DISEÑO

# Diagramas UML

* Diagrama de Clases: Representa las clases del sistema, sus atributos y relaciones entre ellas. Por ejemplo, tendrías una clase "Estudiante" con atributos como "nombre", "apellido", "correo electrónico", etc., y relaciones con otras clases como "Asignatura" o "Docente".
* Diagrama de Secuencia: Describe las interacciones entre los distintos objetos del sistema a lo largo del tiempo. Por ejemplo, cómo un estudiante se inscribe en una asignatura o cómo un docente registra las calificaciones de un estudiante.
* Diagrama de Actividad: Muestra el flujo de actividades y decisiones en un proceso específico del sistema. Por ejemplo, el proceso de admisión de un estudiante podría ser representado mediante un diagrama de actividad.

# Diseño de Base de Datos

* Esquema de la Base de Datos: Describe la estructura general de la base de datos, incluyendo las tablas y sus relaciones.
  + Tabla "Estudiante":
  + ID (Clave Primaria)
  + Nombre
  + Apellido
  + Correo electrónico
  + Fecha de nacimiento
  + Dirección
  + Teléfono
* Tablas: Define las tablas de la base de datos y sus columnas. Por ejemplo, tendrías una tabla "Estudiantes" con columnas como "ID", "nombre", "apellido", "correo electrónico", etc.
  + Interfaz de usuario gráfica

    Descripción generada automáticamente
* Relaciones: Indica cómo las tablas están relacionadas entre sí, como las claves primarias y foráneas. Por ejemplo, la tabla "Asignaturas" podría tener una clave foránea que hace referencia al ID del estudiante al que está asignada.
  + Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

    Descripción generada automáticamente
* Claves Primarias y Foráneas: Define las claves primarias que identifican de manera única cada registro en una tabla y las claves foráneas que establecen relaciones con otras tablas.
  + Para el presente proyecto se cuenta con una tabla por lo tanto no se tiene llaves foráneas.
  + La llave primaria identificada es id\_estu.

# Diseño de Interfaz de Usuario

* Esquemas de Pantallas: Se proporciona un diseño visual de cada pantalla de la interfaz gráfica, mostrando la ubicación de los elementos como botones, campos de entrada, tablas, etc.
  + Tabla

    Descripción generada automáticamente
  + Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

    Descripción generada automáticamente
  + Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

    Descripción generada automáticamente
* Ubicación de Botones y Campos: Describe dónde se ubicarán los botones y campos en cada pantalla, para que los usuarios puedan interactuar con el sistema de manera intuitiva.
  + 
  + 
  + 
  + 
  + 
  + 



* Flujos de Navegación:
  + El usuario administrador ingresa al sistema y lo primero que verá será la pantalla donde está la tabla, posteriormente si se desea trasladar a la ventana emergente “crear estudiante” entonces tendrá que hacer click en “crear”, si desea trasladarse a la ventana emergente de editado, entonces tendrá que hacer click en alguno de los botones de editar.