COMPLEJO EDUCATIVO JUTTA STEINER DE TORUÑO

INTEGRANTES: Diego Alejandro villanueva Elias

Johana Elizabeth

Jonathan Joel

Ivania Rosibel

ORIENTADOR: Caleb

MODULO: modulo final

TAREA: manual del programador

AÑO: '3°'

SECCION: 'A'

INDICE

INTRODUCCION

OBJETIVOS

REQUERIMIENTOS TECNICOS DE INSTALACION

EXPLICASION GENERAL DE LAS FACES SISTEMA

DESCRFIPCION DE MODULOS O PROCESOS

DETALLADOS ENTRADA-PROCESO-SALIDA

DIAGRAMA DE CLASE

DIAGRAMA ENTIDAD DE RELACION

DIAGRAMA DE CASO DE CASO DE USO

DICCIONARIO DE DIAGRAMA DE CASO DE USO

DICCIONARIO DE DATOS

DEFINICION Y DESCRIPCION DE VARIABLES EN EL SISTEMA

INICIACION DE IMPLEMENTACION DEL SISTEMA

Introducción

El objetivo de la pejina web es mantener almacenado el material de aprendizaje para cada una que conforma este grupo el principal objetivo es cumplir el nivel básico de este software siendo este una mejora ya q contara con la información.

OBJETIVO

objetivo general: Es implementar dicha app para un fin educativo que permita al usuario poder visualizar el material de clase dado este por el por el ministerio de educación para un mejor aprendizaje de los alumnos

objetivo específico: Este objetivo trata de sobre el diseño de toda la estructura del software.

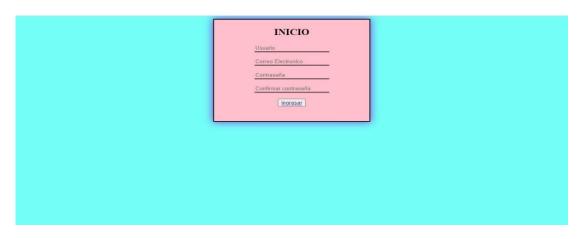
- esta tiene que llevar una interfaz para poder tener acceso al material de clase
- mantener actualizado el material de clase

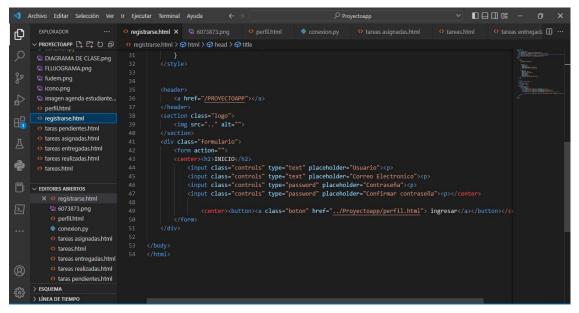
REQUERIMIENTOS TECNICOS DE LA INSTALACION

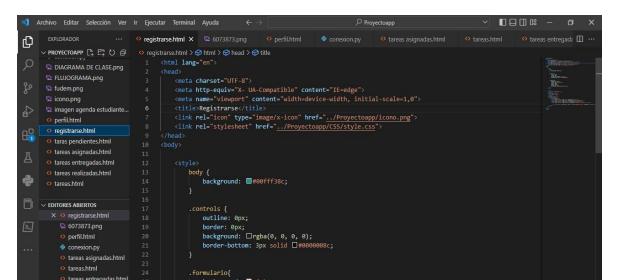
- Ingresar a Chrome
- introduce la Dirección de la aplicación web
- ejecute en una computadora de 32 o 64 bits.

