



Personalizados Punisher
Análisis del Sistema de Información


Diego Crespo Quinta
Alejandro Fraile Rodríguez
Pablo Gutiérrez Ceballos
Pedro Oliva Rodríguez
Julia Ibáñez Montero

Versión: 1.0

Fecha: 13/12/2020


1.0

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de la Junta de Andalucía.

	<p align="center">Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información</p>	<p align="center">IR-G3-04</p>
---	---	---------------------------------------

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	3
1.1	Alcance	3
1.2	Objetivos	3
2	ARQUITECTURA LÓGICA DEL SISTEMA	4
2.1	Diagramas de la Arquitectura Lógica del Sistema	4
2.2	Descripción de la Arquitectura Lógica del Sistema	4
3	MODELOS DE CLSAES DEL SISTEMA.....	5
3.2	Descripción de las Clases del Sistema.....	6
3.3	Diagramas de Estado de las Clases del Sistema.....	8
4	MODELOS DE CASOS DE USO DEL SISTEMA.....	9
4.1	Diagramas de Secuencia y Flujos de Trabajo del Sistema.....	9
4.2	Descripción de los Diagramas de Secuencia y Flujos de Trabajo del Sistema.....	10
5	INTERFAZ DE USUARIO DEL SISTEMA.....	11
5.1	Diagramas de Navegación del Sistema.....	11
5.2	Prototipo de la Interfaz de Usuario del Sistema.....	11

	<p align="center">Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información</p>	<p align="center">IR-G3-04</p>
---	---	---------------------------------------

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Alcance

Personalizados Punisher es una empresa que se dedica a la publicidad, eventos deportivos, empresas, camisetas, y merchandising.

Con la implementación de este software se pretende mejorar la actual forma de realizar los pedidos.

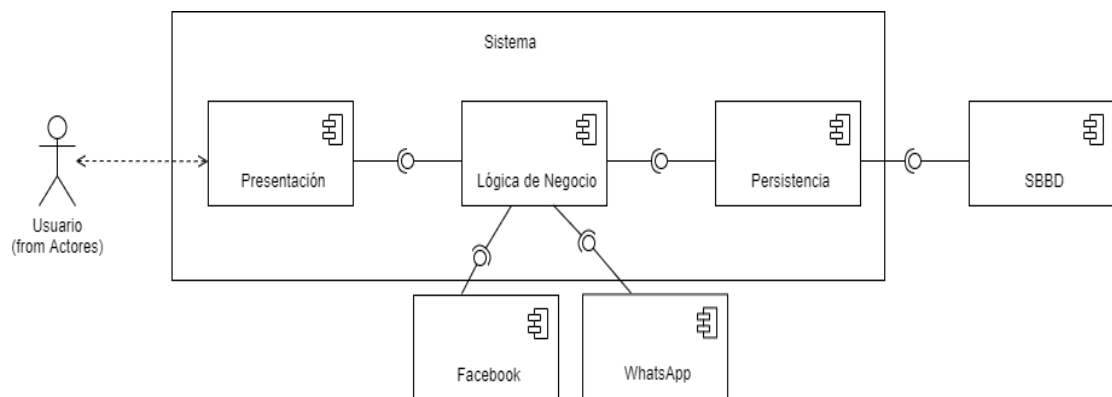
También queremos optimizar la forma de contactar con los clientes, añadiendo funciones que mejoren la organización.

1.2 Objetivos

Personalizados Punisher desea disponer de un software intuitivo que pueda ser usado tanto por clientes como por empleados, de forma que un cliente pueda ver todos los pedidos y realizar pedidos, y un empleado sea capaz de ver los datos existentes y poder editarlos.

