

Juan Borja, Julian Rojas, Kevin Sierra

Capa de Aplicación

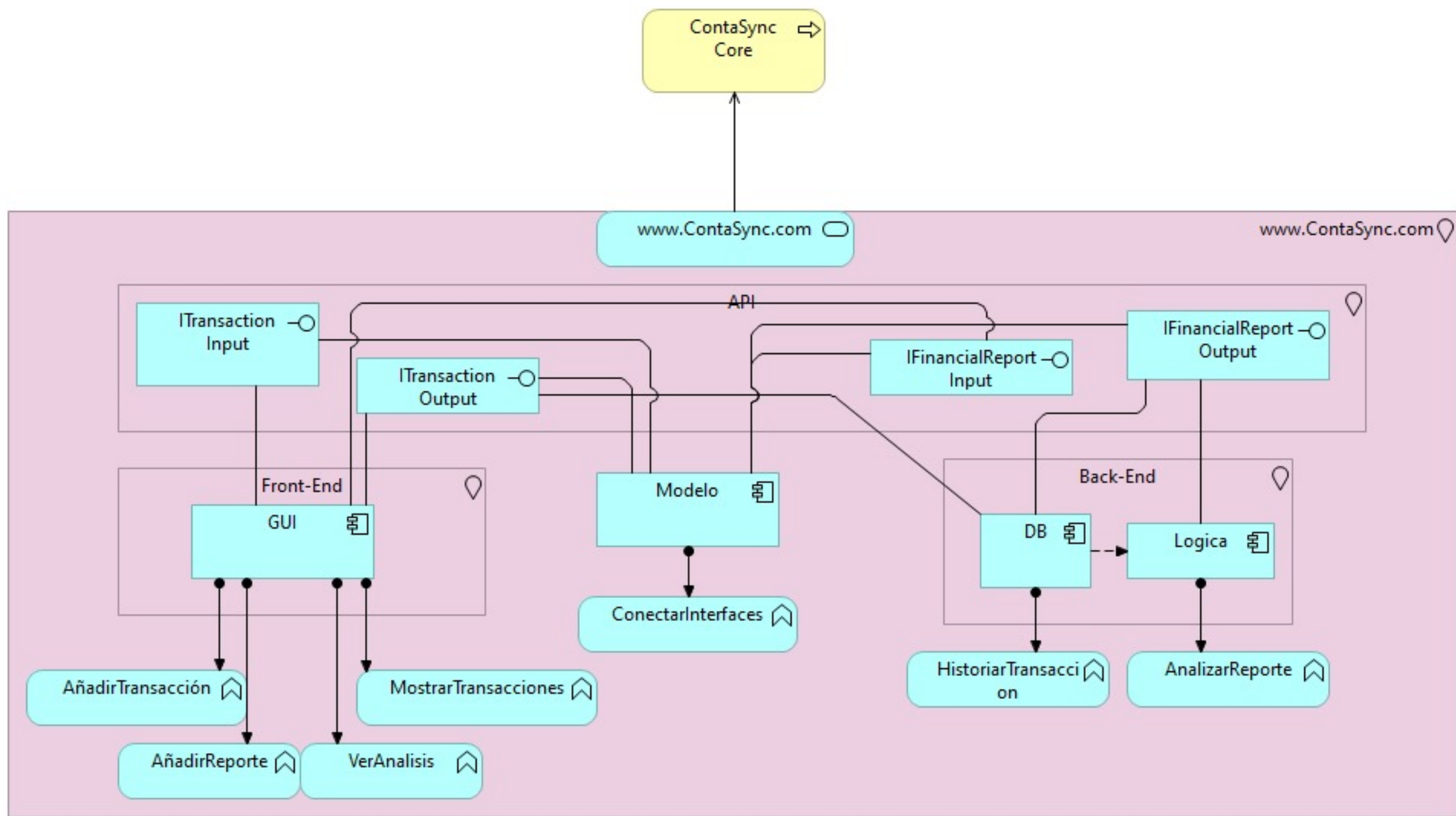


Figura 4: Capa de Aplicación.

La capa de aplicación se centra en la implementación y operación de las funcionalidades específicas del sistema. Esta capa integra módulos como la administración de inventarios, la generación de nóminas y el análisis financiero. A través de ella, los usuarios interactúan con la plataforma para realizar consultas, procesar solicitudes y generar reportes clave. Su objetivo es optimizar el uso de los recursos de la empresa, ofreciendo interfaces accesibles para la gestión de activos, control de inventarios y seguridad de la información, asegurando así un flujo continuo de datos entre los usuarios y los servidores.

