

**PLATAFORMA WEB PARA EL APOYO A LA GESTIÓN Y CONTROL DE
INVENTARIOS DE PARQUES PÚBLICOS**

MODELADO

AUTOR(ES)

**YIMMER NICOLAS CAMPOS ROJAS
CRISTIAN CAMILO HERNANDEZ SILVA
FRANCISCO ALFONSO LANZA RODRIGUEZ**

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

Facultad de Ingeniería

Programa de Ingeniería de Sistemas

Facatativá, mayo 2023

Tabla de contenido

MODELO ENTIDAD RELACIÓN (MER).....	7
DIAGRAMAS DE CASOS DE USO	9
DIAGRAMAS DE SECUENCIAS.....	18
DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES	77
DIAGRAMA DE CLASES.....	104

LISTA DE GRAFICOS

FIGURA 1. Diagrama Modelo Entidad Relación	7
Figura 2. Diagrama casos de usos, rol administrador	10
Figura 3. Diagrama casos de usos, rol funcionario	14
Figura 4. Diagrama casos de usos, rol usuario	17
Figura 5. Diagrama de secuencia, Login.....	18
Figura 6. Diagrama de secuencia, Crear parque	20
Figura 7. Diagrama de secuencia, Editar Parque.....	22
Figura 8. Diagrama de secuencia, Ver Parque	24
Figura 9. Diagrama de secuencia, Eliminar parque.....	25
Figura 10. Diagrama de secuencia, Crear Usuario	27
Figura 11. Diagrama de secuencia, Editar Usuario	29
Figura 12. Diagrama de secuencia, Ver usuario	31
Figura 13. Diagrama de secuencia, Eliminar usuario	33
Figura 14. Diagrama de secuencia, Crear Cancha Deportiva	35
Figura 15. Diagrama de secuencia, Editar Cancha Deportiva	37
Figura 16. Diagrama de secuencia, Ver cancha deportiva	39
Figura 17. Diagrama de secuencia, Eliminar cancha deportiva.....	41
Figura 18. Diagrama de secuencia, Crear Equipamiento	43
Figura 19. Diagrama de secuencia, Editar equipamiento	45
Figura 20. Diagrama de secuencia, Ver equipamiento.....	47
Figura 21. Diagrama de secuencia, Eliminar equipamiento	49
Figura 22. Diagrama de secuencia, Crear escenario deportivo.....	51
Figura 23. Diagrama de secuencia, Editar escenario deportivo	53
Figura 24. Diagrama de secuencia, Ver escenario deportivo	55
Figura 25. Diagrama de secuencia, Eliminar escenario deportivo.....	57
Figura 26. Diagrama de secuencia, Crear mobiliario	58

Figura 27. Diagrama de secuencia, Editar mobiliario	60
Figura 28. Diagrama de secuencia, Ver mobiliario	62
Figura 29. Diagrama de secuencia, Eliminar Mobiliario	64
Figura 30. Diagrama de secuencia, Crear Juego	66
Figura 31. Diagrama de secuencia, Editar juego	68
Figura 32. Diagrama de secuencia, Ver juego	69
Figura 33. Diagrama de secuencia, Eliminar juego	71
FIGURA 34. Diagrama de secuencia, informe de parques	73
FIGURA 35. Diagrama de secuencia, informe de inventarios	74
FIGURA 36. Diagrama de secuencia, informe de históricos	76
Figura 37. Diagrama de actividades, Login	77
Figura 38. Diagrama de actividades, Ver usuarios	78
Figura 39. Diagrama de Actividades, eliminar usuarios	79
Figura 40. Diagrama de actividades, crear escenario	80
Figura 41. Diagrama de actividades, ver escenario	81
Figura 42. Diagrama de actividades, eliminar escenario	82
Figura 43. Diagrama de actividades, reporte de escenario	83
Figura 44. Diagrama de actividades, crear parque	84
Figura 45. Diagrama de actividades, ver parque	85
Figura 46. Diagrama de actividades, eliminar parque	86
Figura 47. Diagrama de actividades, crear diagnostico	87
Figura 48. Diagrama de actividades, eliminar diagnostico	88
Figura 49. Diagrama de actividades, crear mobiliario	89
Figura 50. Diagrama de actividades, ver mobiliario	90
Figura 51. Diagrama de actividades, eliminar mobiliario	91
Figura 52. Diagrama de actividades, crear equipamiento	92
Figura 53. Diagrama de actividades, ver equipamiento	93
Figura 54. Diagrama de actividades, eliminar equipamiento	94
Figura 55. Diagrama de actividades, crear juego	95
Figura 56. Diagrama de actividades, ver juego	96
Figura 57. Diagrama de actividades, eliminar juego	97
Figura 58. Diagrama de actividades, crear cancha deportiva	98
Figura 59. Diagrama de actividades, ver cancha deportiva	99
Figura 60. Diagrama de actividades, eliminar cancha	100
FIGURA 61. Diagrama de actividades, informe parques	101
FIGURA 62. Diagrama de actividades, informe inventario	102
FIGURA 63. Diagrama de actividades, informes históricos	103

