

WARLOCK SOFT - RED SOCIAL ORIENTADA A DESARROLLO DE PROYECTOS

DEFINICION DE LA SOLUCION

Objetivo General

- Crear una página web sencilla con una interfaz amigable capaz de permitir al usuario, interactuar con otros; impulsando a los usuarios a crear sus propios proyectos y a que sean capaces que obtener un trabajo sencillo y efectivo

Objetivos Específicos

- Permitir el uso de comentarios a publicaciones de otros usuarios para permitir mayor interacción entre los mismos.

Alcances del proyecto

- Facilitar la contratación de usuarios que buscan un trabajo.
- Implementar un servicio con funcionalidades innovadoras.
- Crear una plataforma para dar a conocer a los usuarios según sus habilidades.

Con el proyecto se busca crear una red social que permita la facilitación de comunicación ente usuarios que no se encuentren en un lugar cercano y conocer mejor las cualidades de otro, de forma que puedan reunir y formar una comunidad con un fin en común, el desarrollo de proyectos.

Panorama general de la aplicación

Este proyecto tiene como objetivo, tener una red social, en la cual, muchos usuarios con diferentes gustos, conocimientos, habilidades y aptitudes; pueden convivir el uno con el otro. Esta red social ayudará a los usuarios a ser reclutados para la realización de proyectos según sus habilidades.

Según la forma en como se desenvuelvan y a los servicios prestados por cada usuario, se pueden valorar las habilidades que ellos tengan en su perfil, calificandolas con un sistema de punteo llamado karma. Se puede contratar a los usuarios basandose en las estadísticas que cada uno tiene como los puntos de karma que posean, en cuantos proyectos a trabajado, etc.

Cada usuario que esté registrado puede realizar publicaciones que pueden ser comentadas por otros usuarios así como también, realizar comentarios sobre las publicaciones de sus contactos. También tienen la opción de mandar mensajes privados a los contactos y eliminar contactos que ya no deseen.

Un usuario que posea 100 puntos de karma puede crear grupos o comunidades llamadas Asociaciones, las cuales poseen un nombre, un objetivo y un logo; donde el administrador agrega a otros usuarios por medio de invitaciones pero si un usuario ya pertenece a una asociación, este ya no puede ser invitado a otra.

Las habilidades y conocimientos son características que cada usuario puede tener en la red social. Al estar suscrito a una de esas, las solicitudes de proyectos que aparecerán, serán conforme a las suscripciones de habilidades y conocimientos que posean. Los dueños del proyecto podrán calificar los conocimientos de los usuarios que hayan contratado ya sea con un punto positivo o un punto negativo, dependiendo del rendimiento del usuario. El creador del proyecto puede dar un máximo de 10 puntos karma por proyecto o 5 máximo por tarea. Los demás usuarios también pueden votar si estos poseen más de 20 puntos karma y solo pueden votar 1 punto karma por cada habilidad de un usuario, una vez votaron, ya no pueden volver a hacerlo.

Cada proyecto y tarea tienen el precio que el creador está dispuesto a pagar y una vez finalizada cada tarea o proyecto, se les pagará a cada usuario que trabajó en el proyecto.

Funciones del sistema

No.	NOMBRE	DESCRIPCION	EVIDENCIA	ITERACCION
1	Registrar usuario	Función para ingresar usuarios nuevos.	Evidente	1...n
2	Iniciar sesión	Función para acceder al sistema con un usuario creado anteriormente.	Evidente	0...n
3	Cerrar sesión	Función para salir del sistema.	Evidente	0...n
4	Buscar usuario	Función para buscar amigos que hayan creado un usuario.	Evidente	0...n
5	Agregar a contactos	Función que permite a un usuario agregar a otro a su lista de contactos.	Evidente	0...n
6	Eliminar contacto	Función que permite eliminar a un contacto no deseado.	Evidente	0...n
7	Realizar publicación de estado	Función para publicar un mensaje público en el muro.	Evidente	0...n
8	Comentar estado	Función para comentar estados publicados por otros usuarios.	Evidente	0...n
9	Enviar mensaje privado	Función para enviar mensajes individuales a usuarios en la lista de contactos	Evidente	0...n
10	Crear asociación	Función que permite crear una comunidad de usuarios.	Evidente	0...n
11	Añadir usuarios	Función para añadir usuarios a una asociación.	Evidente	0...n
12	Visualizar compañeros	Función para buscar a los usuarios pertenecientes al grupo.	Evidente	0...n
13	Eliminar compañeros	Función para eliminar a los usuarios de una asociación.	Evidente	0...n

No.	NOMBRE	DESCRIPCION	EVIDENCIA	ITERACCION
14	Inscribirse habilidades y conocimientos	Función que permite inscribirse a una habilidad y sus respectivos conocimientos	Evidente	0...n
15	Votar	Función que permite calificar los conocimientos de otro usuario.	Evidente	0...n
16	Crear proyecto	Función para publicar un nuevo proyecto a realizar con sus respectivas tareas.	Evidente	0...n
17	Terminar proyecto	Función para marcar un proyecto como finalizado.	Evidente	0...n
18	Crear reporte	Función que permite al administrador realizar reportes.	Evidente	0...n
19	Crear backup	Función para realizar un backup de los usuarios en el sistema.	Evidente	0...n
20	Restaurar backup	Función para realizar la carga masiva con el backup.	Evidente	0...n
21	Visualizar actividad	Función que permite al administrador visualizar los comentarios, estados, proyectos o tareas denunciados por la comunidad.	Evidente	0...n
22	Bloquear cuentas	Función que permite al administrador bloquear usuarios.	Evidente	0...n
23	Eliminar cuentas	Función que permite al administrador eliminar usuarios.	Evidente	0...n

Atributos del sistema

ATRIBUTO	DESARROLLO	IMPLEMENTACION
Correctitud	Se espera que para cada acción devuelva un mensaje de lo ocurrido.	Al realizar una operación, se informará algún cambio realizado.
Robustez	Mantenerse funcional en todo momento, evitar fallas o bloqueos.	Deplegar todo tipo de error y mantener el sistema corriendo.
Performance	Ser funcional al momento de estar varios usuarios conectados y dar respuestas en poco tiempo.	Optimizar el sistema, reduciendo el tiempo de ejecución.
Amigabilidad	Interfaz amigable y de fácil entendimiento.	Usar componentes simples.
Mantenibilidad	Conservación del funcionamiento de los servicios en línea.	Tener los servidores activos.
Evolucionalidad	Actualizaciones del sistema que se adapten y mejoren la experiencia de los usuarios.	Ir mejorando aspectos tecnicos y funcionales.
Portabilidad	Uso solo para dispositivos de escritorios y laptops. En futuras actualizaciones habrán versiones para el móvil.	Crear una aplicación multiplataforma.
Disponibilidad	Disponible las 24 horas del día de lunes a viernes.	Tener los servicios activos.

Definición de clientes de la aplicación

CLIENTE	DESCRIPCION	MÓDULOS
Usuario Administrador	El administrador es el usuario que realiza los reportes en general, hace respaldo de usuarios y carga masiva de usuarios para restauración. También puede suspender o eliminar cuentas de usuarios denunciados por sus comentarios, estados, etc.	Creación de reportes, backups y restauraciones. Visualización de comentarios, estados, proyectos o tareas denunciadas por otros usuarios. Suspensión o eliminación de cuentas.
Usuario Creador de asociaciones	El creador es el usuario que posee más de 100 puntos de karma y se le permite crear asociaciones y administrarla.	Creación de asociación. Gestión de usuarios miembros.
Usuario trabajador	El trabajador es el usuario que busca o crea convocatorias de proyectos o tareas y tiene permitido calificar a otros con puntos karma	Creación de proyecto / tarea. Búsqueda de proyecto / tarea. Votación con puntos karma. Sección de publicaciones y comentarios.
Usuario denunciante	El usuario que este indignado por algún estado, comentario, proyecto o tarea puede denunciarlo para que un administrador se encargue.	Selección de comentarios/ estados/ proyectos/ tareas.

CASOS DE USO

Alto nivel – Definición

Identificador:	CDU-01
Caso de Uso:	Registrar usuario
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario que desee hacer uso de la plataforma, ingresa sus los datos que se le piden y se guardan en la base de datos.
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU-02
Caso de Uso:	Iniciar sesión
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario ingresa su nombre de usuario y su contraseña para acceder a la plataforma.
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU-03
Caso de Uso:	Cerrar sesión
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario selecciona la opción de salir de la plataforma cuando termina de hacer uso de ella.
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-04
Caso de Uso:	Buscar amigos
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario usa el buscador para realizar una búsqueda de amigos que también usen la plataforma
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-05
Caso de Uso:	Publicar estados
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario realiza publicaciones de cualesquiera cosas que desee.
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-06
Caso de Uso:	Comentar estados
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario puede comentar publicaciones de otros usuarios.
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-07
Caso de Uso:	Denunciar usuario
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	Un usuario que este inconforme con el estado, comentario o desempeño de otro usuario, este podrá denunciarlo.
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-08
Caso de Uso:	Suscribir habilidad
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario puede buscar y asignarse a una habilidad en la que desempeña
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-08
Caso de Uso:	Suscribir conocimiento
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario puede buscar y asignarse a un conocimiento dependiendo de la habilidad que eligió.
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-09
Caso de Uso:	Calificar usuario
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario puede calificar cada conocimiento que otro usuario posea con el sistema de puntos karma
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-10
Caso de Uso:	Crear proyecto
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario que posea más de 100 puntos karma tiene derecho a crear un proyecto.
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-11
Caso de Uso:	Crear tarea
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario que crea un proyecto debe crear tareas.
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-12
Caso de Uso:	Terminar proyecto
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El creador el proyecto marca como terminado cuando todas las tareas han sido realizadas
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-13
Caso de Uso:	Buscar proyecto
Actores:	Usuario, sistema
Descripción:	El usuario que desea optar por una contratación puede buscar proyectos según sus habilidades
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-14
Caso de Uso:	Gestionar usuarios
Actores:	Administrador, sistema
Descripción:	El administrador puede bloquear o eliminar usuarios.
Tipo:	Opcional

Identificador:	CDU-15
Caso de Uso:	Crear backup
Actores:	Administrador, sistema
Descripción:	El administrador, por medidas de seguridad, puede crear un respaldo de toda la información de los usuarios.
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU-16
Caso de Uso:	Restaurar datos
Actores:	Administrador, sistema
Descripción:	El administrador, después de un accidente, puede restablecer los datos de los usuarios por medio de una carga masiva
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-17
Caso de Uso:	Crear reportes
Actores:	Administrador, sistema
Descripción:	El administrador crea reportes de consultas.
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU-18
Caso de Uso:	Visualizar actividad
Actores:	Administrador, sistema
Descripción:	El administrador puede ver la actividad de estados, comentarios, proyectos o tareas denunciadas por la comunidad.
Tipo:	Opcional

Alto nivel – Diagrama





Expandidos – Definición

Identificador:	CDU-01
Caso de uso:	Crear Usuario
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Poder hacer uso del sistema
Resumen:	El usuario ingresa sus datos personales necesarios para tener acceso al portal.
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema solicita los datos del usuario. 2. El usuario ingresa los datos requeridos. 3. El sistema verifica los datos. 4. El usuario entra al sistema.
Curso alternativo:	<ol style="list-style-type: none"> 2. El usuario no ingresa los datos. 4. El usuario ingresó datos incorrectos.

Identificador:	CDU-02
Caso de uso:	Iniciar Sesión
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Acceder al sistema
Resumen:	El usuario ingresa su nombre de usuario y su contraseña para acceder a la plataforma.
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema solicita los datos del usuario. 2. El usuario ingresa los datos requeridos. 3. El sistema verifica los datos. 4. El usuario entra al sistema.
Curso alternativo:	<ol style="list-style-type: none"> 2. El usuario no ingresa los datos. 4. El usuario ingresó datos incorrectos.

