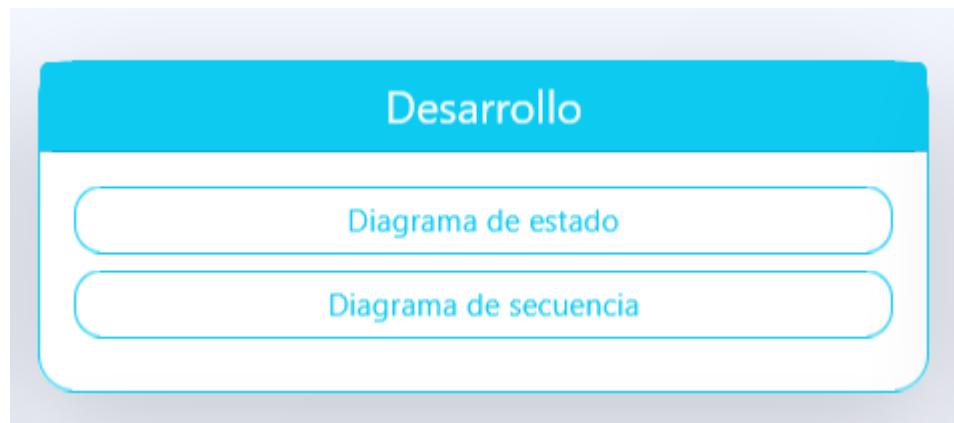
## sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

 Regresar



2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama de Secuencia:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama de Secuencia:

**Diagrama de secuencia**

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
sequenceDiagram
    actor Cajero
    actor Administrador
    participant Sistema

    Cajero->>Sistema: Realiza una acción
    activate Sistema
    Sistema-->>Cajero: Respuesta a la acción
    deactivate Sistema
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

```

sequenceDiagram
    actor Cajero
    actor Administrador
    participant Sistema

    Cajero->>Sistema: Realiza una acción
    activate Sistema
    Sistema-->>Cajero: Respuesta a la acción
    deactivate Sistema
  
```

## 4.20. Editar artefacto “Diagrama de Secuencia”

### ❖ Cliente final:

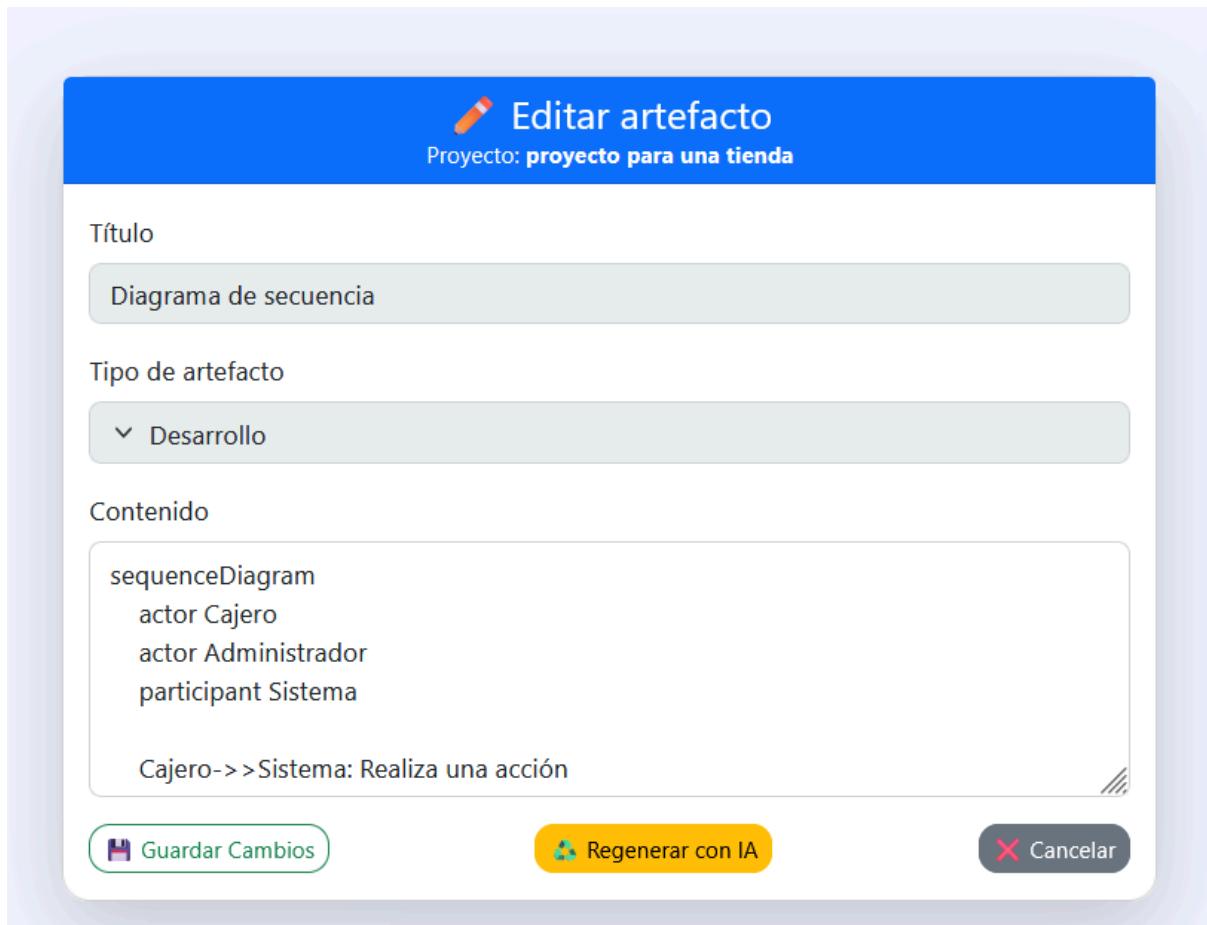
1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Secuencia, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

**Diagrama de secuencia**

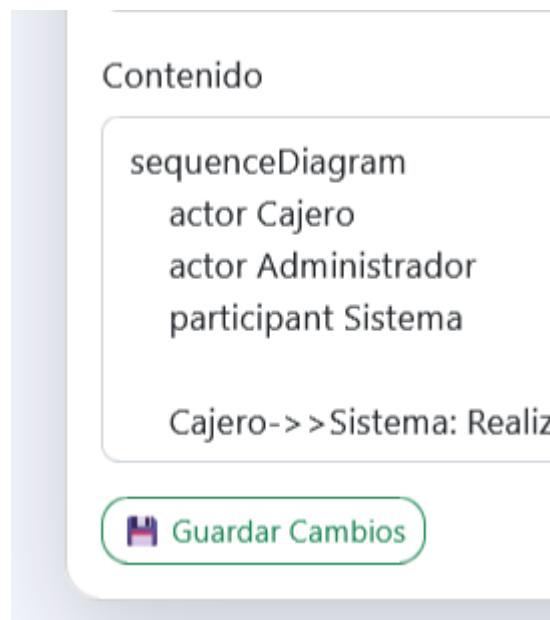
Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

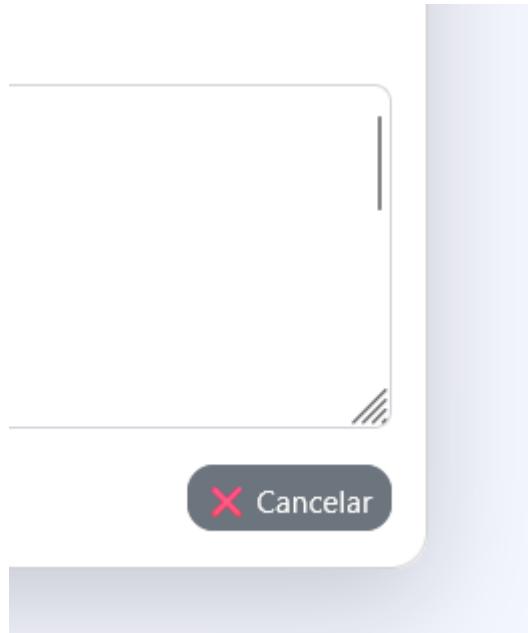
2. Al hacerlo, se abrirá un formulario que contiene el código en formato Mermaid, el cual podrá ser modificado por el usuario:



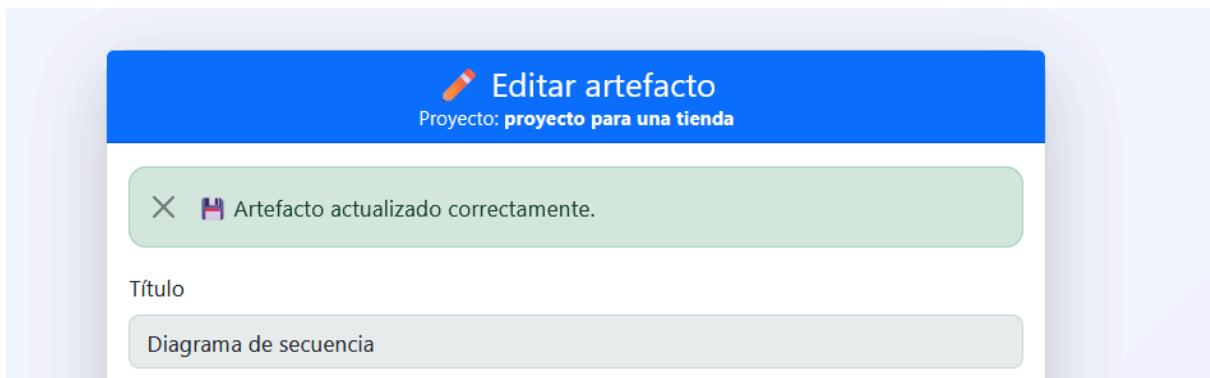
3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios para conservar las modificaciones:



4. Si el usuario decide no guardar, podrá cancelar los cambios pulsando el botón Cancelar:



5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Diagrama de Secuencia:



**Diagrama de secuencia**

Desarrollo

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
sequenceDiagram
    actor Cajero
    actor Administrador
    participant Sistema

    Cajero->>Sistema: Realiza una acción
    activate Sistema
    Sistema-->>Cajero: Respuesta a la acción
    deactivate Sistema
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

## 4.21. Regenerar artefacto “Diagrama de Secuencia”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Diagrama de Secuencia, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

**Diagrama de secuencia**

Desarrollo

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:

Realiza una acción

 Regenerar con IA

3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Diagrama de Secuencia donde se mostrará el contenido regenerado:

DocAI Luchito ▾

Diagrama de secuencia

Desarrollo Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
sequenceDiagram
    actor Cajero
    actor Administrador
    participant Sistema

    Cajero->>Sistema: Realiza Operación (Ej. Venta)
    activate Sistema
    Sistema-->>Cajero: Confirmación Operación
    deactivate Sistema
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD



```
sequenceDiagram
    actor Cajero
    actor Administrador
    participant Sistema

    Cajero->>Sistema: Realiza Operación (Ej. Venta)
    activate Sistema
    Sistema-->>Cajero: Confirmación Operación
    deactivate Sistema
```

## 4.22. Descargar formatos de “Diagrama de Secuencia”

### ❖ Cliente final:

En la pantalla del artefacto Diagrama de Secuencia, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



## 4.23. Eliminar artefacto “Diagrama de Secuencia”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Secuencia, el usuario puede eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:

## sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

 Regresar



## 4.24. Ver artefacto “Diagrama de Clases” de la fase de Diseño

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama de Clases.