Figura 64. Diagrama de clases	104
--	-----

LISTA DE TABLAS

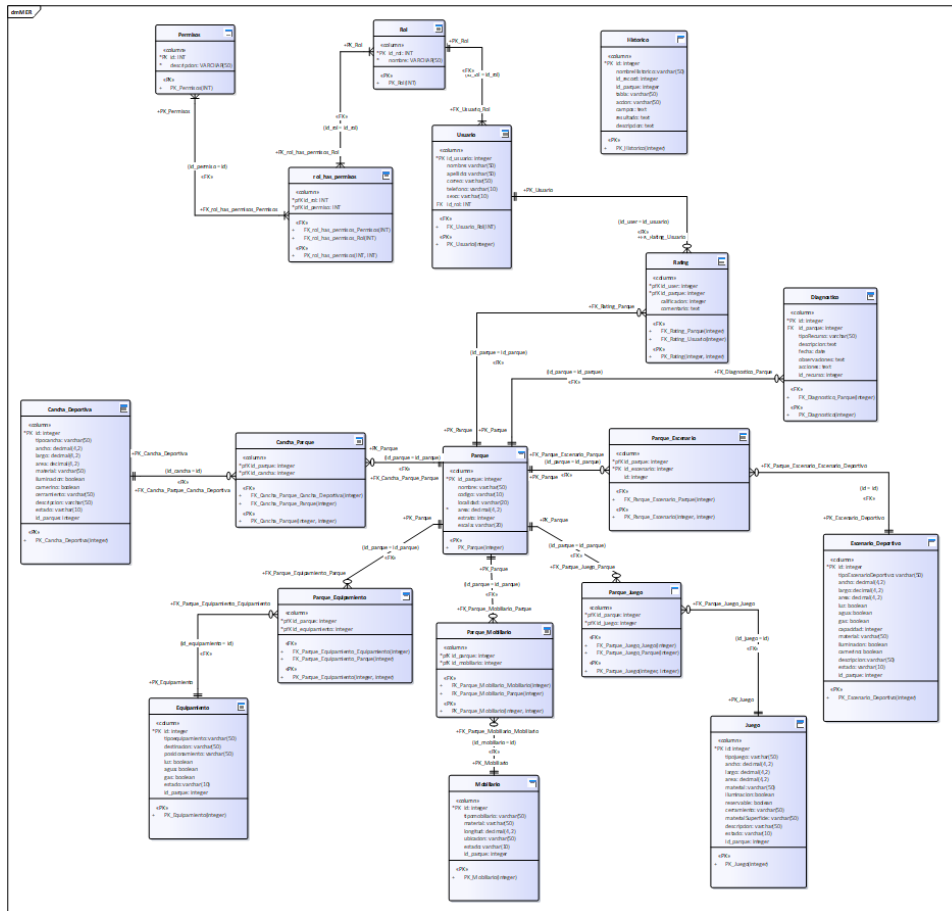
Tabla 1. Descripción Modelo Entidad Relación (MER)	8
Tabla 2. Descripción casos de uso, rol Administrador	10
Tabla 3. Descripción casos de uso, rol funcionario.....	14
Tabla 4. Descripción casos de uso, rol Usuario.....	17
Tabla 5. Descripción diagrama de secuencia, Login	19
Tabla 6. Descripción del diagrama de secuencia, Crear parque.....	20
Tabla 7. Descripción del diagrama de secuencia, Editar parque	23
Tabla 8. Descripción del diagrama de secuencia, Ver Parque	24
Tabla 9. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar parque.....	26
Tabla 10. Descripción del diagrama de secuencia, Crear usuario	27
Tabla 11. Descripción del diagrama de secuencia, Editar usuario.....	30
Tabla 12. Descripción del diagrama de secuencia, Ver usuario	32
Tabla 13. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar usuario	33
Tabla 14. Descripción del diagrama de secuencia, Crear cancha deportiva	36
Tabla 15. Descripción del diagrama de secuencia, Editar cancha deportiva	37
Tabla 16. Descripción del diagrama de secuencia, Ver cancha deportiva	40
Tabla 17. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar cancha deportiva	42
Tabla 18. Descripción del diagrama de secuencia, Crear equipamiento	44
Tabla 19. Descripción del diagrama de secuencia, Editar equipamiento	46
Tabla 20. Descripción del diagrama de secuencia, ver equipamiento	48
Tabla 21. Descripción del diagrama de secuencia, Ver equipamiento.....	49
Tabla 22. Descripción del diagrama de secuencia, crear escenario deportivo.....	52
Tabla 23. Descripción del diagrama de secuencia, editar escenarios deportivos	53
Tabla 24. Descripción del diagrama de secuencia, Ver escenario deportivo	56
Tabla 25. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar escenario deportivo	57
Tabla 26. Descripción del diagrama de secuencia, Crear mobiliario.....	59
Tabla 27. Descripción del diagrama de secuencia, Editar mobiliario	60
Tabla 28. Descripción del diagrama de secuencia, Ver mobiliario	63
Tabla 29. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar mobiliario.....	64
Tabla 30. Descripción del diagrama de secuencia, Crear juego	67
Tabla 31. Descripción del diagrama de secuencia, Editar juego.....	68
Tabla 32. Descripción del diagrama de secuencia, Ver juego	70
Tabla 33. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar juego	71
Tabla 34. Descripción del diagrama de secuencia, informe parques.....	73
Tabla 35. Descripción del diagrama de secuencia, informe inventarios	75

