



**Nombre del proyecto: Parkimaniacos4**

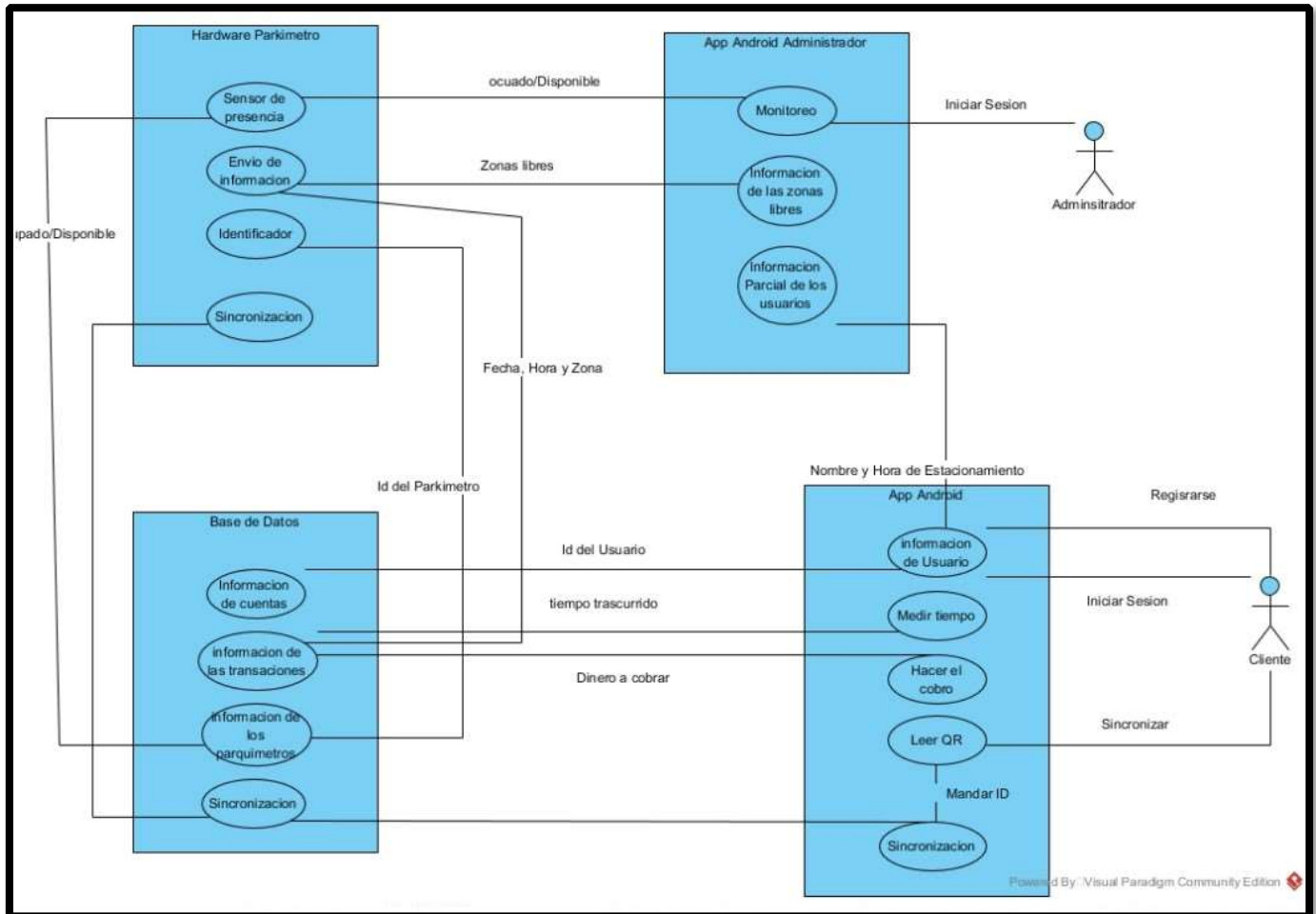


**Diagramas para el Diseño del proyecto**

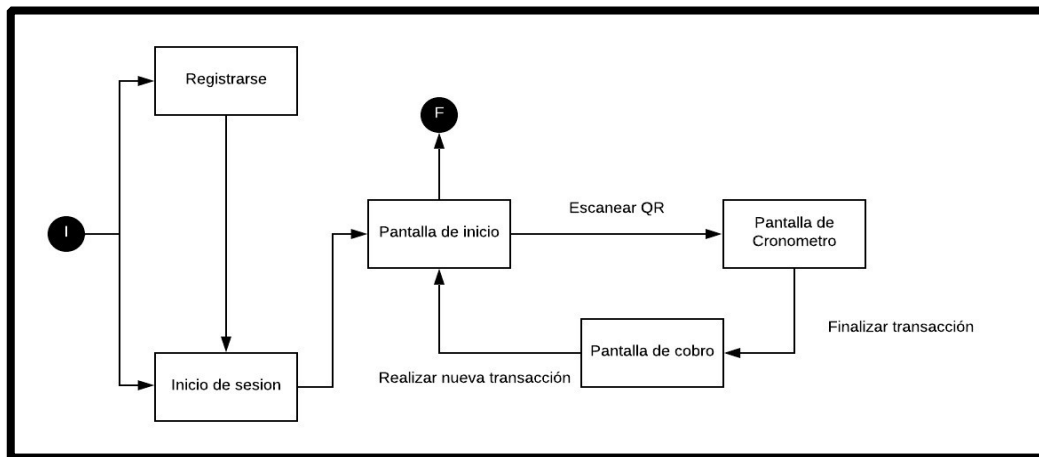
### **Equipo de trabajo:**

José Ángel García Arce	NC: 17130786
Luis Emmanuel Méndez Barrios	NC: 17130804
Enrique Antonio Belmarez Meraz	NC: 17130765
José Baltazar Martínez De La Rosa	NC: 17130049

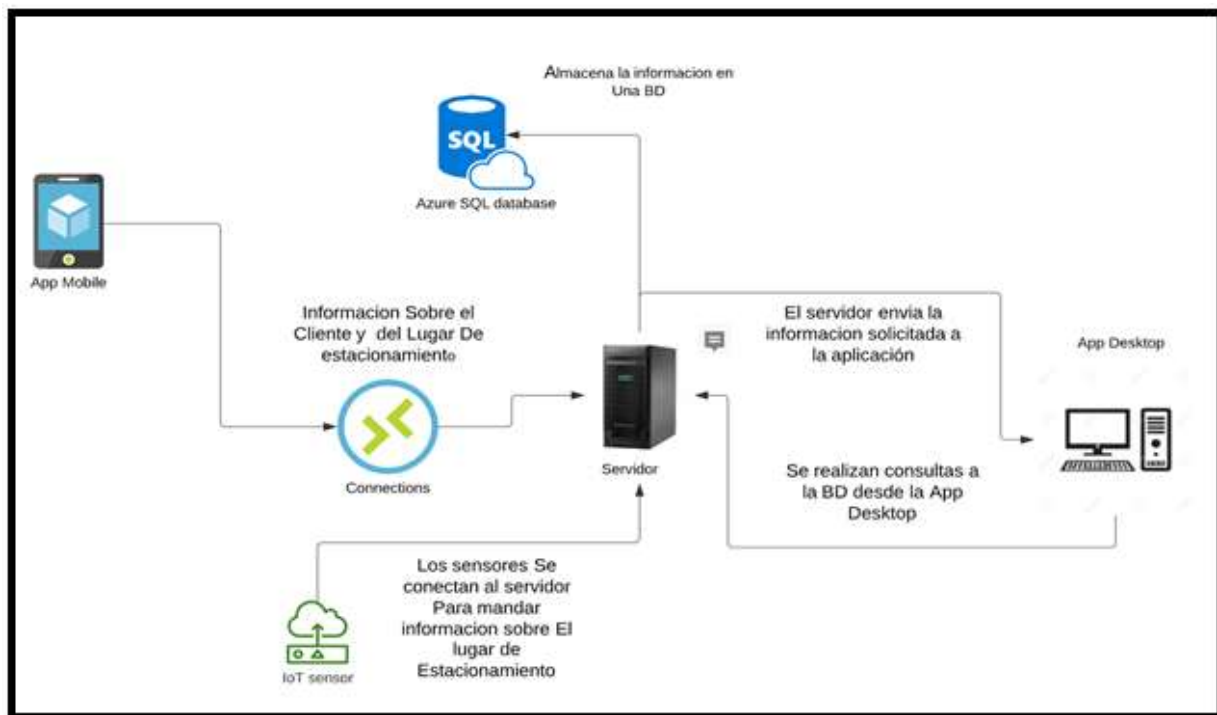
**Diagrama de usos:** los usuarios o las entidades son el cliente y el administrador, y se tiene como escenas a la Base de datos, el Hardware del parquímetro(Físicamente) y a las distintas apps las cuales será la móvil(Usuario) y la de escritorio (Autoridad).