## proyecto para una tienda

lo usara un cajero y un administrador

 Regresar



2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama de Clases:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama de Clases:

Diagrama de clases

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
classDiagram
    class Usuario {
        + nombre: String
        + login(): bool
    }

    class Cajero {
        + idCajero: int
        + realizarVenta(): void
    }
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

```
classDiagram
    class Usuario {
        + nombre: String
        + login() : bool
    }
```

## 4.25. Editar artefacto “Diagrama de Clases”

### ❖ Cliente final:

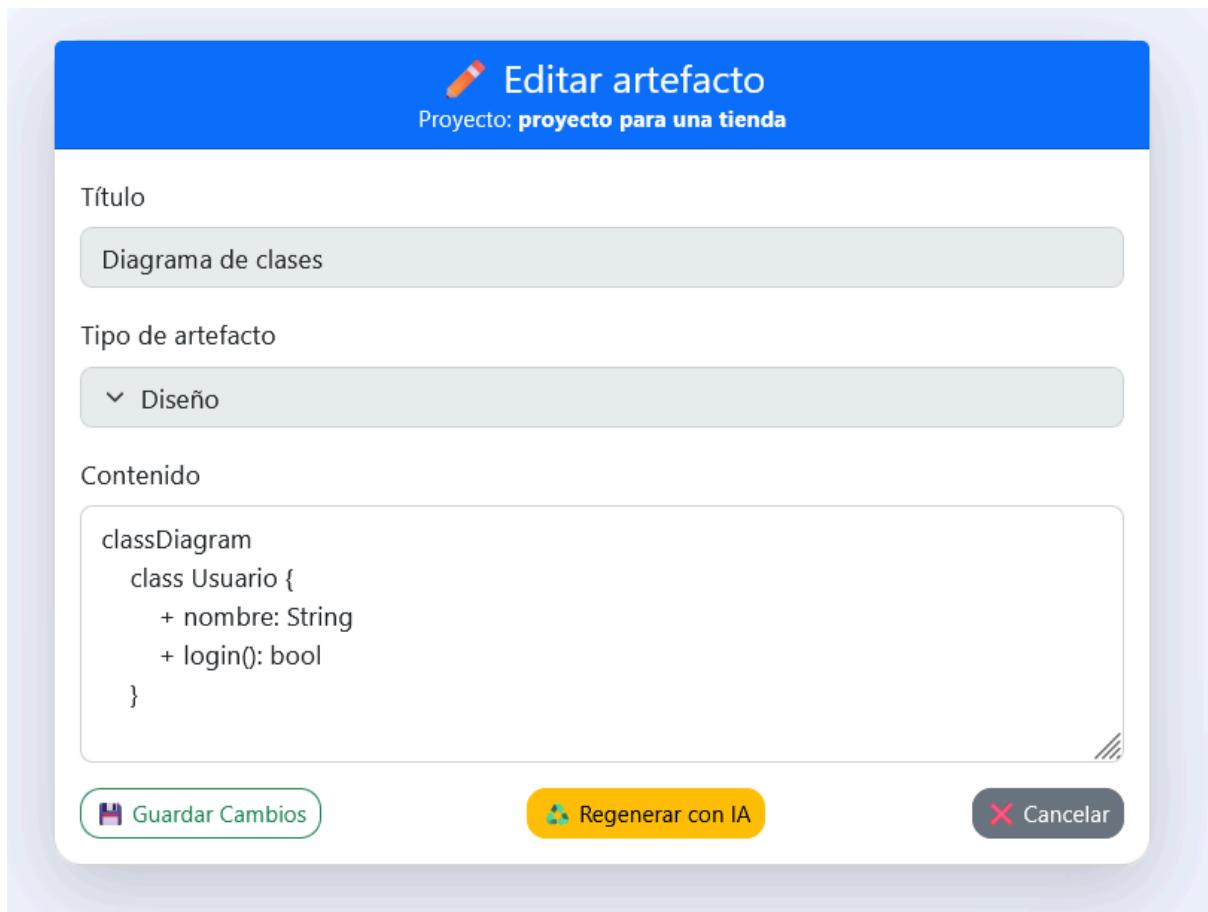
1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Clases, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

Diagrama de clases

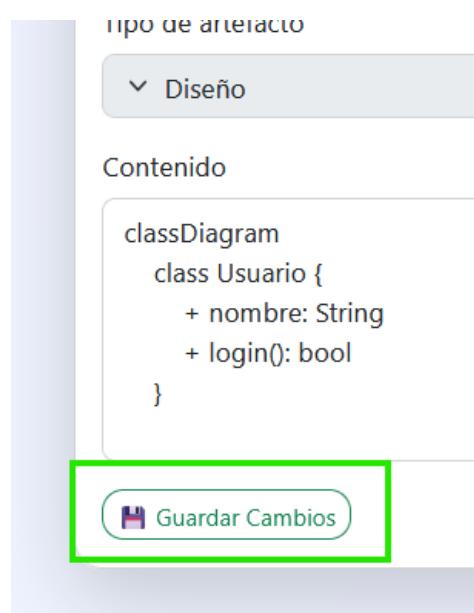
Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

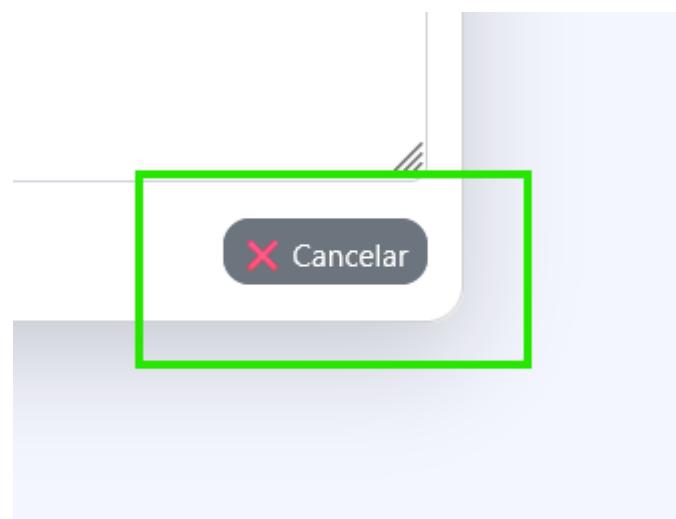
2. Al hacerlo, se abrirá un formulario que contiene el código en formato Mermaid, el cual podrá ser modificado por el usuario:



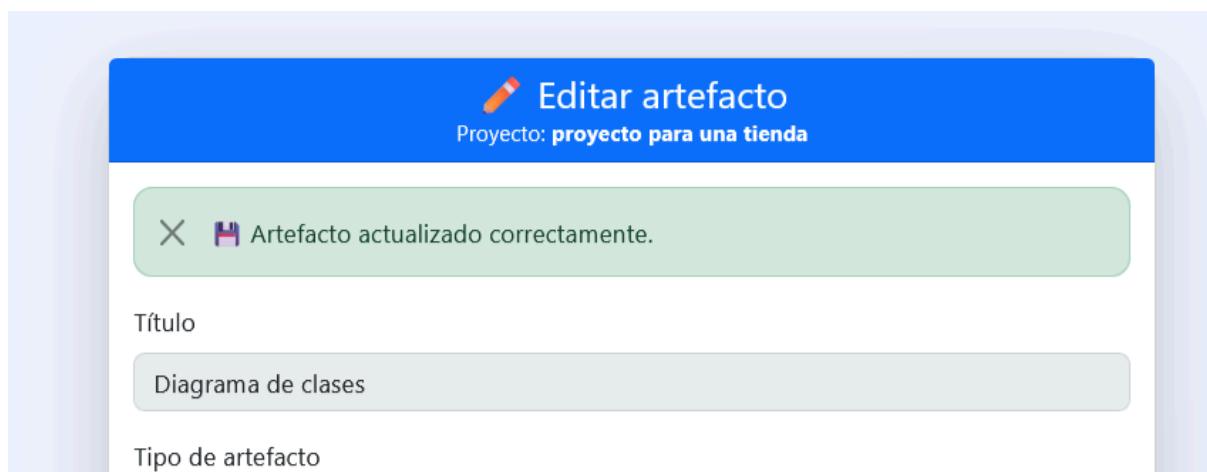
3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios para conservar las modificaciones:



4. Si el usuario decide no guardar, podrá cancelar los cambios pulsando el botón Cancelar:



5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Diagrama de Clases:



```

classDiagram
    class Usuario {
        + nombre: String
        + login(): bool
    }

    class Cajero {
        + idCajero: int
        + realizarVenta(): void
    }