Capa Tecnológica

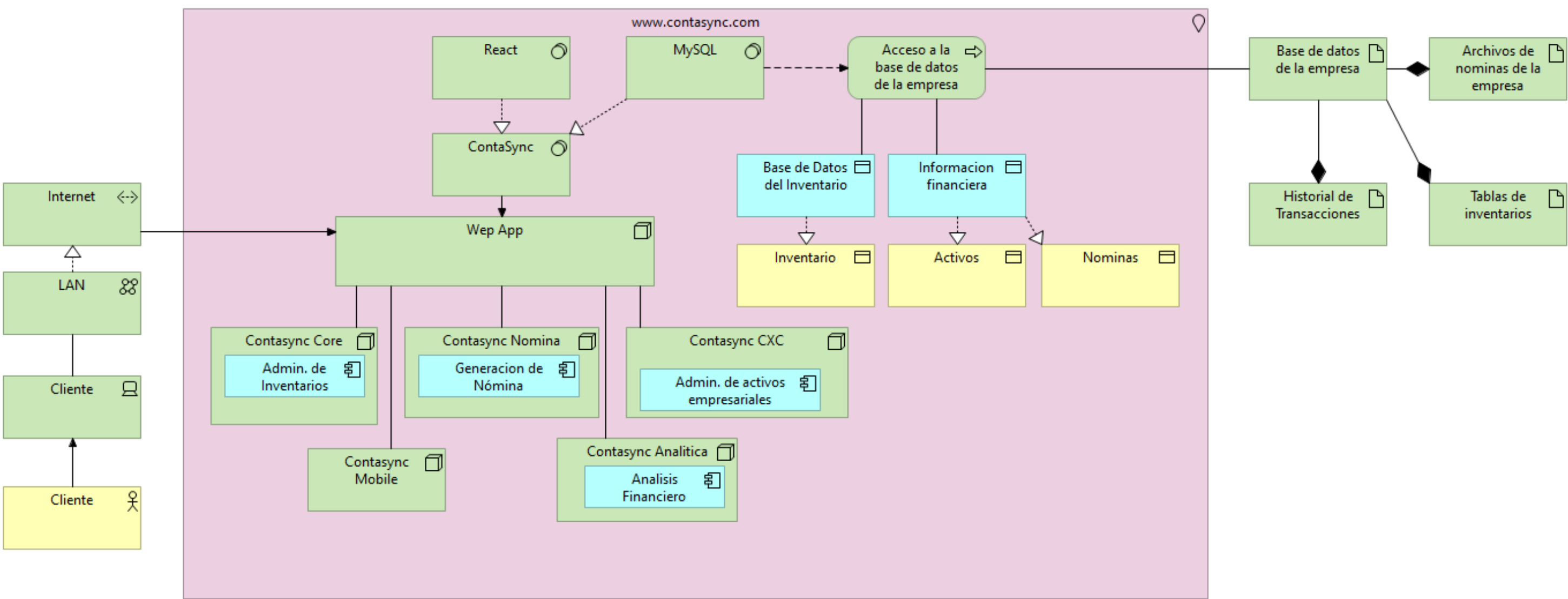


Figura 5: Capa Tecnológica.

La capa tecnológica es el fundamento que soporta la estructura operativa del sistema, permitiendo la integración fluida de diferentes módulos y funciones. En este nivel, se enfoca en la interconexión de plataformas y herramientas tecnológicas clave, como bases de datos, aplicaciones web y móviles. Su propósito es garantizar la automatización y eficiencia de procesos empresariales, tales como la administración de inventarios, nóminas y activos financieros. A través de esta capa, se facilita el acceso y manejo de información crítica, optimizando la operación diaria y asegurando una adecuada toma de decisiones basada en datos.