Tabla 36. Descripción del diagrama de secuencia, informes históricos	76
Tabla 37. Descripción del diagrama de actividades, Login	78
Tabla 38. Descripción del diagrama de actividades, ver usuarios	79
Tabla 39. Descripción del diagrama de actividades, eliminar usuario.....	80
Tabla 40. Descripción del diagrama de actividades, crear escenario	81
Tabla 41. Descripción del diagrama de actividades, Ver escenario.....	81
Tabla 42. Descripción del diagrama de actividades, eliminar escenario	83
Tabla 43. Descripción diagrama de actividades, reporte de escenarios	83
Tabla 44. Descripción diagrama de actividades, crear parques.....	84
Tabla 45. Descripción diagrama de actividades, ver parque	85
Tabla 46. Descripción diagrama de actividades, eliminar parque	86
Tabla 47. Descripción diagrama de actividades, crear diagnostico	87
Tabla 48. Descripción diagrama de actividades, eliminar diagnostico	88
Tabla 49. Descripción diagrama de actividades, crear mobiliario	89
Tabla 50. Descripción diagrama de actividades, ver mobiliario	90
Tabla 51. Descripción diagrama de actividades, eliminar un mobiliario	91
Tabla 52. Descripción diagrama de actividades, crear equipamiento	92
Tabla 53. Descripción diagrama de actividades, ver equipamiento	94
Tabla 54. Descripción diagrama de actividades, eliminar equipamiento.....	94
Tabla 55. Descripción diagrama de actividades, crear juego.....	95
Tabla 56. Descripción diagrama de actividades, ver juego.....	96
Tabla 57. Descripción diagrama de actividades, eliminar un juego	97
Tabla 58. Descripción diagrama de actividades, crear cancha deportiva	98
Tabla 59. Descripción diagrama de actividades, ver cancha deportiva.....	99
Tabla 60. Descripción diagrama de actividades, eliminar una cancha deportiva	100
Tabla 61. Descripción diagrama de actividades, informe parques.....	101
Tabla 62. Descripción diagrama de actividades, informe inventario	102
Tabla 63. Descripción diagrama de actividades, informe de históricos.....	103
Tabla 64. Descripción de diagrama de clases.....	104

MODELO ENTIDAD RELACIÓN (MER)

Este tipo de diagrama ilustra cómo las entidades, como personas, objetos o conceptos, se relacionan entre sí dentro de un sistema

FIGURA 1. Diagrama Modelo Entidad Relación



Fuente: Autores

Tabla 1. Descripción Modelo Entidad Relación (MER)

Nombre de la tabla	Descripción
Rol	En esta tabla se guarda el identificador PK y el nombre del rol.
Permisos	En esta tabla se guarda el identificador PK y la descripción del permiso.
Rol_Has_Permisos	En esta tabla se contiene los registros de relación entre la tabla de permisos y la tabla de rol, con los campos id_permiso como llave primaria "id_permiso"-PK & a su vez llave foránea "id_permiso"-FK, y id_rol como llave primaria "id_rol"-PK & a su vez llave foránea "id_rol"-FK.
Usuario	En esta tabla se guardan los datos del usuario con el identificador "id"-PK, el nombre y apellido del usuario, correo electrónico, sexo, dirección, teléfono, fecha de ingreso, además contiene una llave foránea que son "id_rol"-FK la cual está relacionado con la tabla de rol.
Rating	En esta tabla se guardan los registros de calificación de parque por parte del usuario, con los campos id_parque como llave primaria "id_parque"-PK & a su vez llave foránea "id_parque"-FK, id_user como llave primaria "id_user"-PK & a su vez llave foránea "id_user"-FK, calificación y por ultimo el comentario.
Parque	En esta tabla se guardan los datos de un parque, su identificador "id"-PK, el nombre del parque, código del parque, localidad, área, estrato, escala, los cuales están asociados a las tablas de cancha deportiva, equipamiento, mobiliario, juego, escenario deportivo y diagnóstico de parque.
Parque_Cancha	En esta tabla se contiene los registros de relación entre la tabla Parque y Cancha_Deportiva, con los campos de id_parque como llave primaria "id_parque"-PK & llave foránea a su vez "id_parque"-FK, y id_cancha como llave primaria "id_cancha"-PK & llave foránea a su vez "id_cancha"-FK.
Cancha_Deportiva	En esta tabla se guardan los datos de una cancha deportiva con el identificador "id"-PK, el tipo de cancha, ancho, largo, área, el material,