2 ARQUITECTURA LÓGICA DEL SISTEMA

2.1 Diagramas de la Arquitectura Lógica del Sistema

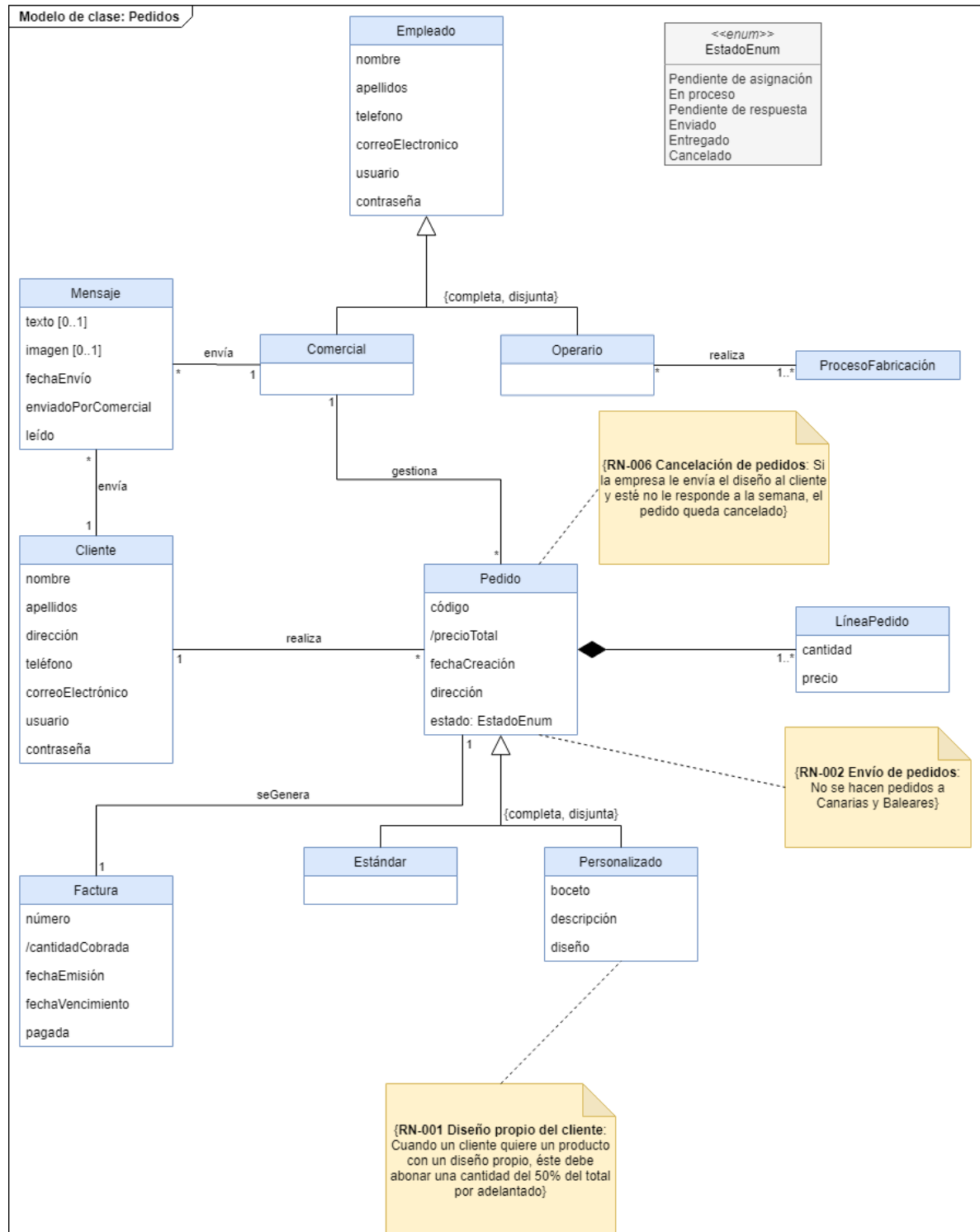


2.2 Descripción de la Arquitectura Lógica del Sistema

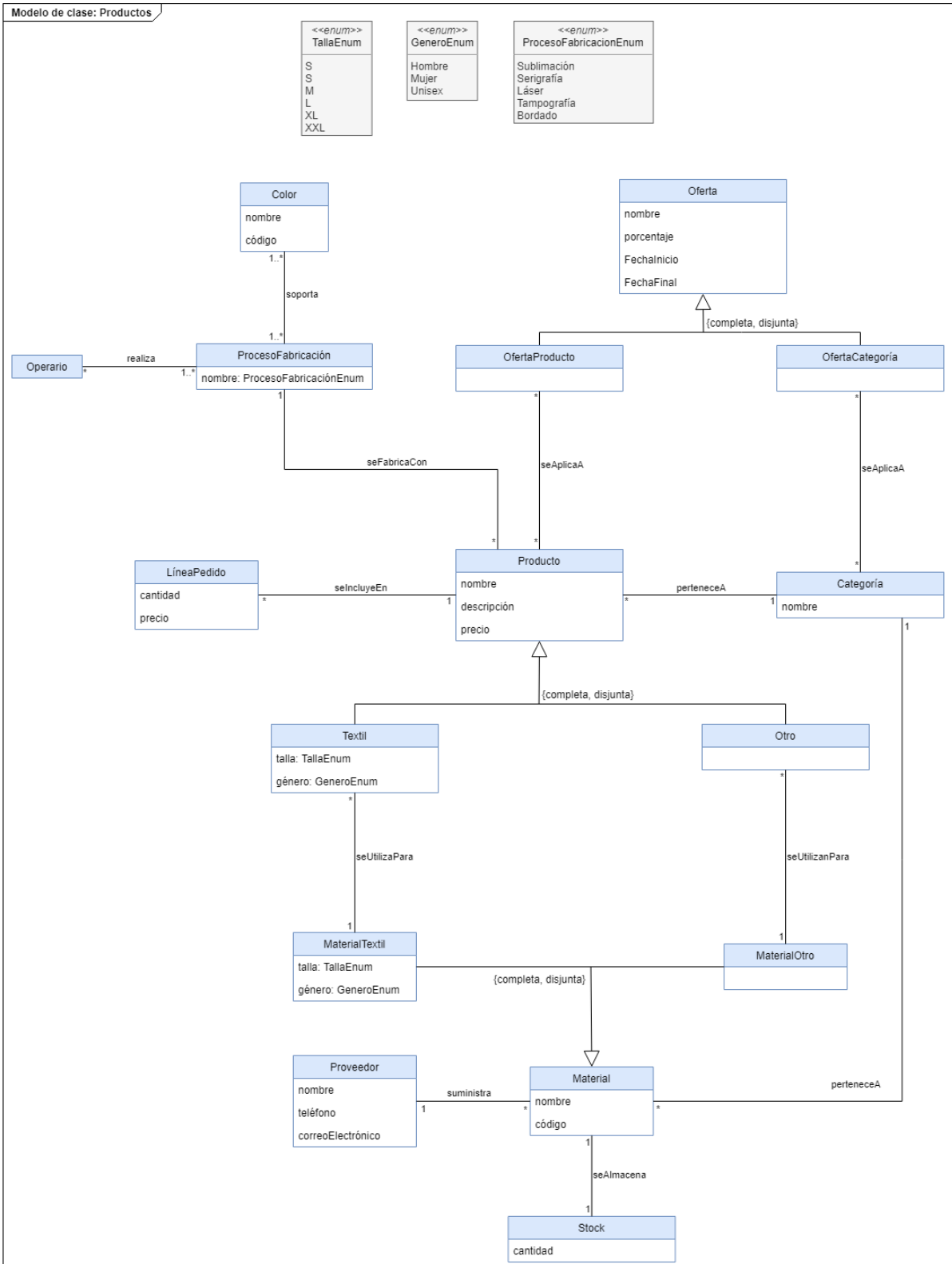
La arquitectura del sistema tendrá un patrón MVC con las correspondientes capas de Presentación, lógica de negocio y persistencia.


3 MODELO DE CLASES DEL SISTEMA

3.1 Diagramas de Clases del Sistema



Modelo de clase: Productos



	<p align="center">Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información</p>	<p align="center">IR-G3-04</p>
---	---	---------------------------------------

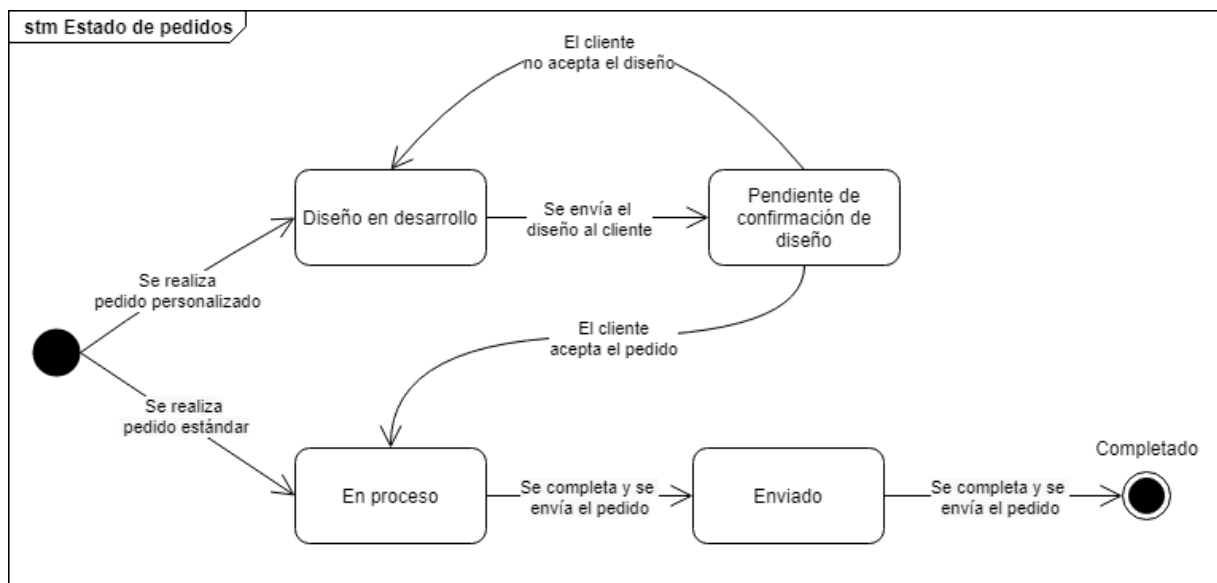
3.2 Descripción de las Clases del Sistema

Las entidades presentes en el diagrama son:

- **Cliente:** Entidad que representa a los clientes que se registren en la aplicación con la intención de realizar algún pedido. Los campos almacenados son: Nombre, apellidos, dirección, teléfono, correo electrónico, usuario y contraseña.
- **Pedido:** Entidad que representa a los pedidos que realicen los clientes a la empresa. Los campos almacenados son: Código, precio total, fecha de creación, dirección a la que se envía el pedido y el estado, cuyos valores pueden ser: . Esta entidad se clasifica en las siguientes subentidades:
 - o **Estándar:** Si los productos incluidos en él son los ofrecidos por la empresa.
 - o **Personalizado:** Si el cliente quiere un producto con un diseño propio. Esta subentidad incluye los siguientes datos adicionales: Boceto enviado por el cliente, descripción textual y el diseño final ofrecido por el comercial.
- **Empleado:** Entidad que representan los trabajadores de la empresa. Los campos almacenados son: Nombre, apellidos, teléfono, correo electrónico, usuario y contraseña. Esta entidad se clasifica en las siguientes subentidades:
 - o **Comercial:** Si el rol del empleado es comercial.
 - o **Operario:** Si el rol del empleado es operario.
- **Mensaje:** Entidad que representa los mensajes intercambiados entre los clientes y el comercial. Los campos almacenados son: Texto del mensaje, imagen, fecha de envío, enviadoPorComercial para comprobar quién ha escrito el mensaje y leído para registrar si el mensaje ha sido leído o no.
- **Producto:** Entidad que representa todos los productos fabricados por la empresa y que están disponibles para la compra por parte de los clientes. Los campos almacenados son: Nombre, descripción y precio. Para relacionar esta entidad con **Pedido**, se utiliza una entidad intermedia **LíneaPedido**, que almacena cantidad y precio. La entidad **Producto** se clasifica en las siguientes subentidades:
 - o **Textil:** Si el producto es una prenda de ropa. Esta subentidad incluye los siguientes datos adicionales: Talla y género.
 - o **Otros:** Si el producto no es una prenda de ropa.
- **Categoría:** Entidad que representa las categorías en las que se clasifican los productos y materiales de la empresa. El campo almacenado es: nombre.
- **ProcesoDeFabricación:** Entidad que representa los distintos procesos de fabricación mediante los cuales se generan los productos de la empresa. El campo almacenado es: nombre.
- **Oferta:** Entidad que representa las ofertas creada por el comercial para los productos de la empresa. Los campos almacenados son: Nombre, porcentaje, fecha de inicio y fecha final. Esta entidad se clasifica en las siguientes subentidades:
 - o **OfertaProducto:** Si la oferta se aplica a uno o varios productos.
 - o **OfertaCategoría:** Si la oferta se aplica a una o varias categorías.

- **Material:** Entidad que representa los materiales necesarios para fabricar los productos. Los campos almacenados son: Nombre, código. Esta entidad se clasifica en dos subentidades:
 - o **MaterialTextil:** Si el material es una prenda de vestir. Esta subentidad incluye los siguientes campos adicionales: Talla, género.
 - o **MaterialOtro:** Si el producto no es una prenda de ropa.
- **Proveedor:** Entidad que representa los distintos proveedores que proporcionan material a la empresa. Los datos almacenados son: Nombre, teléfono y correo electrónico.
- **Stock:** Entidad que representa el stock de los materiales en el almacén. El dato almacenado es: Cantidad.

3.3 Diagramas de Estados de las Clases del Sistema



4 MODELO DE CASOS DE USO DEL SISTEMA

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección obligatoria debe contener el modelo dinámico/funcional del sistema software a desarrollar, denominado modelo de casos de uso en Métrica versión 3, ya que en él se modelan los casos de uso descritos en la Especificación de Requisitos del Sistema.

4.1 Diagramas de Secuencia y Flujos de Trabajo del Sistema

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener los diagramas de secuencia UML y los diagramas de flujos de trabajo correspondientes al modelo dinámico/funcional del sistema, normalmente un diagrama de secuencia y/o un diagrama de flujo de trabajo por cada caso de uso o requisito de conducta de la ERS. La elección de un tipo de diagrama u otro (o ambos) dependerá de la naturaleza del caso de uso o del requisito de conducta, recomendándose los diagramas de flujo para los más cercanos a procesos administrativos y los diagramas de secuencia para el resto, incluyendo la posibilidad de usar ambos si se considera oportuno.

Para los diagramas de flujo de trabajo se podrán utilizar la notación que se considere más oportuna,