Capa de Implementación/despliegue

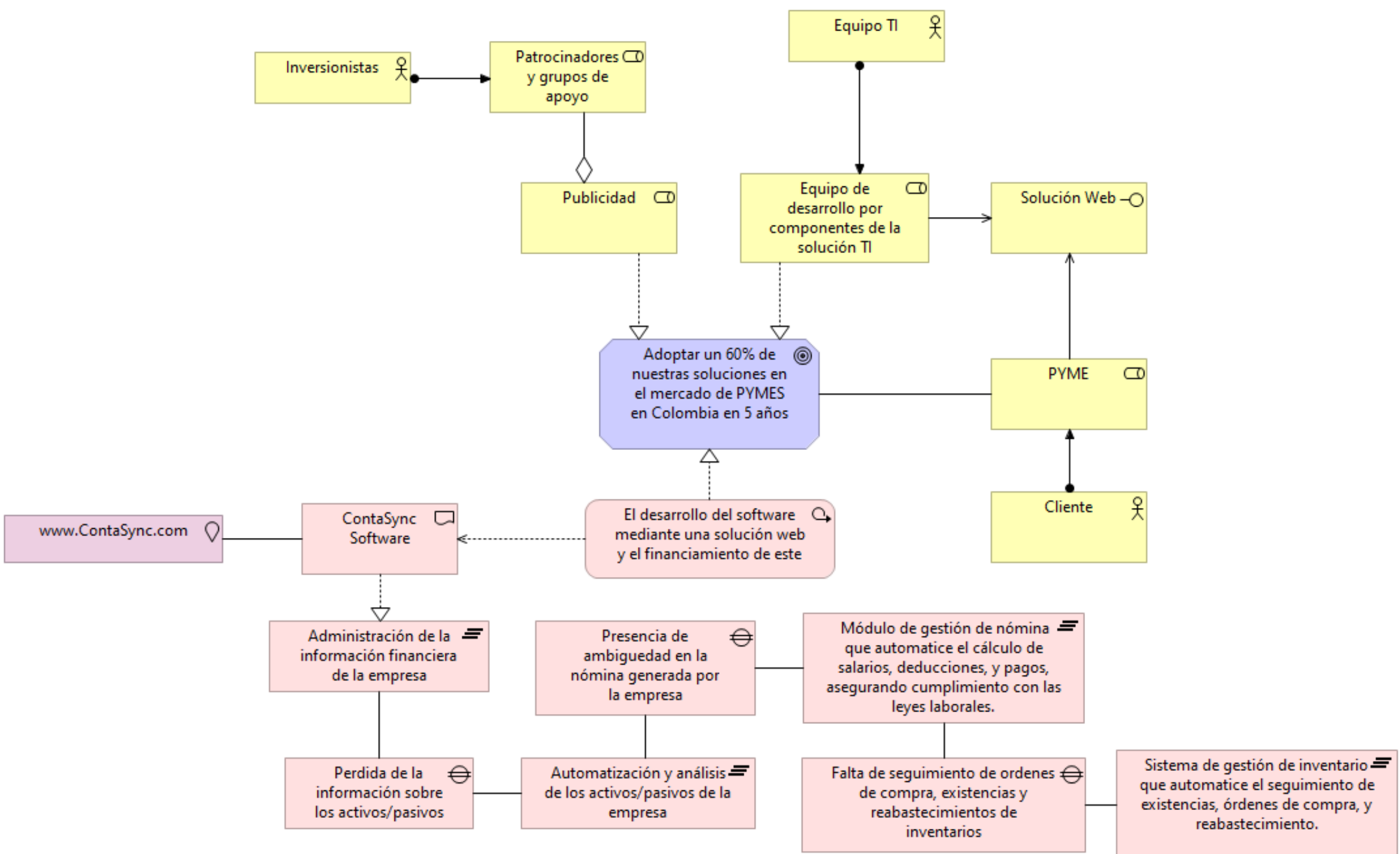


Figura 6: Capa de Implementación/Migración.

La capa de migración e implementación se enfoca en introducir progresivamente la solución tecnológica en las PYMES, con la meta de alcanzar un sesenta por ciento de adopción en cinco años. Se asegura una transición eficiente de los sistemas manuales a una plataforma web, optimizando módulos clave como la gestión financiera, nóminas e inventarios. El equipo TI y los desarrolladores personalizan la solución para adaptarse a las necesidades del cliente, mientras inversionistas y patrocinadores apoyan el financiamiento. La publicidad juega un rol fundamental en impulsar la adopción. Durante el proceso, se minimizan ambigüedades y se asegura la automatización de la información crítica, garantizando una operación fluida y eficiente.