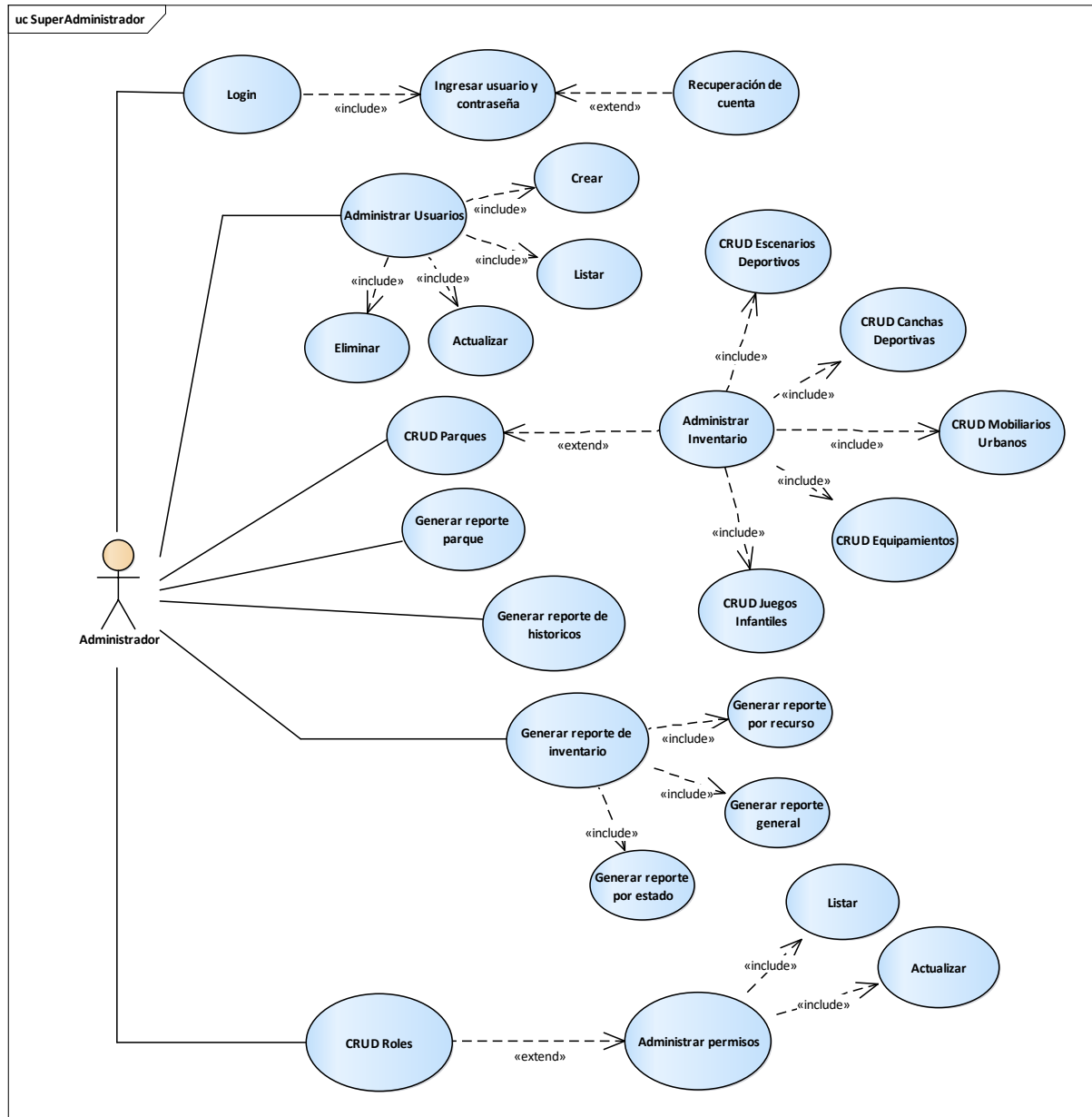
	iluminación, cerramiento, camerino, descripción, y estado.
Parque_Equipamiento	En esta tabla se contiene los registros de relación entre la tabla Parque y Equipamiento, con los campos de id_parque como llave primaria "id_parque"-PK & llave foránea a su vez "id_parque"-FK, y id_equipamiento como llave primaria "id_equipamiento"-PK & llave foránea a su vez "id_equipamiento"-FK.