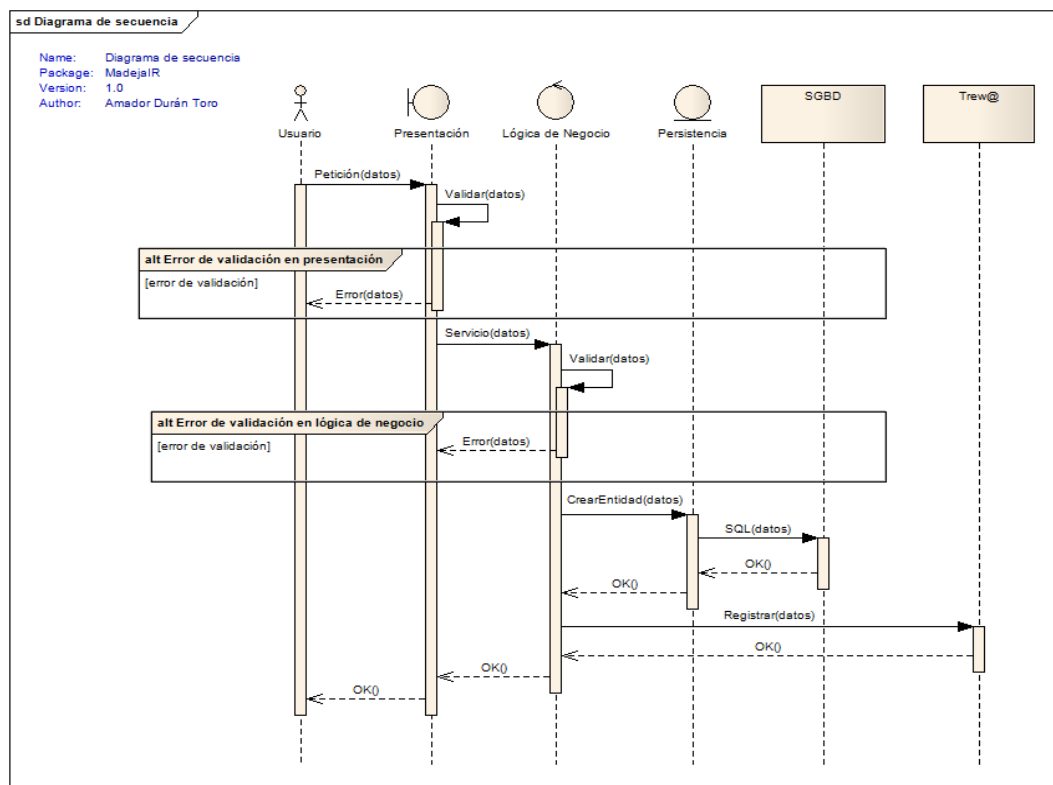


Figura 3. Ejemplo de Diagrama de secuencia UML.

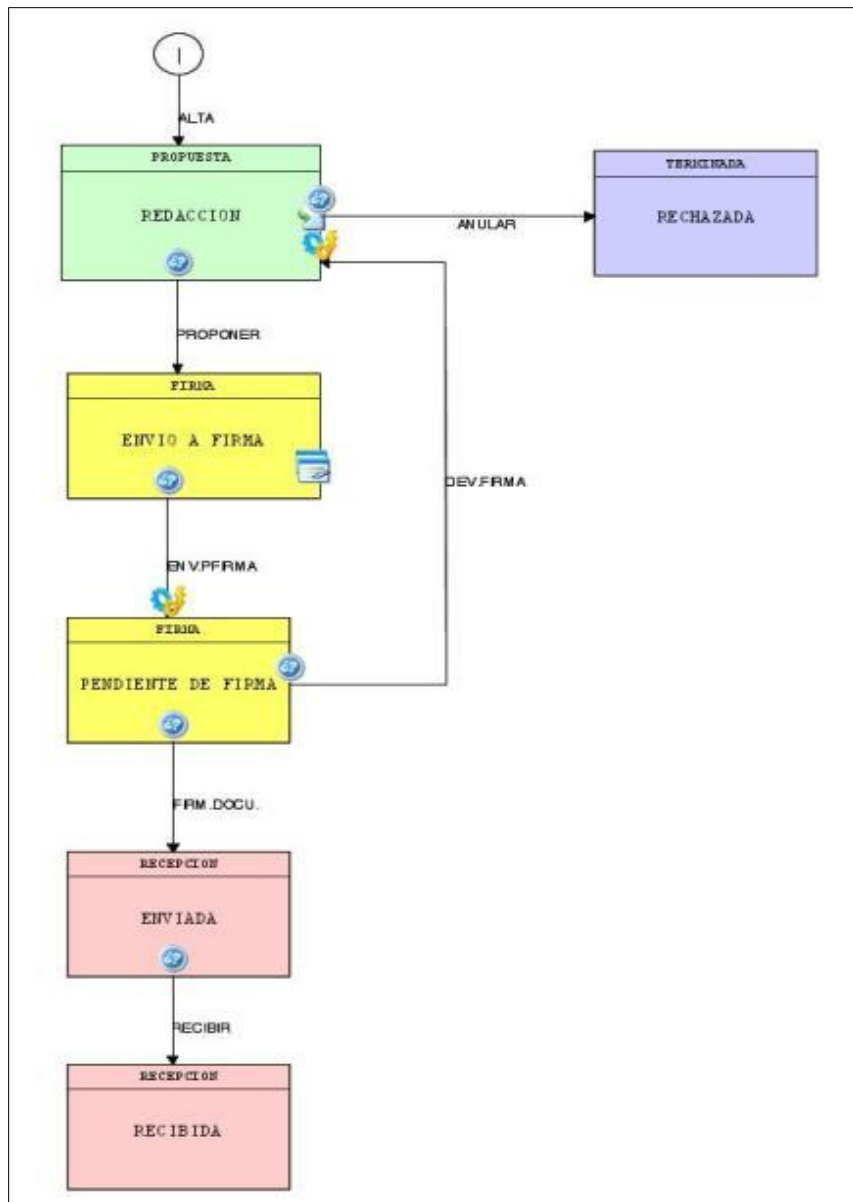


Figura 4. Ejemplo de Diagrama de flujo de trabajo (notación Model@).