Patrones implementados

Patrones creacionales

Patrón Singleton

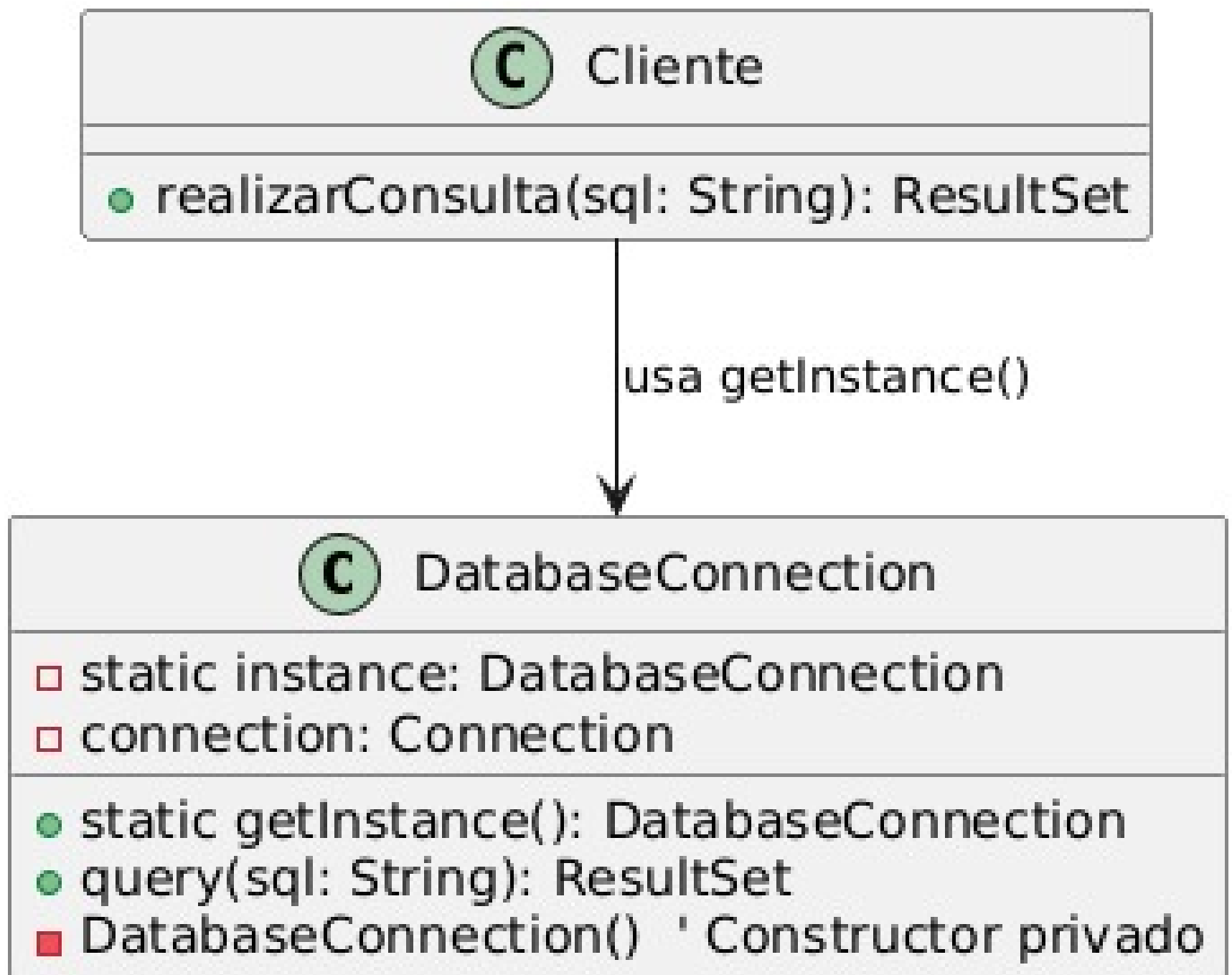


Figura 7: Patron Singleton.

Para el caso de el aplicativo ContaSync Nomina, usamos el patrón singleton para implementar una sola instancia que permite a toda la aplicación, conectarse a la base de datos sin que se deba instanciar esta clase mas de una vez, evitando mayor uso de memoria por usuario ya que la conexión a base de datos se usa en repetidas ocasiones durante sus ejecución, ya sea para registrar las horas de un empleado o para realizar queries de usuarios desde la dashboard de administrador