Fuente: Autores

DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

El diagrama de casos de uso es un tipo de diagrama UML de comportamiento y se usa frecuentemente para analizar varios sistemas. Permiten visualizar los diferentes tipos de roles en un sistema y cómo esos roles interactúan con el sistema

Figura 2. Diagrama casos de usos, rol administrador



Fuente: Autores

Tabla 2. Descripción casos de uso, rol Administrador

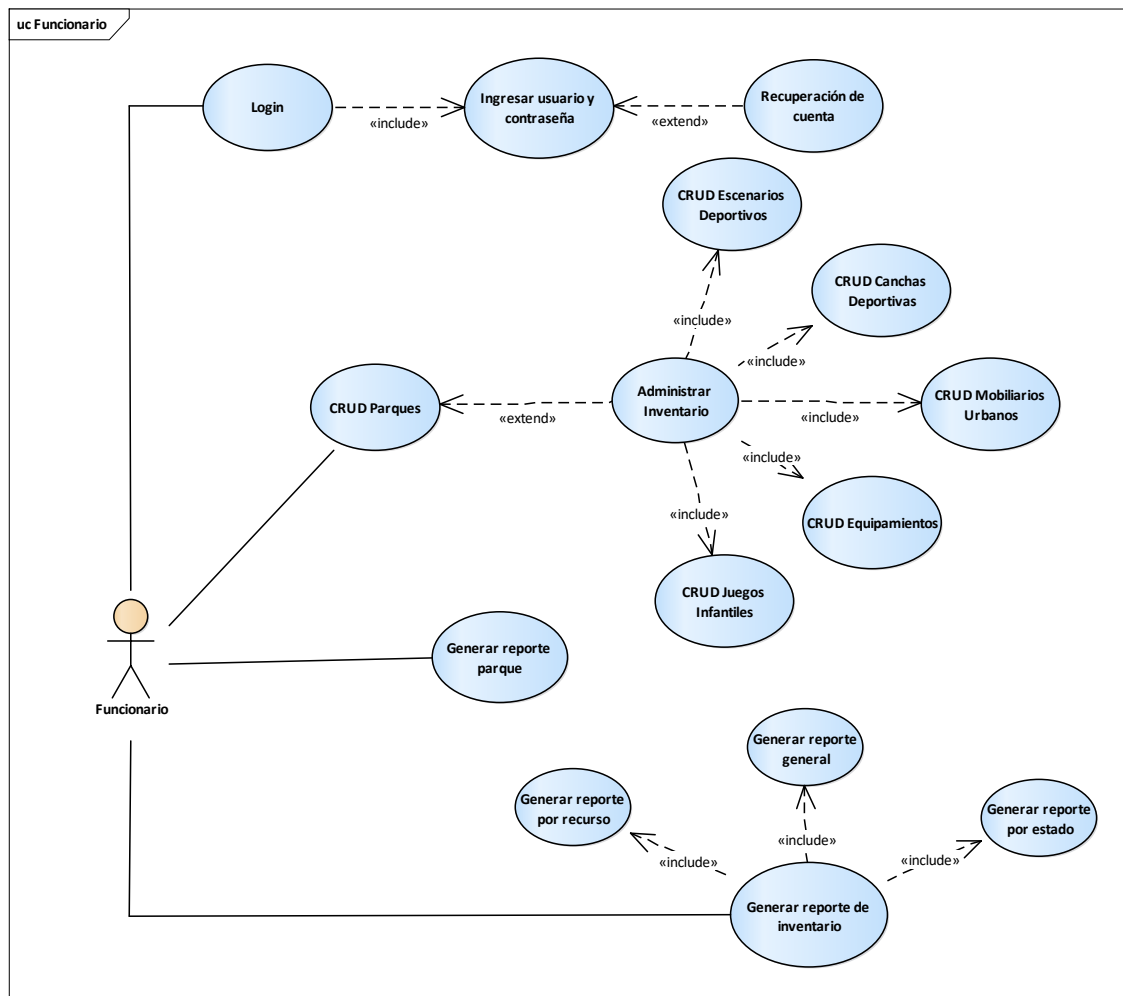
Caso de Uso	Descripción
Login	Esta actividad permite al administrador del sistema ingresar a la plataforma, para ello debe realizar la autenticación por medio de un usuario y contraseña previamente

	asignados
CRUD Mobiliario Urbano	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los mobiliarios, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar un mobiliario
CRUD Parques	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los parques, este caso de uso incluye crear, actualizar, listar y eliminar un parque
Administrar usuarios	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los usuarios, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar un usuario del sistema.
Administrar Inventario	Esta actividad permite al administrador del sistema administrar el inventario de todos los parques registrados del sistemas y realizar procesos para hacer una búsqueda del parque y acceder a sus zonas como lo son: canchas deportivas, equipamientos, mobiliarios urbanos, juegos infantiles y escenarios deportivos.
CRUD Equipamientos	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los equipamientos, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar un equipamiento

