

DISEÑO MÓDULO ADMINISTRACIÓN

1. HISTORIAS DE USUARIO

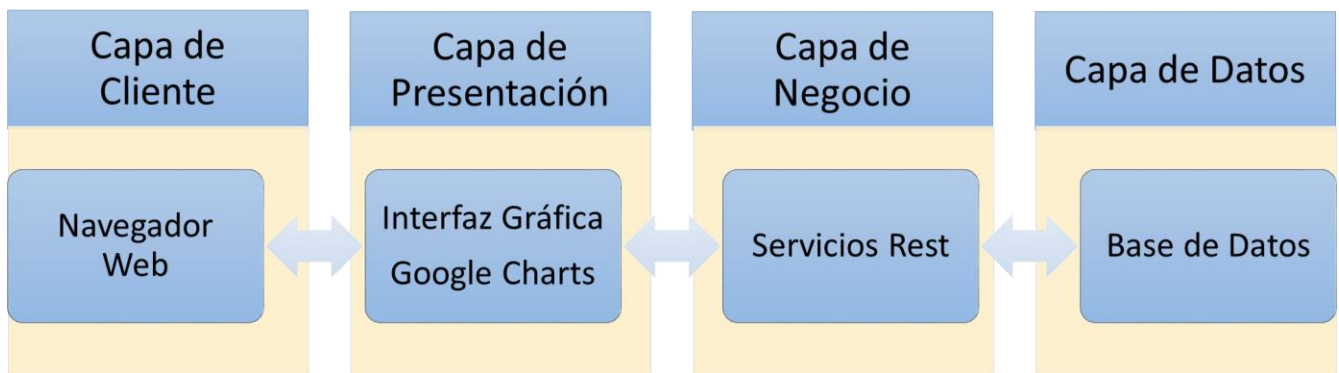
HISTORIAS DE USUARIO MODULO ADMINISTRACION			
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 1	Usuario : Administrador	Categoría	Agregar en este espacio la categoría de personaje; ya sea héroe, jefe, minipersonaje) con la finalidad de conocer el estado actual de categorías de
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 2	Usuario : Administrador	Personaje	Agregar en este espacio el personaje con la finalidad de conocer el estado actual de personajes creados.
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 3	Usuario : Administrador	Mundo	Agregar en este espacio mundos con la finalidad de conocer el estado actual de mundos creados.
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 4	Usuario : Administrador	Nivel	Agregar en este espacio niveles con la finalidad de conocer el estado actual de niveles creados.
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 5	Usuario : Administrador	Poder	Agregar en este espacio poderes con la finalidad de conocer el estado actual de poderes creados.
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 6	Usuario : Administrador	Rol usuario	Agregar en este espacio Rol Usuario.
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 7	Usuario : Administrador	Usuario	Agregar en este espacio Usuario.
Historia de usuario		Nombre de la historia	Descripción
ID: 8	Usuario : Administrador	Reportes	Agregar en este espacio reportes con la finalidad de conocer el estado actual de informes del juego. Remitirse a consolidado y R.Funcionales.

2. ARQUITECTURA

Para el módulo de administración vamos a implementar una arquitectura multicapa, en la cual se contemplan la capa de cliente, de presentación, de negocio y de datos, las cuales se detallan a continuación:

- **Capa de cliente:** Está compuesta por los elementos que interactúan con el cliente como un navegador que permitirá acceder a la aplicación.
- **Capa de presentación:** Aquí se encuentra la interfaz de usuario, el ambiente gráfico del módulo y la presentación de los reportes por medio de Google Charts, se contempla las siguientes páginas.