Patrón Factory

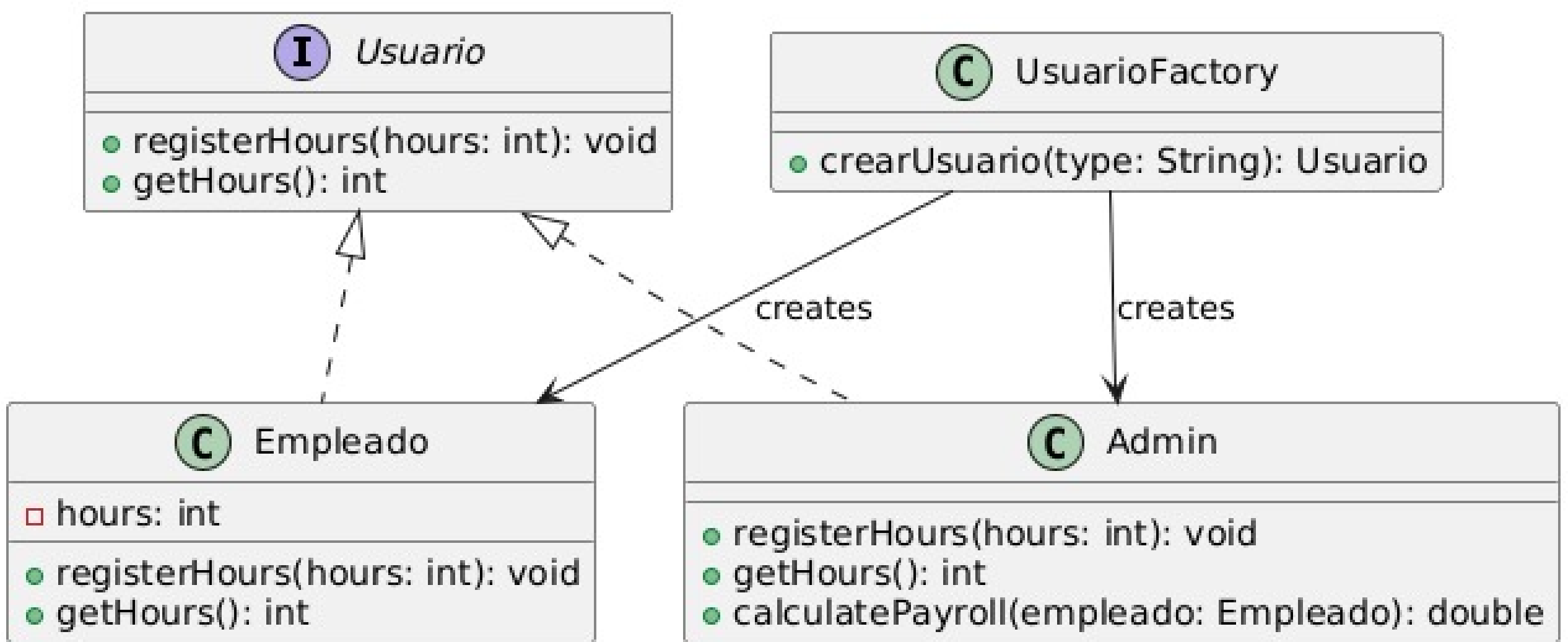


Figura 8: Patron Factory.

En el caso de ContaSync Nomina, se crea una fabrica de usuarios que permite crear dos tipos de usuarios que, en el contexto de una empresa, seria el supervisor y el empleado, donde el supervisor podrá monitorear a los empleados, y los empleados hacer uso del registro de tiempo para que se puedan registrar en sus horas laborales a la hora de calcular la nomina.