CRUD Canchas Deportivas	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a una cancha deportiva, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar una cancha deportiva.
CRUD Juegos Infantiles	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a un juego infantil, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar una cancha deportiva.
CRUD Escenarios Deportivos	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a un escenario deportivo, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar una cancha deportiva.
CRUD Roles	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los roles del sistema, donde podrá crear, actualizar, eliminar, listar y a su vez podrá asignar permisos por el rol registrado.
CRUD Permisos	Esta actividad permite al administrador del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los permisos del sistema, donde podrá actualizar y listar los permisos registrados al sistema.
Generar reporte de parque	Esta actividad permite al administrador del sistema crear un archivo (pdf o excel) con la información general de un parque.
Generar reporte de históricos	Esta actividad permite al administrador crear un archivo (pdf o excel) con el historial de modificaciones que ha realizado los usuarios del sistema con respecto a los activos de los parques.

Generar reporte de inventario	Esta actividad permite al administrador del sistema generar reportes en archivo (pdf o excel) con la información de los inventarios del parque, además podrá generar reportes de inventario ya sea por recurso o por estado de infraestructura.
-------------------------------	---

Figura 3. Diagrama casos de usos, rol funcionario



Fuente: autores

Tabla 3. Descripción casos de uso, rol funcionario

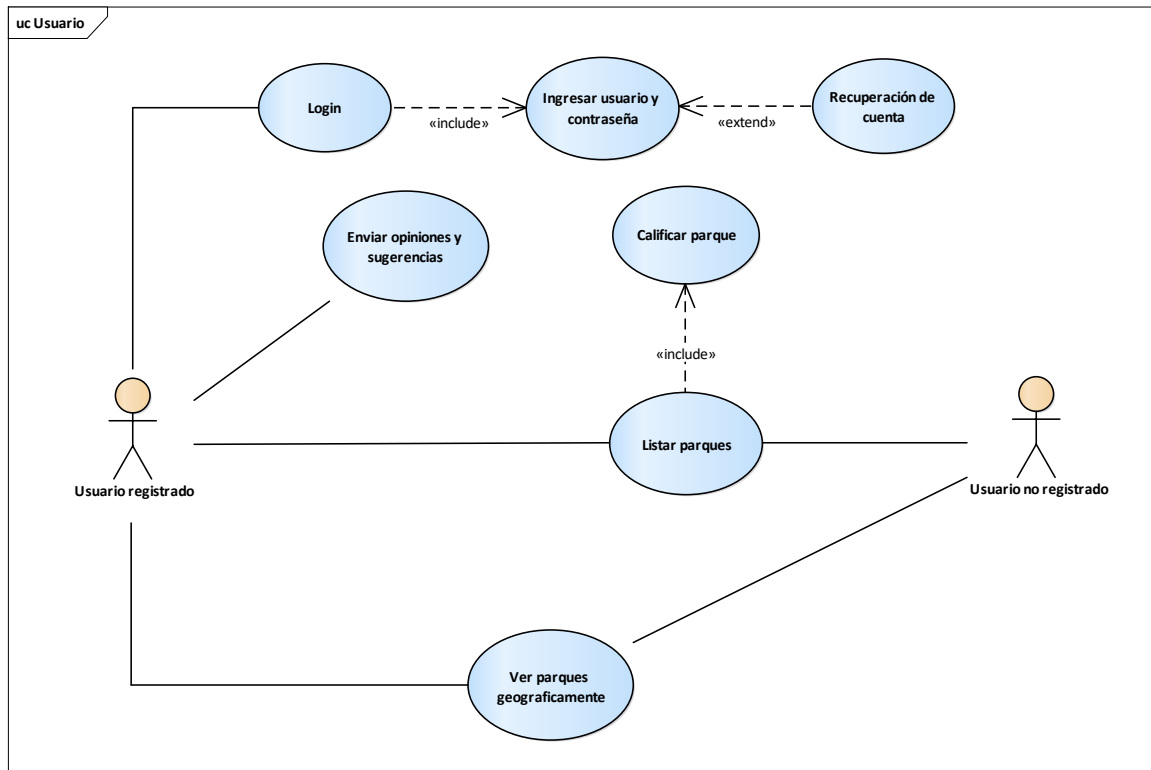
Caso de Uso	Descripción
Login	Esta actividad permite al funcionario del sistema ingresar a la plataforma, para ello debe realizar la autenticación por medio de un usuario y contraseña previamente asignados.

CRUD Parques	Esta actividad permite al funcionario del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los parques, este caso de uso incluye crear, actualizar, listar y eliminar un parque
Administrar inventario	Esta actividad permite al funcionario del sistema administrar el inventario de todos los parques registrados del sistemas y realizar procesos para hacer una búsqueda del parque y acceder a sus zonas como lo son: canchas deportivas, equipamientos, mobiliarios urbanos, juegos infantiles y escenarios deportivos.
CRUD Mobiliario Urbano	Esta actividad permite al funcionario del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los mobiliarios, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar un mobiliario
CRUD Equipamientos	Esta actividad permite al funcionario del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a los equipamientos, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar un equipamiento.
CRUD Canchas Deportivas	Esta actividad permite al funcionario del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a una cancha deportiva, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar una cancha deportiva.

