

Diagrama de Gantt:

	INICIO	FINAL	8-dic	9-dic	10-dic	11-dic	12-dic	13-dic
Analisis del enunciado	8-dic	8-dic						
Objetivos generales y específicos	8-dic	8-dic						
Alcances del proyecto	8-dic	8-dic						
Requerimientos funcionales	9-dic	9-dic						
Atributos del sistema	9-dic	9-dic						
Modelo Relacional	10-dic	10-dic						
Diagrama de casos de uso	11-dic	11-dic						
Creacion de las plantillas	11-dic	13-dic						

- Definición de la solución:

- Objetivos:

- 1.1. Objetivo General

Desarrollar una plataforma de banca electrónica, en la cual los usuarios puedan realizar distintas operaciones con las cuentas y tarjetas que ellos posean en el banco.

- 1.2. Objetivos Específicos

- Crear una plataforma que permita a los usuarios hacer operaciones entre cuentas, pre-autorizar cheques, pagar servicios, con las cuentas que posean en el banco.
- Los clientes puedan observar todos sus movimientos hechos en el banco.

2. Alcances del proyecto:

Debido a que la mayoría de personas tienen muy poco tiempo de ir a un banco personalmente, se espera desarrollar una plataforma digital en la cual los usuarios puedan interactuar con sus cuentas fácilmente, ahorrándoles tiempo.

Se espera que la aplicación sea rápida, accesible y fácil de utilizar por cualquier usuario, que esto ayude a que haya más movimiento de dinero en el banco.

La página podrá ser accedida desde cualquier parte mediante conexión a internet.

3. Requerimientos iniciales del sistema:

3.1. Requerimientos funcionales

1. Módulo de registro de usuario

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos que son obligatorios no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Consulta en la base de datos si no existe el usuario	Oculto
R1.4	Crea el usuario y redirige a la página de inicio de sesión	Evidente

2. Módulo de inicio de sesión

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos para iniciar sesión no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Consulta en la base de datos si el usuario y la contraseña son correctos	Oculto
R1.4	Autoriza el ingreso a la banca en línea	Evidente

3. Módulo transacciones entre cuentas propias

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos de las cuentas no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Consulta en la base de datos si los datos de las cuentas son correctos	Oculto
R1.4	Consulta si tiene el monto suficiente para hacer el pago o transacción	Oculto
R1.5	Autoriza el pago o transacción	Evidente

4. Módulo transacciones entre cuentas de terceros

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos de las cuentas no estén vacíos	Evidente

R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Consulta en la base de datos si los datos de las cuentas son correctos	Oculto
R1.4	Consulta si tiene el monto suficiente para hacer la transacción	Oculto
R1.5	Autoriza la transacción	Evidente

5. Módulo suspender cuenta

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que el campo de confirmar contraseña no esté vacío	Evidente
R1.2	Consulta en la base de datos si la contraseña es correcta	Oculto
R1.3	Suspende la cuenta	Evidente

6. Módulo Reactivar cuenta

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que el campo de confirmar contraseña no esté vacío	Evidente
R1.2	Consulta en la base de datos si la contraseña es correcta	Oculto
R1.3	Reactiva la cuenta	Evidente

7. Módulo de Pre-Autorización de cheques

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos de cuenta y No. de cheque, monto y nombre no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Guarda los datos de pre- autorización	Oculto

8. Módulo pago de planillas y proveedores

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos No. de cuenta y monto no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Consulta si posee el monto a pagar	Oculto
R1.4	Realiza el pago	Evidente

9. Módulo pago de servicios

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos No. de factura y monto no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Consulta si posee el monto a pagar	Oculto
R1.4	Realiza el pago	Evidente

10. Módulo de prestamos

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Verifica que los campos monto, modalidad no estén vacíos	Evidente
R1.2	Obtiene la información que el usuario ha ingresado en los campos	Oculto
R1.3	Guarda el préstamo en la base de datos	Oculto
R1.4	Autoriza el préstamo	Evidente

11. Módulo de estado de cuenta

Ref.#	Función	Categoría
R1.1	Obtiene de la base de datos todos los movimientos de su cuenta almacenados	Oculto
R1.2	Muestra todos las operaciones realizadas	Evidente