EXPLICACION GENERAL DE LAS FASES DEL SISTEMA

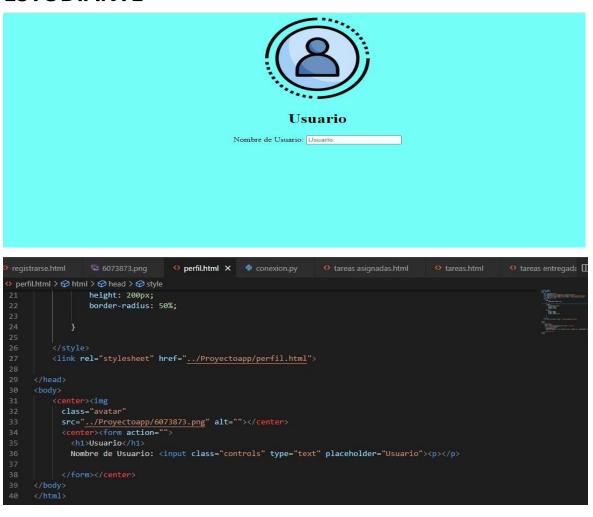
Fase1: Bienvenid@s a la aplicación





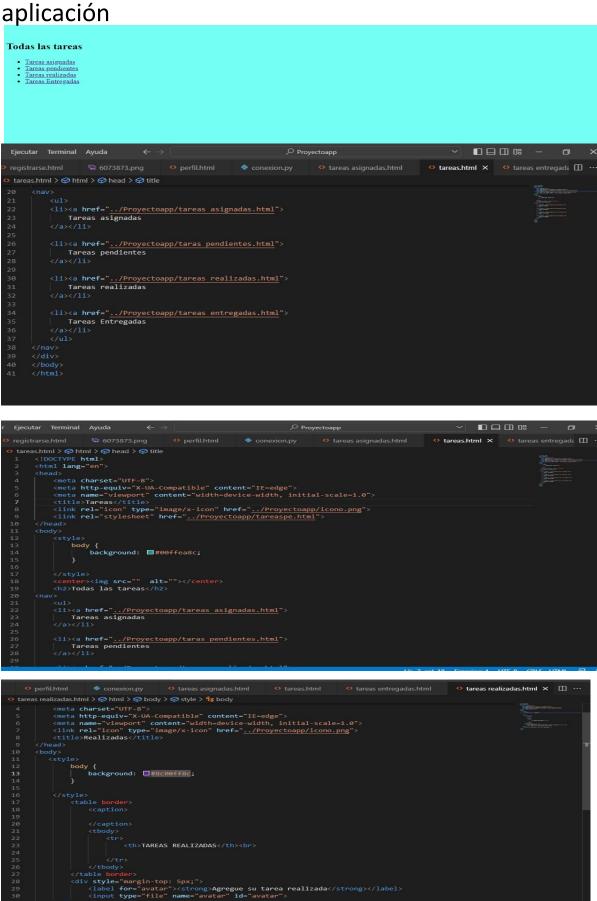


Fase 2: REGISTRACE COMO DOCENTE O ESTUDIANTE

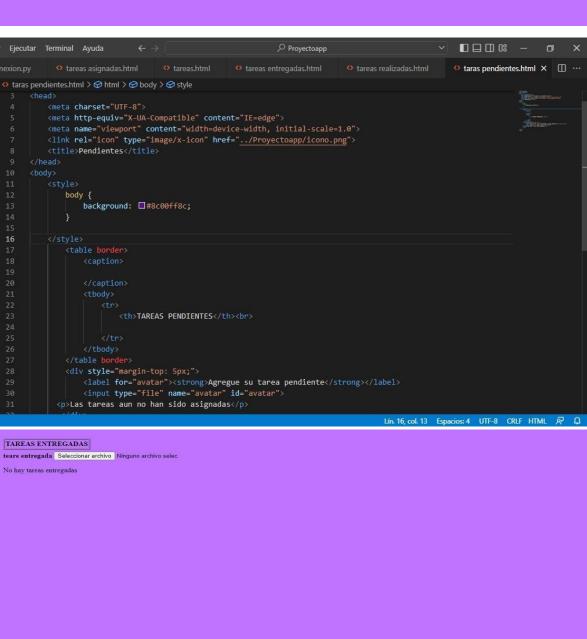


```
iecutar Terminal Ayuda
                                                                                   otareas entregada 🔲 ...
erfil.html > 🔗 html > 😭 head > 😭 style
   <html lang="en">
      <meta charset="UTF-8">
      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
      <link rel="icon" type="image/x-icon" href="../Proyectoapp/icono.png">
      <title>Perfil</title>
         body {
             background: #00fff38c;
          .header {
             text-align: center;
             height: 300px;
             padding: 12px;
            width: 200px;
             height: 200px;
             border-radius: 50%;
                                                                         Lín. 13, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 CRLF HTML R Q
```

Fase3: registro con usuario y administración de la aplicación







Fase4: cerrar la sección de la aplicación

```
TAREAS ASIGNADAS
Suba su tarea que le asignaron Seleccionar archivo Ninguno archivo selec.
                                                                   ♦ tareas asignadas.html × ♦ tareas.html
     cmeta http-equiy="X-UA-compatible" content="IE-edge">
cmeta name="viewport" content="width-device-width, initial-scale=1.0">
clink rel="icon" type="image/x-icon" href="../Proyectoapp/icono.png">
ctitle>Asignadas</title></tile>
   Ejecutar Terminal Ayuda \longleftarrow \Rightarrow
                                                               yle,
body {
background: □#8c00ff8c;
               TAREAS ENTREGADAS<br>
        No hay tareas entregadas
```

DESCRIPCION DE MODULOS O PRECESOS DETALLANDO ENTRADA-PROCESO-SALIDA

ENTRADA

Ingrese a la tienda digital
Inicia la descarga de la app
Ingrese a la aplicación

PROCESO

Desarrollar el proceso de inscripción
Observación del contenido en clase
Guarda los cambios que realizaste
En clase