CRUD Juegos Infantiles	Esta actividad permite al funcionario del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a un juego infantil, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar una cancha deportiva.
CRUD Escenarios Deportivos	Esta actividad permite al funcionario del sistema realizar diferentes procesos en la base de datos con respecto a un escenario deportivo, este caso de uso incluye crear, editar, ver y eliminar una cancha deportiva.
Generar reporte de parque	Esta actividad permite al funcionario del sistema crear un archivo (pdf o excel) con la información general de un parque.
Generar reporte de inventario	Esta actividad permite al administrador del sistema generar reportes en archivo (pdf o excel) con la información de los inventarios del parque, además podrá generar reportes de inventario ya sea por recurso o por estado de infraestructura.

Fuente: autores

Figura 4. Diagrama casos de usos, rol usuario



Fuente: Autores

Tabla 4. Descripción casos de uso, rol Usuario

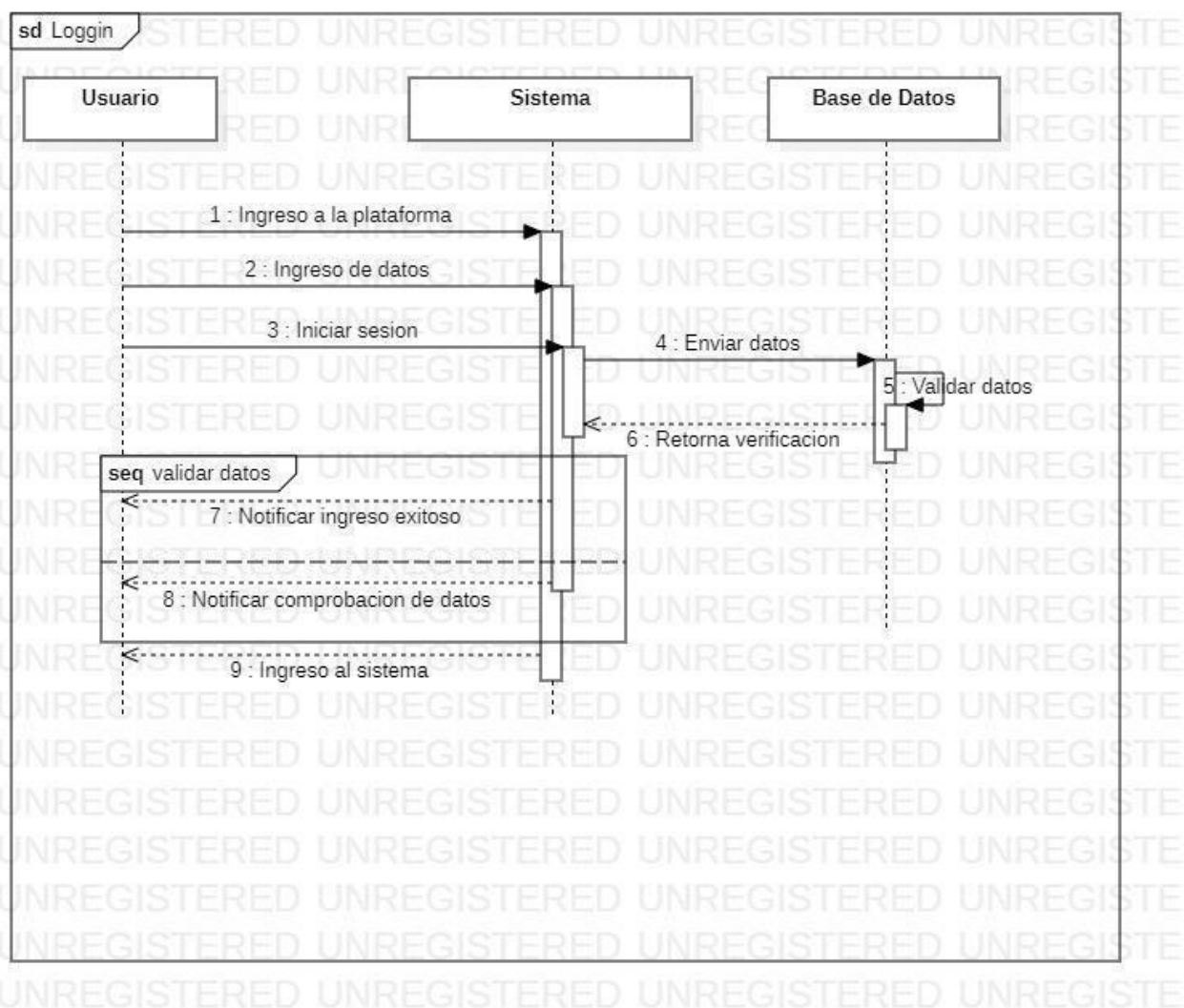
Casos de uso	Descripción
Login	Esta actividad permite al usuario registrado del sistema ingresar a la plataforma, para ello debe realizar la autenticación por medio de un usuario y contraseña.
Enviar opiniones y sugerencias	Esta actividad permite al usuario registrado del sistema enviar comentarios desde la página sobre la plataforma.
Listar parques	Esta actividad permite al usuario registrado y no registrado ver el listado de los parques registrados por el sistema con información detallada de cada parque.
Ver parques geográficamente	Esta actividad permite al usuario registrado y no registrado localizar los parques registrados por el sistema de forma geográfica su ubicación