- ✓ Inicio: Aquí se mostrará el logo del juego y el inicio de sesión para el módulo de administración.
 - ✓ Home: En esta página encontraremos dos accesos, uno directamente a la administración y otro a los reportes.
 - ✓ Administración: Por medio de un menú se accederá a las diferentes tablas administrables (Categoría de personajes, personajes, mundo, nivel, etc.), cada uno de estos tendrá una página donde se podrá agregar, modificar y eliminar registros.
 - ✓ Reportes: De igual forma, por medio de un menú se accederá a los diferentes reportes que se requieran para obtener la información del juego y los jugadores.
- **Capa de negocio:** Aquí se encuentra la lógica funcional del módulo, en esta capa se hará uso de los servicios Rest implementado para acceder a la base de datos a agregar, modificar y/o eliminar registros y para obtener la información para la elaboración de los reportes.
 - **Capa de datos:** Comprende la base de datos como tal, tanto su estructura e información como el servidor sobre el que se encuentre alojada la misma.



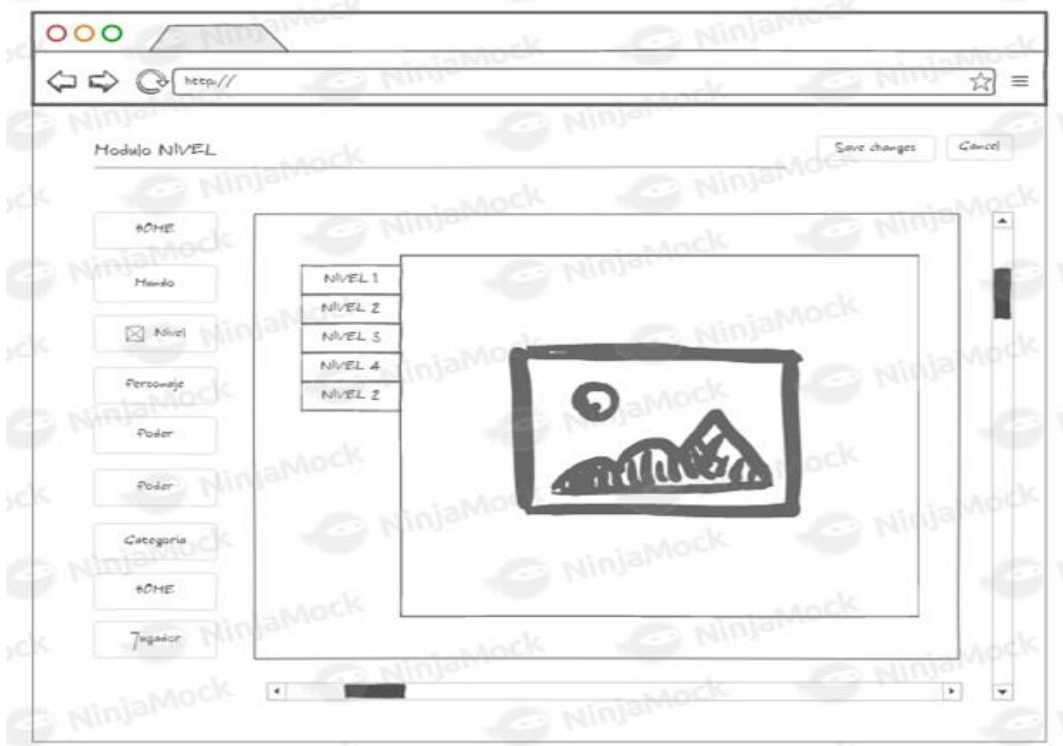
3. MOCKUPS

A continuación se presentan los mockups preliminares del modulo de administración.