```

## 4.26. Regenerar artefacto “Diagrama de Clases”

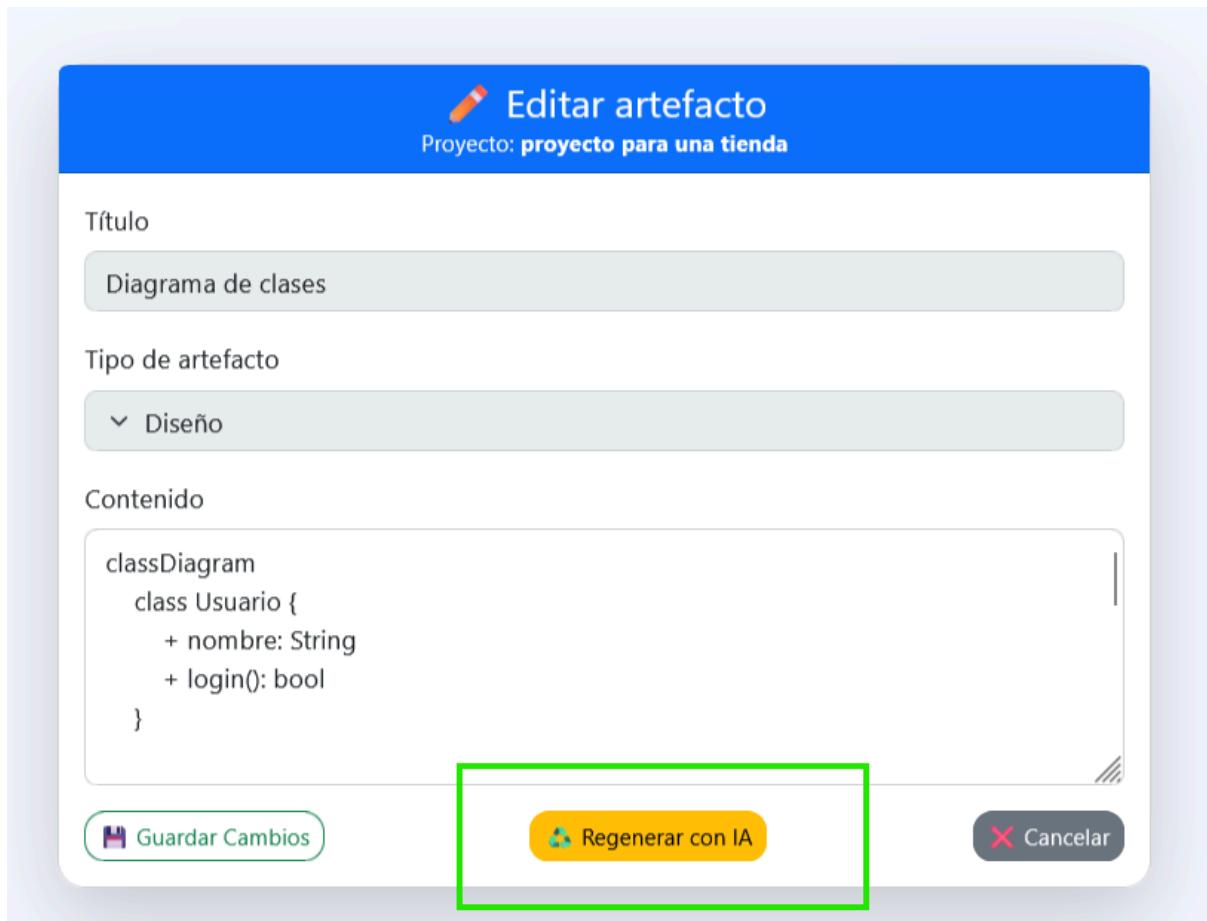
### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Diagrama de Clases, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

Diagrama generado

Usuario  
+ nombre: String

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:



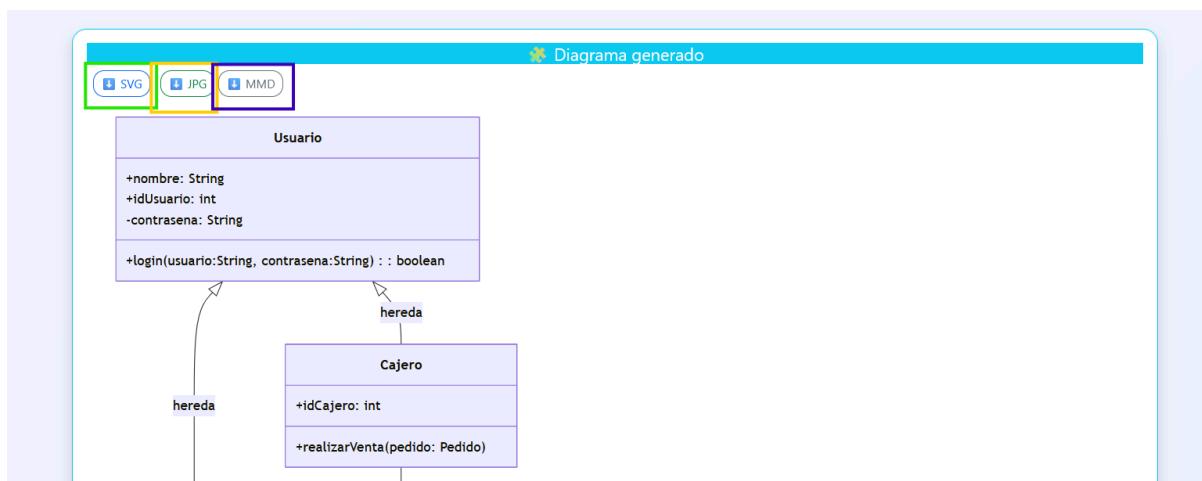
3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Diagrama de Clases donde se mostrará el contenido regenerado:



## 4.27. Descargar formatos de “Diagrama de Clases”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Clases, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



## 4.28. Eliminar artefacto “Diagrama de Clases”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama de Clases, el usuario puede eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:

sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

[Regresar](#)

Análisis Requisitos	Diseño	Desarrollo
Historia de Usuario Diagrama de flujo	Diagrama de clases Diagrama de Entidad-Relacion	Diagrama de secuencia Diagrama de estado
Pruebas	Despliegue	
caja negra smoke	Diagrama de C4-contexto Diagrama de C4-contenedor Diagrama de C4-implementación	

## 4.29. Ver artefacto “Diagrama ER” de la fase de Diseño

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama ER (Entidad-Relación).

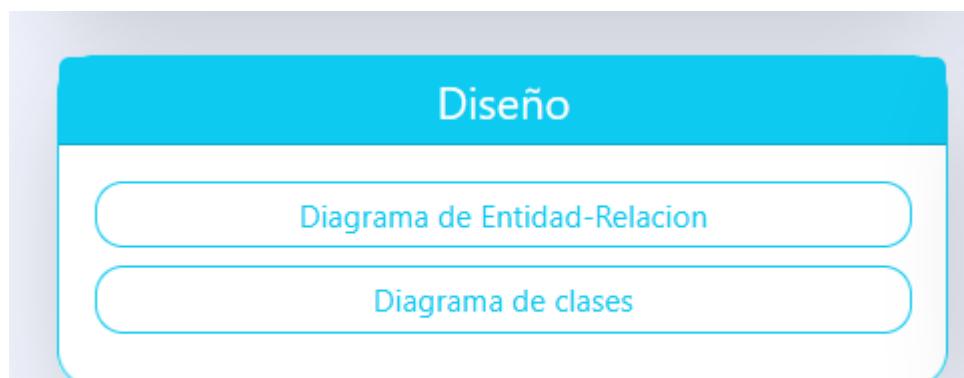
proyecto para una tienda

lo usara un cajero y un administrador

[Regresar](#)

Análisis Requisitos	Desarrollo	Despliegue
Diagrama de flujo Historia de Usuario	Diagrama de estado Diagrama de secuencia	Diagrama de C4
Diseño	Pruebas	
Diagrama de Entidad-Relacion Diagrama de clases	caja negra smoke	

2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama ER:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama ER:

Diagrama de Entidad-Relacion

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
erDiagram
    direction TB
    CAJERO {
        int id_cajero PK
        string nombre_cajero
    }
    ADMINISTRADOR {
        int id_admin PK
        string nombre_admin
    }
```

Diagrama generado

CAJERO

int	id_cajero	PK
string	nombre_cajero	

SVG JPG MMD

#### 4.30. Editar artefacto “Diagrama ER”

##### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama ER, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

Diagrama de Entidad-Relacion

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
erDiagram
    direction TB
    CAJERO {
        int id_cajero PK
        string nombre_cajero
    }
    ADMINISTRADOR {
        int id_admin PK
        string nombre_admin
    }
```

Diagrama generado

CAJERO

int	id_cajero	PK
string	nombre_cajero	

SVG JPG MMD

## Editar artefacto

Proyecto:  **proyecto para una tienda**

Título

Diagrama de Entidad-Relacion

Tipo de artefacto

Diseño

Contenido

```
erDiagram
    direction TB
    CAJERO {
        int id_cajero PK
        string nombre_cajero
    }
```

 Guardar Cambios  Regenerar con IA  Cancelar

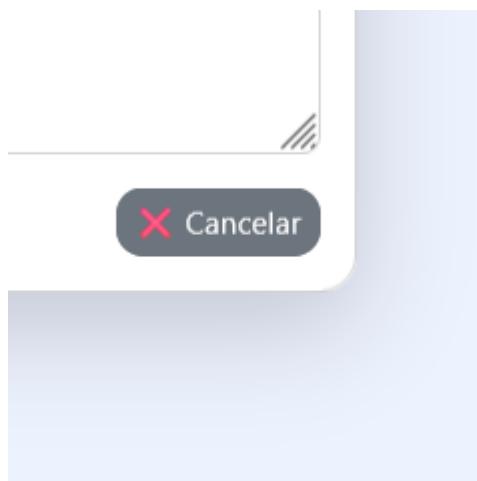
3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios para conservar las modificaciones:

Contenido

```
erDiagram
    direction TB
    CAJERO {
        int id_cajero PK
        string nombre_cajero
    }
```

 Guardar Cambios

4. Si el usuario decide no guardar, podrá cancelar los cambios pulsando el botón Cancelar:



5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Diagrama ER:



Diagrama de Entidad-Relacion

Diseño

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
erDiagram
    direction TB
    CAJERO {
        int id_cajero PK
        string nombre_cajero
    }
    ADMINISTRADOR {
        int id_admin PK
        string nombre_admin
    }
    CAJERO }--o{ ADMINISTRADOR
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

```
graph TD
    CAJERO[CAJERO] --- REL[ ]
    ADMINISTRADOR[ADMINISTRADOR] --- REL
    REL --> CAJERO
    REL --> ADMINISTRADOR
```

## 4.31. Regenerar artefacto “Diagrama ER”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Diagrama ER, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