Juan Borja, Julian Rojas, Kevin Sierra

Patrones Estructurales

Patrón Proxy

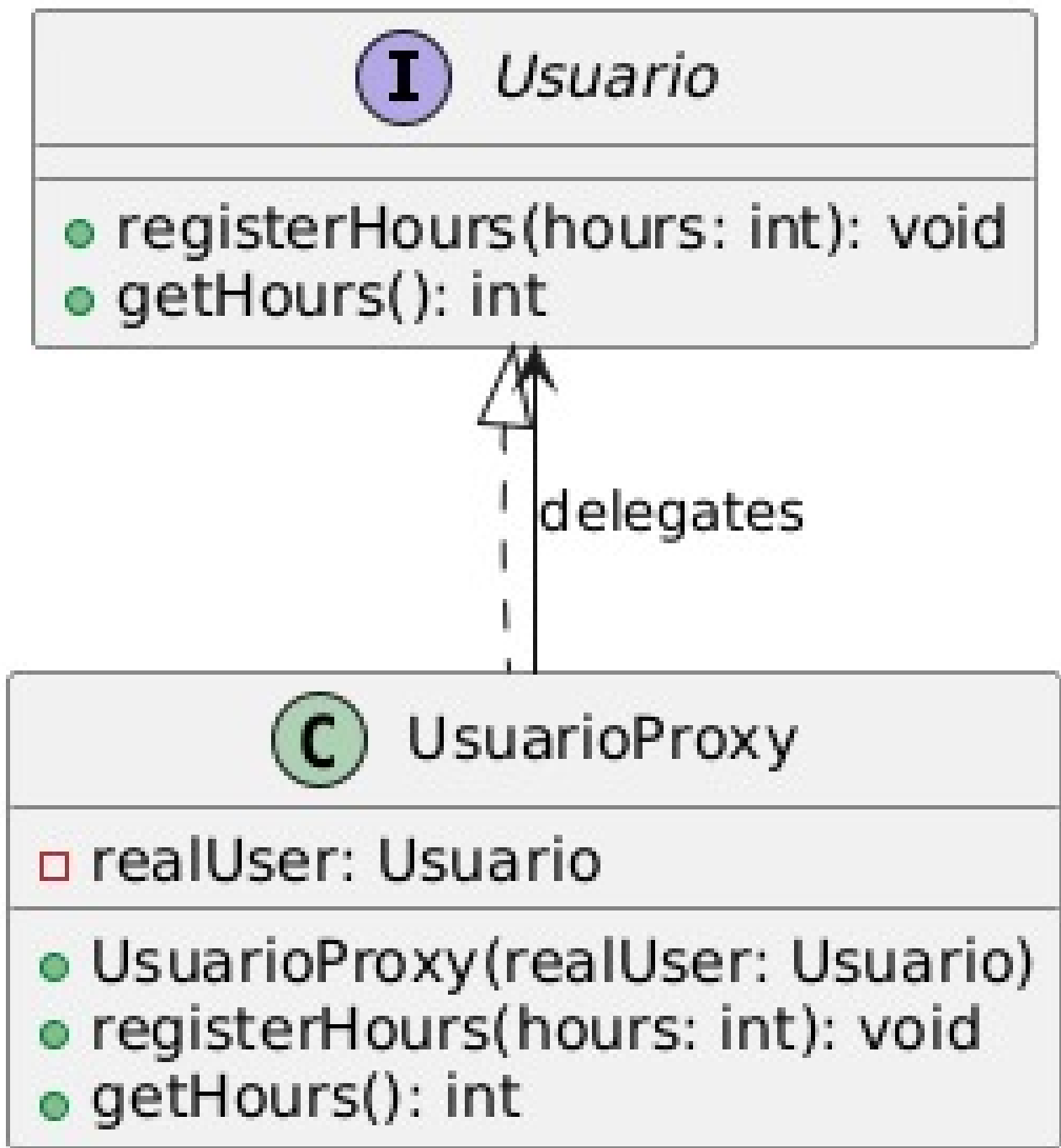


Figura 9: Patron Proxy.

Cuando el cliente necesita usar un usuario (Empleado o Admin), en lugar de acceder directamente a la instancia real, interactúa con UsuarioProxy. Al crear un UsuarioProxy, se le pasa una instancia real (Empleado o Admin). Cuando se llama a un método, el Proxy podemos:

- Permitir el acceso y delegar la llamada al objeto real.
- Restringir la operación si el usuario no tiene permisos.
- Registrar acciones antes o después de ejecutar la operación.