Identificador:	CDU-03
Caso de uso:	Cerrar Sesión
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Salir del sistema
Resumen:	El Usuario selecciona la opción de salir
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da clic en cerrar sesión. 2. El sistema remueve la variable de sesión.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-04
Caso de uso:	Publicar Estado
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Realizar una publicación
Resumen:	El usuario ingresa el mensaje que desea publicar.
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escribe un mensaje. 2. El usuario publica el mensaje. 3. El sistema envía la consulta a la base de datos. 4. El sistema actualiza el muro.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-05
Caso de uso:	Comentar Estado
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Comentar el estado de otro usuario
Resumen:	El usuario comenta la publicación de un estado.
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa el mensaje a comentar. 2. El sistema obtiene el id del estado y del usuario. 3. El sistema manda la consulta a la base de datos. 4. El sistema actualiza el muro.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-06
Caso de uso:	Seguir Contacto
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Hacer amigos
Resumen:	El usuario hace a otros sus amigos
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona el usuario a hacer amigo. 2. El sistema obtiene el id del usuario. 3. El sistema agrega el contacto.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-07
Caso de uso:	Eliminar Contacto
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Dejar de seguir usuario
Resumen:	El usuario deja de seguir a otro
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona al contacto a eliminar. 2. El sistema obtiene el id del contacto. 3. El sistema elimina al usuario del listado.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-08
Caso de uso:	Enviar mensaje
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Enviar mensajes a otro
Resumen:	El usuario chatea con otros contacto
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona al contacto. 2. El usuario escribe un mensaje. 3. El sistema obtiene el id del mensaje y de los usuarios 4. El sistema guarda el mensaje.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-09
Caso de uso:	Añadir conocimiento y habilidades
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Añadir conocimientos y habilidades
Resumen:	El usuario añade conocimientos y habilidades que este posea
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un conocimiento. 2. El sistema despliega habilidades según el conocimiento. 3. El usuario selecciona las habilidades.
Curso alternativo:	

Identificador:	CDU-10
Caso de uso:	Puntuar Karma
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Dar punteo a un usuario
Resumen:	El usuario da puntos a los conocimientos de otro usuario
Tipo:	Primario, real
Referencia cruzada:	CDU: Registrar Usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona al usuario. 2. El usuario selecciona el conocimiento. 3. El usuario ingresa el puntaje 4. El sistema envía la consulta para guardar el punteo
Curso alternativo:	

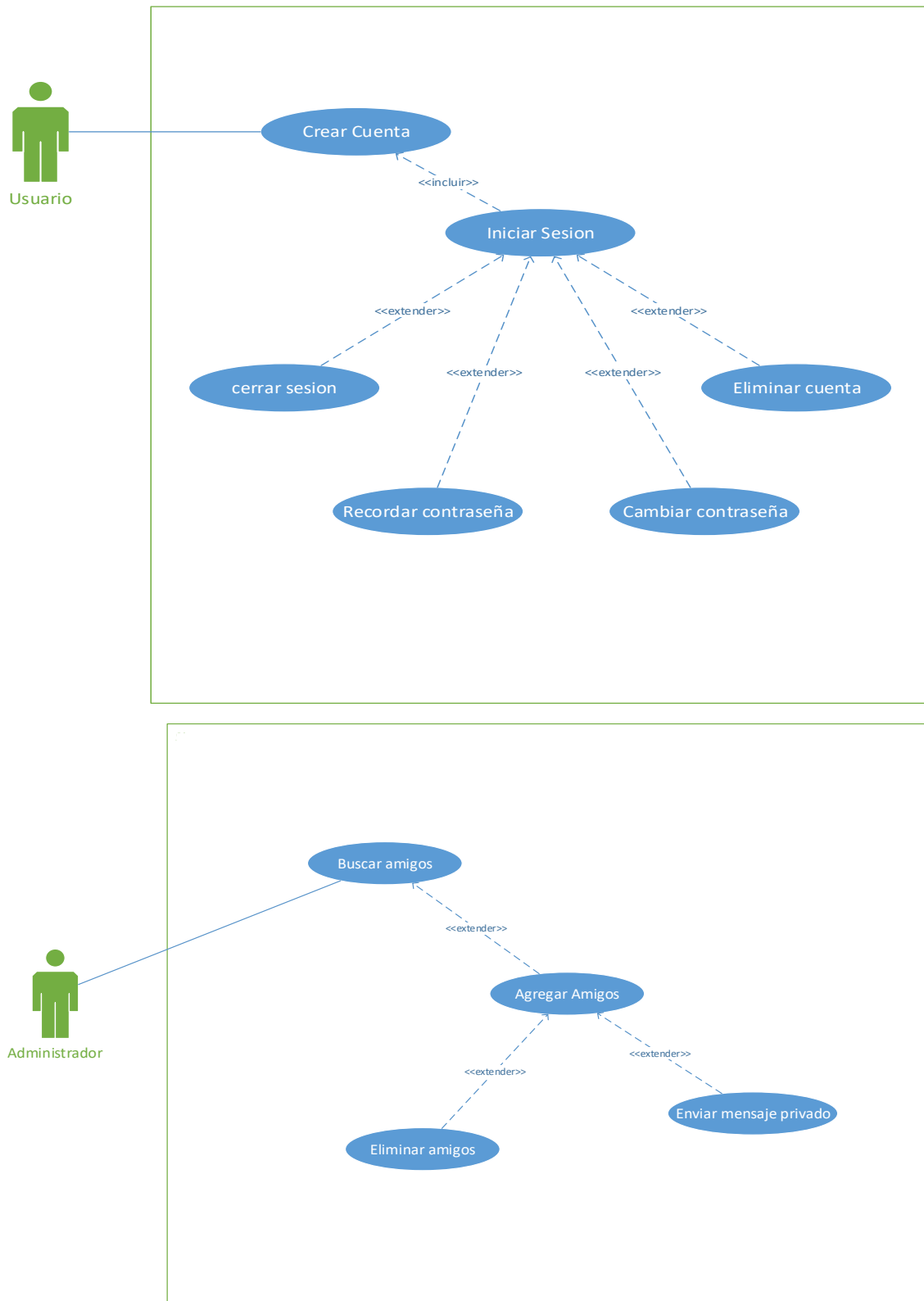
Identificador:	CDU-11
Caso de uso:	Crear Proyecto
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Crear una convocatoria para contratar usuarios.
Resumen:	El usuario que posea más de 100 puntos karma tiene derecho a crear un proyecto.
Tipo:	Primario, esencial
Referencia cruzada:	CDU: Crear tareas
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario que posea 100 puntos karma crea un proyecto. 2. El usuario agrega tareas en su proyecto. 3. El usuario elige una categoría para su proyecto. 4. El usuario contrata a otros para trabajar. 5. El usuario marca el proyecto como finalizado.
Curso alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 6. El usuario decide cancelar el proyecto.

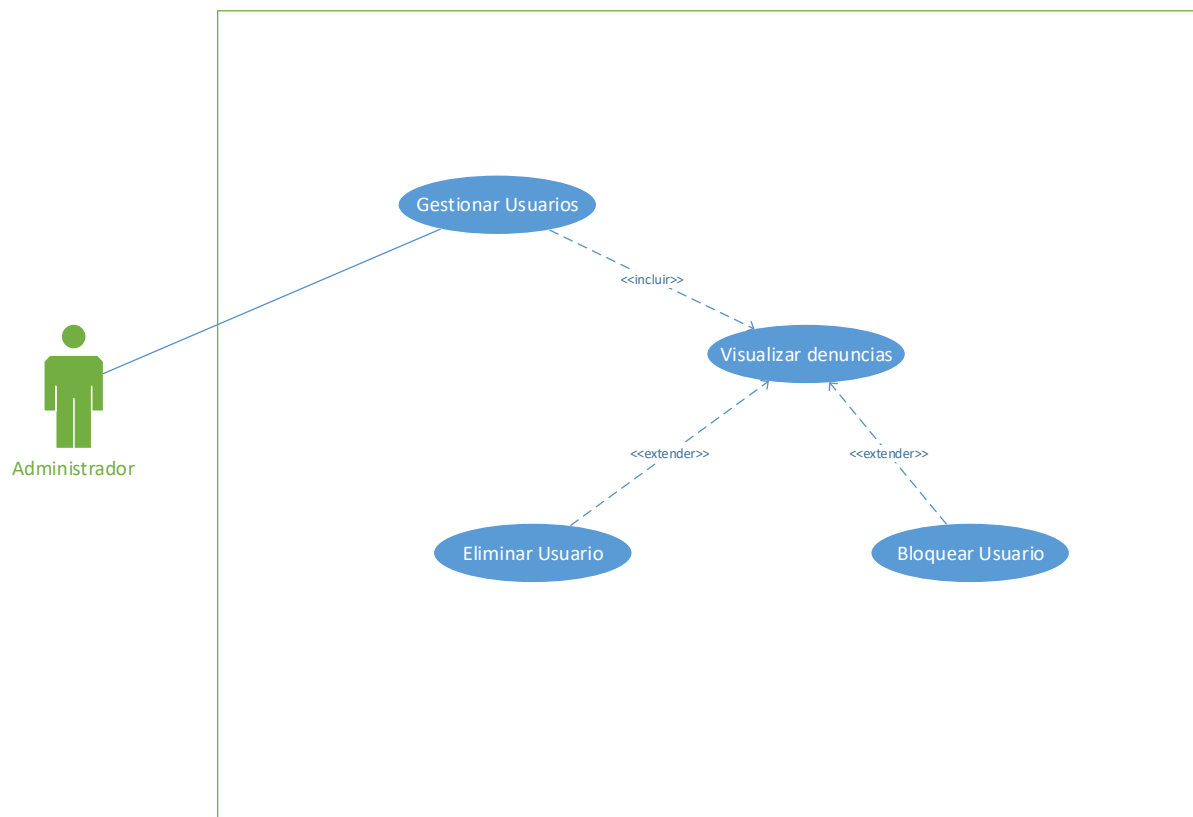
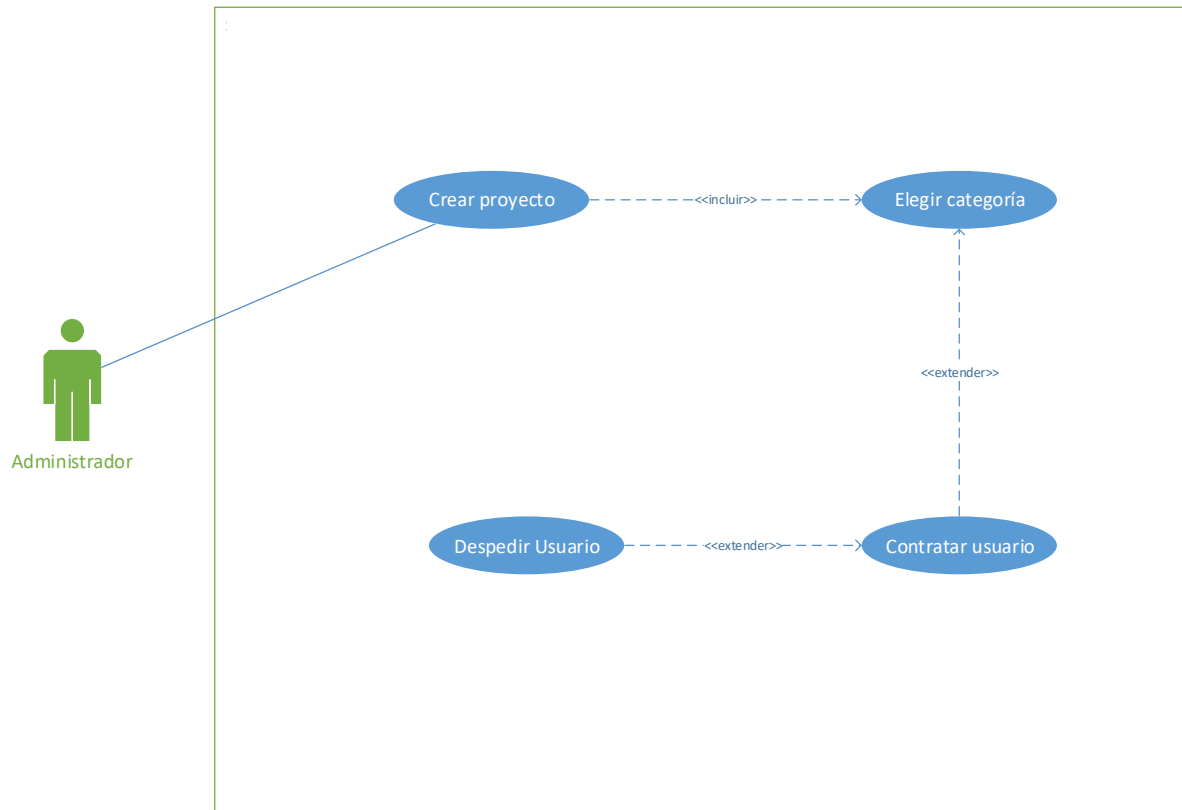
Identificador:	CDU-12
Caso de uso:	Crear Asociación
Actores:	Usuario, sistema
Propósito:	Hacer una comunidad de usuarios
Resumen:	El usuario que posea 20 puntos karma puede crear una asociación.
Tipo:	Opcional, real
Referencia cruzada:	
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario crea una asociación. 2. El usuario invita a otros usuarios a participar.
Curso alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 3. Los usuarios rechazan la invitación.