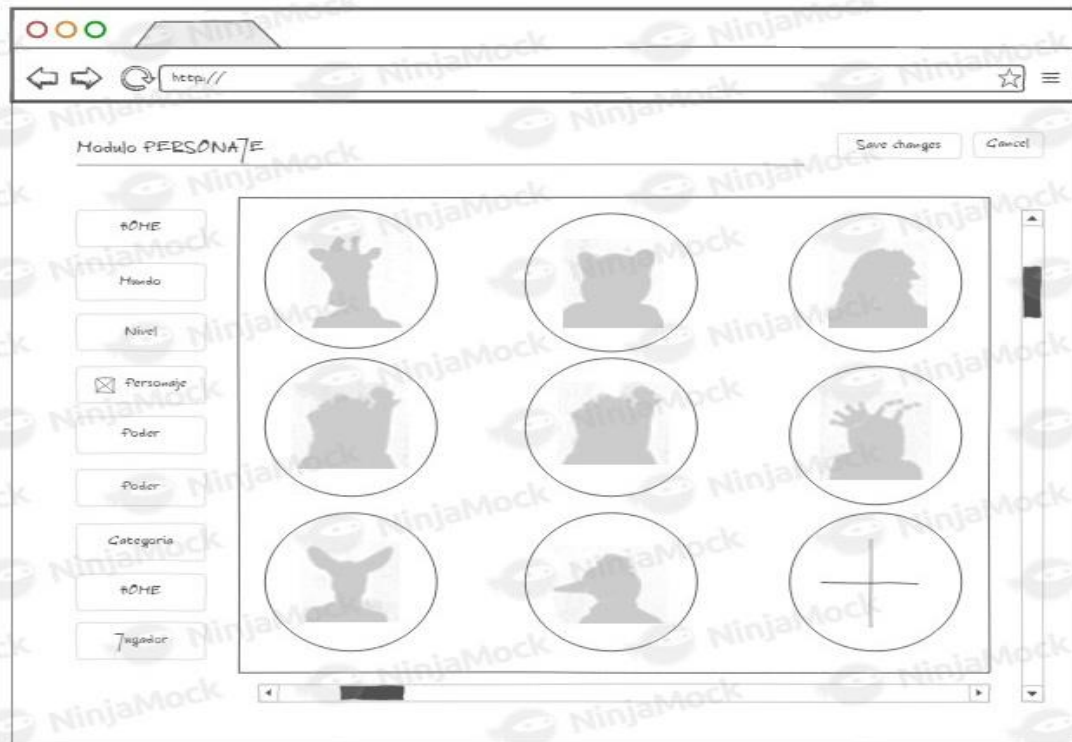
- Home



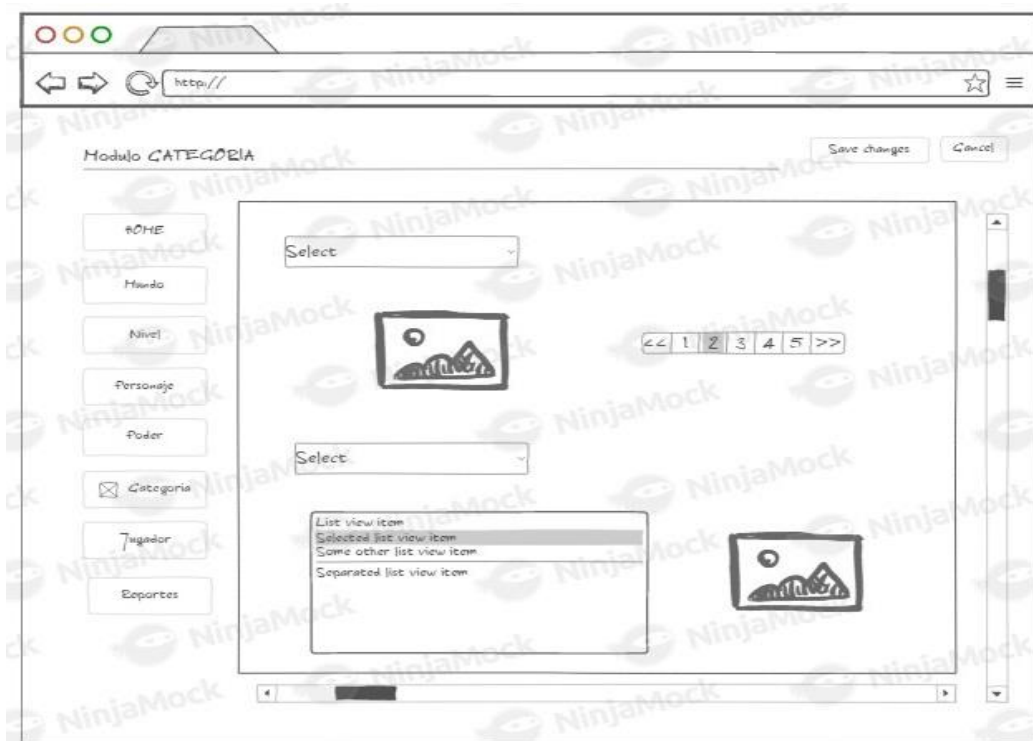
- **Módulo Crear Nivel**