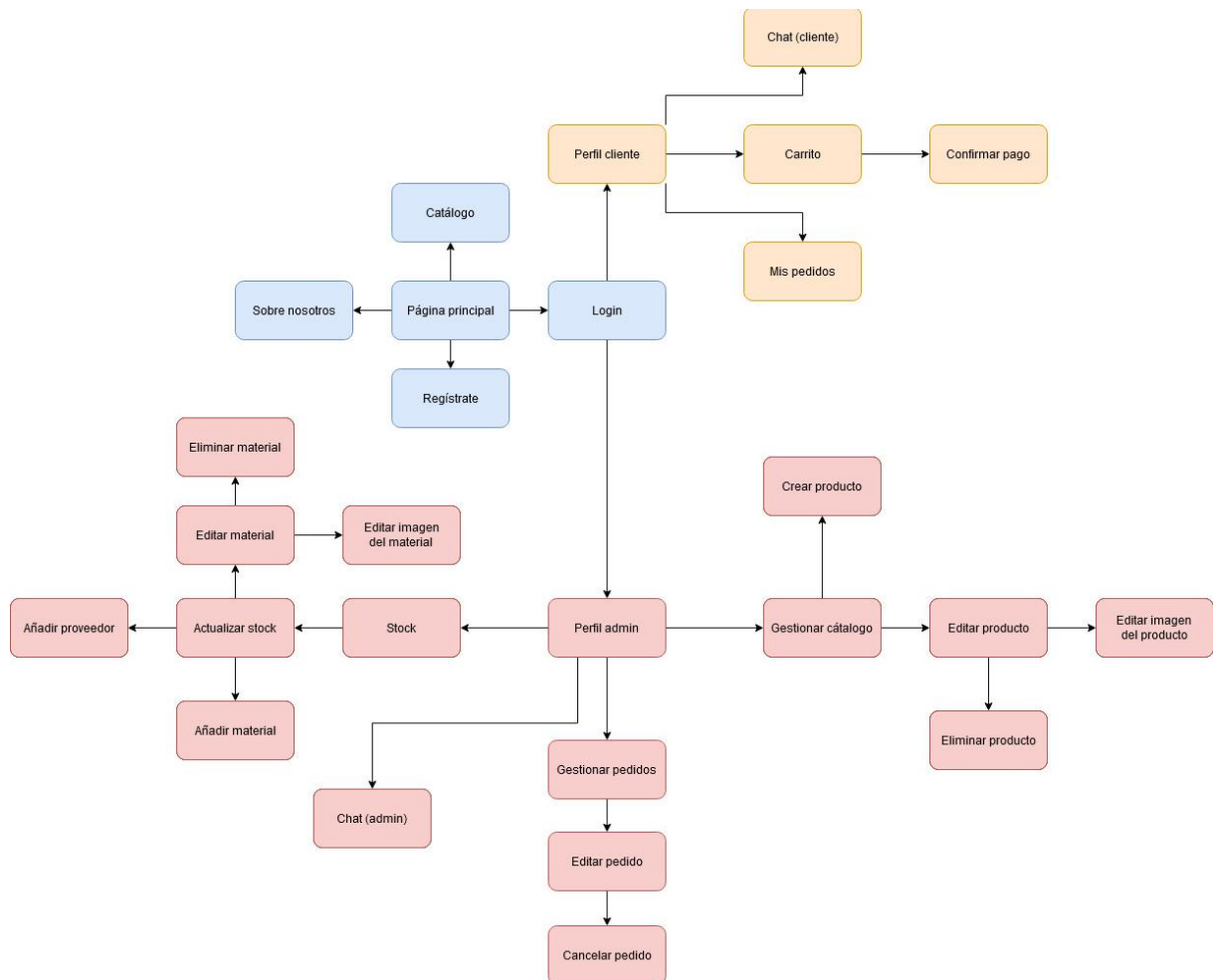
4.2 Descripción de los Diagramas de Secuencia y Flujos de Trabajo del Sistema

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener una descripción textual de los diagramas de secuencia y/o diagramas de flujo de trabajo realizados, en el formato que se considere más adecuado y que, idealmente, podría generar automáticamente una herramienta CASE. Opcionalmente, estas descripciones pueden adjuntarse a los diagramas en el apartado anterior y prescindir de esta sección.