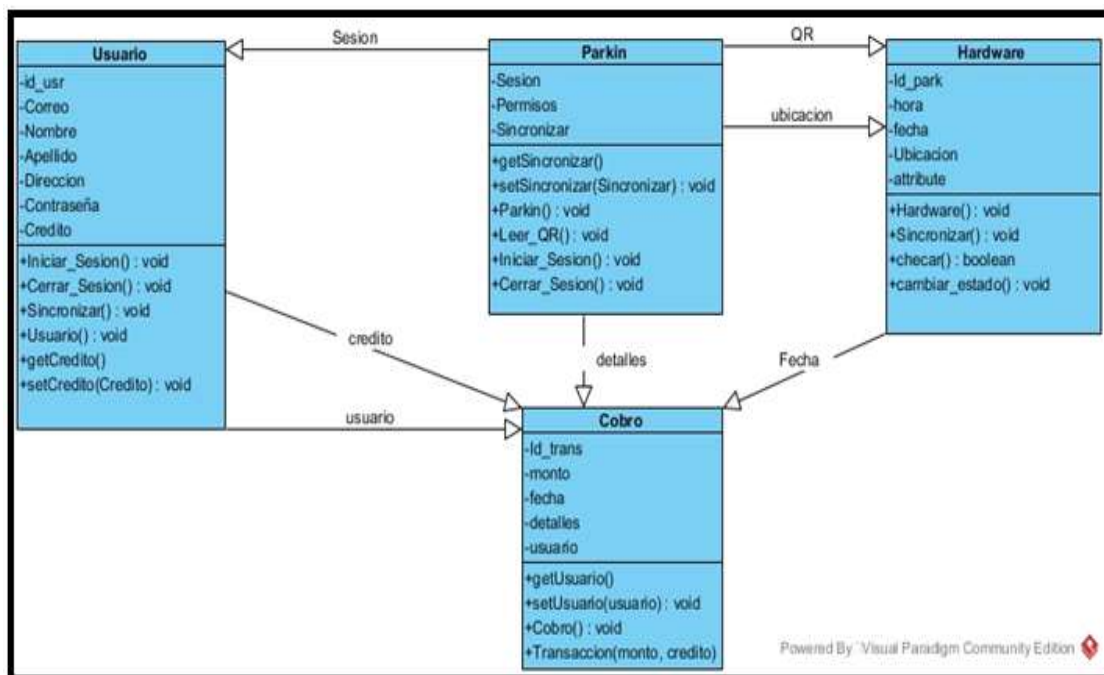
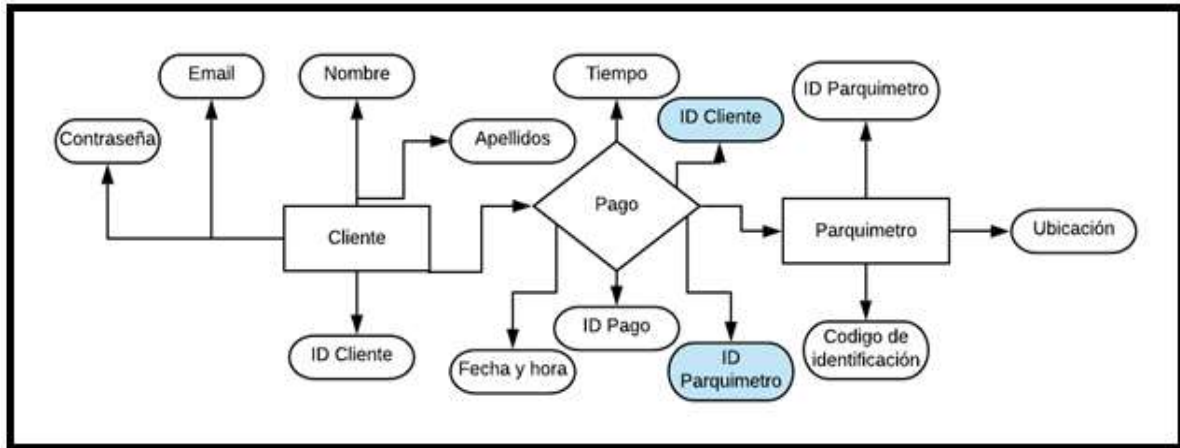
**Diagrama de estados:** aquí se encuentran las etapas por las cuales pasa la aplicación al ser ejecutada, ya sea registro hasta el escanear un código QR representando los cuadros una pantalla de la aplicación y las líneas de texto los botones.



**Diagrama de Flujo:** Como se puede apreciar el diagrama de flujo expresa cómo funciona el proceso interior que tendría la aplicación. En este caso desde que el usuario la ejecuta la aplicación en su dispositivo móvil y se relaciona con el servidor y la aplicación de escritorio



**Diagrama de clases:** cómo se puede ver en la figura anterior las clases principales son la de cliente y parquímetro con sus diferentes atributos y se puede apreciar que la relación del cliente y el parquímetro es el pago que existe.



**Figura 3.5 Diagrama entidad relación:** cómo se puede observar se define la estructura de la aplicación a través de las clases y se deja en claro que cada clase siempre estará.