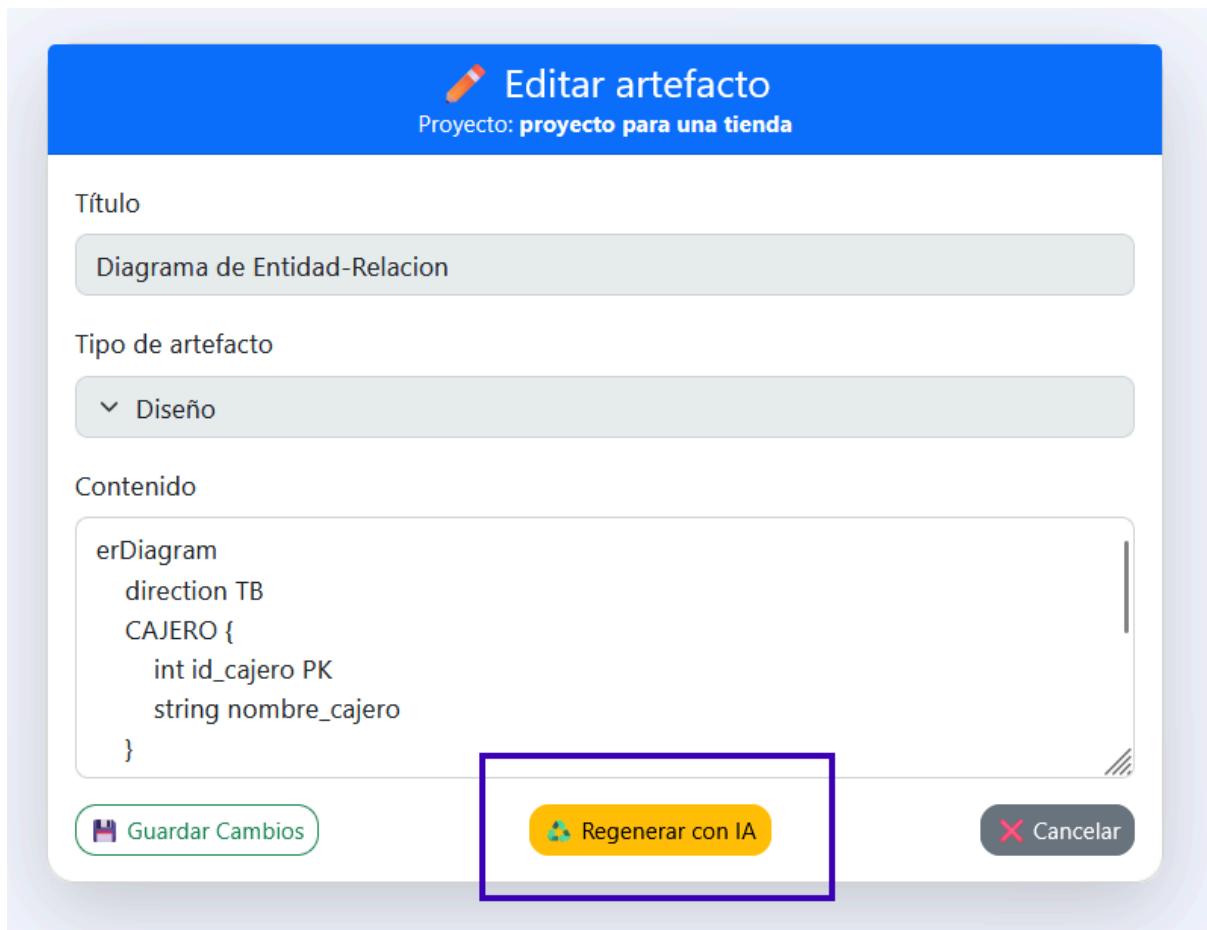
Diagrama de Entidad-Relacion

Diseño

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:



3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Diagrama ER donde se mostrará el contenido regenerado:

Diagrama de Entidad-Relacion  
Proyecto: proyecto para una tienda

Contenido del Artefacto

```
erDiagram
    direction TB
    CAJERO {
        int id_cajero PK
        string nombre
    }
    ADMINISTRADOR {
        int id_admin PK
        string nombre
    }
```

Diagrama generado

CAJERO

int	id_cajero	PK
-----	-----------	----

ADMINISTRADOR

int	id_admin	PK
-----	----------	----

SVG JPG MMD

## 4.32. Descargar formatos de “Diagrama ER”

### ❖ Cliente final:

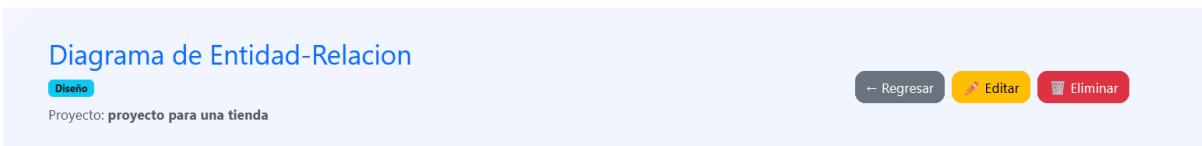
1. En la pantalla del artefacto Diagrama ER, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



## 4.33. Eliminar artefacto “Diagrama ER”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama ER, el usuario puede eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:

## sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

 Regresar



## 4.34. Ver artefacto “Caja Negra” de la fase de Pruebas

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Caja Negra.

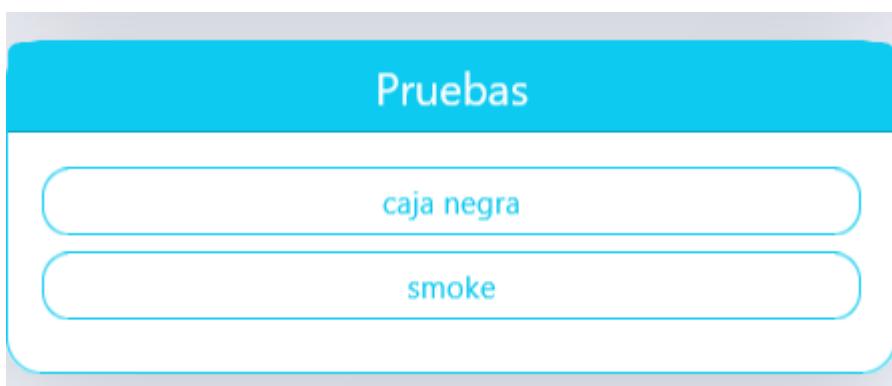
## proyecto para una tienda

lo usara un cajero y un administrador

 Regresar



2. El usuario debe pulsar el botón Caja Negra:



3. Al pulsarlo, se generarán automáticamente los casos de prueba de tipo caja negra y se redirigirá a la pantalla de Caja Negra:

The screenshot shows a software interface for managing artifacts. At the top, there's a header with the title 'caja negra' and a subtitle 'Proyecto: proyecto para una tienda'. On the right side of the header are three buttons: 'Regresar' (Back), 'Editar' (Edit, highlighted with a yellow border), and 'Eliminar' (Delete). Below the header is a section titled 'Contenido del Artefacto' (Artifact Content) with a light blue background. Inside this section, there's a detailed description of a test case named 'PCN-01' for 'Inicio de Sesión Exitoso de Cajero'. The description includes steps for entering valid credentials and starting the session, followed by a note that the system should display the cashier's main interface. At the bottom of the content area, there are two small, partially visible icons.

#### 4.35. Editar artefacto “Caja Negra”

##### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Caja Negra, podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

This screenshot is similar to the one above, showing the 'caja negra' artifact details page. The 'Editar' button is specifically highlighted with a green rectangular box. The rest of the interface, including the artifact title, project name, and other buttons, remains the same.

2. Al pulsar, le saldrá un formulario con los casos de prueba generados, donde el usuario puede modificarlos:

Editar artefacto  
Proyecto: proyecto para una tienda

Título  
caja negra

Tipo de artefacto  
▼ Pruebas

Contenido

PCN-01  
Inicio de Sesión Exitoso de Cajero  
Verificar que un cajero pueda iniciar sesión en el sistema con credenciales válidas.  
El sistema debe estar instalado y en ejecución.  
Nombre de usuario de cajero válido, contraseña de cajero válida.  
1. Introducir el nombre de usuario del cajero.

Guardar Cambios    Regenerar con IA    Cancelar

3. Al realizar los cambios, para ser guardados se debe pulsar el botón Guardar Cambio:

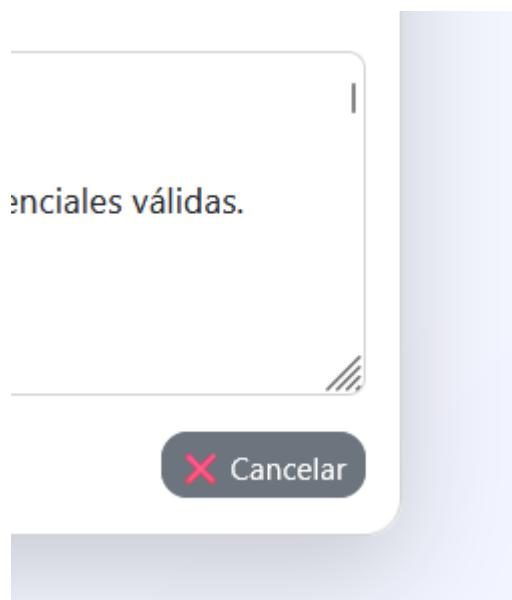
Tipo de artefacto  
▼ Pruebas

Contenido

PCN-01  
Inicio de Sesión Exitoso de Cajero  
Verificar que un cajero pueda iniciar sesión en el sistema con credenciales válidas.  
El sistema debe estar instalado y en ejecución.  
Nombre de usuario de cajero válido, contraseña de cajero válida.  
1. Introducir el nombre de usuario del cajero.

Guardar Cambios

4. Caso contrario, que no se quiera guardar las modificaciones debe pulsar la opción Cancelar:



5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Caja Negra:

**caja negra**

Pruebas

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

PCN-01  
Inicio de Sesión Exitoso de Cajero  
Verificar que un cajero pueda iniciar sesión en el sistema con credenciales válidas.  
El sistema debe estar instalado y en ejecución.  
Nombre de usuario de cajero válido, contraseña de cajero válida.  
1. Introducir el nombre de usuario del cajero.  
2. Introducir la contraseña del cajero.  
3. Hacer clic en el botón "Iniciar Sesión".  
El sistema debe mostrar la interfaz principal del cajero.

CSV

## 4.36. Regenerar artefacto “Caja Negra”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Caja Negra, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

**caja negra**

Pruebas

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar los casos de prueba con el botón Regenerar con IA:

📝 Editar artefacto  
 Proyecto:  **proyecto para una tienda**

**Título**

**caja negra**

**Tipo de artefacto**

**▼ Pruebas**

**Contenido**

PCN-01

**Inicio de Sesión Exitoso de Cajero**

Verificar que un cajero pueda iniciar sesión en el sistema con credenciales válidas.

El sistema debe estar instalado y en ejecución.

Nombre de usuario de cajero válido, contraseña de cajero válida.

1. Introducir el nombre de usuario del cajero.

[💾 Guardar Cambios](#)
[🔃 Regenerar con IA](#)
[✖ Cancelar](#)

3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Caja Negra donde se mostrará el contenido regenerado:

**caja negra**

Proyecto:  **proyecto para una tienda**

[← Regresar](#)
📝 Editar
🗑 Eliminar

**Contenido del Artefacto**

- Identificador: PCN-01
- Nombre de la prueba de caja negra: Inicio de sesión del cajero con credenciales válidas
- Propósito: Verificar que un cajero pueda iniciar sesión en el sistema con un nombre de usuario y contraseña válidos.
- Prerrequisito: El sistema debe estar en la pantalla de inicio de sesión. Existe una cuenta de cajero activa en el sistema.
- Datos de entrada: Nombre de usuario del cajero válido, contraseña del cajero válida.
- Pasos para realizar la prueba: 1. Introducir el nombre de usuario del cajero en el campo correspondiente. 2. Introducir la contraseña del cajero en el campo correspondiente. 3. Hacer clic en el botón "Iniciar sesión".
- Resultado esperado: El sistema debe redirigir al cajero a la pantalla principal de la aplicación para cajeros.