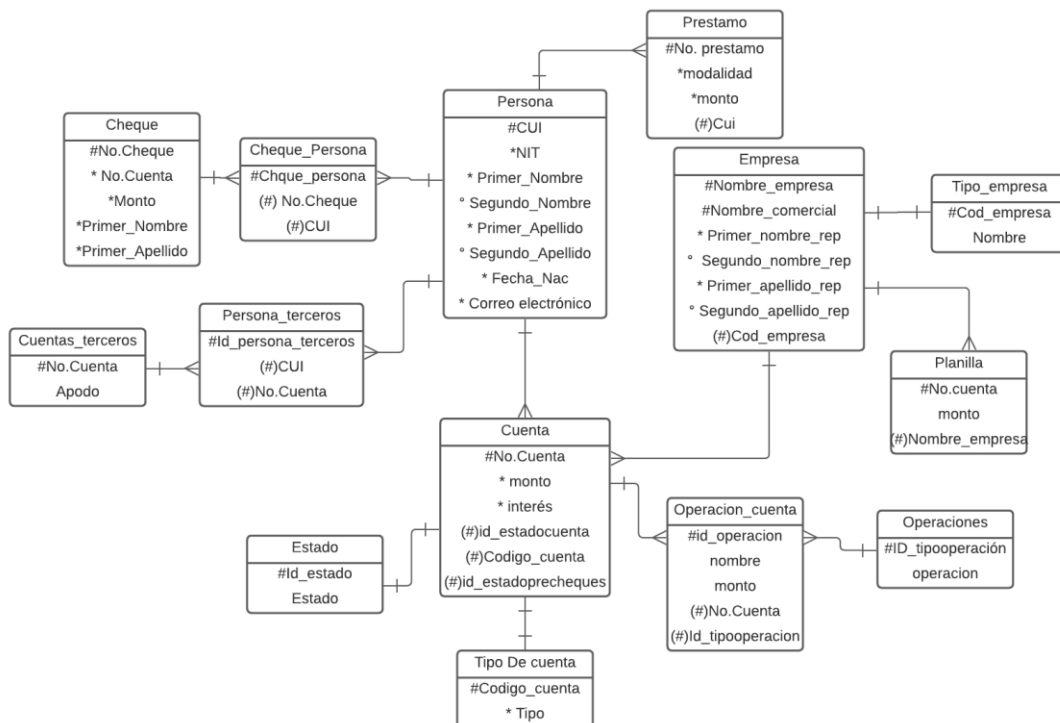
3.2. Atributos del sistema:

Atributo	Detalles y restricciones de frontera
Protección de datos	Los datos como la contraseña no podrán ser visibles por las personas, solo la persona con acceso a la base de datos podrá acceder a esa información
Interfaz	Interfaz entendible y amigable con el usuario, permitiendo el uso adecuado de esta
Selección de cuenta	El usuario podrá seleccionar la cuenta con la cual quiere pagar el servicio
Inicio de Sesión	Para poder ingresar a la banca virtual tendrá que estar registrado e ingresar sus credenciales
Frecuencia	El usuario podrá seleccionar la forma de pago de los prestamos
Velocidad	La aplicación mostrará los resultados de una manera rápida

- Glosario inicial:

No.	Concepto	Definición
1	Interfaz	Es la conexión funcional entre dos sistemas para el intercambio de información
2	Look & Feel	Es un concepto que hace referencia a la manera en que se ve un sitio web o aplicación móvil a nivel gráfico e interactivo.
3	Módulo	Es una porción del programa que cumple una función
4	Base de datos	Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso
5	Diagrama de Gantt	Es una herramienta gráfica cuyo objetivo es exponer el tiempo de dedicación previsto para diferentes tareas o actividades a lo largo de un tiempo total determinado.
6	Frecuencia	La frecuencia es el número de repeticiones por unidad de tiempo de cualquier pago.
7	Modelo Relacional	Este consiste en representar datos por medio de tablas relacionadas.
8	Diagrama de casos de uso	Es una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún proceso
9	Atributo	Es una especificación que define una propiedad de un objeto, elemento o archivo.
10	Django	Es un framework de desarrollo web de código abierto, escrito en Python.

- Modelo Relacional:



- Diagrama de casos de uso:

