

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CENTRO DE VERACRUZ**

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**PROYECTO: Try Clothes**

**PLAN DE INTEGRACIÓN**

**PRESENTAN:**

Héctor Rene Espinoza Gómez

Luis Ángel Fernández Vázquez

Elvia Arely González Barco

María de los Ángeles González Blanco

Francisco Javier Machuca Rojas

Jesús Pablo Martínez

Julieta Vicente Vega

Contenido

[1 Introducción 1](#_Toc495055716)

[1.1 Propósito 1](#_Toc495055717)

[**1.2Alcance** 2](#_Toc495055718)

[1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas 2](#_Toc495055719)

[1.4 REFERENCIAS 7](#_Toc495055721)

[1.5 Descripción general 14](#_Toc495055723)

[Casos de Uso 14](#_Toc495055724)

[2.     Subsistemas 18](#_Toc495055725)

[**3.** **Construye** 18](#_Toc495055727)

# 1 Introducción

Sistema actual de probador virtual con ayuda kinect Los sistemas de control de gestos pueden usarse para controlar los datos visualizados en un monitor sin tener que tocar el teclado o el ratón. Su concepto se basa en el seguimiento de los movimientos del operador utilizando un controlador de movimiento Kinect de Microsoft. Los datos de posición del punto de seguimiento adquiridos por el sistema se procesan mediante los algoritmos de control y reconocimiento de gestos.

## 1.1 Propósito

El propósito de este documento es describir el plan para integrar los componentes de software de la aplicación Try Clothes. Esto forma la línea de base de software para la versión 2.2. Esta integración se aplica a todos los componentes necesarios del contenido, para aprobarlo y permitir a los usuarios ver el contenido.

Se describen las directrices utilizadas por el proyecto Try Clothes para establecer los documentos de requisitos, los tipos de requisitos, los atributos de los requisitos y la trazabilidad para poder gestionar sus requisitos de proyecto de software. También servirá como documento de configuración para la herramienta de administración de requisitos.

**1.2 Alcance**

Esta integración se aplica a todos los componentes necesarios para observar el comportamiento del Kinect, probarlo y permitir a los usuarios ver contenido.

Los Equipos de Prueba y Desarrollo usan este documento para determinar los subsistemas y componentes que componen cada compilación y el orden de las distintas compilaciones.

## 1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 28 de octubre de 2017 | 2.2 | Versión inicial | Integración de Contexto |

**Propósito**

El glosario contiene las definiciones de trabajo para todas las clases en el proyecto TRY CLOTHES.

 Este glosario se ampliará a lo largo de la vida del proyecto.