Patrón Decorator

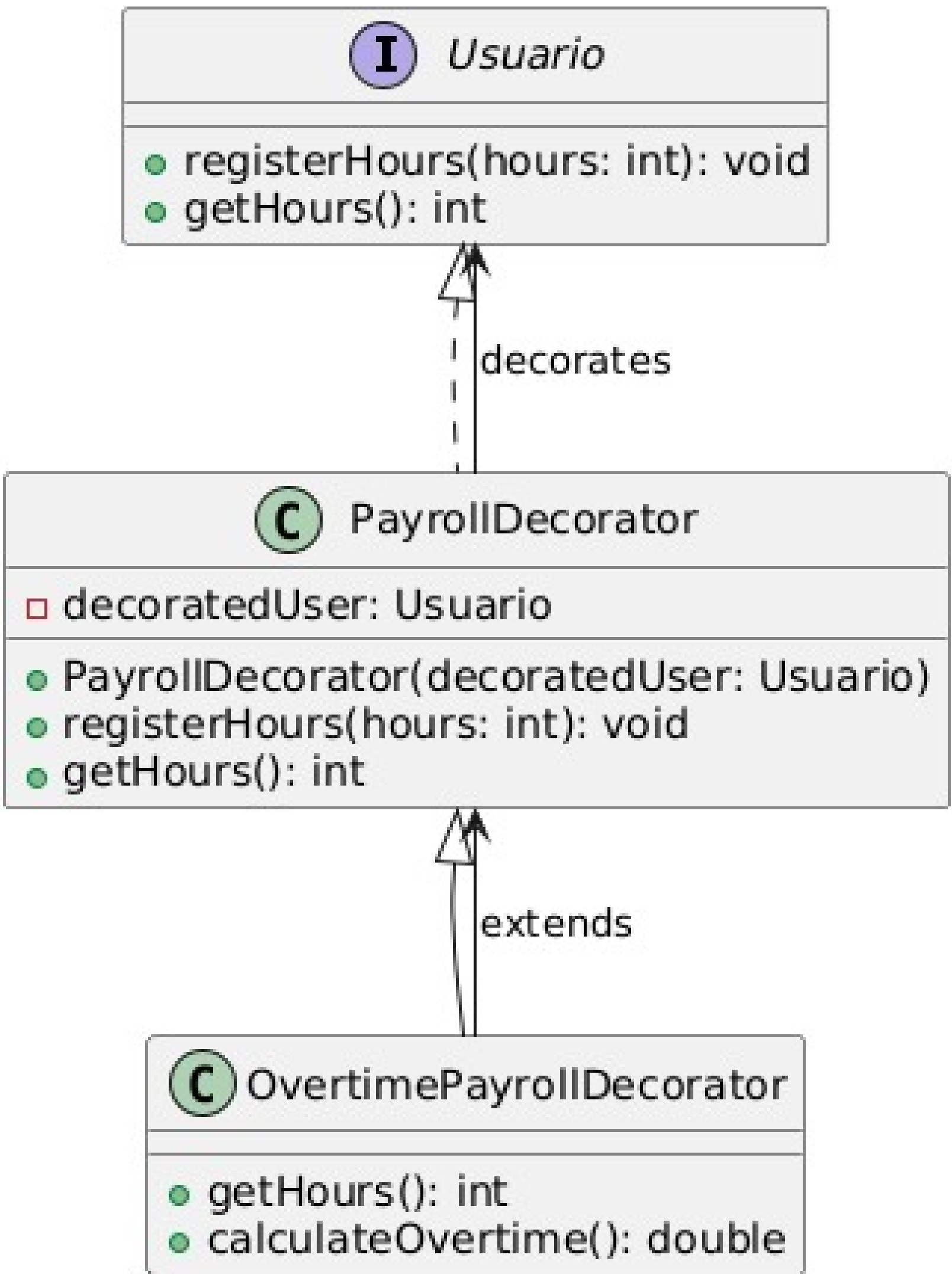


Figura 10: Patron Decorator.

El decorador toma el usuario original y añade la funcionalidad adicional sin alterar su comportamiento base. Cuando se llama a getHours(), el decorador puede modificar o complementar la respuesta del objeto real, sumando horas extras según corresponda. Esto permite una gran flexibilidad, ya que se pueden combinar múltiples decoradores sin necesidad de cambiar el código original del objeto.

Patrones de Comportamiento

Patrón Comando

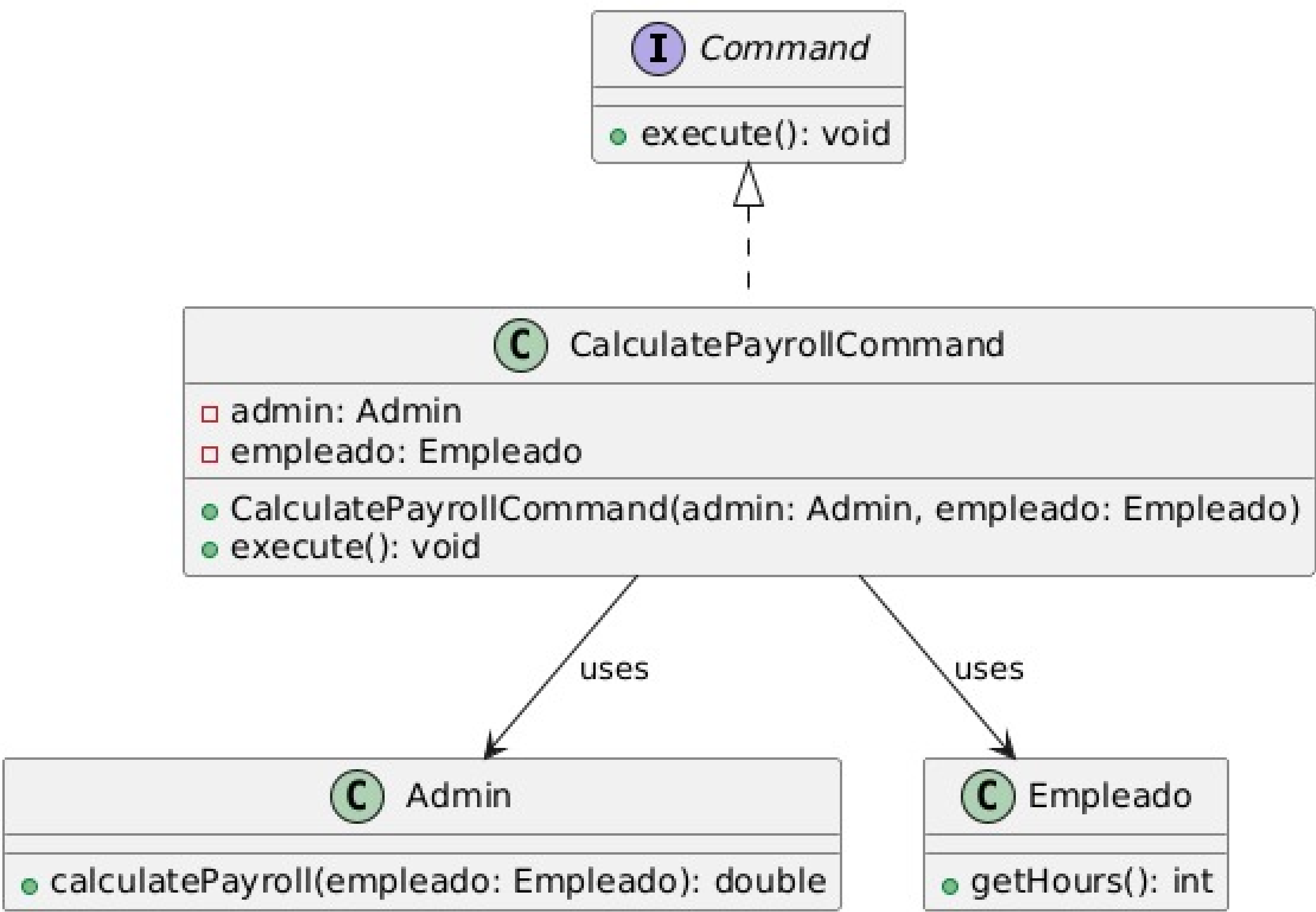


Figura 11: Patron Comando.