SALIDA

Observe que la documentación que se allá guardado cierra sesión de la aplicación

DIAGRAMA DE CLASE

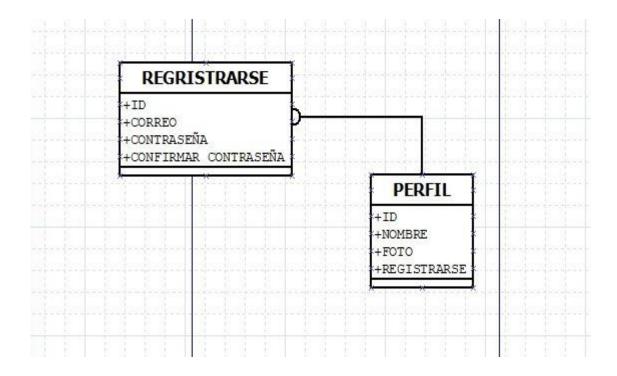


DIAGRAMA DE ENTIDAD DE RELACION

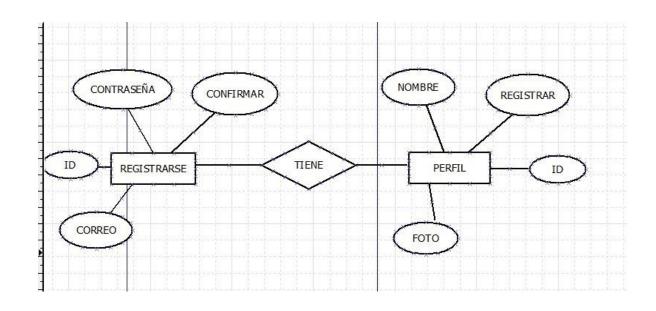
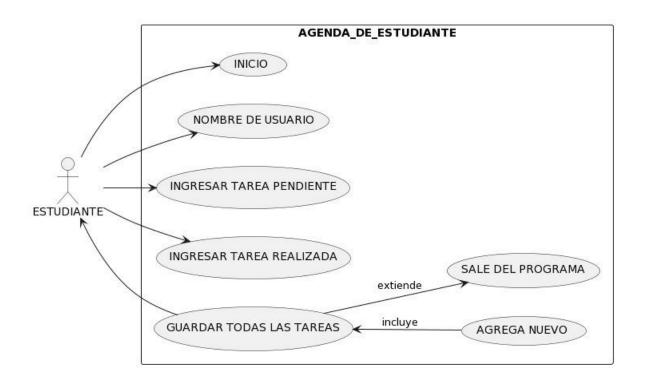


DIAGRAMA DE CASO DE USO



nombre	Agenda estudiante
Autor	Grupo Challenge team
fecha	31\10\2022

Descripción:

Permite agregar una nueva actividad para los usuarios de la aplicación

Autor: alumno

Precondiciones: El usuario debe ingresar a la

aplicación.

Flujo normal:

- 1. El alumno debe abrir la aplicación y seleccionar el botón subir actividad
- 2. La aplicación nos mostrara la actividad subida

Flujo Alternativo: Marcar como completada

Postcondiciones: Subir la actividad en clase

nombre	Agenda estudiante
Autor	Grupo Challenge team
fecha	31\10\2022

Descripción:

Permite que el alumno pueda tener acceso a la clase

Autor: Alumno

Precondiciones:

El usuario debe de ingresar a la app y visualizar sus actividades.

Flujo normal:

- 1. ingresar a la aplicación
- 2. Visualizar las actividades
- 3. visualizar la clase

Flujo Alternativo: ingrese su actividad

Postcondiciones: ver su actividad desde un móvil

nombre	Agenda estudiante
Autor	Grupo Challenge team
fecha	31\10\2022

descripción:

permite que el alumno suba sus actividades

Autor: Alumno

Precondiciones:

El usuario tiene acceso a la aplicación

Flujo normal:

- 1. Ingresar a la aplicación
- 2. Visualizar sus actividades

Flujo alternativo: Error al ingresar su actividad como

profesor

Postcondiciones: subir su actividad en el botón de

subir actividad

DICCIONARIO DE DATOS

PERFIL...

Materia	Tipo de	Clave o
	texto	llave
id	INT	Null
nombre	varchar	Null
Foto	BLOB	Null
Id_registro	INT	Null

REGISTRACE...

Id_registrace	INT	
usuario	VARCHAR	Null
Correo _Electrónico	VARCHAR	Null
Contraseña	VARCHAR	Null
Confirmar_contrasena	VARCHAR	Null

DEFINICION Y DESCRIPCION DE VARIABLES EN EL SISTEMA .

VARIABLE.

Es la cual es una clase que tiene las variable: Variables la cual es la que contiene la variables, Topic, contecn, date email