**Alcance**

Este glosario aborda todos los términos que tienen significados específicos para este proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| Concepto | Descripción |
| Categoría de procesos | Un conjunto de procesos que abordan la misma área general de actividad dentro de una organización. |
| Proceso | Conjunto de prácticas relacionadas entre sí, llevadas a cabo a través de roles y por elementos automatizados, que utilizando recursos y a partir de insumos producen un satisfactor de negocio para el cliente  . |
| [Licencia](https://es.wikipedia.org/wiki/Licencia) de software | Es un contrato entre el licenciante (autor/titular de los derechos de explotación/distribuidor) y el licenciatario​ (usuario consumidor/usuario profesional o empresa) del programa informático, para utilizar el software cumpliendo una serie de términos y condiciones establecidas dentro de sus cláusulas. |
| Objetivo | Fin a que se dirige o encamina una acción u operación. |
| Indicador | Mecanismo que sirve para mostrar o significar una cosa con evidencias y hechos. |
| Rol | Es responsable por un conjunto de actividades de uno o más procesos. Un rol puede ser asumido por una o más personas de tiempo parcial o completo. |
| Producto | Cualquier elemento que se genera en un proceso. |
| Práctica | Un conjunto de elementos, tales como actividades, roles, infraestructura y mediciones, que al llevarse a cabo describen la ejecución de un proceso. |
| Actividad | Conjunto de tareas específicas asignadas para su realización a uno o más roles. |
| Verificación | Actividad para confirmar que el producto refleja propiamente los requerimientos especificados para él. |
| Validación | Actividad para confirmar que el producto resultante es capaz de satisfacer los requerimientos para su aplicación especificada o uso previsto. |
| Flujo de trabajo | Esquema que expresa las relaciones entre las actividades de un proceso. Una relación puede ser secuencial, paralela, cíclica, de selección o anidada. |
| Guía de ajuste | Modificación a las prácticas, entradas y salidas de un proceso, siempre y cuando no afecten al cumplimiento de sus objetivos. |
| Gestión | Hacer diligencias conducentes al logro de un negocio. |
| Administración | Organizar trabajo y disponer recursos. |
| Organización | Empresa o área interna de una organización dedicada al desarrollo y/o mantenimiento de software. |
| Infraestructura | Conjunto de elementos o servicios que se consideran necesarios para la creación y funcionamiento de una organización. |
| Medición | Acción o efecto de medir. |
| Base de conocimiento | Es un repositorio de todos los productos tales como productos de software, planes, reportes, registros, lecciones aprendidas y otros documentos. |
| Situación excepcional | Circunstancia que impide el desarrollo de una actividad. |
| Lección aprendida | Experiencia positiva o negativa obtenida durante la realización de alguna actividad. |
| Prospección | Estudio de la potencialidad o de la capacidad que tiene alguna cosa para producir o dar resultados en el futuro, a partir del análisis de los datos reunidos previamente. |
| Pique | Es un tejido específico utilizado en playeras. |
| Puño doble | Dobles puños en una camisa que tiene longitud doble. |
| Pliegue | Pequeños plisados en la parte delantera del pantalón |
| Delantera mosca | Es para cubrir la cremallera del pantalón. |
| Levita | Es un traje formal, que se utiliza alternativamente del frac. |
| Solapa | Botonadura sencilla o doble del saco |
| Cuello punta de ala | Son los cuellos que se utilizan para camisas formales. |
| Mohair | Es un tiro lujoso para realizar trajes. |
| Acanalado | Punto de medio ejecutado para que queden iguales por ambos lados, son utilizados para las franjas de los suéteres. |
| Alamar | Botón en forma de uso con presilla u ojal sobrepuesto. |
| Fleco | Adorno compuesto de una serie de hilos. |
| Gilet | Bolsillo que se hace a parte de un corte recto. |
| Hincar botones | Acción de pegar el botón a las prendas ya listas. |
| Nota de remisión | Notas donde se anexan los productos que vende la empresa, solo llevan una descripción sencilla, costo y total. |
| Numero de requisición | Los pedidos de los ingenios están catalogados por números de requisición los cuales indican las piezas, precio y total de pago que se realiza por ellas. |
| Clave de productos | Clave de identificación de los productos que maneja la empresa y que con ello puede reconocer fácilmente de cual se trata. |
| Notas de salida de mercancía | Notas donde se registran la salida del préstamo de las prendas. |
| Pamela | Sombrero de alas anchas. |

## 1.4 REFERENCIAS

**Revisión histórica**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 3 de octubre de 2017 | 2.2 | Versión inicial | Integración de Contexto |

##### 

#### **Propósito**

Este Plan de Iteración describe los planes detallados para la Iteración Preliminar del Proyecto. Durante esta iteración, se definirán los requisitos del sistema y se desarrollará el plan de alto nivel para la ejecución del proyecto completo. Esta primera iteración llevará a cabo un análisis exhaustivo del caso comercial del sistema y dará lugar a una decisión sobre si el proyecto continuará.

#### **Alcance**

El Plan de Iteración Preliminar se aplica al proyecto que está siendo desarrollado por Try Clothes. Este documento será utilizado por el Líder del Proyecto y por el equipo del proyecto.

Plan

La Iteración preliminar desarrollará los requisitos del producto y establecerá el caso de negocios para el sistema de paginación deportivo colegiado. Se desarrollarán los principales casos de uso, así como el Plan de Proyecto de alto nivel. Al final de esta iteración, decidirá si financiar y proseguir con el proyecto basado en el caso de negocio.

