

# Modelo de Datos

Grupo Nº 1 – Gestión de Calidad de Software  
Sartini Nicolás – Muñoz Rut – Cadin Vanesa



*Un modelo es un conjunto de herramientas conceptuales para describir datos, sus relaciones, su significado y sus restricciones de consistencia.*

*Es el proceso de analizar los aspectos de interés para una organización y la relación que tienen unos con otros.*

*Resulta en el descubrimiento y documentación de los recursos de datos del negocio.*

*Es una tarea difícil, bastante difícil, pero es una actividad necesaria cuya habilidad solo se adquiere con la experiencia.*

## Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<i>Propósito .....</i>	<i>4</i>
<i>Alcance .....</i>	<i>4</i>
<b>Diseño de Datos .....</b>	<b>5</b>
<i>Entidades:.....</i>	<i>5</i>
<i>Descripción de atributos:.....</i>	<i>5</i>
<i>Modelo Relacional.....</i>	<i>5</i>

# Modelo de Datos

---

## Introducción

En este documento se detallará el modelo de datos que se utilizará para la implementación del sistema “Mueble”, desarrollado en el marco de la materia Gestión de Calidad.

## Propósito

Entre los objetivos que persigue la especificación de este documento se encuentran los siguientes temas:

- 1- Describir en detalle el diseño del modelo de datos y de los componentes que lo conforman.
- 2- Identificar los datos que se manipularán en el sistema.
- 3- Evitar la redundancia.
- 4- Servir de insumo para la planificación y ejecución de las pruebas.

## Alcance

Este documento servirá como insumo para el documento de Modelo de diseño ya que permite detallar las relaciones entre las entidades de datos, sus dependencias y limitaciones que determinaran como se pueden almacenar y acceder a ellos.

## Diseño de Datos

### Entidades:

1- Mueble

### Descripción de atributos:

#### *Atributos del Objeto Mueble*

Nombre	Descripción
<i>Id</i>	Dato numérico entero. Llave primaria.
<i>medida</i>	Dato numérico float
<i>largo</i>	Dato numérico float.
<i>ancho</i>	Dato numérico float.

## Modelo Relacional

bdproyecto mueble
id : int(11)
# medida : float unsigned
# largo : float unsigned
# ancho : float unsigned