

Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo

Nombre de la práctica:	Modelado de un sistema de software empleando ADOO
Número:	1
Alumno(s)/Equipo:	Moises U. Tejeda Vázquez.
Fecha:	24-marzo-2021
Calificación:	
Objetivo:	Que el alumno desarrolle los modelos incluidos en el Análisis y Modelamiento
	Orientado a Objetos empleando UML para una empresa conocida.

#### I.- INTRODUCCIÓN

En este trabajo se usarán los diagramas correspondientes para poder entender el funcionamiento de alguna plataforma que de servicios de streaming, en este caso se eligió la aplicación llamada Netflix. Con ayuda de la aplicación STARUML podremos realizar dichos diagramas, cada diagrama se podrá ir modificando dependiendo del análisis que se vaya realizando.

# II.- ANTECEDENTES (MARCO TÉORICO)

## III.- HARDWARE / SOFTWARE NECESARIO

En el ámbito del hardware.

- Para las PC y laptops, Netflix esta optimizado para todos los navegadores.
- Las Smart TV ya cuentan con Netflix incorporado, al igual que las consolas de videojuegos.
- En cualquier dispositivo andrid, iOs o Windows Phone, se puede descargar la aplicación.

En el ámbito del software.

- Computadoras con Windows XP o una versión posterior
- Computadoras Mac con procesadores Intel y OS X Tiger (v10.4.11) o una versión posterior
- iPads con iPadOS 13.0 o una versión posterior.

#### **IV.- DESARROLLO**

- 1.- Elegir entre las empresas Netflix o Spotify y centrarse en el sistema que ofrece el servicio de streaming de video o audio a sus usuarios. Considerar para la empresa elegida los procesos de:
  - Autenticación de usuarios
  - Correo
  - Contraseña
  - Registro de usuarios
  - Correo
  - Contraseña
  - Selección de plan
  - Catálogo de servicios

Películas, series, documentales y miniseries.

Entrega del servicio (streaming)

Resolución 480p, 1080p y 4K+HDR



Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo

### Pago de servicio

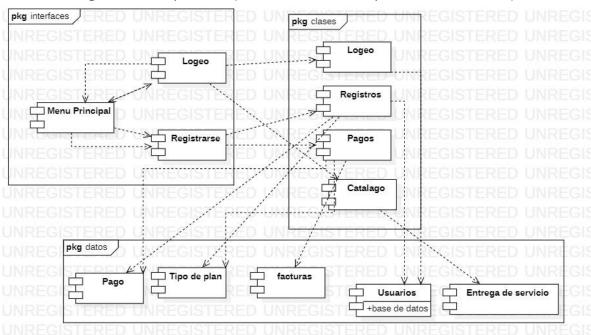
Se divide en planes mensuales.

- Plan Básico
  - -Precio mensual
  - -Calidad de video "buena"
  - -Resolución 480p
  - -Ver Netflix en TV, computadora, celular y tablet.
- Plan Estándar
  - -Precio mensual \$196
  - -Calidad de video "mejor"
  - -Resolución 1080p
  - -Ver Netflix en TV, computadora, celular y tablet
- Plan Premium.
  - -Precio mensual \$266
  - -Calidad de video "óptica"
  - -Resolución 4k+HDR
  - -Ver Netflix en TV, computadora, celular y tablet
- Facturación

Mensualmente.

## 2.- Desarrollar los modelos de estructura correspondientes empleando los diagramas UML:

Diagrama de componentes (Modelar todos los componentes identificados)





Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software

Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo

Nada humano me es ajeno

Diagrama de paquetes (Modelar todos los paquetes identificados)

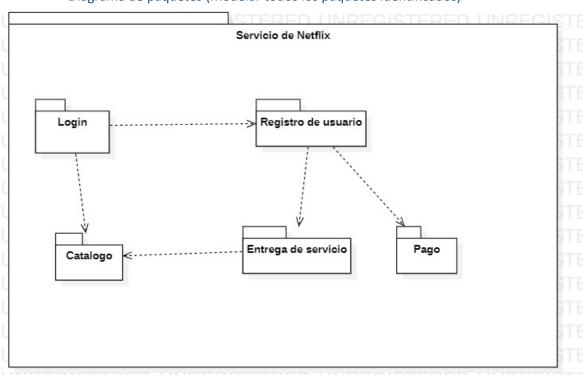
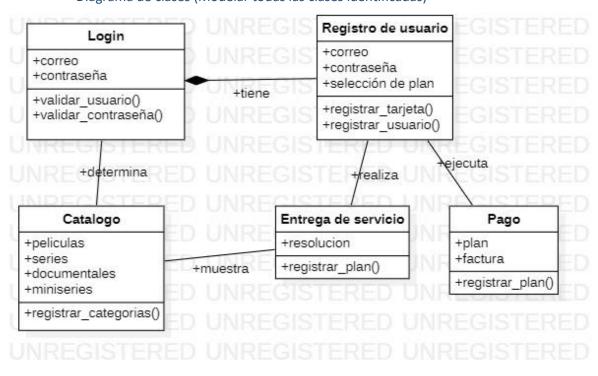