#### Tareas de iteración

La tabla siguiente ilustra las tareas con las fechas de inicio y finalización previstas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarea** | **comienzo** | **Fin** |
| COMIENZO | 22/02/17 | 22/12/17 |
| MODELADO\_DEL\_NEGOCIO | jue 23/02/17 | lun 27/02/17 |
| PL\_NEGOCIOS | lun 20/02/17 | mié 22/02/17 |
| Investigación | mié 15/02/17 | vie 17/02/17acion |
| Análisis FODA proyecto | mar 14/02/17 | mar 14/02/17 |
| Glosario | lun 13/02/17 | mar 14/02/17 |
| Investigar conceptos | mié 15/02/17 | jue 16/02/17 |
| REQUISITOS | lun 13/02/17 | mié 15/02/17 |
| ESPECIFICACION\_DE\_REQUISITOS | jue 16/02/17 | lun 20/02/17 |
| Entrevista | lun 13/02/17 | mié 15/02/17 |
| Observación de procedimientos | lun 13/02/17 | lun 13/02/17 |
| Cuestionarios | jue 16/02/17 | jue 16/02/17 |
| CASOS\_DE\_USO | lun 13/02/17 | mar 14/02/17 |
| Describir casos de uso | mié 15/02/17 | jue 16/02/17 |
| Modelar gráficamente casos de uso | vie 17/02/17 | vie 17/02/17 |
| ANALISIS\_Y\_DISENO | lun 20/02/17 | vie 02/06/17 |
| ARQ\_DE\_SW | lun 05/06/17 | jue 10/08/17 |
| MO\_SECUENCIA | lun 14/08/17 | mié 16/08/17 |
| Investigación de modelado | jue 17/08/17 | lun 21/08/17 |
| MO\_DATOS | mar 22/08/17 | lun 04/12/17 |
| Script de la base | mar 05/12/17 | lun 19/03/18 |
| Modelo E-R | mar 20/03/18 | mar 20/03/18 |
| Modelo Relacional | mié 21/03/18 | mié 21/03/18 |
| SISTEMA | jue 22/03/18 | mié 04/07/18 |
| Vistas del programa | jue 05/07/18 | mié 17/10/18 |
| Clases | lun 13/02/17 | vie 21/04/17 |
| Métodos del proyecto | lun 13/02/17 | vie 21/04/17 |
| IMPLEMENTACIÒN | lun 13/02/17 | vie 17/02/17 |
| PL\_INTEGRACIÒN | lun 13/02/17 | lun 13/02/17 |
| PRUEBAS | lun 13/02/17 | mar 14/02/17 |
| PL\_PRUEBAS | mié 15/02/17 | jue 16/02/17 |
| RE\_PRUEBAS | lun 13/02/17 | lun 13/02/17 |
| DESPLIEGUE | lun 13/02/17 | jue 16/02/17 |
| EV\_RESULTADOS | mar 14/02/17 | mar 14/02/17 |
| Análisis de resultados | mié 15/02/17 | mié 15/02/17 |
| Notas de las pruebas de implementación | jue 16/02/17 | jue 16/02/17 |
| INSTALACIÒN | vie 17/02/17 | mar 21/02/17 |
| Crear instalable de la aplicación | mié 22/02/17 | vie 24/02/17 |
| MANUALES | vie 17/02/17 | mié 22/02/17 |
| Manual de operación | jue 23/02/17 | mar 28/02/17 |
| Manual de instalación | mié 01/03/17 | vie 03/03/17 |
| NOTAS | lun 06/03/17 | mar 07/03/17 |
| Bitácoras de versiones | mié 08/03/17 | jue 09/03/17 |
| CASO\_DESARROLLO | mar 14/03/17 | mié 15/03/17 |
| Investigación de caso de desarrollo | jue 16/03/17 | vie 17/03/17 |
| Investigación de proyectos similares | lun 20/03/17 | mar 21/03/17 |
| Análisis de supuestos clientes | mié 22/03/17 | sáb 22/07/17 |

Los siguientes productos o artefactos serán generados y revisados ​​durante la Iteración preliminar:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Conjunto de artefactos | Entregable | Dueño Responsable |
| Conjunto de Modelado de Negocios | Glosario | María de los Ángeles González Blanco |
| Conjunto de requisitos | Documento de Visión  Especificaciones del caso de uso  Especificación Suplementaria  Modelo de Caso de Uso (y Modelo de Encuesta) | Jesus Pablo Martínez |
| Conjunto de gestión | Plan de iteración preliminar  Plan de proyecto  Cronograma del proyecto  Lista de riesgos del proyecto  Evaluación de estado  Evaluación Preliminar de Iteración  Plan de gestión de la configuración | Francisco Javier Machuca Rojas |
| Análisis y diseño | Sistema  ARQ\_DE\_SW  MO\_DATOS  MO\_SECUENCIA | Francisco Javier Machuca Rojas |
| IMPLEMENTACION | Plan de integración | Héctor Rene Espinoza Gómez |
| PRUEBAS | PRUEBAS  PL\_PRUEBAS  RE\_PRUEBAS | Luis Ángel Fernández Vázquez |
| DESPLIEGUE | INSTALACION  MANUALES  NOTAS  EV\_RESULTADOS | Elvia Arely González Barco |
| AMBIENTE | SO\_DESARROLLO  CASO\_DESARROLLO | Jesus Pablo Martínez |