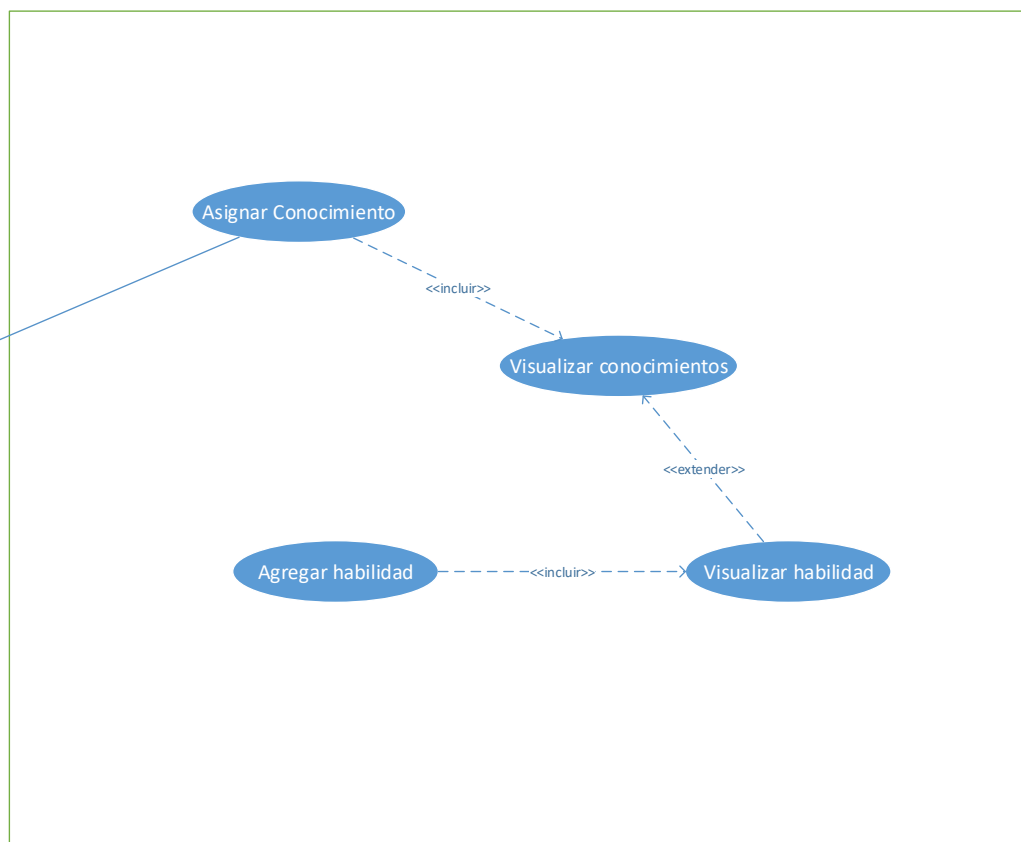
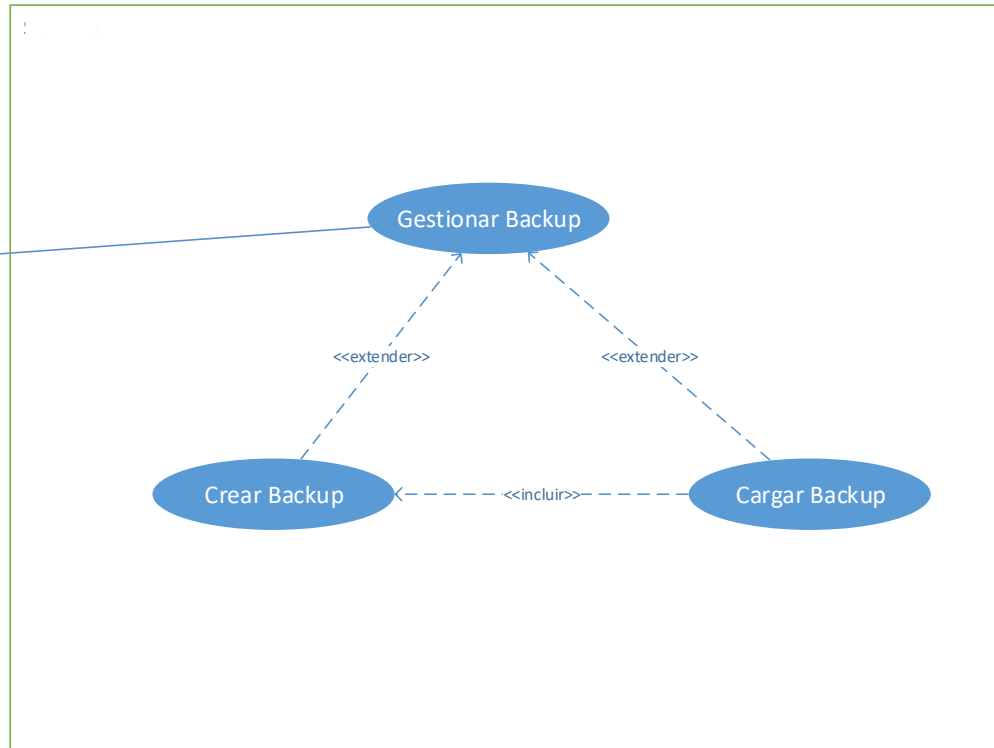
Identificador:	CDU-13
Caso de uso:	Crear Backup
Actores:	Administrador, sistema
Propósito:	Obtener un respaldo de los usuario
Resumen:	El administrador crea un archivo para respaldar los datos del usuario
Tipo:	Primario, esencial
Referencia cruzada:	CDU: Crear usuario
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador hace clic en crear respaldo. 2. El sistema envía la solicitud. 3. El sistema avisa que se guardó el archivo
Curso alterno:	

Identificador:	CDU-14
Caso de uso:	Cargar Backup
Actores:	Administrador, sistema
Propósito:	Cargar archivo de backup
Resumen:	El administrador carga los archivos para el backup
Tipo:	Opcional, real
Referencia cruzada:	
Curso normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador hace clic en cargar archivo 2. El sistema le solicita cargar un archivo 3. El administrador selecciona el archivo 4. El sistema envía la consulta 5. El sistema carga los datos
Curso alterno:	

Expandidos – Diagrama



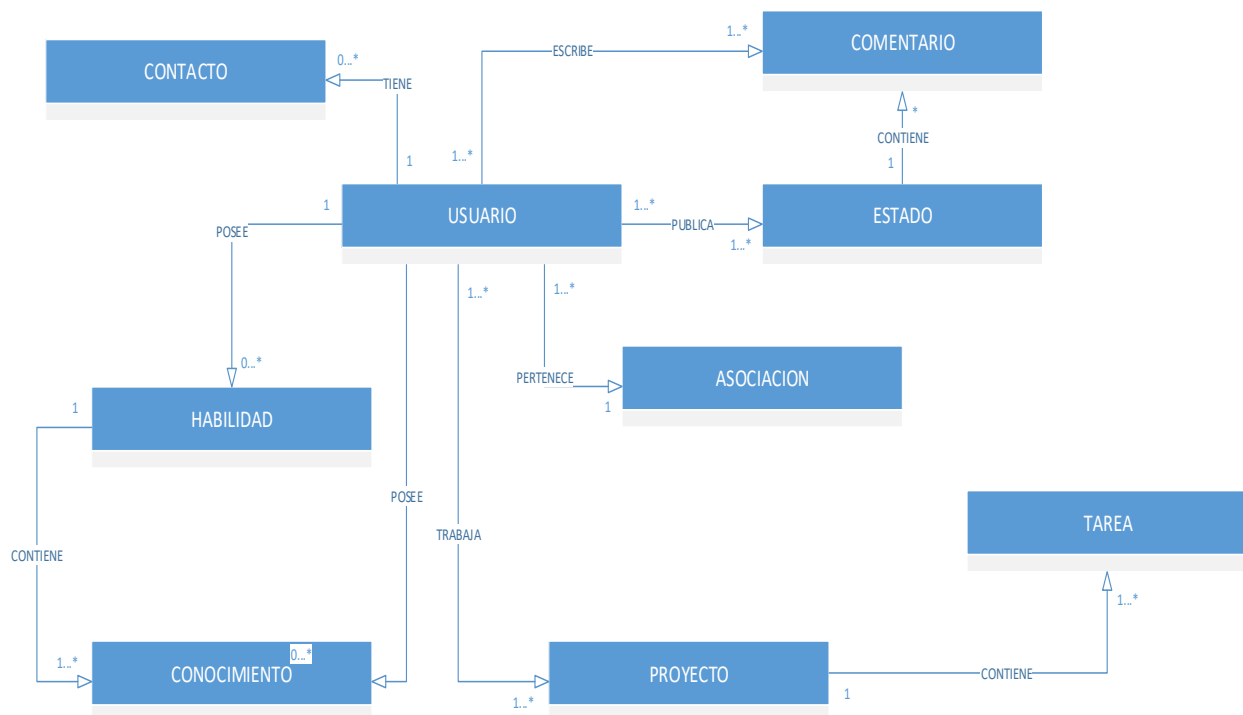




GLOSARIO DE DEFINICIONES TÉCNICAS

TÉRMINO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Karma	Característica del sistema	Sistema de puntaje para calificar a los usuarios.
Github	Servicio online	Plataforma usada para crear y usar repositorios con el fin de llevar un control ordenado del proceso del proyecto.
HTML	Diseño web	Lenguaje utilizado para la creación de páginas web.
CSS	Diseño web	Lenguaje utilizado para mejorar y dar estilo a las páginas creadas en HTML.
Bootstrap	Framework web	Conjunto de herramientas de código abierto para el diseño de sitios y aplicaciones web.
Script	Informática	Es un documento que contiene instrucciones escritas en códigos de programación.