- Identificador: PCN-02

## 4.37. Eliminar artefacto “Caja Negra”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Caja Negra, podrá eliminar el contenido generado al pulsar el botón Eliminar:



2. Al pulsarlo nos redirigirá a la pantalla de las fases de la documentación del proyecto:



## 4.38. Ver artefacto “Pruebas Smoke” de la fase de Pruebas

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Pruebas Smoke.

sistema para tienda

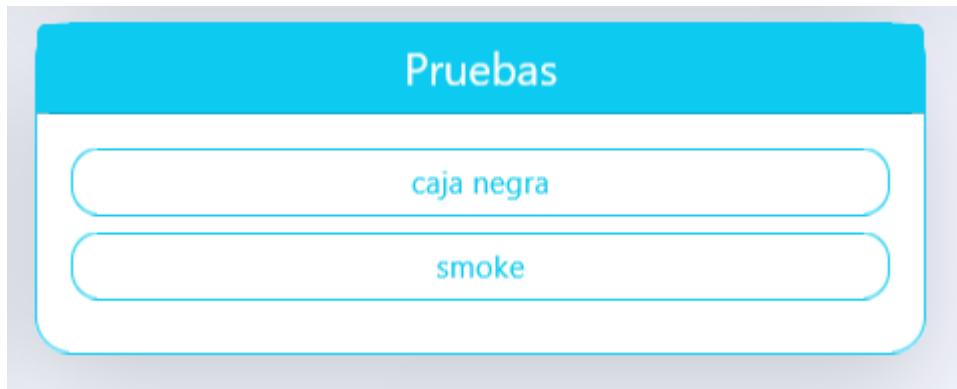
sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

[Regresar](#)

Análisis Requisitos	Diseño	Desarrollo
Historia de Usuario	Diagrama de clases	Diagrama de secuencia
Diagrama de flujo	Diagrama de Entidad-Relacion	Diagrama de estado

Pruebas	Despliegue
caja negra	Diagrama de C4-contexto
smoke	Diagrama de C4-contenedor
	Diagrama de C4-implementación

2. El usuario debe pulsar el botón Pruebas Smoke:



3. Al pulsarlo, se generarán automáticamente las pruebas de tipo Smoke y se redirigirá a la pantalla de Pruebas Smoke:

smoke

Proyecto: [proyecto para una tienda](#)

[← Regresar](#) [Editar](#) [Eliminar](#)

Contenido del Artefacto

- Nombre de la prueba: Inicio de sesión del cajero
- Propósito: Verificar que un cajero puede iniciar sesión en el sistema.
- Pasos mínimos: Ingresar usuario/contraseña válidos de cajero, presionar botón "Iniciar sesión".
- Resultado esperado: El sistema muestra la interfaz del cajero.
  
- Nombre de la prueba: Venta básica
- Propósito: Verificar que un cajero puede registrar y completar una venta.
- Pasos mínimos: Agregar un artículo al carrito, seleccionar método de pago (efectivo), completar la venta.
- Resultado esperado: La venta se registra, se imprime el recibo, el inventario se actualiza (si aplica).

## 4.39. Editar artefacto “Pruebas Smoke”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Pruebas Smoke, podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:



2. Al pulsar, le saldrá un formulario con el contenido generado donde el usuario puede modificarlo:

Editar artefacto  
Proyecto: **proyecto para una tienda**

Título  
smoke

Tipo de artefacto  
▼ Pruebas

Contenido

- Nombre de la prueba: Inicio de sesión del cajero
- Propósito: Verificar que un cajero puede iniciar sesión en el sistema.
- Pasos mínimos: Ingresar usuario/contraseña válidos de cajero, presionar botón "Iniciar sesión".
- Resultado esperado: El sistema muestra la interfaz del cajero.

Guardar Cambios    Regenerar con IA    Cancelar

3. Al realizar los cambios, para ser guardados se debe pulsar el botón Guardar Cambio:

## Contenido

- Nombre de la prueba: Ir
- Propósito: Verificar que
- Pasos mínimos: Ingresar sesión".
- Resultado esperado: El s

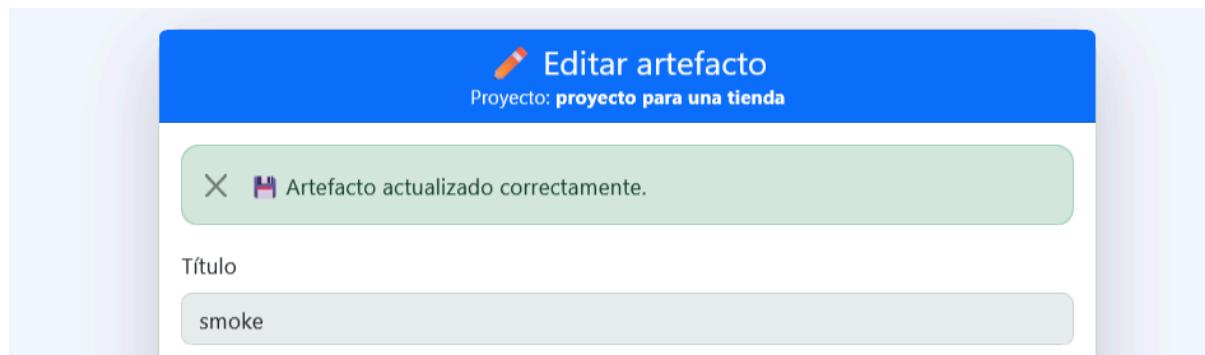
 Guardar Cambios

4. Caso contrario, que no se quiera guardar las modificaciones debe pulsar la opción Cancelar:

ma.  
resionar botón "Iniciar

 Cancelar

5. Al guardar correctamente, se mostrará en la pantalla del formulario y los cambios se mostrarán en la pantalla de Pruebas Smoke:



Contenido del Artefacto

- Nombre de la prueba: Login de cajero  
- Propósito: Verificar que un cajero puede acceder al sistema.  
- Pasos mínimos: Introducir usuario/contraseña de cajero válidos y presionar "Entrar".  
- Resultado esperado: El cajero es redirigido a la pantalla principal de venta.

- Nombre de la prueba: Login de administrador  
- Propósito: Verificar que un administrador puede acceder al sistema.  
- Pasos mínimos: Introducir usuario/contraseña de administrador válidos y presionar "Entrar".  
- Resultado esperado: El administrador es redirigido al panel de administración.

## 4.40. Regenerar artefacto “Pruebas Smoke”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Pruebas Smoke, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

smoke

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar   Editar   Eliminar

2. Al pulsar, le saldrá un formulario donde el usuario puede regenerar el contenido generado con el botón Regenerar con IA:

 **Editar artefacto**  
Proyecto:  **proyecto para una tienda**

Título

Tipo de artefacto

Contenido

- Nombre de la prueba: Login de cajero
- Propósito: Verificar que un cajero puede acceder al sistema.
- Pasos mínimos: Introducir usuario/contraseña de cajero válidos y presionar "Entrar".
- Resultado esperado: El cajero es redirigido a la pantalla principal de venta.

- Nombre de la prueba: Login de administrador

 **Guardar Cambios**

 **Regenerar con IA**

 **Cancelar**

3. Al pulsarlo, nos redirigirá a la pantalla de Pruebas Smoke donde se mostrará el contenido regenerado:

smoke

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

- Nombre de la prueba: Inicio de sesión de cajero  
- Propósito: Validar el inicio de sesión básico del cajero al sistema.  
- Pasos mínimos: Introducir credenciales válidas de cajero y hacer clic en "Iniciar sesión".  
- Resultado esperado: El cajero es redirigido a la pantalla principal del cajero.

- Nombre de la prueba: Venta de un producto  
- Propósito: Validar la creación básica de una venta por parte del cajero.  
- Pasos mínimos: Buscar un producto, añadirlo al carrito y completar la venta con un método de pago predeterminado.  
- Resultado esperado: La venta se registra correctamente y se imprime un recibo (o se muestra una confirmación en pantalla).

## 4.41. Eliminar artefacto “Pruebas Smoke”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla de Pruebas Smoke, podrá eliminar el contenido generado al pulsar el botón Eliminar:

smoke

Proyecto: proyecto para una tienda

← Regresar Editar Eliminar

2. Al pulsarlo nos redirigirá a la pantalla de las fases de la documentación del proyecto:

sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

Regresar

Análisis Requisitos	Diseño	Desarrollo
Historia de Usuario	Diagrama de clases	Diagrama de secuencia
Diagrama de flujo	Diagrama de Entidad-Relacion	Diagrama de estado

Pruebas	Despliegue
caja negra	Diagrama de C4-contexto
smoke	Diagrama de C4-contenedor
	Diagrama de C4-implementación

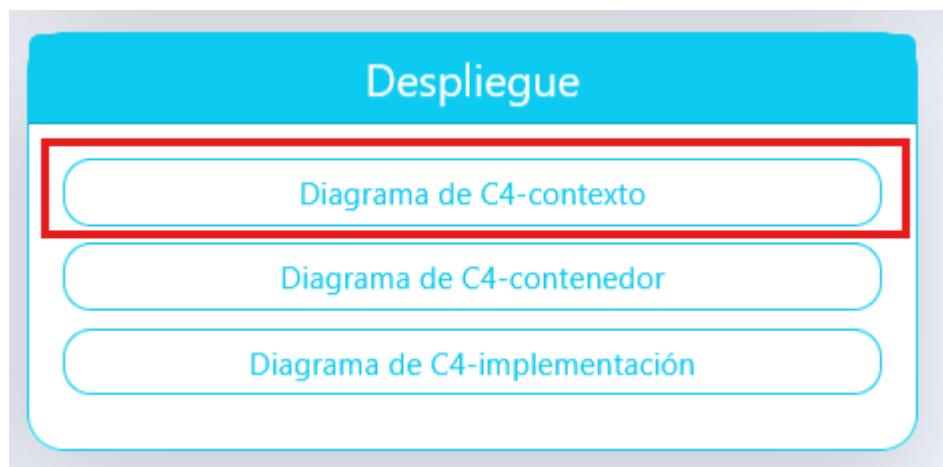
## 4.42. Ver artefacto “Diagrama C4 de Contexto” de la fase de despliegue

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama C4 de Contexto:



2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama C4 de Contexto:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama C4 de Contexto:

**Diagrama de C4-contexto**

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```

Person(cajero, "Cajero", "Usuario que realiza ventas y gestiona la caja.")
Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona productos, usuarios y reportes.")

System(sistema_ventas, "Sistema de Control de Ventas", "Sistema para gestionar ventas, productos, usuarios y reportes.")

SystemDb(base_datos, "Base de Datos de Ventas", "Almacena información de productos, ventas, usuarios, etc.")

Rel(cajero, sistema_ventas, "Realiza ventas")
Rel(administrador, sistema_ventas, "Gestiona el sistema")
Rel(sistema_ventas, base_datos, "Almacena y consulta datos")

```

**Diagrama generado**

SVG
JPG
MMD

"Contexto del Sistema de Control de Ventas"

```

graph LR
    Cajero --> SistCV
    Administrador --> SistCV
    SistCV --> BaseDatos
    style Cajero fill:#003366,color:#fff
    style Administrador fill:#003366,color:#fff
    style SistCV fill:#003366,color:#fff
    style BaseDatos fill:#003366,color:#fff
    
```

#### 4.43. Editar artefacto “Diagrama C4 de Contexto”

##### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de Contexto, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

## Diagrama de C4-contexto

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar

Editar

Eliminar

### Contenido del Artefacto

```
Person(cajero, "Cajero", "Usuario que realiza ventas y gestiona la caja.")
Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona productos, usuarios y reportes.")

System(sistema_ventas, "Sistema de Control de Ventas", "Sistema para gestionar ventas, productos, usuarios y reportes.")

SystemDb(base_datos, "Base de Datos de Ventas", "Almacena información de productos, ventas, usuarios, etc.")

Rel(cajero, sistema_ventas, "Realiza ventas")
Rel(administrador, sistema_ventas, "Gestiona el sistema")
Rel(sistema_ventas, base_datos, "Almacena y consulta datos")
```

### Diagrama generado

[SVG](#) [JPG](#) [MMD](#)

"Contexto del Sistema de Control de Ventas"



- Al hacerlo, se abrirá un formulario con el contenido Mermaid que podrá ser modificado:

### Editar artefacto

Proyecto: sistema para tienda

Título

Tipo de artefacto

Despliegue

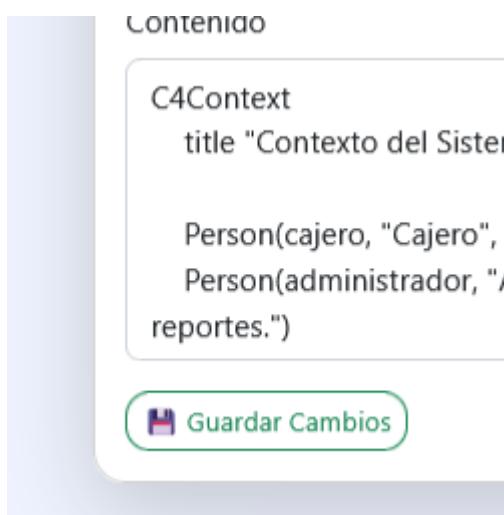
Contenido

```
C4Context
title "Contexto del Sistema de Control de Ventas"

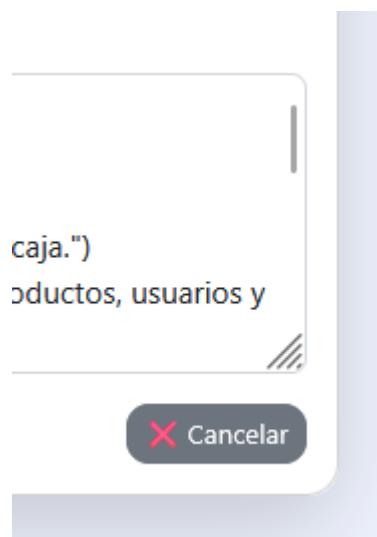
Person(cajero, "Cajero", "Usuario que realiza ventas y gestiona la caja.")
Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona productos, usuarios y reportes.")
```

[Guardar Cambios](#) [Regenerar con IA](#) [Cancelar](#)

3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios para conservar las modificaciones:



4. Si decide no guardar, podrá pulsar el botón Cancelar:



- Una vez guardado correctamente, los cambios se mostrarán reflejados en la pantalla del artefacto:

**Diagrama de C4-contexto**

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
C4Context
title "Contexto del Sistema de Control de Ventas"

Person(cajero, "Cajero", "Usuario que realiza ventas y gestiona la caja.")
Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona productos, usuarios y reportes.")

System(sistema_ventas, "Sistema de Control de Ventas", "Sistema para gestionar ventas, productos, usuarios y reportes.")

SystemDb(base_datos, "Base de Datos de Ventas", "Almacena información de productos, ventas, usuarios, etc.")
```

**Diagrama generado**

SVG JPG MMD

"Contexto del Sistema de Control de Ventas"

```

graph LR
    Cajero --> SCV
    Admin[Administrador] --> SCV
    SCV --> BDV
    
```

#### 4.44. Regenerar artefacto “Diagrama C4 de Contexto”

##### ❖ Cliente final:

- En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de Contexto, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

**Diagrama de C4-contexto**

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar **Editar** Eliminar

- Dentro del formulario, podrá usar la opción Regenerar con IA para actualizar automáticamente el contenido generado:

"Sistema de Control de Ventas"

"); "Usuario que realiza ventas y gestiona la caja"; "Administrador", "Usuario que gestiona produc

 Regenerar con IA

3. Al pulsarlo, el nuevo contenido será mostrado en la pantalla del artefacto:

**Diagrama de C4-contexto**

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar  Editar  Eliminar

Contenido del Artefacto

```
C4Context
    title "Contexto del Sistema de Control de Ventas"

    Person(cajero, "Cajero", "Usuario que registra las ventas.")
    Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona el sistema y genera reportes.")

    System(sistemaVentas, "Sistema de Control de Ventas", "Sistema para el registro y gestión de ventas.")

    SystemDb(baseDatos, "Base de Datos de Ventas", "Almacena la información de las ventas, productos, etc.")
```

Diagrama generado

 SVG  JPG  MMD

"Contexto del Sistema de Control de Ventas"

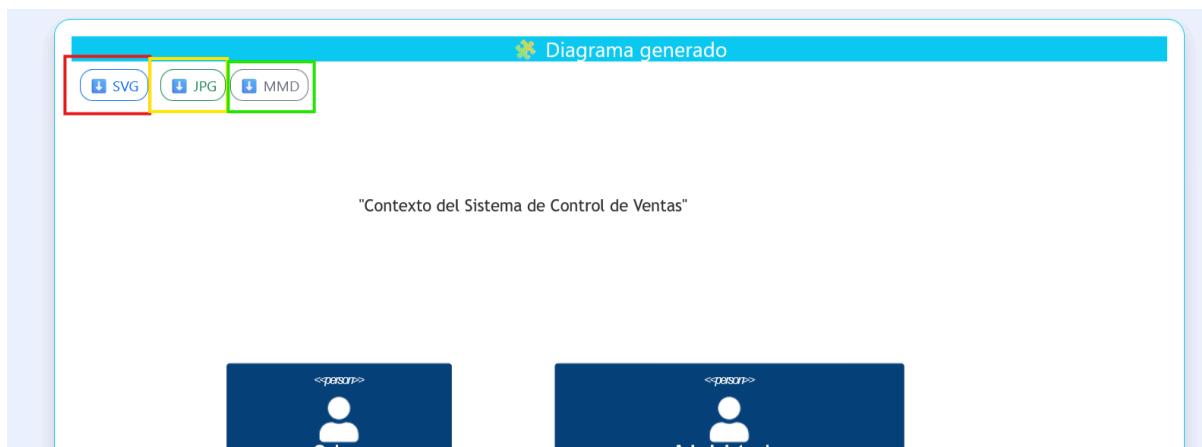


The diagram consists of two rounded rectangular boxes. The left box is dark blue with a white person icon and the word 'Cajero' below it. A bracket points from the text 'Usuario que registra las ventas' to this box. The right box is also dark blue with a white person icon and the word 'Administrador' below it. A bracket points from the text 'Usuario que gestiona el sistema y genera reporte' to this box.

#### 4.45. Descargar formatos de “Diagrama C4 de Contexto”

❖ **Cliente final:**

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de Contexto, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



#### 4.46. Eliminar artefacto “Diagrama C4 de Contexto”

❖ **Cliente final:**

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de Contexto, el usuario podrá eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:

## sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

 Regresar



## 4.47. Ver artefacto “Diagrama C4 de Contenedores” de la fase de Despliegue

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama C4 de Contenedores:

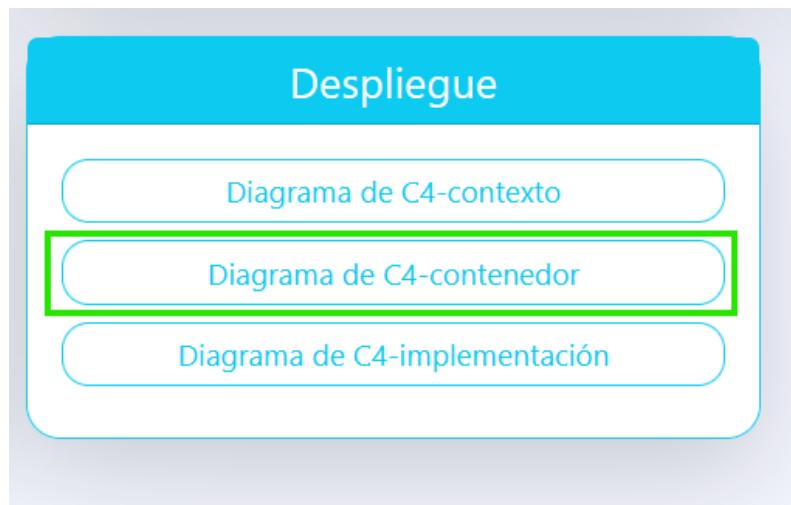
## sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

 Regresar



2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama C4 de Contenedores:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama C4 de Contenedores:

**Diagrama de C4-contenedor**

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar   Editar   Eliminar

Contenido del Artefacto

```
C4Container
    title "Diagrama de Contenedores para Sistema de Control de Ventas"

    Person(cajero, "Cajero", "Usuario que registra las ventas en el sistema")
    Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona los productos y reportes del sistema")

    Container_Boundary(sistema_ventas, "Sistema de Control de Ventas") {
        Container(frontend, "Aplicación Web", "JavaScript, React", "Interfaz de usuario para cajeros y administradores")
        Container(backend, "API de Ventas", "Java, Spring Boot", "Procesa las solicitudes de la aplicación web y gestiona la lógica de negocio")
```

Diagrama generado

SVG   JPG   MMD

"Diagrama de Contenedores para Sistema de Control de Ventas"

## 4.48. Editar artefacto “Diagrama C4 de Contenedores”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de contenedores, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:



2. Se abrirá un formulario con el contenido en formato Mermaid que podrá ser modificado:

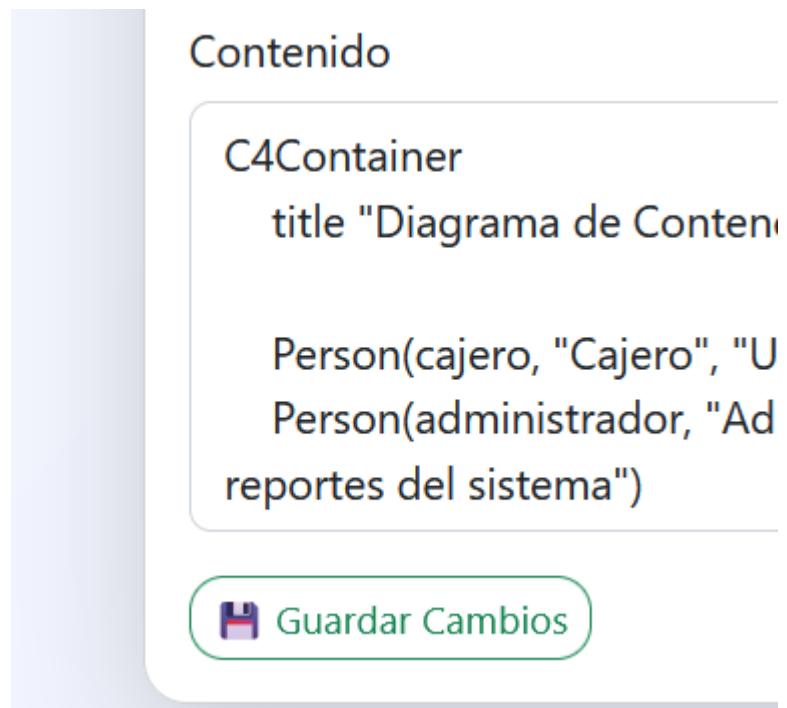
The screenshot shows a modal dialog titled 'Editar artefacto' with a blue header bar. The header also displays the project name 'sistema para tienda'. The main area contains fields for 'Título' (Title) with the value 'Diagrama de C4-contenedor', 'Tipo de artefacto' (Artifact Type) with a dropdown menu showing 'Despliegue' (Deployment) selected, and a large 'Contenido' (Content) section. The content section contains Mermaid code for a C4Container diagram:

```
C4Container
title "Diagrama de Contenedores para Sistema de Control de Ventas"

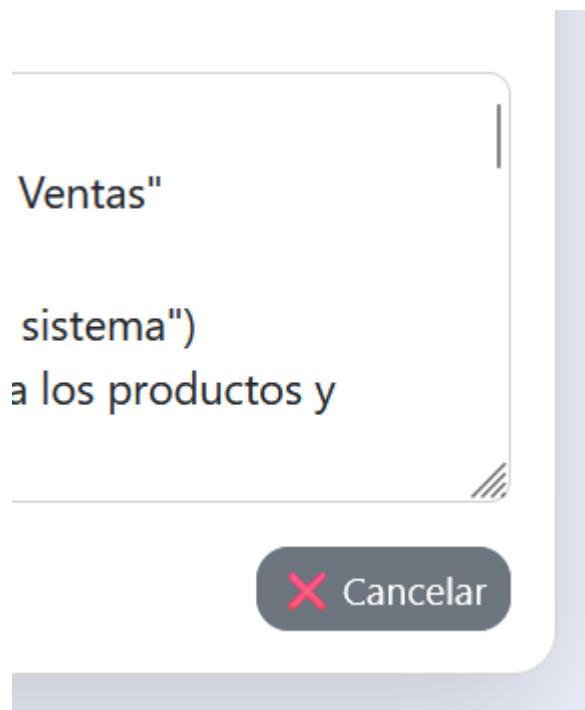
Person(cajero, "Cajero", "Usuario que registra las ventas en el sistema")
Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona los productos y reportes del sistema")
```

At the bottom of the modal are three buttons: 'Guardar Cambios' (Save Changes), 'Regenerar con IA' (Regenerate with AI), and 'Cancelar' (Cancel).

3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios:



4. Si decide no guardar, podrá pulsar el botón Cancelar:



5. Una vez guardado correctamente, los cambios se verán reflejados en la pantalla del artefacto:

Diagrama de C4-contenedor

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
C4Container
    title "Diagrama de Contenedores para Sistema de Control de Ventas"

    Person(cajero, "Cajero", "Usuario que registra las ventas en el sistema")
    Person(administrador, "Administrador", "Usuario que gestiona los productos y reportes del sistema")

    Container_Boundary(sistema_ventas, "Sistema de Control de Ventas") {
        Container(frontend, "Aplicación Web", "JavaScript, React", "Interfaz de usuario para cajeros y administradores")
        Container(backend, "API de Ventas", "Java, Spring Boot", "Procesa las solicitudes de la aplicación web y gestiona la lógica de negocio")
    }

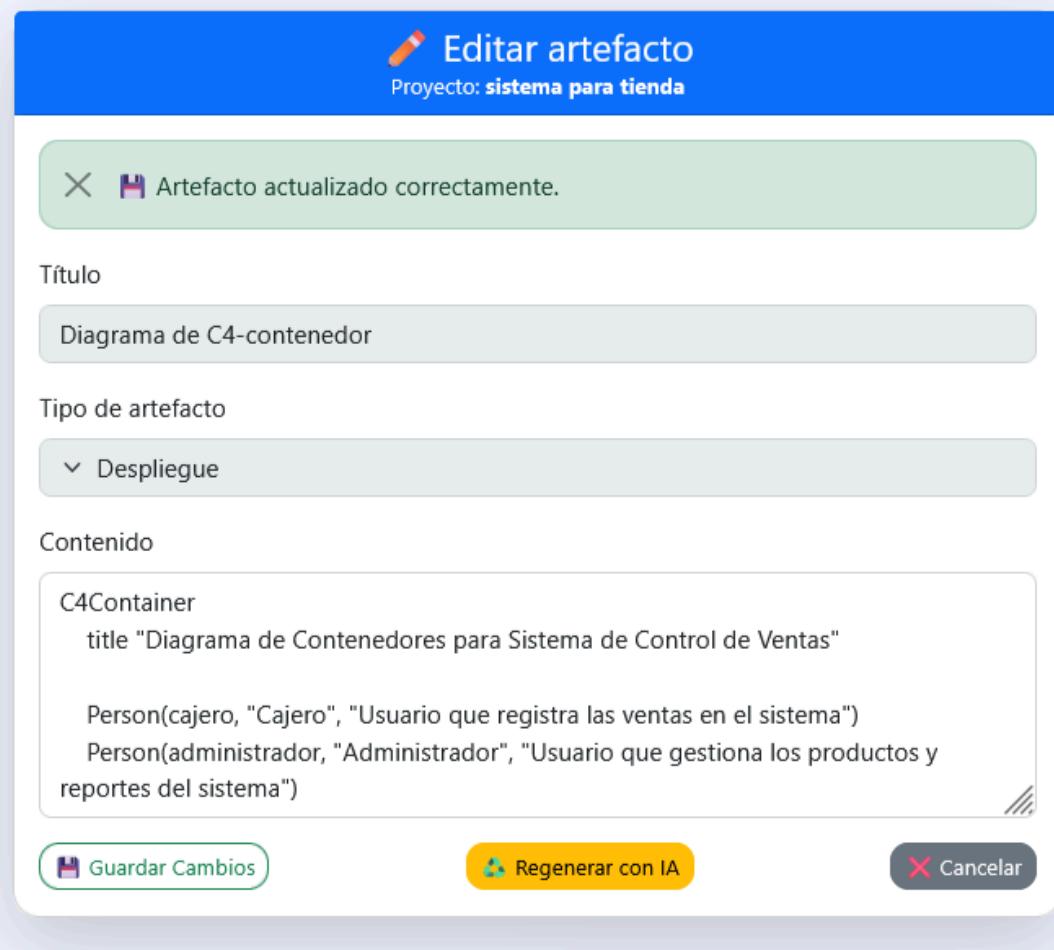
```

Diagrama generado

SVG JPG MMD

"Diagrama de Contenedores para Sistema de Control de Ventas"

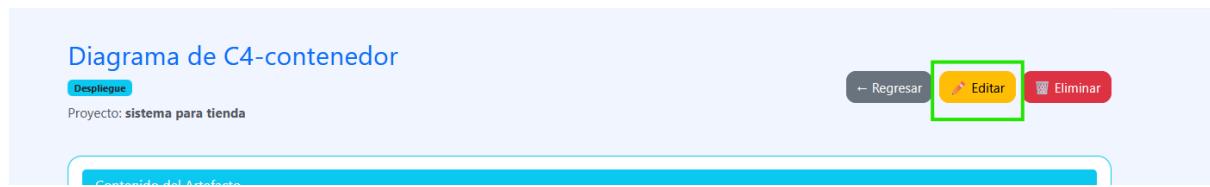
The screenshot shows a user interface for managing a C4 container diagram. At the top, there's a header with the title 'Diagrama de C4-contenedor' and buttons for 'Despliegue', 'Regresar', 'Editar', and 'Eliminar'. Below the header, it says 'Proyecto: sistema para tienda'. The main area is titled 'Contenido del Artefacto' and contains UML-like code for defining a container with frontend and backend components. Below this, a section titled 'Diagrama generado' shows three preview cards for 'SVG', 'JPG', and 'MMD' formats, each showing a small portion of the generated diagram.



## 4.49. Regenerar artefacto “Diagrama C4 de contenedores”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de contenedores, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:



2. En el formulario, tendrá la opción de pulsar Regenerar con IA:

nedores para Sistema de Control de Vent

Usuario que registra las ventas en el sistema de administrador", "Usuario que gestiona los

---

 Regenerar con IA



3. Al hacerlo, el contenido será actualizado y mostrado en la pantalla:

**Diagrama de C4-contenedor**

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar Editar Eliminar

**Contenido del Artefacto**

```
C4Container
    title "Diagrama de Contenedores - Sistema de Control de Ventas"

    Person(cajero, "Cajero", "Usuario que registra las ventas.")
    Person(administrador, "Administrador", "Usuario que administra el sistema.")

    Container_Boundary(sistema, "Sistema de Control de Ventas") {
        Container(frontend, "Interfaz de Usuario", "React", "Aplicación web para cajeros y administradores.")
        Container(backend, "API de Ventas", "Node.js, Express", "API para gestionar las ventas, productos y usuarios.")
        ContainerDb(basedatos, "Base de Datos", "PostgreSQL", "Almacena información de ventas, productos, usuarios y reportes.")
    }
    ContainerExterno(pagos, "Sistema de Pagos [API externa]", "Sistema de pagos que maneja transacciones y cobros.")
```

**Diagrama generado**

SVG JPG MMD

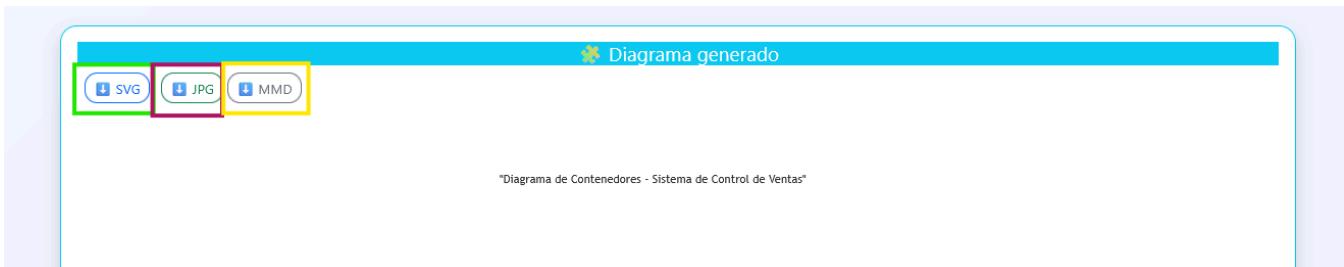
"Diagrama de Contenedores - Sistema de Control de Ventas"

**Artefacto regenerado correctamente con IA.**

## 4.50. Descargar formatos de “Diagrama C4 de contenedores”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de contenedores, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD) pulsando los botones correspondientes:



## 4.51. Eliminar artefacto “Diagrama C4 de contenedores”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de contenedores, el usuario podrá eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Al hacerlo, se eliminará el artefacto del proyecto y se redirigirá automáticamente a la pantalla de fases de la documentación:



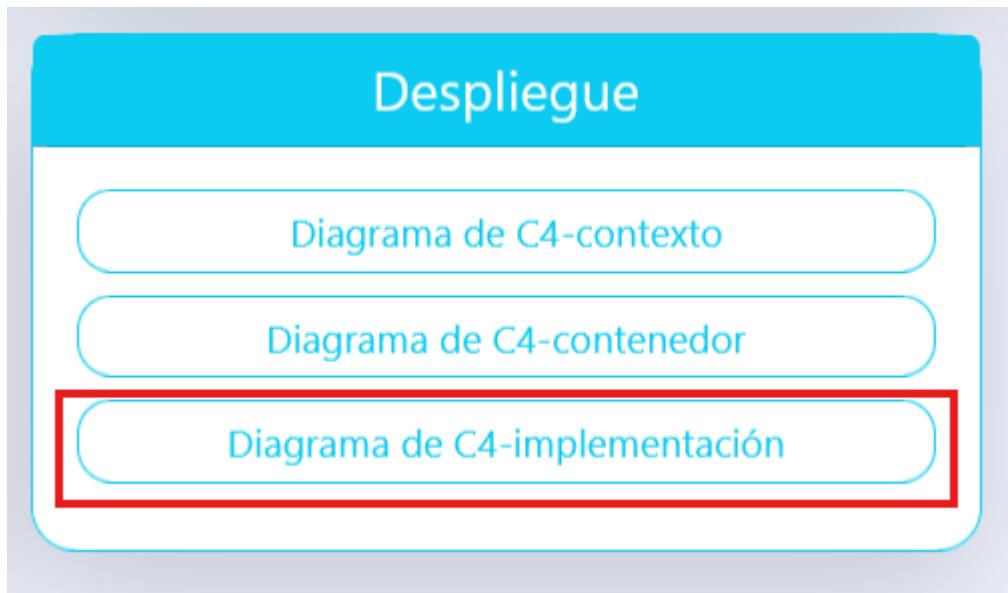
## 4.52. Ver artefacto “Diagrama C4 de implementación” de la fase de implementación

### ❖ Cliente final:

1. Al estar en la pantalla de las fases de la documentación del proyecto, estará habilitada la opción de Diagrama C4 de implementación:



2. El usuario debe pulsar el botón Diagrama C4 de implementación:



3. Al pulsarlo, se mostrará el artefacto generado automáticamente, redirigiendo a la pantalla de visualización del Diagrama C4 de implementación:

The screenshot shows two main sections. The top section is titled 'Diagrama de C4-implementación' and contains a code editor with UML C4Deployment syntax. The bottom section is titled 'Diagrama generado' and displays the resulting deployment diagram with two nodes: 'PC del Cajero [Windows 10]' and 'PC del Administrador [Windows 10]', each containing an application component.

Diagrama de C4-implementación

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar Editar Eliminar

Contenido del Artefacto

```
C4Deployment
title Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas

Deployment_Node(cajero_pc, "PC del Cajero", "Windows 10") {
    Container(cajero_app, "Aplicación de Cajero", "Java Swing", "Aplicación para el registro y gestión de ventas por parte del cajero.")
}

Deployment_Node(admin_pc, "PC del Administrador", "Windows 10") {
    Container(admin_app, "Aplicación de Administrador", "Java Swing", "Aplicación para la gestión de productos, usuarios y reportes por parte del administrador")
}
```

Diagrama generado

Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas

PC del Cajero [Windows 10]

Aplicación de Cajero [Java Swing]  
Aplicación para el registro y gestión de ventas por parte del cajero

PC del Administrador [Windows 10]

Aplicación de Administrador [Java Swing]  
Aplicación para la gestión de productos, usuarios y reportes por parte del administrador

SVG JPG MMD

## 4.53. Editar artefacto “Diagrama C4 de implementación”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de implementación, el usuario podrá editar el contenido generado al pulsar el botón Editar:

## Diagrama de C4-implementación

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar

Editar

Eliminar

2. Se abrirá un formulario con el contenido Mermaid que podrá ser modificado:

### Editar artefacto

Proyecto: sistema para tienda

Título

Diagrama de C4-implementación

Tipo de artefacto

Despliegue

Contenido

```
C4Deployment
    title Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas

    Deployment_Node(cajero_pc, "PC del Cajero", "Windows 10") {
        Container(cajero_app, "Aplicación de Cajero", "Java Swing", "Aplicación para el
        registro y gestión de ventas por parte del cajero.")
```

 Guardar Cambios

 Regenerar con IA

 Cancelar

3. Después de realizar los cambios, deberá pulsar el botón Guardar Cambios:

## Contenido

C4Deployment

title Diagrama de I

Deployment\_Node

Container(cajero)

registro y gestión de

 Guardar Cambios

4. Si decide no guardar, podrá pulsar el botón Cancelar:

plicación para el

 Cancelar

## 5. Una vez guardado correctamente, los cambios se reflejarán en la visualización del artefacto:

### Diagrama de C4-implementación

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar Editar Eliminar

#### Contenido del Artefacto

```
C4Deployment
    title Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas

    Deployment_Node(cajero_pc, "PC del Cajero", "Windows 10") {
        Container(cajero_app, "Aplicación de Cajero", "Java Swing", "Aplicación para el registro y gestión de ventas por parte del cajero.")
    }

    Deployment_Node(admin_pc, "PC del Administrador", "Windows 10") {
        Container(admin_app, "Aplicación de Administrador", "Java Swing", "Aplicación para la gestión de productos, usuarios y")
    }
```

#### Diagrama generado

Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas

PC del Cajero [Windows 10]

PC del Administrador [Windows 10]

SVG JPG MMD



## 4.54. Regenerar artefacto “Diagrama C4 de implementación”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de implementación, podrá regenerar el contenido generado al pulsar el botón Editar:



2. Al hacerlo, accederán a un formulario donde podrá pulsar Regenerar con IA:

Jue del Sistema de Control de Ventas

pc, "PC del Cajero", "Windows 10") {  
Aplicación de Cajero", "Java Swing", "A  
por parte del cajero.")

 Regenerar con IA

3. El nuevo contenido será mostrado automáticamente en la pantalla del artefacto:

## Diagrama de C4-implementación

Despliegue

Proyecto: sistema para tienda

← Regresar

Editar

Eliminar

### Contenido del Artefacto

```
C4Deployment
    title Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas

    Deployment_Node(cajero_pc, "PC del Cajero", "Windows 10") {
        Container(cajero_app, "Aplicación de Cajero", "Java Swing", "Interfaz para realizar ventas y gestionar productos.")
        Rel(cajero_app, servidor_app, "Realiza peticiones a", "HTTPS")
    }

    Deployment_Node(admin_pc, "PC del Administrador", "Windows 10") {
        Container(admin_app, "Aplicación de Administrador", "React", "Interfaz para gestionar usuarios, reportes y configuración.")
        ...
    }
}
```

### Diagrama generado

SVG JPG MMD

Diagrama de Despliegue del Sistema de Control de Ventas



### Editar artefacto

Proyecto: sistema para tienda

Artefacto regenerado correctamente con IA.

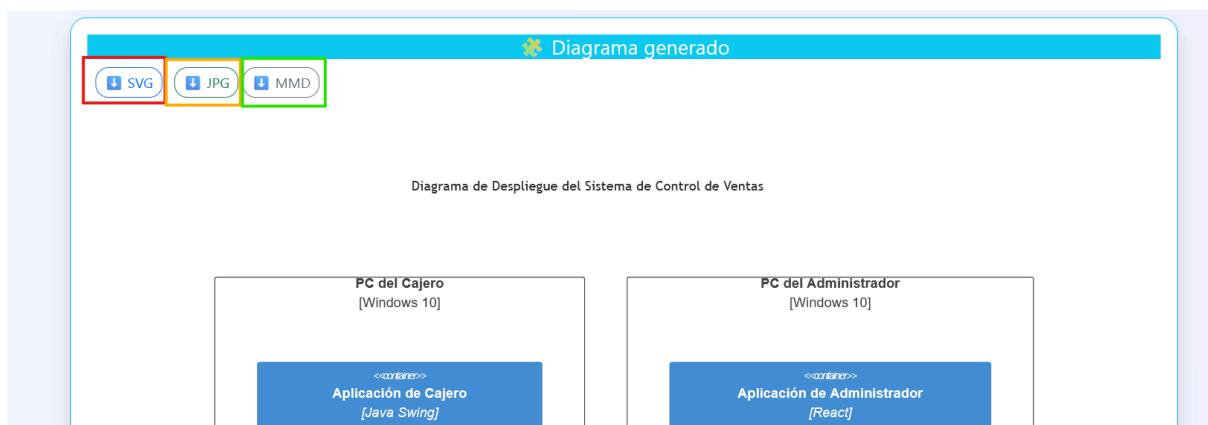
Título

Diagrama de C4-implementación

## 4.55. Descargar formatos de “Diagrama C4 de implementación”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de implementación, el usuario puede descargar el contenido generado en los formatos disponibles (SVG, JPG, MMD):



## 4.56. Eliminar artefacto “Diagrama C4 de implementación”

### ❖ Cliente final:

1. En la pantalla del artefacto Diagrama C4 de implementación, el usuario podrá eliminar el contenido generado pulsando el botón Eliminar:



2. Una vez eliminado, será redirigido automáticamente a la pantalla de fases de la documentación del proyecto:

sistema para tienda

sistema que sera usado por un cajero y una administrador para el control de las ventas

[Regresar](#)

Análisis Requisitos	Diseño	Desarrollo
Historia de Usuario	Diagrama de clases	Diagrama de secuencia
Diagrama de flujo	Diagrama de Entidad-Relacion	Diagrama de estado

Pruebas	Despliegue
caja negra	Diagrama de C4-contexto
smoke	Diagrama de C4-contenedor