5 INTERFAZ DE USUARIO DEL SISTEMA


5.1 Diagramas de Navegación del Sistema



5.2 Prototipo de la Interfaz de Usuario del Sistema

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener los esquemas de pantallas e informes de la interfaz de usuario del sistema software a desarrollar, utilizando la notación que se considere más oportuno para ello, ya que no existe ningún diagrama de UML específico para este propósito.

	<p align="center">Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información</p>	<p align="center">IR-G3-04</p>
---	---	---------------------------------------

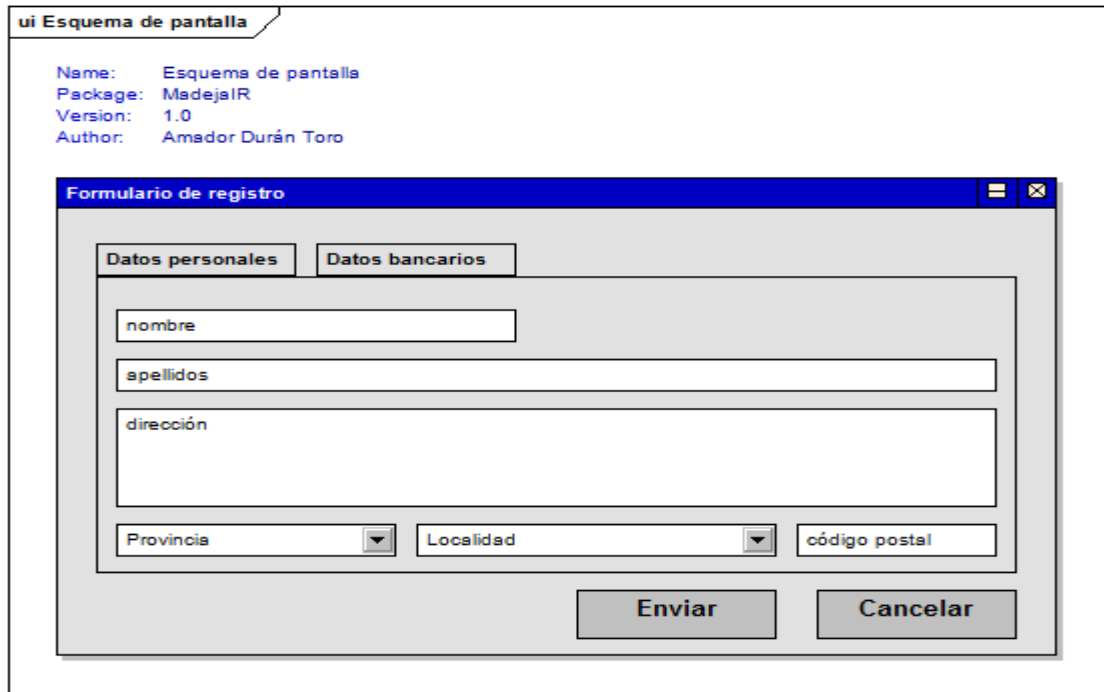


Figura 6. Ejemplo de Prototipo de la Interfaz de Usuario

5.3 Descripción de la Interfaz de Usuario del Sistema [Opcional]

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener una descripción textual de los diagramas de navegación y de los esquemas de pantallas e informes de la interfaz de usuario realizados, en el formato que se considere más adecuado y que, idealmente, podría generar automáticamente una herramienta CASE. Opcionalmente, estas descripciones pueden adjuntarse a los diagramas y esquemas en los apartados anteriores y prescindir de esta sección.

6 INTERFAZ DE SERVICIOS DEL SISTEMA

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección obligatoria debe contener una especificación de alto nivel de la interfaz de servicios del sistema software a desarrollar, que normalmente coincide con los servicios de la capa de lógica de negocio identificados durante la realización del modelo dinámico/funcional del sistema, así como una relación de los servicios a consumir. Se deberán incluir las operaciones de la interfaz de servicios del sistema, sus parámetros y valores devueltos, así como su descripción.

6.1 Diagramas de la Interfaz de Servicios del Sistema

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener los diagramas de componentes UML correspondientes a la interfaz de servicios del sistema.