### 

#### **Recursos financieros**

El presupuesto para esta iteración es de $ 1,100  ha asegurado este financiamiento.

**Costos de producción**

Entre los costos que se tienen para el desarrollo de la aplicación son los siguientes:

Un dispositivo Kinect de la versión 1.8 se tiene contemplado que, debido a la versión del dispositivo, año de producción, este tendrá un costo de adquisición de $600

Cable de compatibilidad para pc, el cual se utiliza para el voltaje del puerto USB al dispositivo, y para que este pueda reconocer que está conectado al pc, y poder utilizarlo, el cable tiene un precio en el mercado de $500.

## 1.5 Descripción general

En el presente documento conocerás los subsistemas contemplados para el proyecto, también como la descripción de las fases de estructura.

Durante la Iteración Preliminar, se identificarán todos los casos de uso y actores significativos. Los flujos básicos y los flujos alternativos clave de cada caso de uso se determinarán y documentarán en las especificaciones de casos de uso. El diseño e implementación de casos de uso comenzará en la siguiente iteración.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre:  Cliente | Acceso al sistema como cliente |
| Fecha |  |
| Descripción  La aplicación contará con un acceso para que los clientes que visiten la tienda puedan consultar las prendas que quieran probarse, tendrá la opción de consultar las ofertas que se encuentran y dependiendo de lo que elija pueda generar una cotización en la cual se podrá eliminar o modificar en ese momento, además de contar con la opción de imprimir la cotización que ha generado | |
| Actores  Usuario cliente a través de la interacción con la aplicación | |
| Flujo Normal  El usuario accede a la aplicación en una venta de acceso.  El sistema capta un cliente y pone una interfaz para interactuar con el cliente  El usuario se posiciona en frente de la aplicación y esta toma la silueta para comenzar la interacción.  El sistema indica los productos que se tienen en la tienda departamental, además de mostrar las ofertas que se tengan en ese momento  El cliente elige las prendas de su agrado y va generando una cotización.  Cuando el cliente haya terminado la elección de su preferencia podrá dar la opción de generar la cotización e imprimirla  El cliente recoge su cotización y la lleva a la persona indicada para pagar sus prendas.  Flujo Alternativo 1  El sistema no reconoce la silueta del cliente y no puede acceder al menú de los productos.  El cliente podrá visualizar una ventana con el posible error, y se lo lleva al administrador del sistema.  Flujo Alternativo 2  El cliente accede a la aplicación  El cliente puede visualizar los productos, pero no las ofertas  El cliente actualiza los datos de la aplicación.  Las ofertas en ese día pueden ser visualizadas, en caso de que no haya ninguna oferta se mostrara un mensaje con un texto relacionado a ello.  Excepciones | |
| Post-condiciones | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre:  Administrador | Acceso al sistema administrador |
| Fecha |  |
| Descripción  La aplicación contará con un usuario que administrará el sistema, el cual podrá acceder a la aplicación por medio de una ventana, existirá al menos 1 administrador y en caso de requerirlo dar de alta un nuevo administrador, editar, eliminar y dar de alta productos. | |
| Actores  Usuario administrador a través de la interfaz de la aplicación de escritorio | |
| Flujo Normal  El usuario accede a la aplicación en una venta de acceso.  El sistema solicita un nombre de usuario y contraseña.  El usuario ingresa los campos requeridos.  El sistema valida los campos en la base de datos y da acceso al panel de administración.  Se muestran las opciones para los registros de un producto.  El administrador puede registrar sin problema un producto, modificarlo, eliminar o consultar el producto existente.  Flujo Alternativo 1  El usuario no recuerda la contraseña y solicita el acceso por medio de un contacto con los desarrolladores.  Se contacta por medio de correo electrónico con el usuario y se le brinda la contraseña o la opción de restablecerla por medio de preguntas que solo el usuario sabe.  Validada las preguntas el usuario elige la opción que más le conviene y confirma  El usuario puede acceder nuevamente al sistema.  Flujo Alternativo 2  El usuario accede a la aplicación en la ventana de acceso  El sistema solicita un nombre de usuarios y contraseña  El usuario ingresa los campos requeridos.  Se validan los campos en la base de datos y da acceso al panel de administración  Se muestran las opciones para los registros de un producto  El administrador ingresa los campos requeridos de un producto, y al momento de guardar los campos, la aplicación muestra un mensaje de error “Los datos no han sido ingresados correctamente, contacte a los desarrolladores”.  El usuario se pone en contacto con los desarrolladores para solucionar el error.  Excepciones | |
| Post-condiciones | |

# 2.    Subsistemas

En el apartado de subsistemas del proyecto pretende que varios implementadores trabajan (en equipo) en el mismo subsistema de implementación, los cambios realizados por los implementadores individuales deben integrarse para crear una nueva versión del subsistema de implementación que sea coherente.

Las personas siguientes utilizarán los subsistemas de implementación:

* Los **arquitectos de software** los utilizan para estructurar el modelo de implementación en componentes que se pueden integrar y probar separadamente.
* **Quienes diseñan la versión siguiente del sistema** los utilizan para comprender la estructura del modelo de implementación.
* Los **implementadores** de otros componentes del sistema los utilizan para comprender cómo se puede utilizar su funcionalidad.
* **Quiénes prueban el subsistema** los utilizan para planificar las actividades de prueba.
* El **gestor de proyectos** los utiliza como base para asignar el trabajo de implementación.

El subsistema de implementación es el análogo físico del paquete de análisis y diseño. El modelo de implementación y los subsistemas de implementación se definen inicialmente en la vista de implementación y, por lo tanto, son de vital importancia en el momento del desarrollo.

1. **Construye**

Plan de Construcción de Integración es definir el orden en que deben implementarse los componentes y subsistemas, que se construyen para crear al integrar el sistema y cómo deben evaluarse.

Las siguientes personas utilizarán el plan de integración de compilación:

* **Implementadores**

Para planificar el orden en que implementar las clases, y qué y cuándo entregar a la integración del sistema

* **Integrador**

  Como herramienta de planificación

* **Diseñador de pruebas.**

Para definir las pruebas para la iteración.

* **Implementación de políticas y normas.**

Elaboración del manual de políticas y procedimientos para el desarrollo del proyecto

* **Análisis de riesgos.**

Gestión en estudios financieros y de seguridad para identificar riesgos, para el desarrollo del proyecto las medidas de prevención para ser expuestas al quipo de desarrollo.

* **Implementación de pruebas.**

Diseño, plan y evaluación de pruebas del proyecto con el propósito de visualizar y analizar los errores existentes en el proyecto, haciendo correcciones a tiempo antes de ser implementado en el sector ganadero.

*-*

# PRUEBA Y EVALUACIÓN.

Prueba

* Verificar la aplicación conecte a la base de datos.
* Verificar que los sensores funcionen correctamente.
* Verificar que los errores encontrados ya estén corregidos.
* Verificar que haya conexión con KINECT con la aplicación.

**Evaluación.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo de calidad | Característica | Sub característica |
| Calidad de software | Funcionalidad | Adecuación |
| Exactitud |
| Interoperabilidad |
| Seguridad |
| Conformidad  de funcionalidad |
| Madurez |
| Tolerancia a fallas |
| Fiabilidad |  |
| Conformidad de fiabilidad |
| Usabilidad | Entendimiento |
| Aprendizaje |
| Operatividad |
| Atracción |
| Conformidad de uso |
| Eficiencia | Comportamiento de tiempos |
| Utilización de recursos |
| Conformidad de eficiencia |
| Eficacia | Comportamiento de tiempos |
| Utilización de recursos |
| Conformidad de eficiencia |
| Capacidad de mantenimiento | Estabilidad |
| Capacidad de ser analizado |
|  |
| Facilidad de prueba |
| Conformidad de facilidad de mantenimiento |
| probabilidad | Adaptabilidad |
| Facilidad de instalación |
| coexistencia |
|  |
|  |