MODELO CONCEPTUAL



MODELO ENTIDAD RELACION

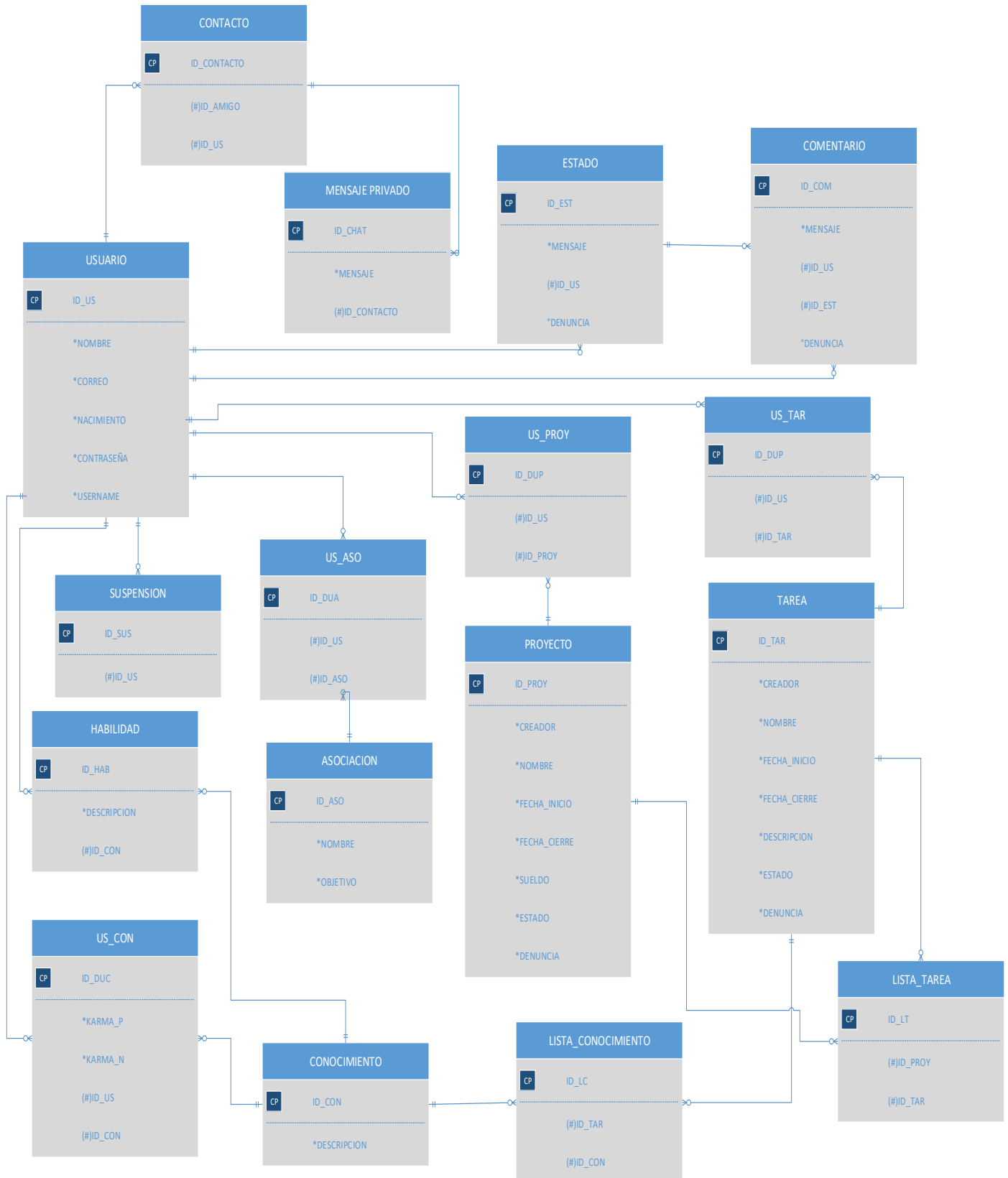
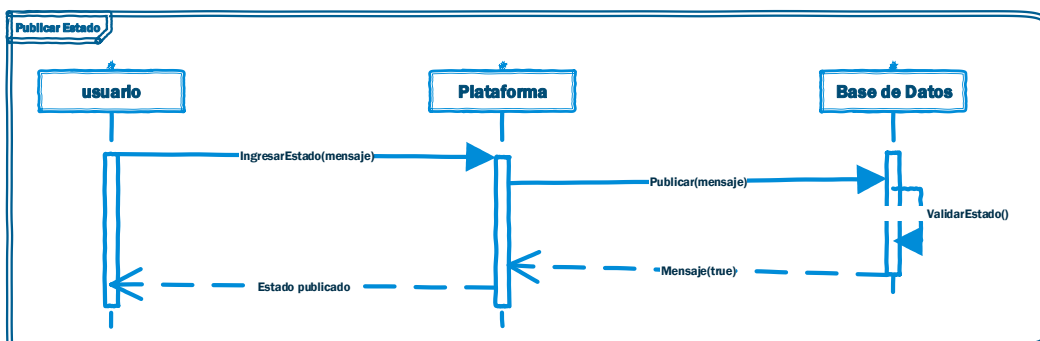
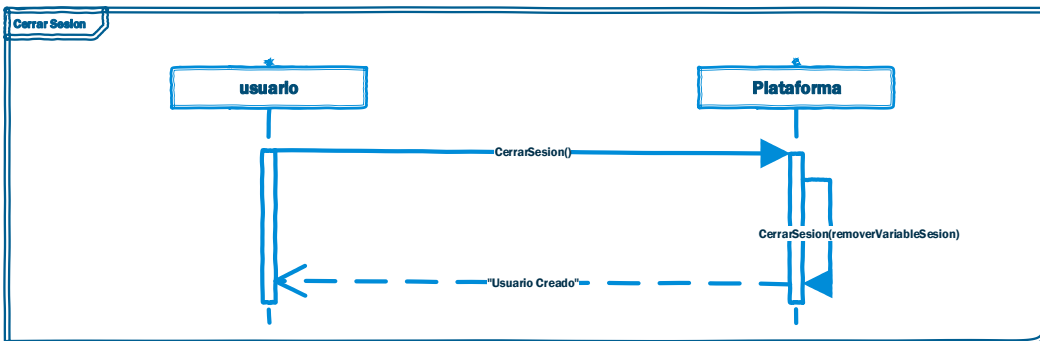
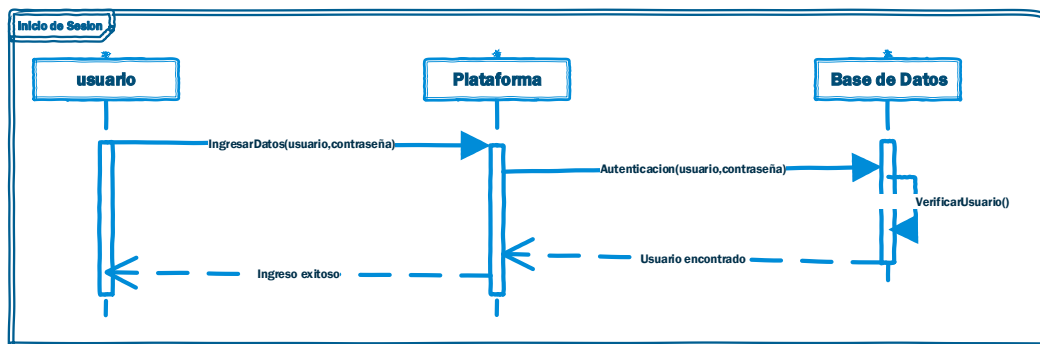
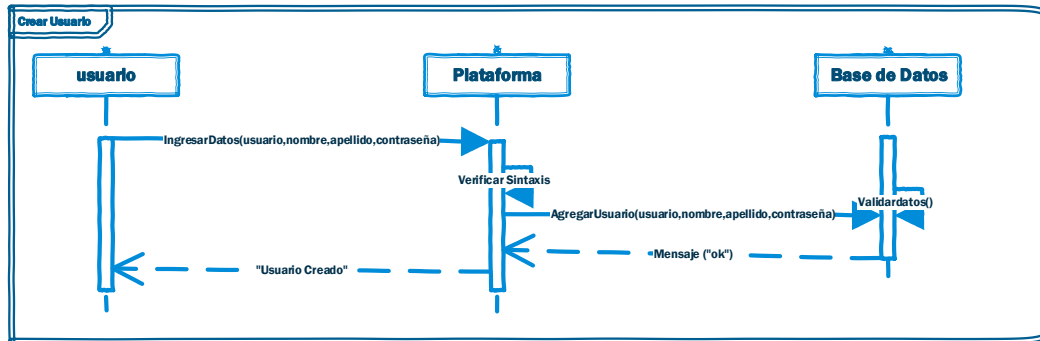
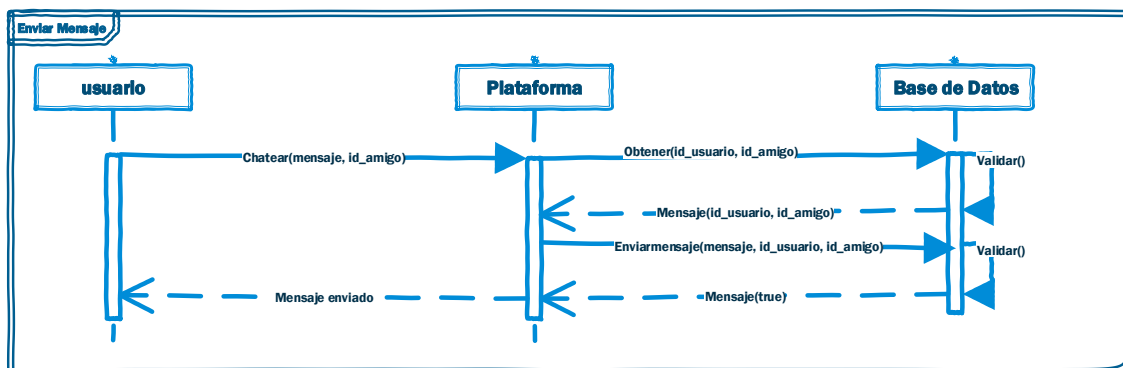
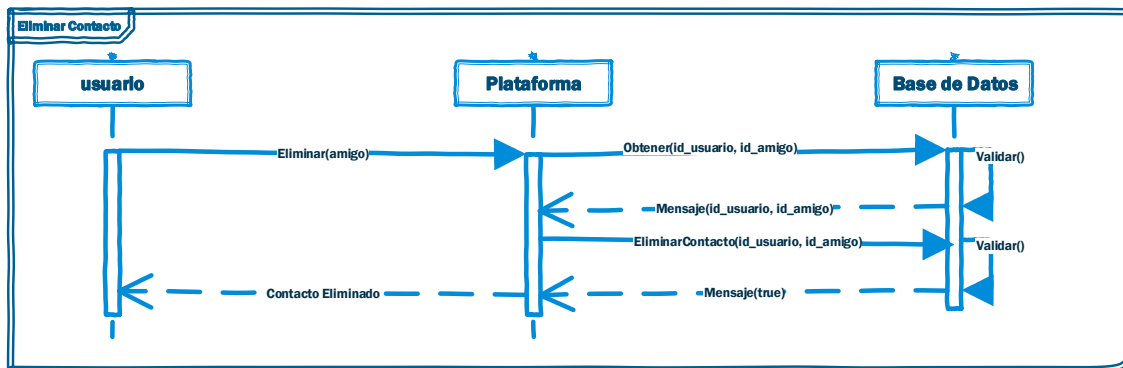
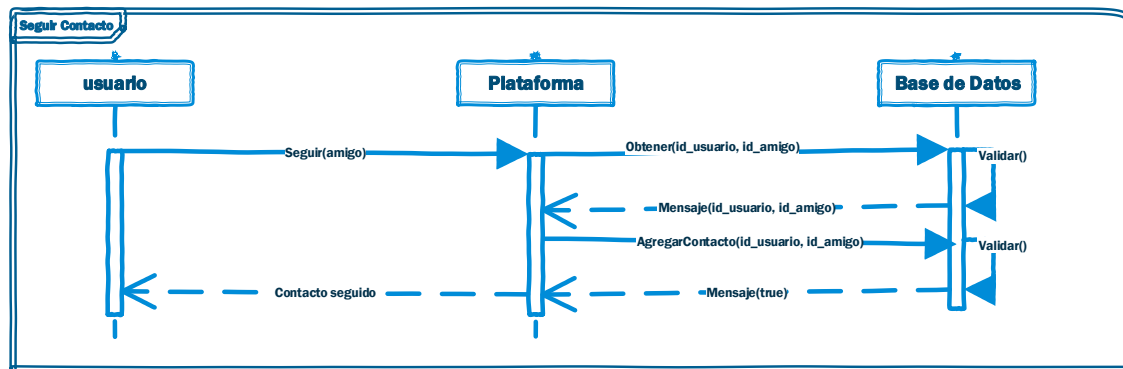
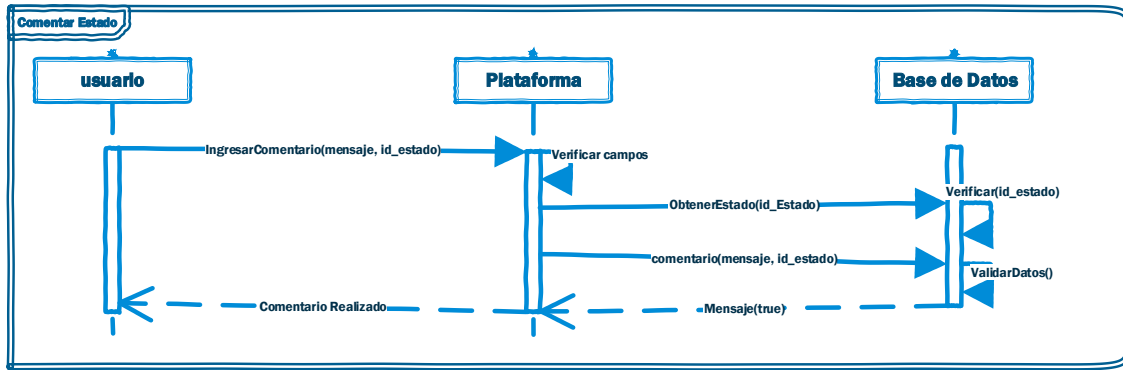
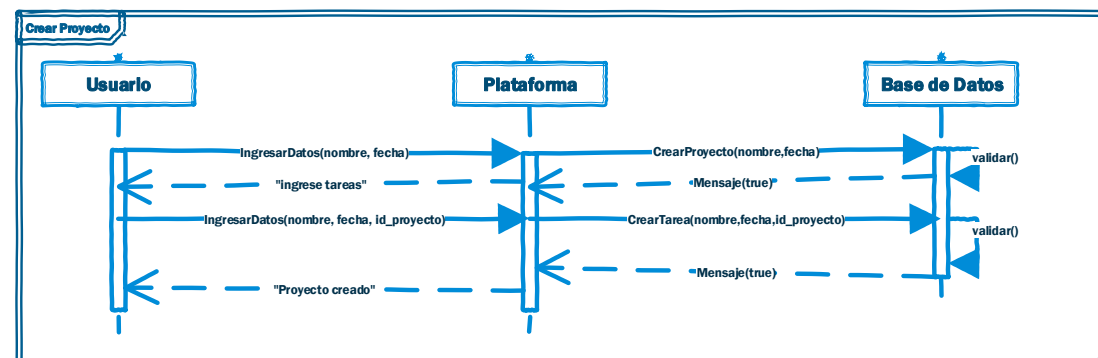
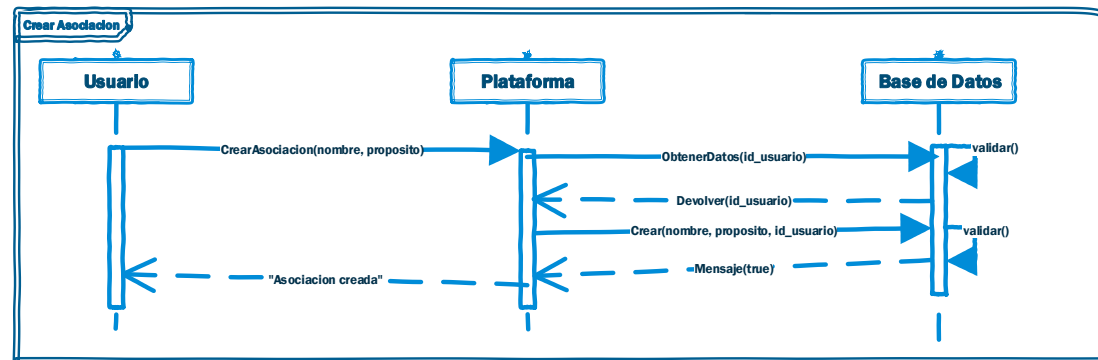
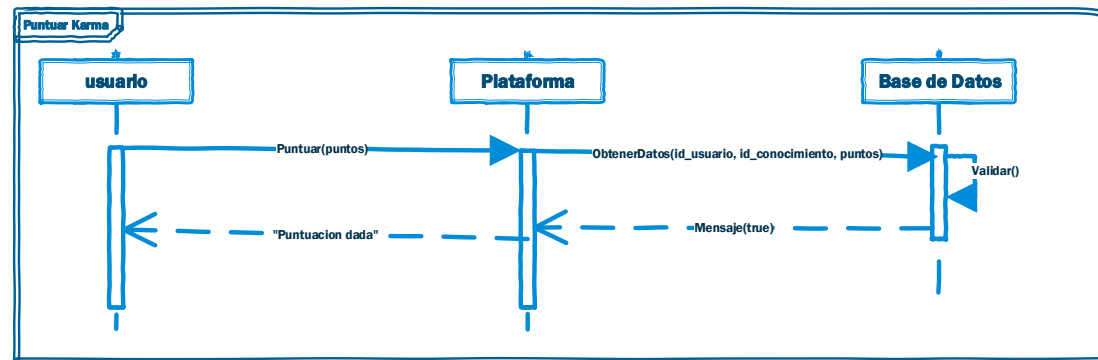
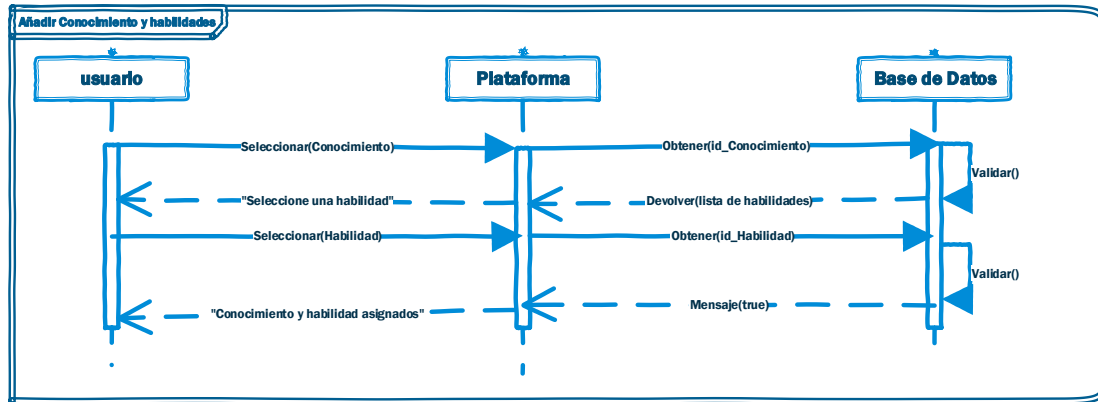
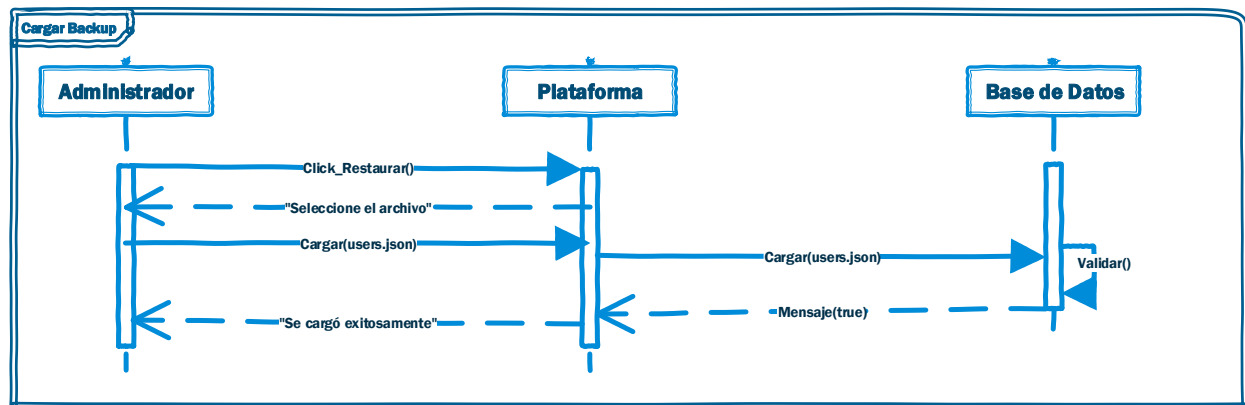
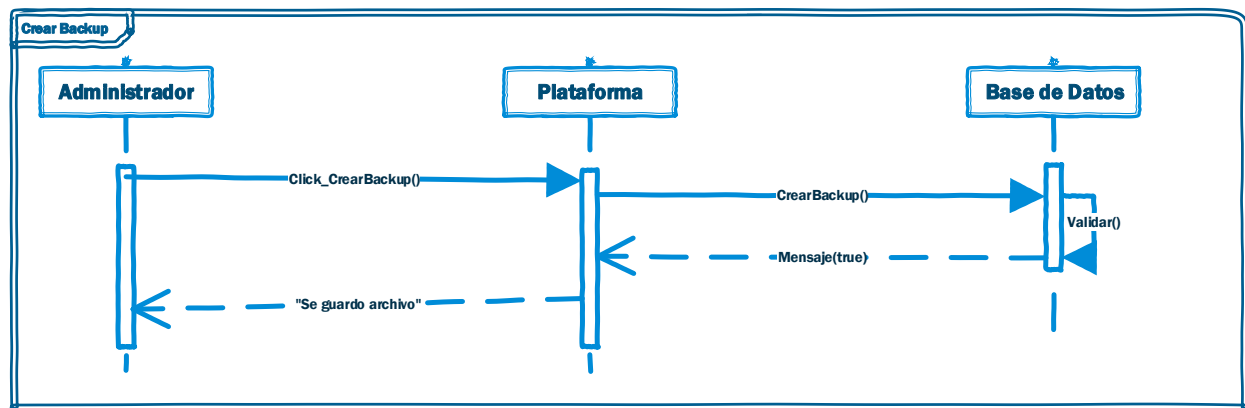
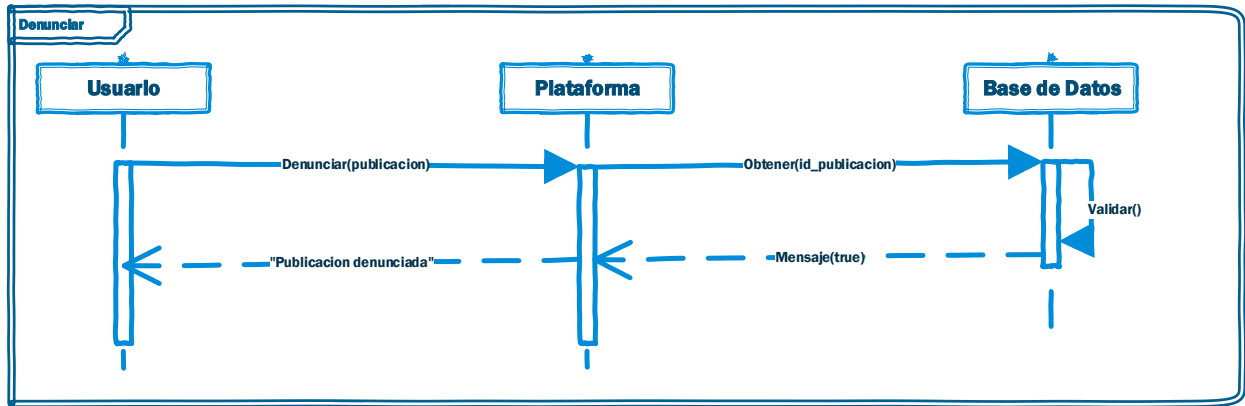


