**Proyecto de servicios psicológicos**

**Consulta tu psicólogo**

**Documento de arquitectura**

**Historial de revisión**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Descripción** | **Autor** | **Revisor** |
| 10/01/2021 | 1.0 | Documento de arquitectura | Psicólogos | Laura Camila Reyes Bermúdez |

**Colaboradores**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombres** | **Rol en el proyecto** |
| Jhon Jairo Castro Castro | Desarrollador |
| Gineth Lorena Daza Barrantes | Desarrollador |
| Wendy Johanna Nieto Ovalle | Desarrollador |

Tabla de contenido

[1. Introducción. 4](#_Toc61191608)

[1.1. Objetivo del documento**.** 4](#_Toc61191609)

[2. Especificaciones del sistema. 4](#_Toc61191610)

[2.1. Requerimientos de Hardware**.** 4](#_Toc61191611)

[2.1.1. Equipos de desarrollo. 4](#_Toc61191612)

[2.1.2. Servidor. 4](#_Toc61191613)

[2.2. Requerimiento de Sofware**.** 4](#_Toc61191614)

[2.2.1. Equipos de desarrollo. 4](#_Toc61191615)

[2.2.2. Servidor. 4](#_Toc61191616)

[3. Arquitectura de la aplicación. 5](#_Toc61191617)

[3.1. HTML. 6](#_Toc61191618)

[3.2. CSS. 6](#_Toc61191619)

[3.3. Bootstrap. 6](#_Toc61191620)

[3.4. XAMPP. 6](#_Toc61191621)

[3.5. PHP. 6](#_Toc61191622)

[3.6. MYSQL. 6](#_Toc61191623)

[4. Diagrama de flujo. 7](#_Toc61191624)

[Referencias 8](#_Toc61191625)

# Introducción.

## 1.1. Objetivo del documento**.**

Detallar las características y propiedades de Sofware y Hadware para la elaboración del proyecto final, además de representar por medio de gráficos la estructura de este.

# Especificaciones del sistema.

## 2.1. Requerimientos de Hardware**.**

.

### 2.1.1. Equipos de desarrollo.

* Procesador: Genuine Intel(R) CPU U7300 @1.30GHz 1.30 GHz. **/** Intel(R) Core (TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz **/** Intel(R) Core (TM) i3-2310M CPU @ 2.10GHz 2.10 GHz.
* Memoria RAM: 6,00 GB **/** 4,00 GB **/** 4,00 GB
* Espacio de disco: 50 GB / 37 GB **/**

### 2.1.2. Servidor.

* Procesador: Genuine Intel(R) CPU U7300 @1.30GHz 1.30 GHz / Intel(R) Core (TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz **/** Intel(R) Core (TM) i3-2310M CPU @ 2.10GHz 2.10 GHz.
* Memoria RAM: 6,00 GB **/** 4,00 GB **/** 4,00 GB
* Espacio de disco: 37,8 GB **/** 1,72 GB / 146 GB de espacio libre.

## 2.2. Requerimiento de Sofware**.**

### 2.2.1. Equipos de desarrollo.

* Sistema operativo: Windows 7 Professional **/** Windows 10 Home Single Language **/** Windows 10 Pro.
* IDE: Visual Studio Code v1.52.1

### 2.2.2. Servidor.

* Sistema operativo: Windows 7 Professional **/** Windows 10 Home Single Language **/** Windows 10 Pro.

# Arquitectura de la aplicación.

**Frontend**

  







**Base de datos**

**Backend**

## 3.1. HTML.

HTML es un lenguaje de marcado de hipertexto o como sus siglas lo indican en inglés “HyperText Markup Language”, esto permite a las personas crear, diseñar y organizar paginas web y/o aplicaciones al igual que todo su contenido como secciones, párrafos, encabezados, enlaces, entre otros. Adicionalmente, da acceso a estructurar los textos por medio de etiquetas que definen como se mostrara y las características que toma dichas etiquetas (Lenguaje HTML, 2010).

## 3.2. CSS.

En ingles es descrito como Cascading Style Sheets lo que se traduce como Hojas de Estilo en Cascada y es una tecnología que fue creada para diseñar y complementar las páginas web que inicialmente se empiezan a crear con HTML, con el fin de que se puedan agregar diversos estilos ya sean márgenes, tipos de letra, tamaño, fondos, colores, entre otros. El CSS siempre se escribe dentro del código de HTML de aquella página web (Diaz y Ocampo, 2016).

## 3.3. Bootstrap.

Es una estructura conceptual y tecnológica que fue diseñado para ofrecer diversidad de herramientas y funciones a la hora de crear y configurar una pagina web. Es una herramienta muy utilizada ya que una de sus ventajas más destacada es la posibilidad que ofrece para que todo sitio web o aplicación que se cree se ajuste y se adapte en su totalidad a cualquier tipo de dispositivo del cual sea visitada dicha página ya sea desde una Tablet, celular, pc, entre otro. (Universidad Don Bosco, 2019).

## 3.4. XAMPP.

Es un servidor que pretende comunicar toda la parte visual con la base de datos y de este modo permitir probar todo el trabajo que se ha realizado de una página web desde el propio computador del usuario sin necesidad de dirigirse y acceder directamente a internet y sí aquellos datos son los que se desean dejar permite guardarlos. Además, XAMPP incluye otro tipo de servidores de bases de datos con sus respectivos gestores (softpechis, 2009).

## 3.5. PHP.

Es un lenguaje de programación de código abierto y uso libre y gratuito para todos los programadores por lo que es utilizado para la creación y desarrollo de páginas web que adicionalmente facilita la conexión entre los servidores e interfaz del usuario y es a través de este lenguaje de programación PHP que viaja la información para llegar a la base de datos MYSQL (Gonzalez, s.f.)

## 3.6. MYSQL.

Es un sistema de gestión de bases de datos, puede ser usado por cualquier tipo de lenguaje de programación, pero usualmente se utiliza con PHP y es posible utilizarse desde diferentes plataformas o sistemas operativos (Linux, Windows, Unix). Una de sus ventajas es que logra interconectarse con otro tipo de bases de datos relacionales para lograr almacenar la información y organizarla de forma adecuada en tablas separadas, en vez de incluir todo en un mismo archivo, para así, lograr mayor y mejor velocidad y flexibilidad (Gonzalez, s.f.).

# Diagrama de flujo.

**Inicio**

**Registrar nuevo usuario o restablecer**

**Ingresar  
usuario**

**Ingresar clave**

**Restablecer clave**

**Usuario no registrado o incorrecto**

**No**

**Si**

**Explorar página**

**Si**

**Ingreso exitoso**

**Clave correcta**

**No**

**Usuario correcto**

**Clave incorrecta**

# Referencias

Diaz, C., Ocampo, C. (2016). Diseño gráfico por computación, Clase CSS. Recuperado de <http://catedraocampo.com.ar/wp-content/uploads/2016/05/dgpc_apunte_CSS.pdf>

González, M. (s.f.). Desarrollo de sitios web con PHP y MYSQL. Recuperado de http://www.lsi.us.es/cursos/cursophp/apuntes/tema1.pdf

Lenguaje HTML. (2010). Capitulo 3. Recuperado de <http://www.vc.ehu.es/jiwotvim/ISOFT2010-2011/Teoria/BloqueIV/HTML.pdf>

Softpechis. (2009). Instalación de XAMPP y moodle. Recuperado de https://softpechis.files.wordpress.com/2009/11/instalacion-de-xampp-y-moodle.pdf

Universidad Don Bosco. (2019). Introducción Bootstrap (tesis de pregrado). Facultad de ingeniería, escuela de cómputo, El Salvador. Recuperado de <http://www.udb.edu.sv/udb_files/recursos_guias/informatica-ingenieria/lenguajes-interpretados-en-el-cliente-(ingenieria)/2019/ii/guia-10.pdf>.