Diagrama de clases (Modelar todas las clases identificadas)





Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo

Nada humano me es ajeno

• Diagrama de objetos (Modelar un objeto por cada clase identificada anteriormente)

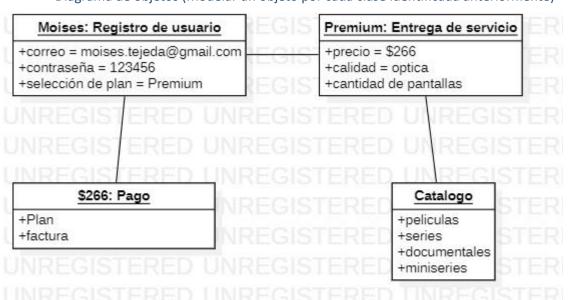
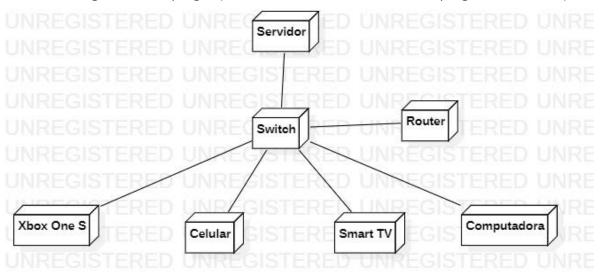


Diagrama de despliegue (Modelar todos los elementos de despliegue identificados)

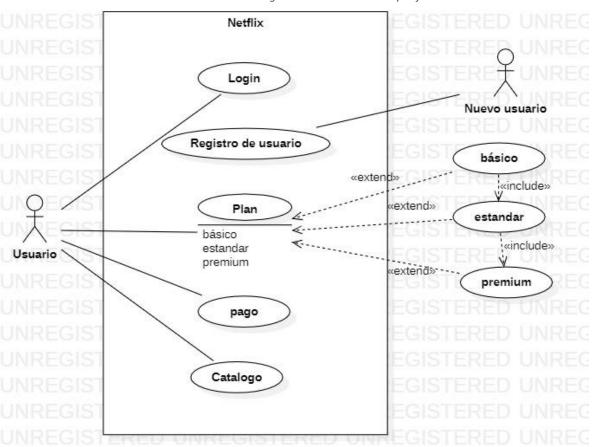




Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo

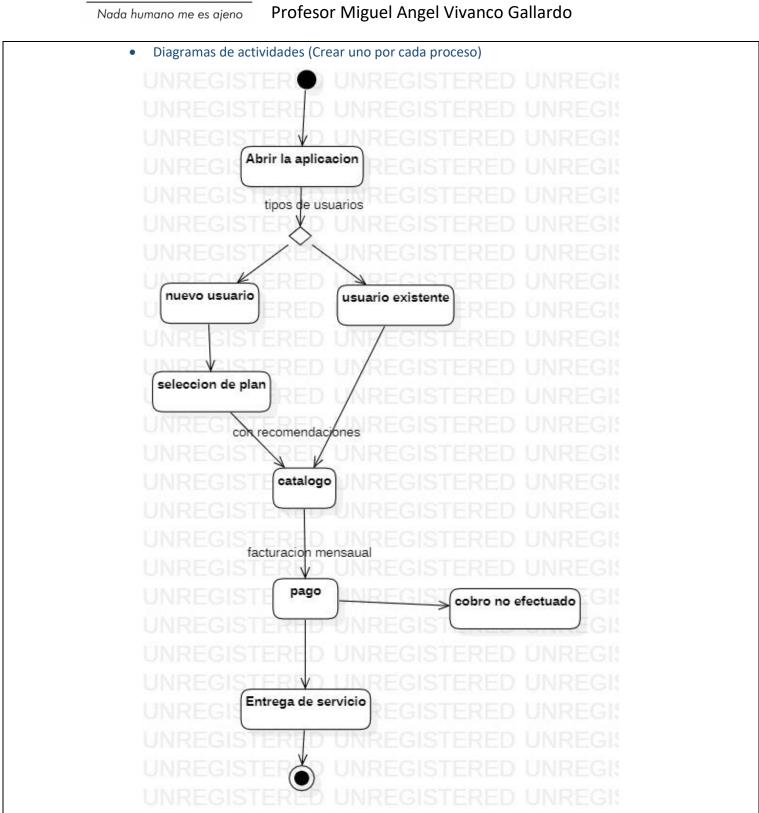
## 3.- Desarrollar los modelos de comportamiento correspondientes empleando los diagramas UML:

• Diagramas de caso de uso (Crear un modelo de caso de uso por cada proceso en el sistema.) Recordar: Un modelo de caso de uso = diagrama de caso de uso + especificación del caso de uso.





Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software

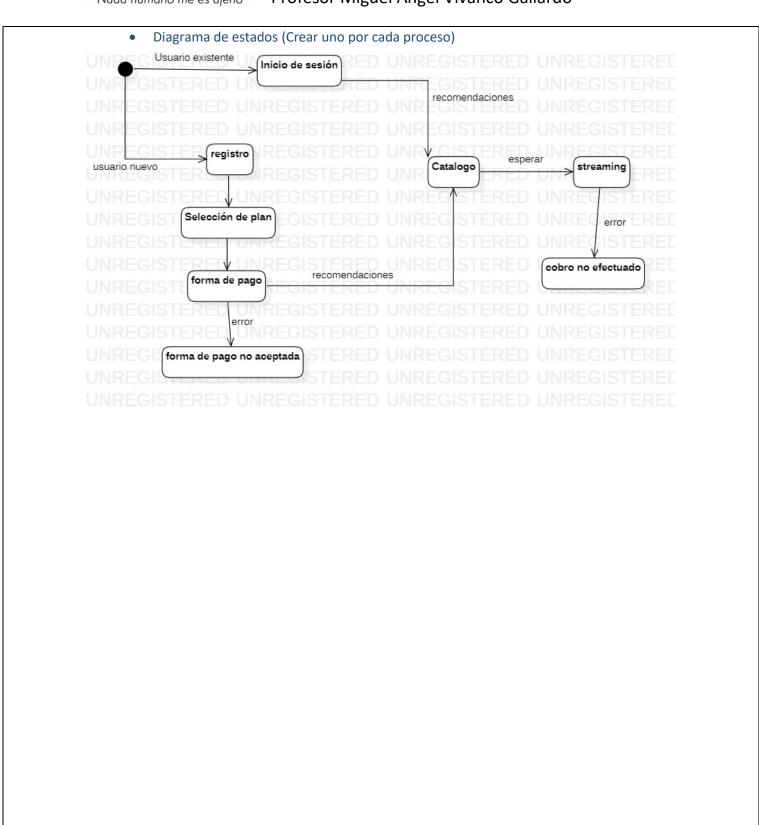




Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo

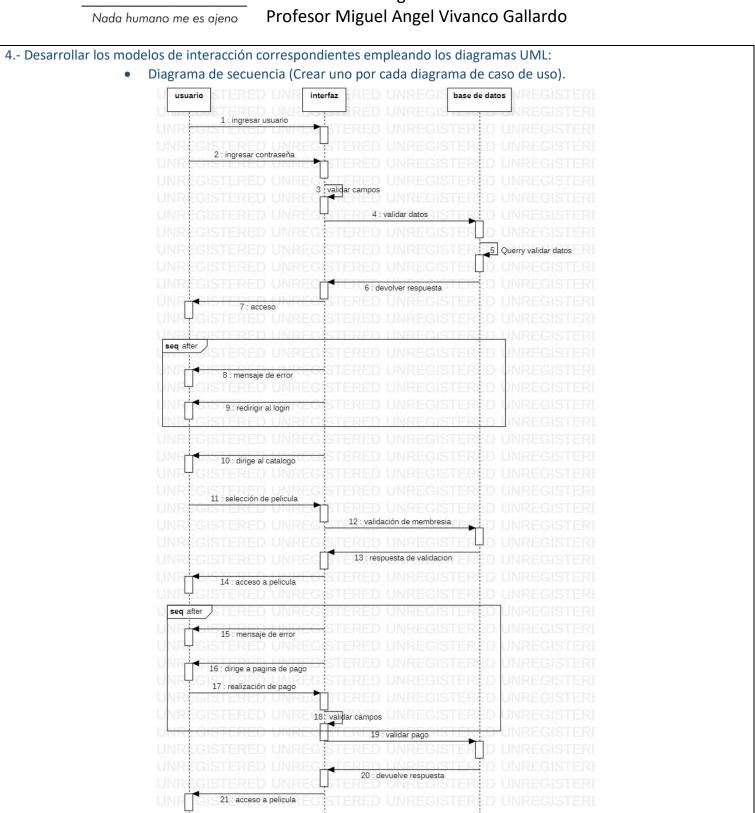
Academia de Informática Cuautepec Matutino