DIAGRAMA DE SECUENCIAS

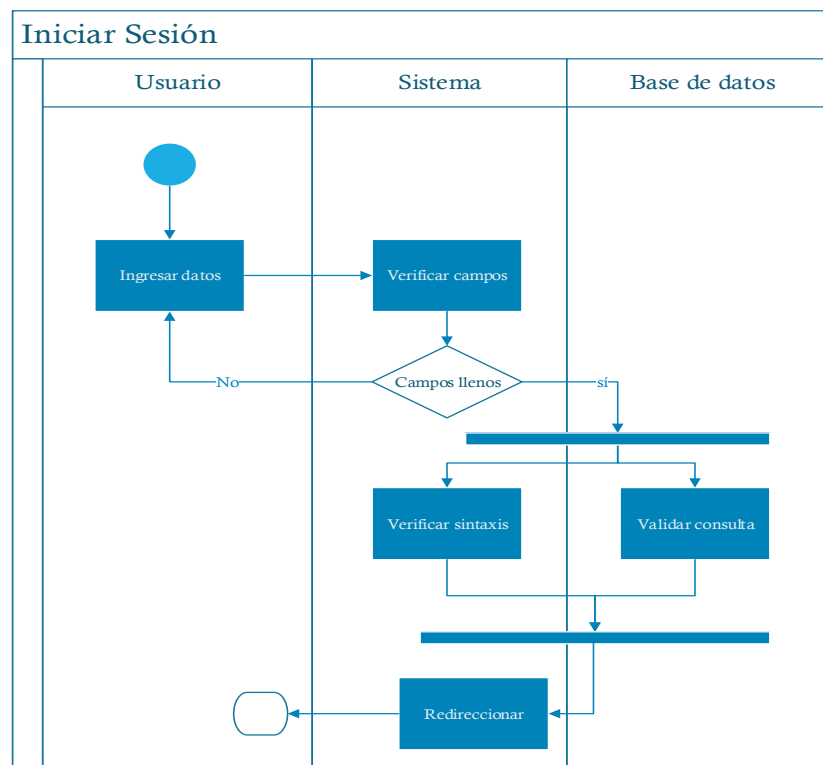
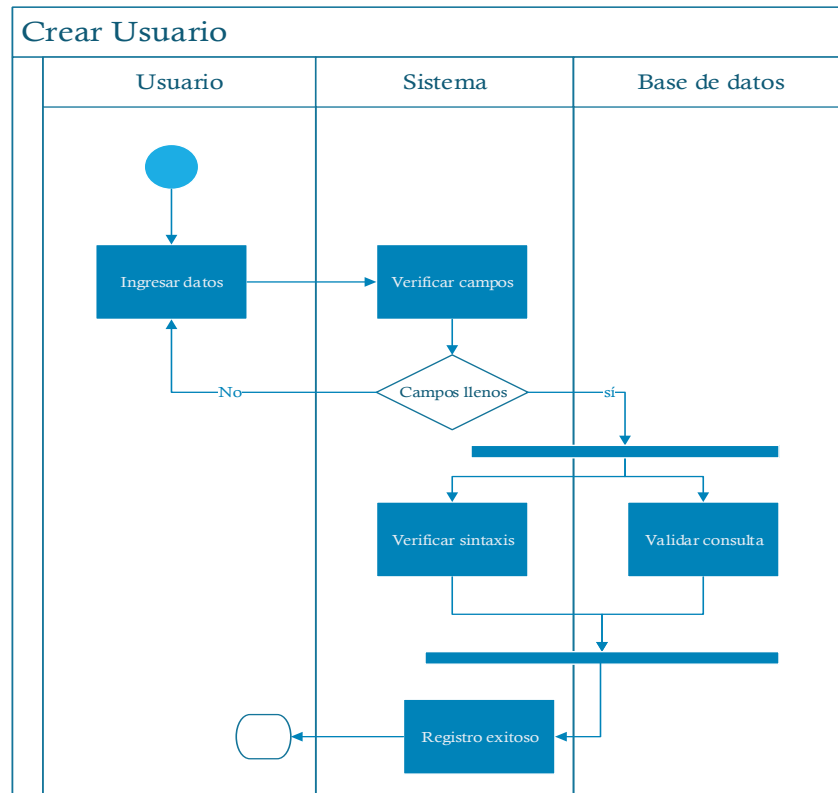


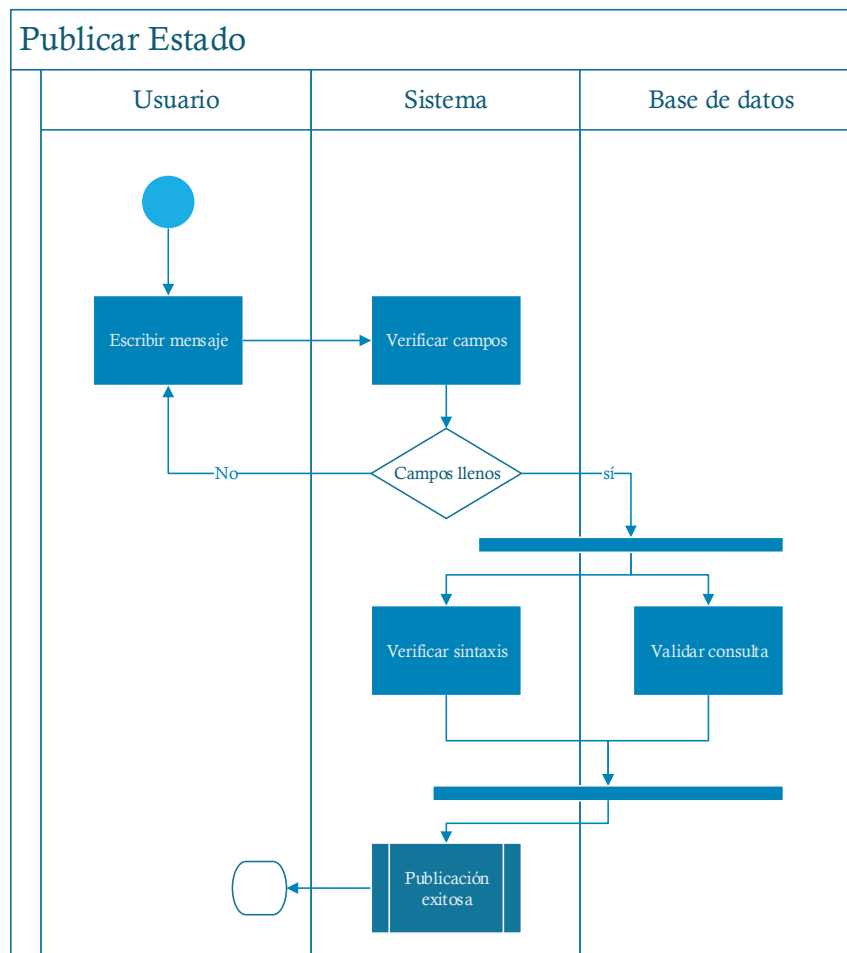
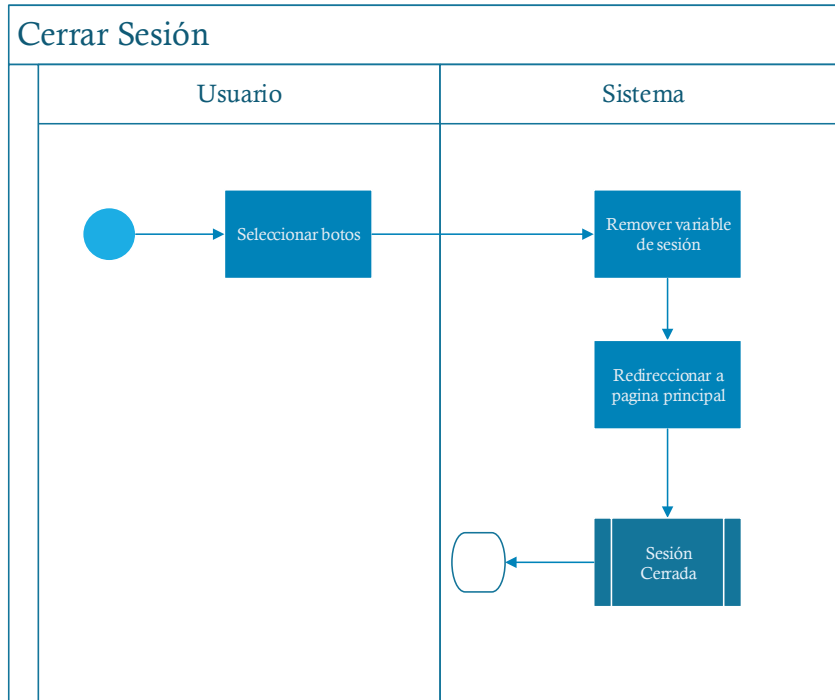