En este caso, Admin tiene la capacidad de calcular la nómina de un Empleado, pero acoplar directamente este cálculo dentro de Admin puede dificultar la reutilización del código y hacer que el sistema sea menos flexible. En su lugar, el Patrón Command encapsula esta operación en un objeto independiente (CalculatePayrollCommand), permitiendo mayor control sobre su ejecución.

Diagrama de clases con los patrones implementados

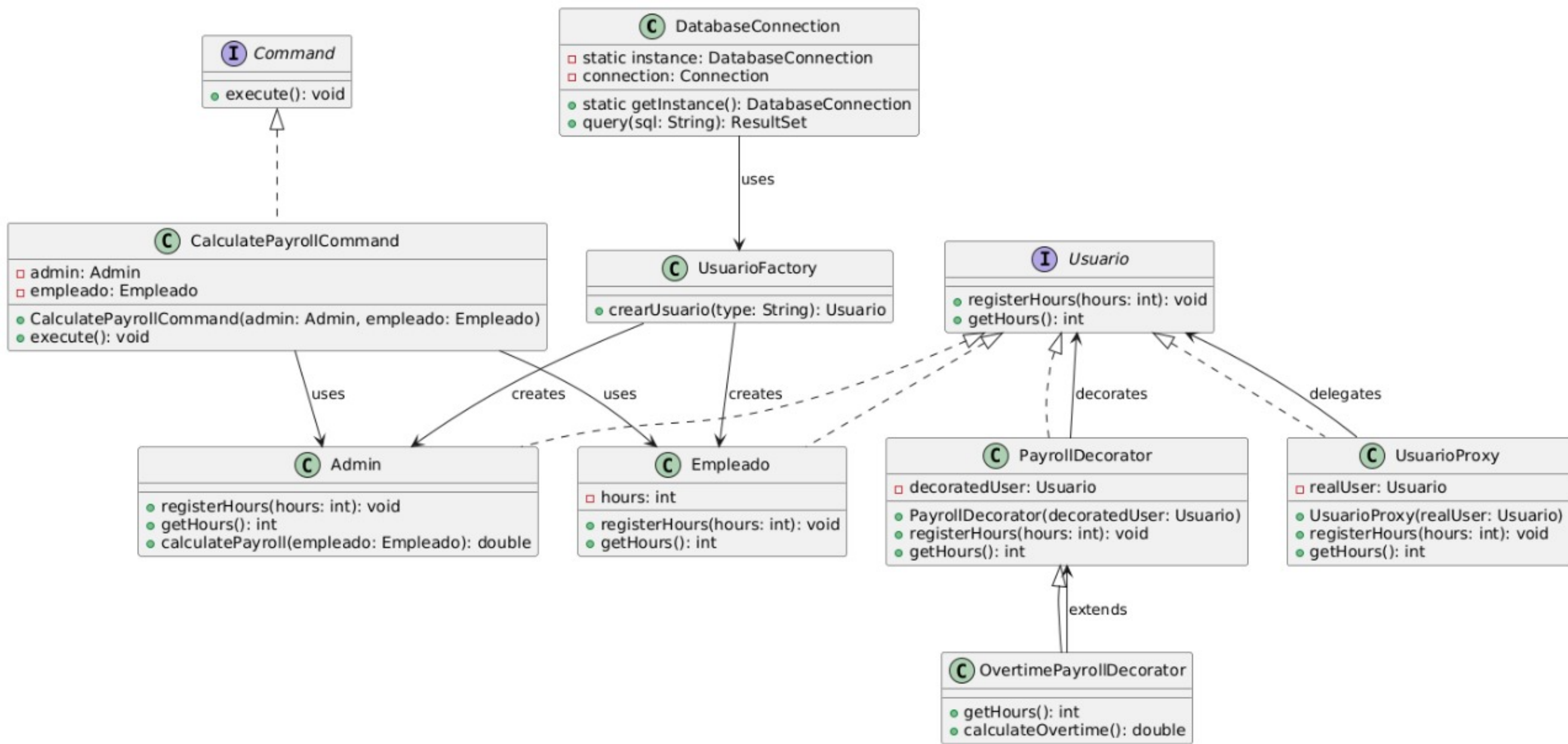


Figura 12: Diagrama de clases con patrones.