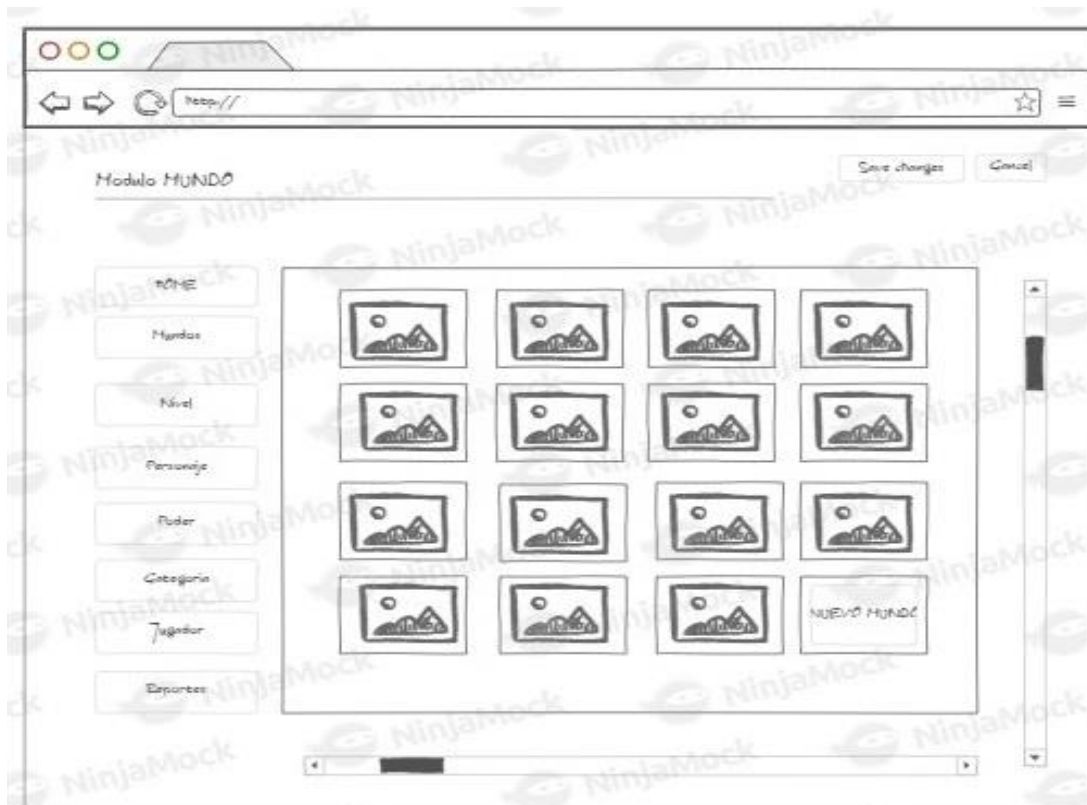
- Módulo crear Personaje



- Crear Categoría



- Módulo crear Mundo



- Módulo crear Poder



- Mockups Reportes