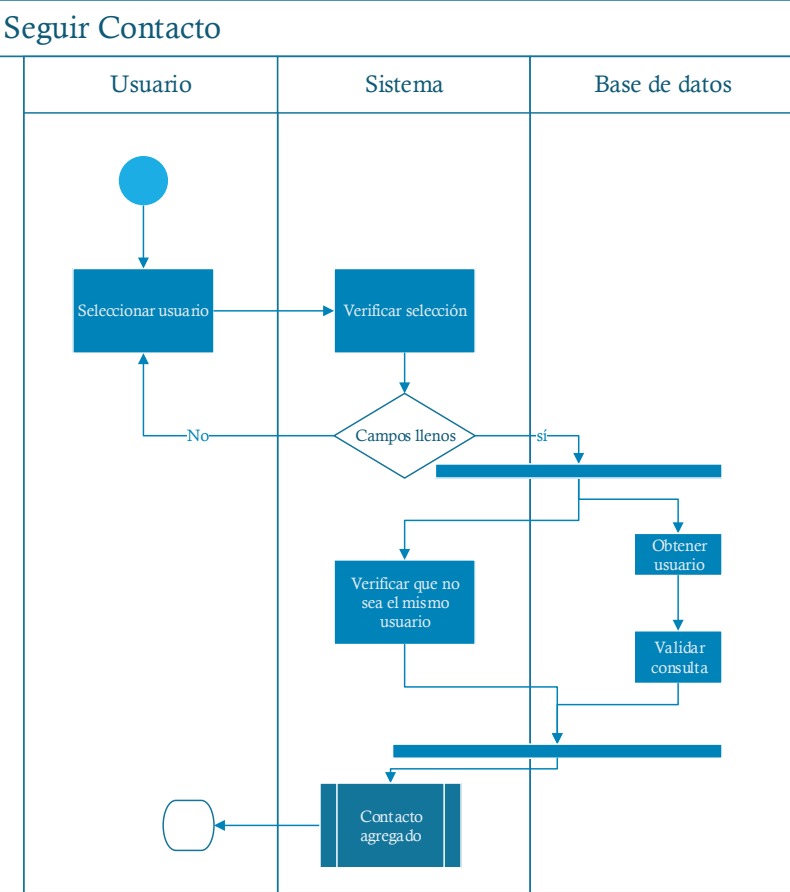
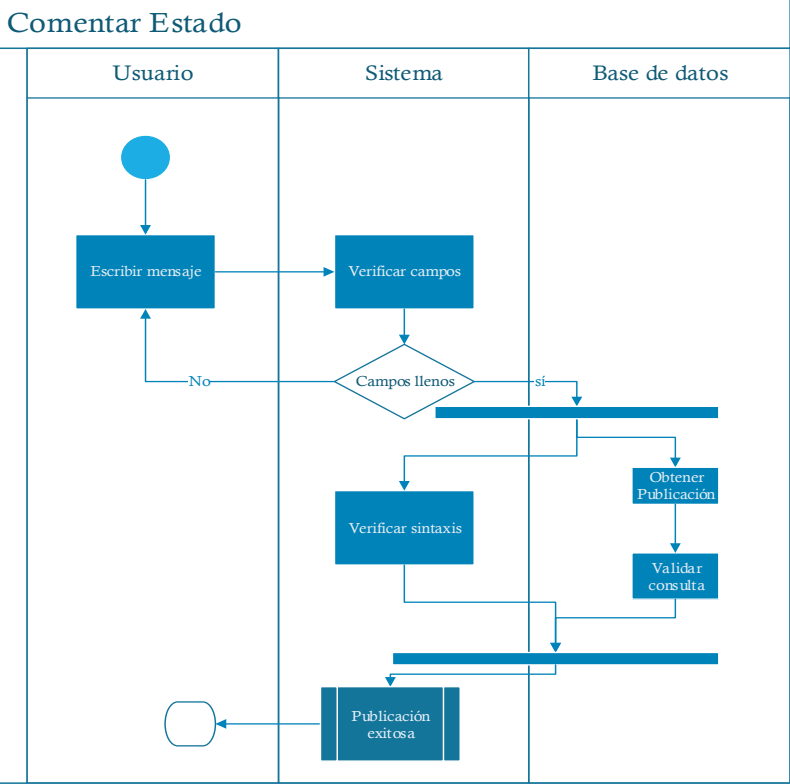


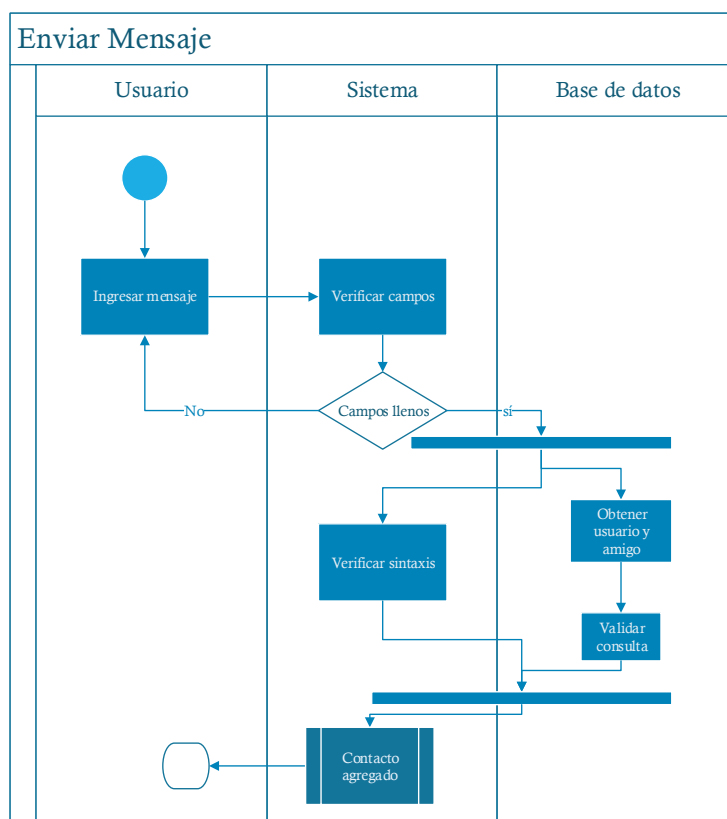
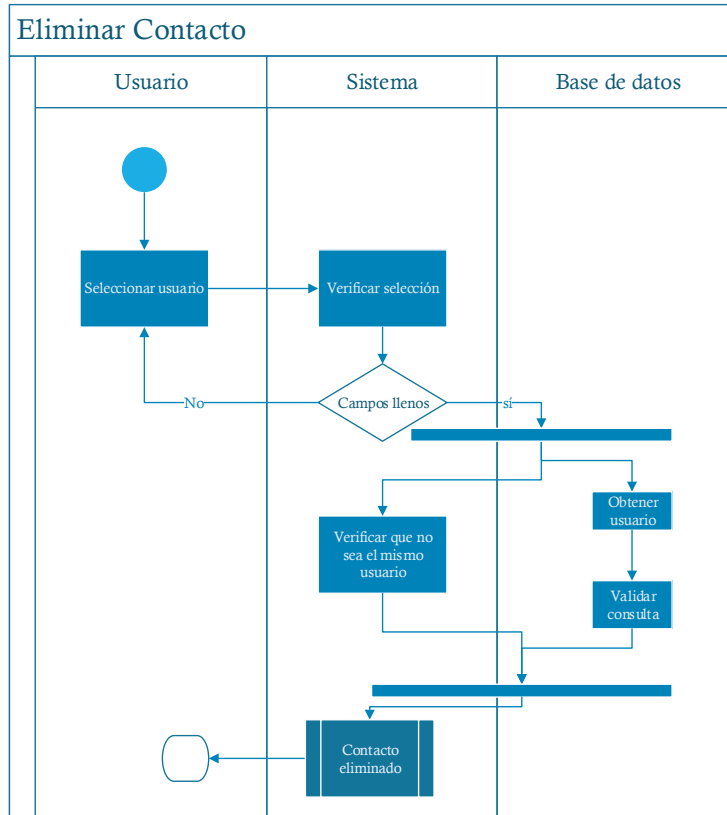


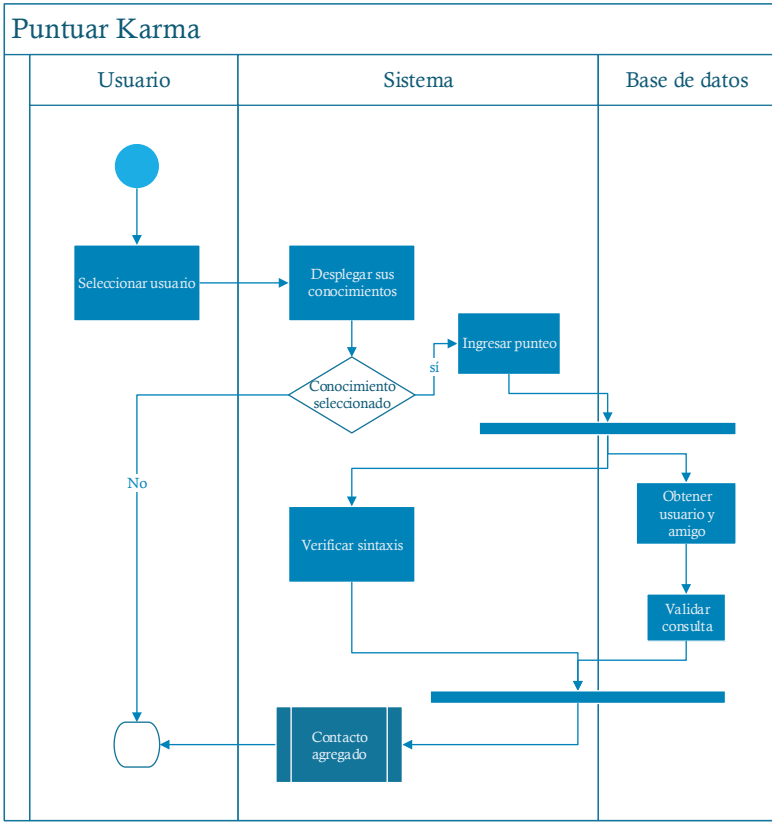
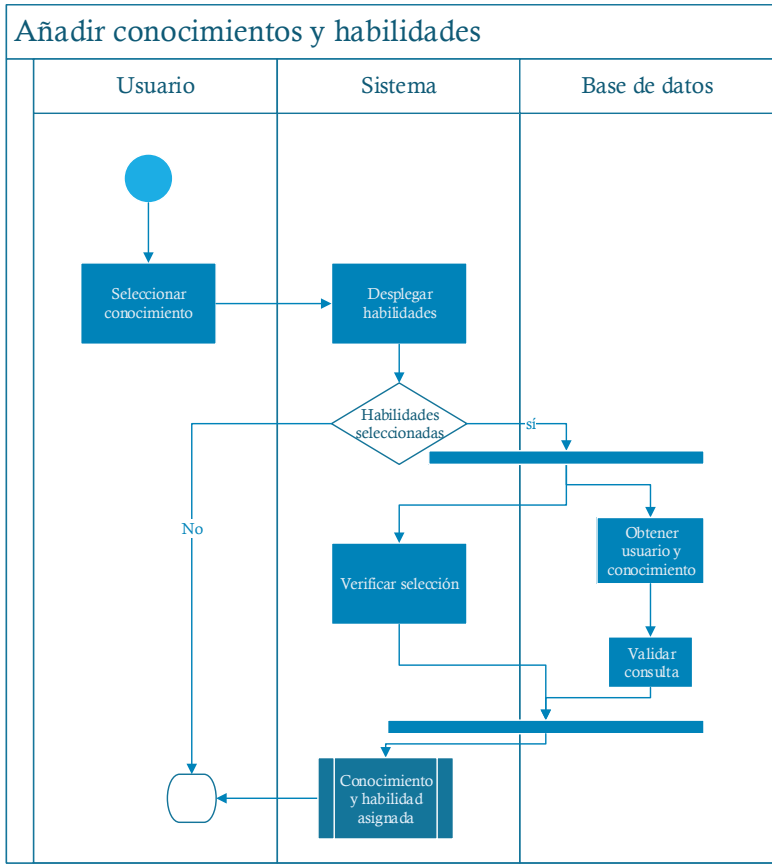
DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES

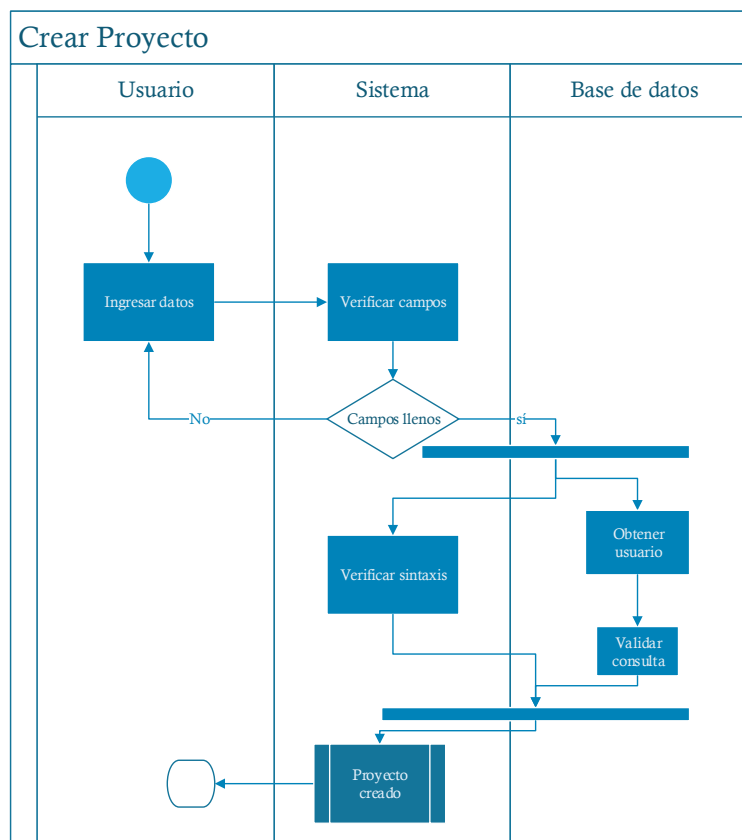
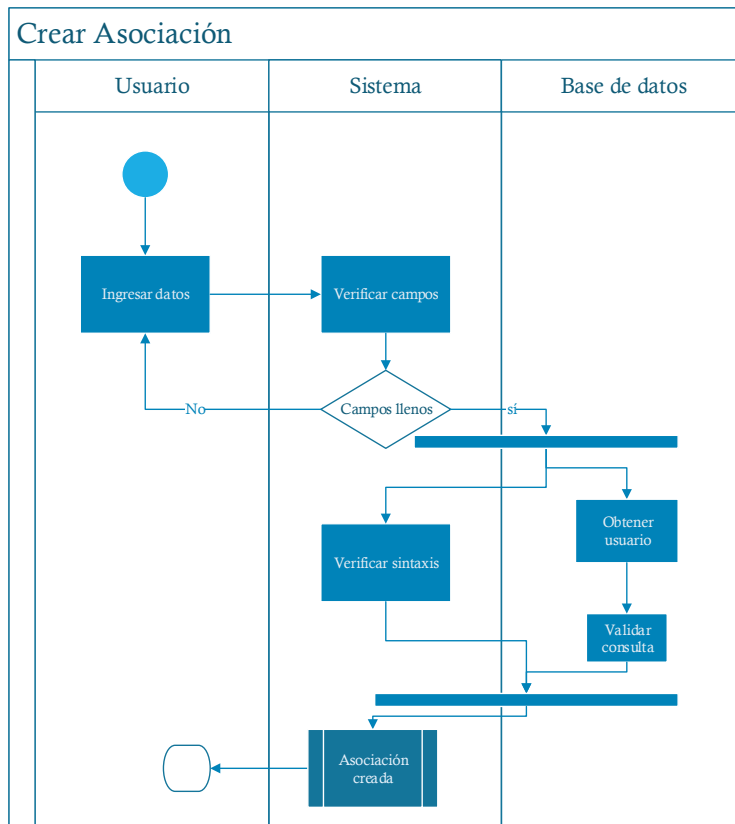


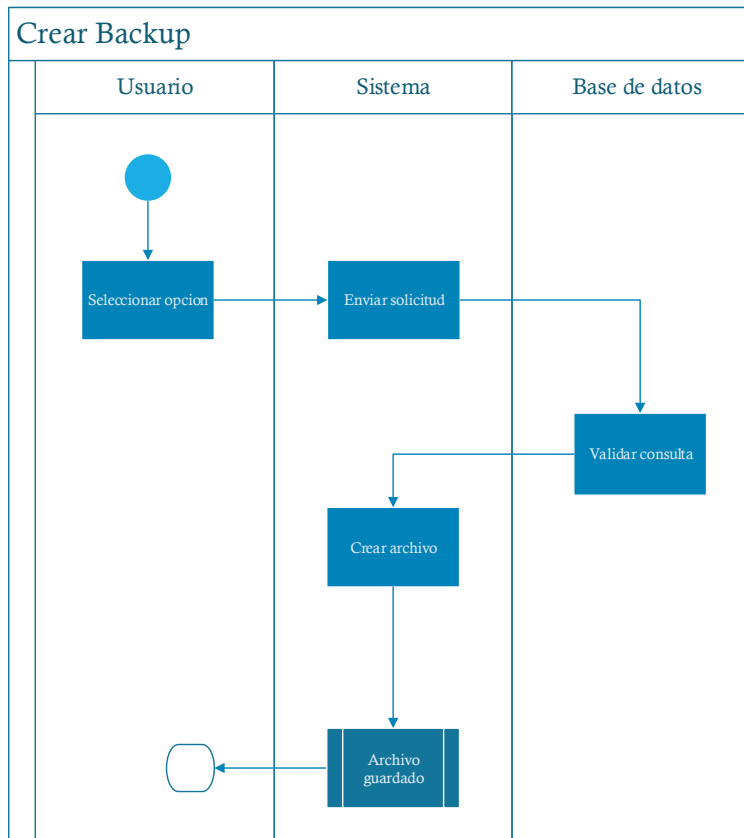
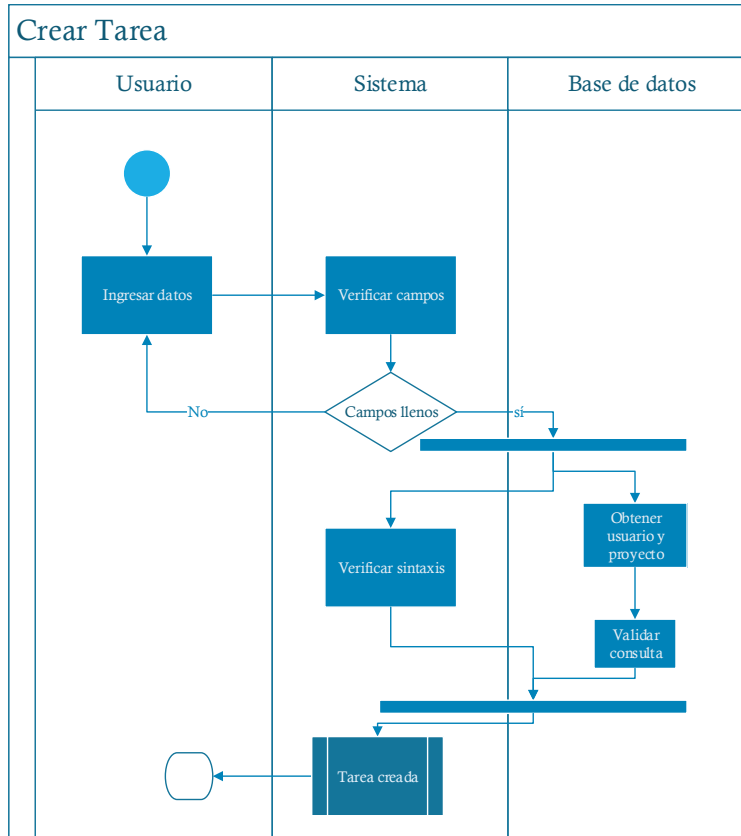


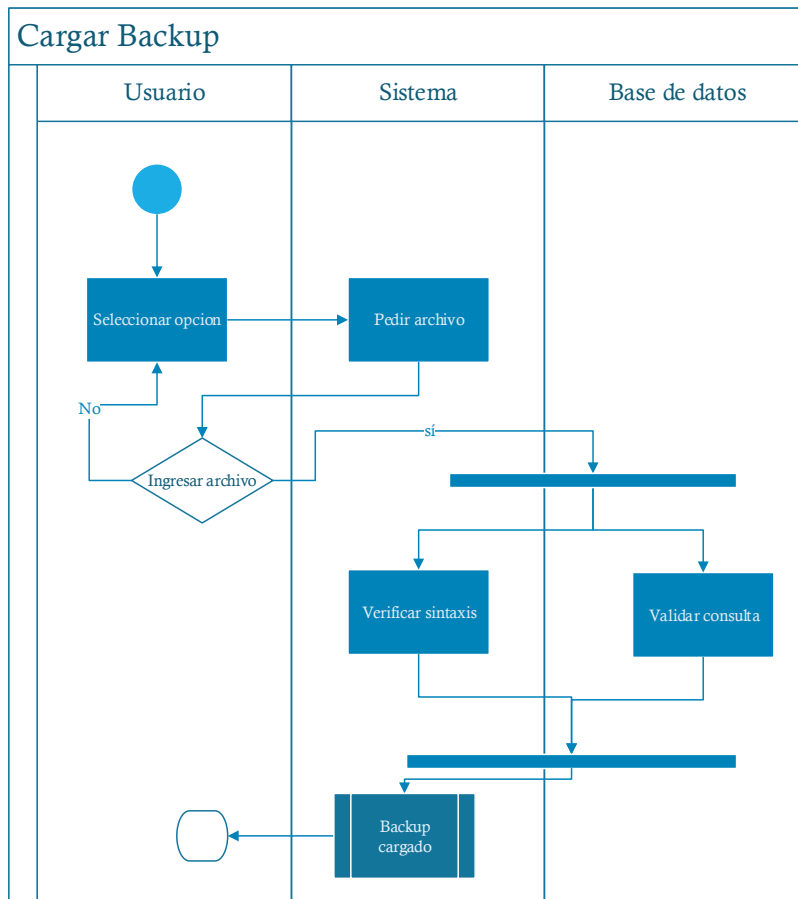




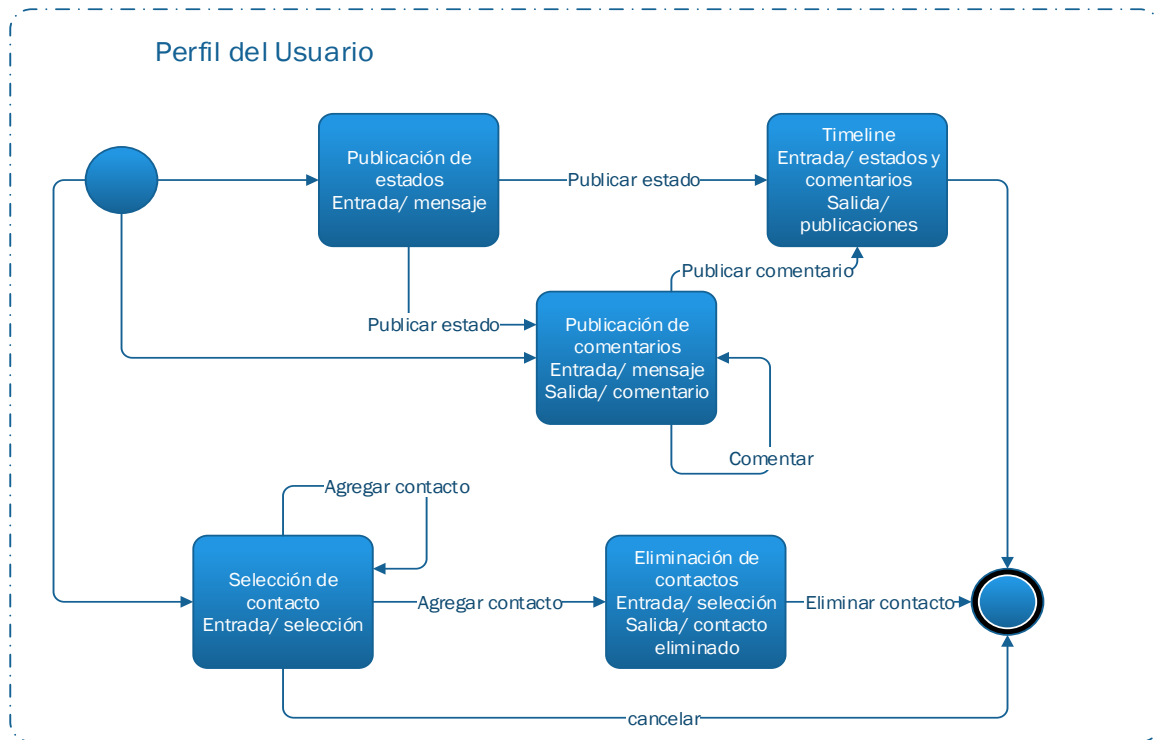
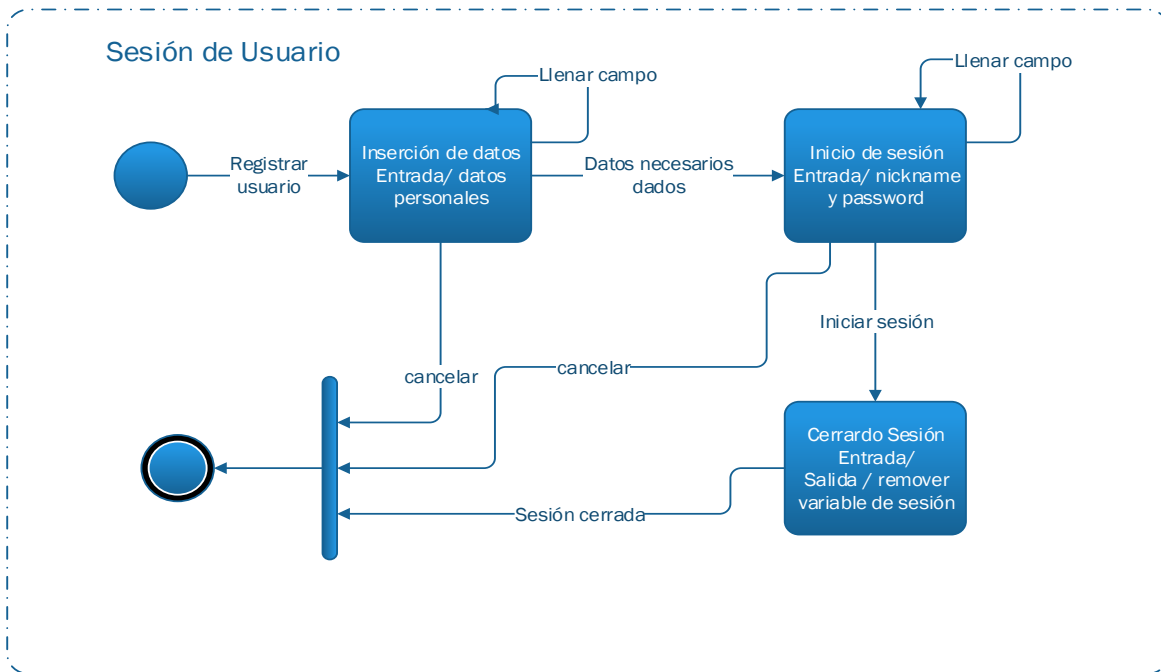








DIAGRAMAS DE ESTADO



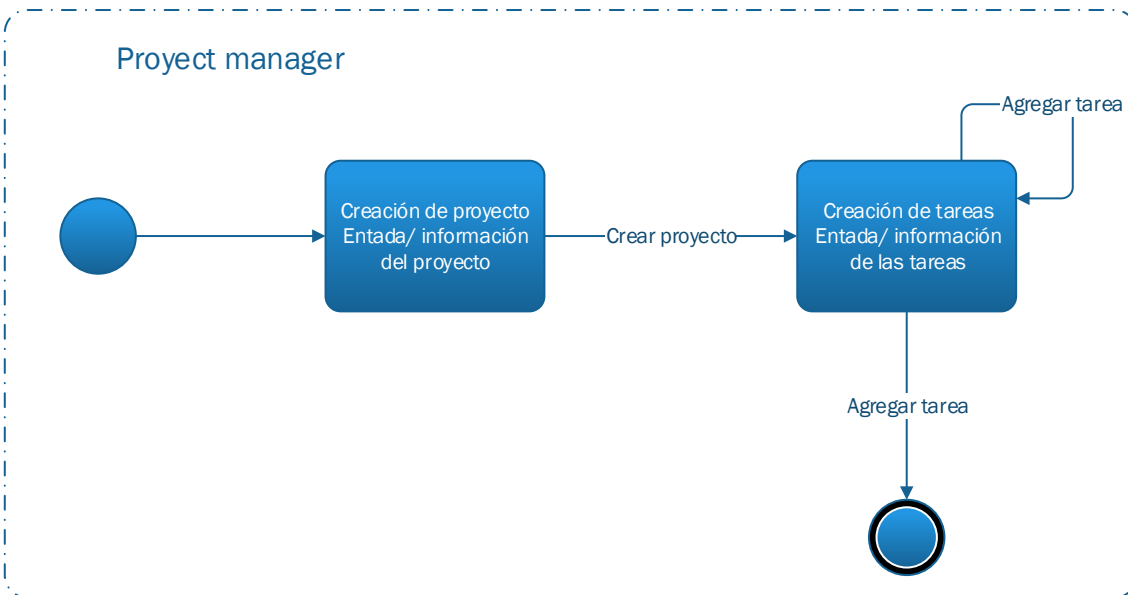
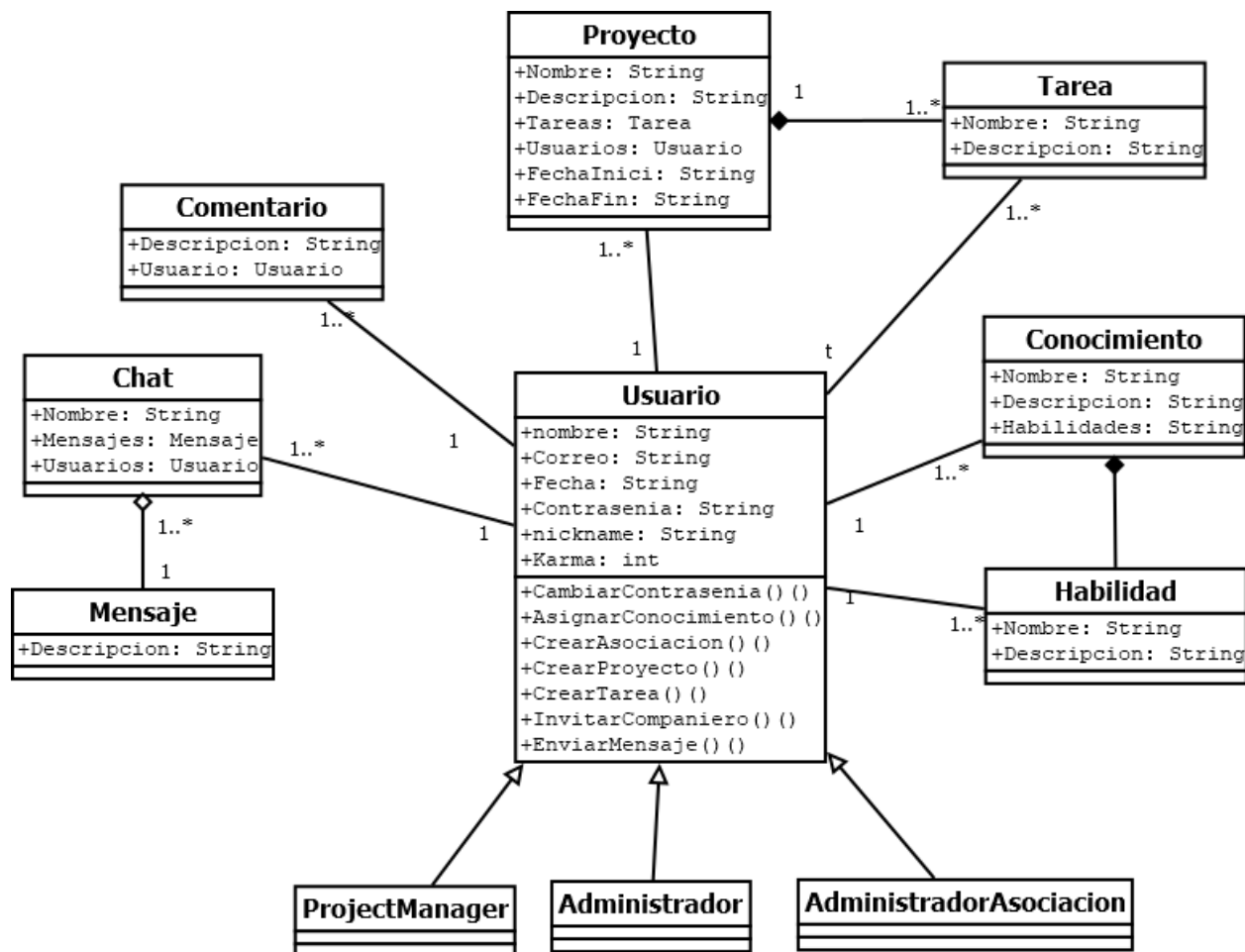


DIAGRAMA DE CLASES



DESCRIPCION DE LA ARQUITECTURA

Según la arquitectura de tres capas, la cual está formada por la capa de presentación, la capa de negocio y la capa de datos, este proyecto hace uso de tres lenguajes de programación, cada uno con su respectiva capa.

Para la capa de presentación; se hizo uso del lenguaje de programación C# y asp.net, utilizando el IDE de Visual Studio. Con el uso de web service, el cual se explicará más adelante, se pudo realizar la conexión entre la capa de presentación y la capa de negocio.

Para la capa de negocio; se utilizó el lenguaje de programación Java con el IDE NetBeans versión 8.2. En esta capa se creó la conexión a la base de datos y todas las consultas a la misma. Para poder hacer uso de las consultas se crearon servicios web, o web services; el objetivo de esto es poder entrelazar dos lenguajes de programación.

Por último, la capa de base datos. Para esta capa se utilizó el lenguaje MariaDB con el IDE HeidiSQL. En esta capa se creó la base de datos, en la cual se registraría toda la información y se realizarían todas las consultas necesarias para el problema de este proyecto.

DIAGRAMA DE COMPONENTES

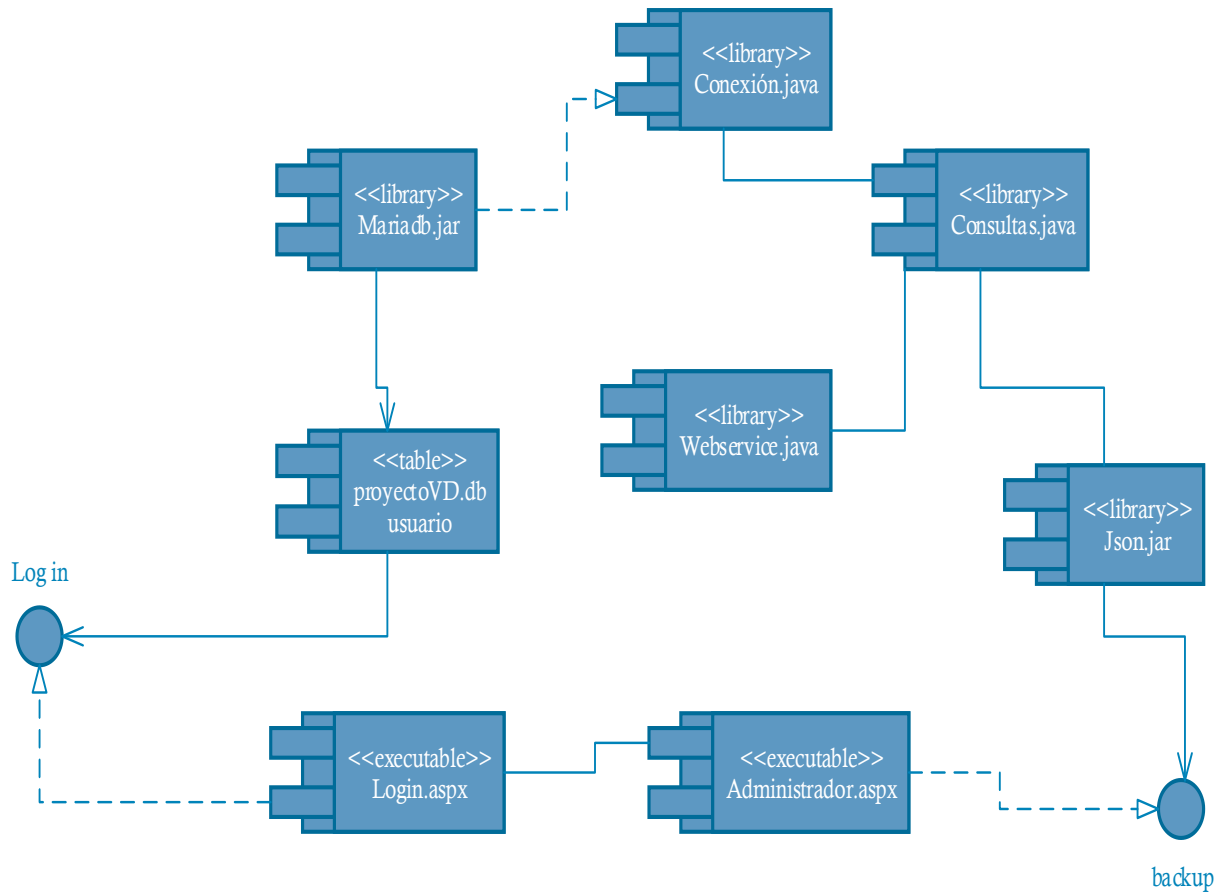
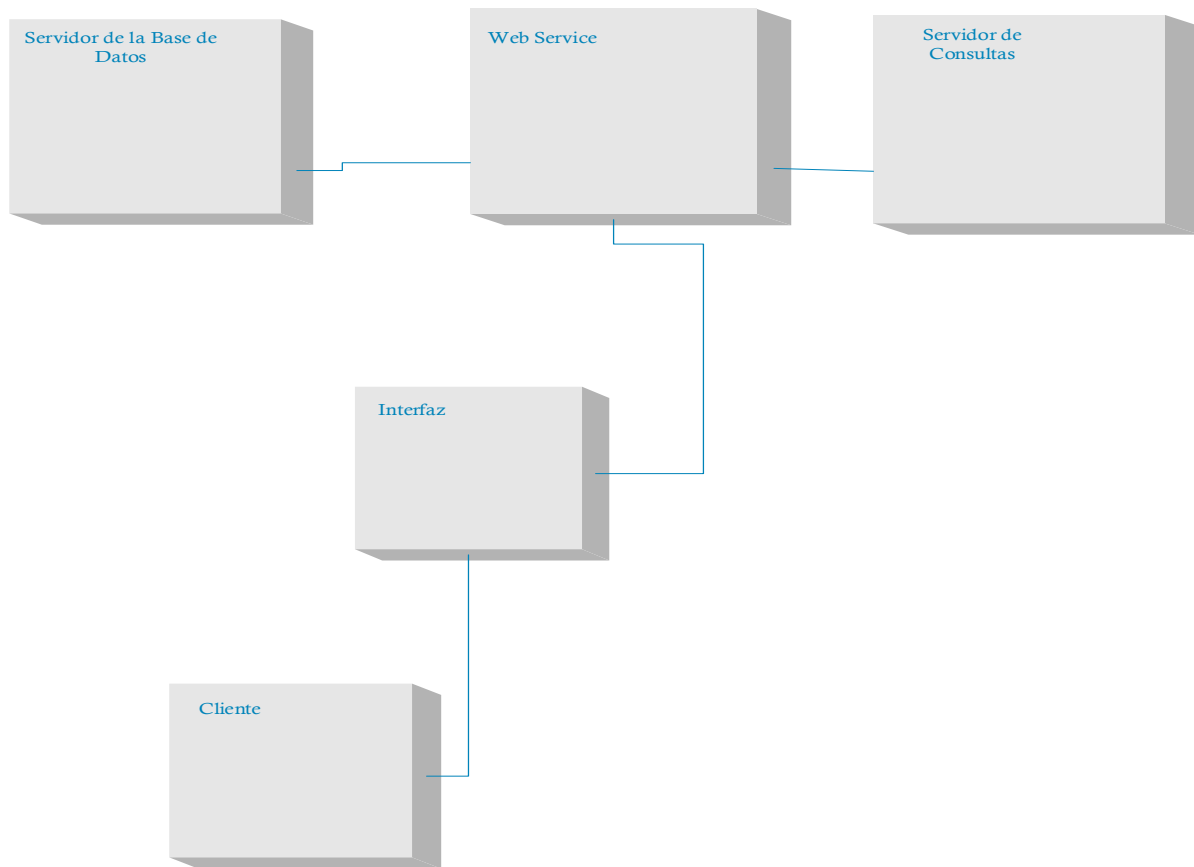


DIAGRAMA DE DESPLIEGUES



PLANIFICACION