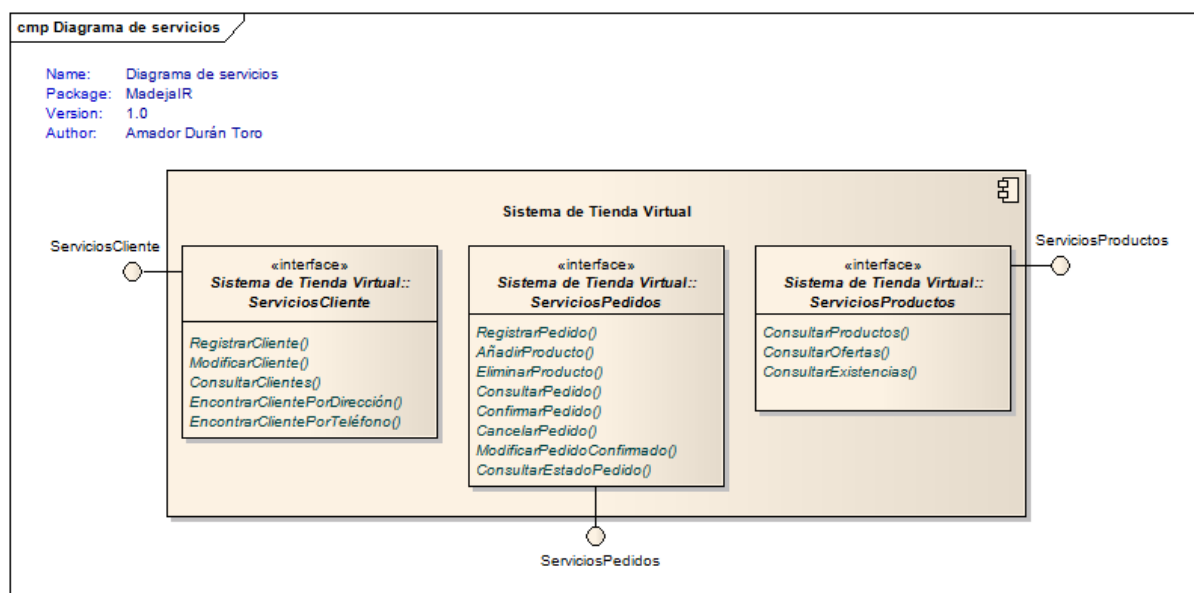



Figura 7. Ejemplo de Diagrama de interfaz de servicios (diagrama de componentes UML).

6.2 Descripción de la Interfaz de Servicios del Sistema

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener una descripción textual de las interfaces de servicios del sistema, de sus operaciones, sus parámetros, sus tipos devueltos, etc., en el formato que se considere más adecuado y que, idealmente, podría generar automáticamente una herramienta CASE. Opcionalmente, si no entorpece la comprensión de los diagramas, la descripción podría incorporarse como comentarios en los diagramas mediante anotaciones UML o similares como

	Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información	IR-G3-04
---	--	-----------------


6.3 Servicios Consumidos por el Sistema

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección debe contener una relación de los servicios consumidos por el sistema. Para cada servicio consumido se deberá indicar el identificador del requisito de integración que justifica su consumo, el nombre del servicio, el proyecto y el organismo que lo ha desarrollado y un enlace a su documentación, mediante una tabla como la que se muestra en la figura.

RQI	Nombre	Proyecto	Organismo	Documentación
RQI-999	<Nombre del servicio ₁ >	<Proyecto ₁ >	<Organismo ₁ >	<Enlace a documentación ₁ >
RQI-999	<Nombre del servicio ₂ >	<Proyecto ₂ >	<Organismo ₂ >	<Enlace a documentación ₂ >
...

Figura 8. Relación de servicios consumidos por el sistema.


	<p align="center">Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información</p>	<p align="center">IR-G3-04</p>
---	---	---------------------------------------

7 INFORMACIÓN SOBRE TRAZABILIDAD

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Esta sección obligatoria debe contener el conjunto de matrices de trazabilidad que se considere oportuno para identificar las dependencias entre los diferentes elementos que aparecen en el DAS y con respecto al contenido de la ERS. Se recomienda realizar las siguientes matrices:

- Matriz de trazabilidad de **Clases** frente a **Requisitos**.
- Matriz de trazabilidad de **Informes** frente a **Clases**.
- Matriz de trazabilidad de **Informes** frente a **Requisitos**.
- Matriz de trazabilidad de **Interfaces de servicios** frente a **Requisitos**.
- Matriz de trazabilidad de **Pantallas** frente a **Clases**.
- Matriz de trazabilidad de **Pantallas** frente a **Requisitos**.
- Matriz de trazabilidad de **Clases** frente a **Diagramas de Secuencia**.
- Matriz de trazabilidad de **Diagramas de secuencia** frente a **requisitos**.
- Matriz de trazabilidad de **Pantallas** frente a **Diagramas de Secuencia**.

	Personalizados Punisher Análisis del Sistema de Información	IR-G3-04
---	--	-----------------

8 ANEXOS [OPCIONAL]

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Los anexos se usarán para proporcionar información adicional a la documentación obligatoria del documento. Sólo deben aparecer si se consideran oportunos y se identificarán con letras ordenadas alfabéticamente: A, B, C, etc.

8.1 Anexo A: Glosario de Acrónimos y Abreviaturas

<Introduzca contenido y borre cuadro>

Este anexo debe contener una lista ordenada alfabéticamente de los acrónimos y abreviaturas que aparezcan en el documento.

Para facilitar la reutilización entre proyectos, los acrónimos y abreviaturas comunes a la mayoría de los proyectos aparecerán en este glosario separados de los términos específicos del dominio del problema.