Nada humano me es ajeno



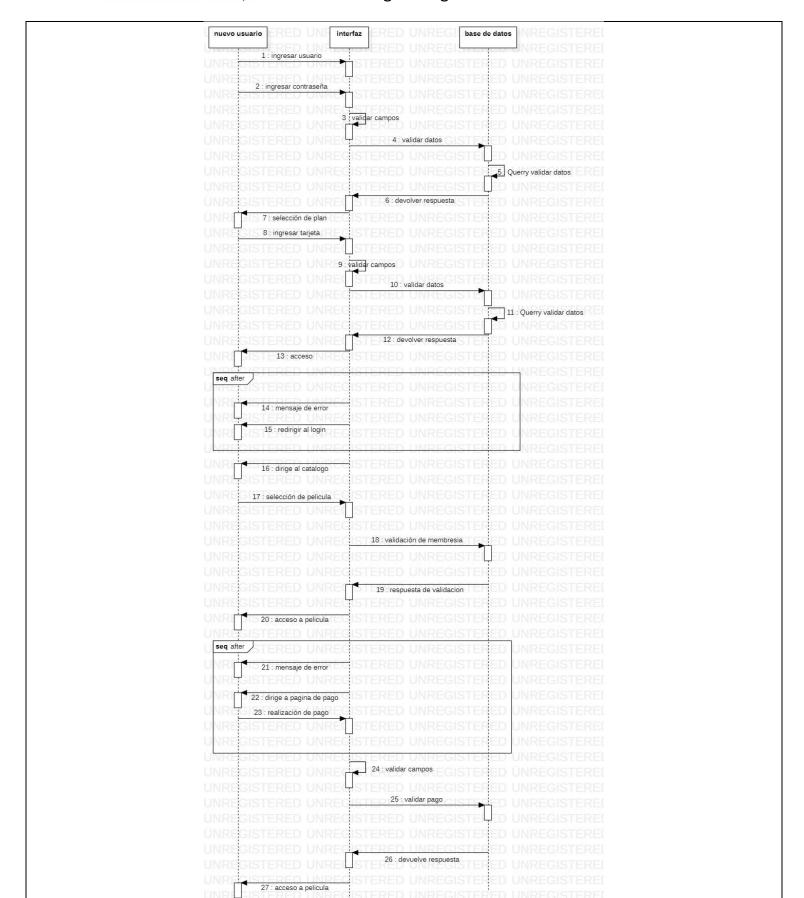


Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo



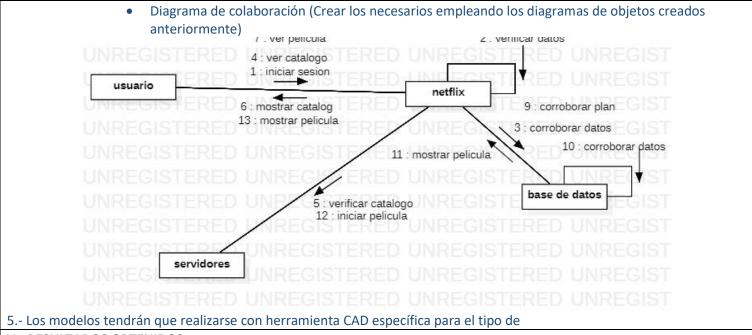


Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo





Academia de Informática Cuautepec Matutino Ingeniería de Software Diseño de software Laboratorio de Ingeniería de Software Profesor Miguel Angel Vivanco Gallardo



### V.- RESULTADOS OBTENIDOS

## VI.- CONCLUSIONES (Personales y/o de equipo)

Se logro llegar a la conclusión de que el servicio de streaming proporcionado por esta plataforma, es muy eficiente, con pequeños fallos, pero perfeccionados en lo general por los diagramas que se usaron.

Se pudo analizar con lujo de detalle como es que esta plataforma se comunica con varias cosas a la vez, por ejemplo; usuario, aplicación, servidores, base de datos. Cada una de estas realizando una tarea específica, sin retardos, ni fallos.

#### VII.- REFERENCIAS Y BIBILIOGRAFÍA

(Netflix)

**VIII.- ANEXOS**