Fuente: Autores

DIAGRAMAS DE SECUENCIAS

El diagrama de secuencia es un tipo de diagrama usado para modelar interacción para lo cual emplea la especificación de los objetos que se encuentran en un escenario y la secuencia de mensajes intercambiados entre ellos, con el fin de llevar a cabo una transacción del sistema.

Figura 5. Diagrama de secuencia, Login

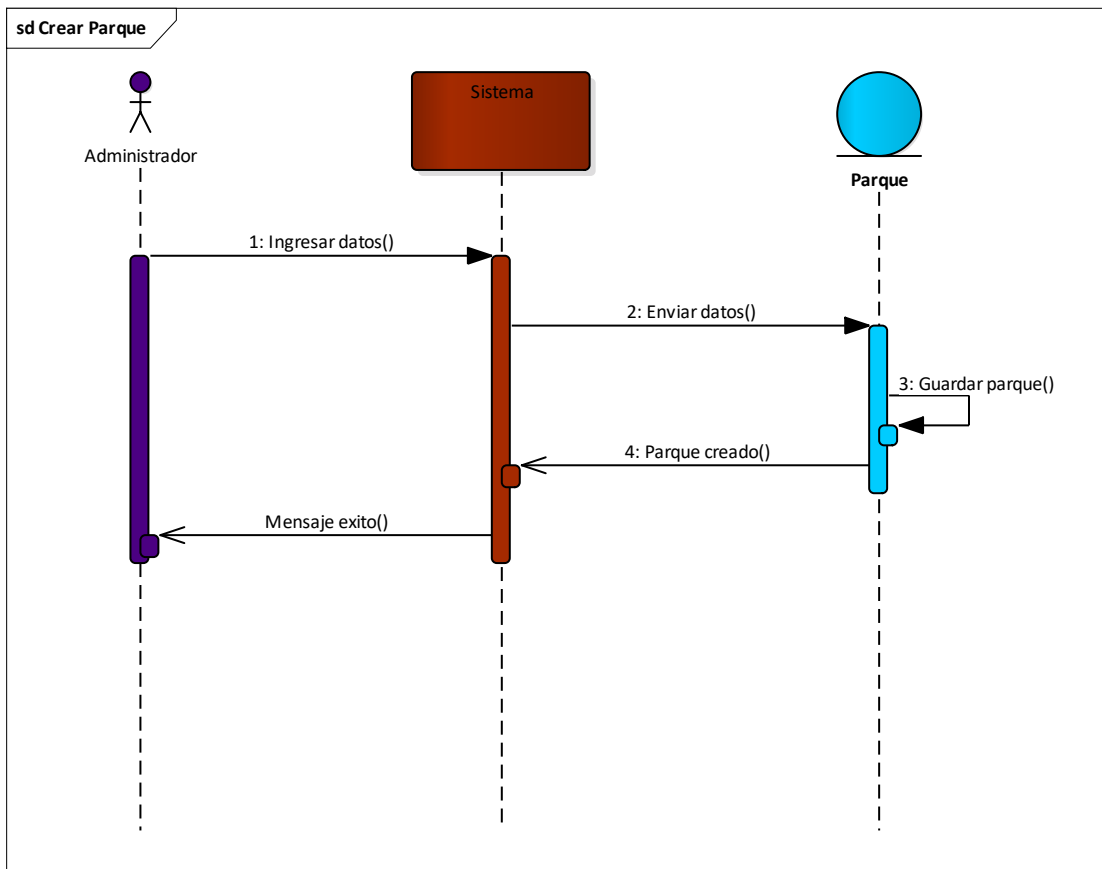


Fuente: Autores.

Tabla 5. Descripción diagrama de secuencia, Login

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Usuario	Este es el usuario que ingresa al sistema y se quiere loguear
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración de programas académicos modulo inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos de los diferentes roles, archivos entre otras cosas.

Fuente: Autores.

Figura 6. Diagrama de secuencia, Crear parque

Fuente: Autores.

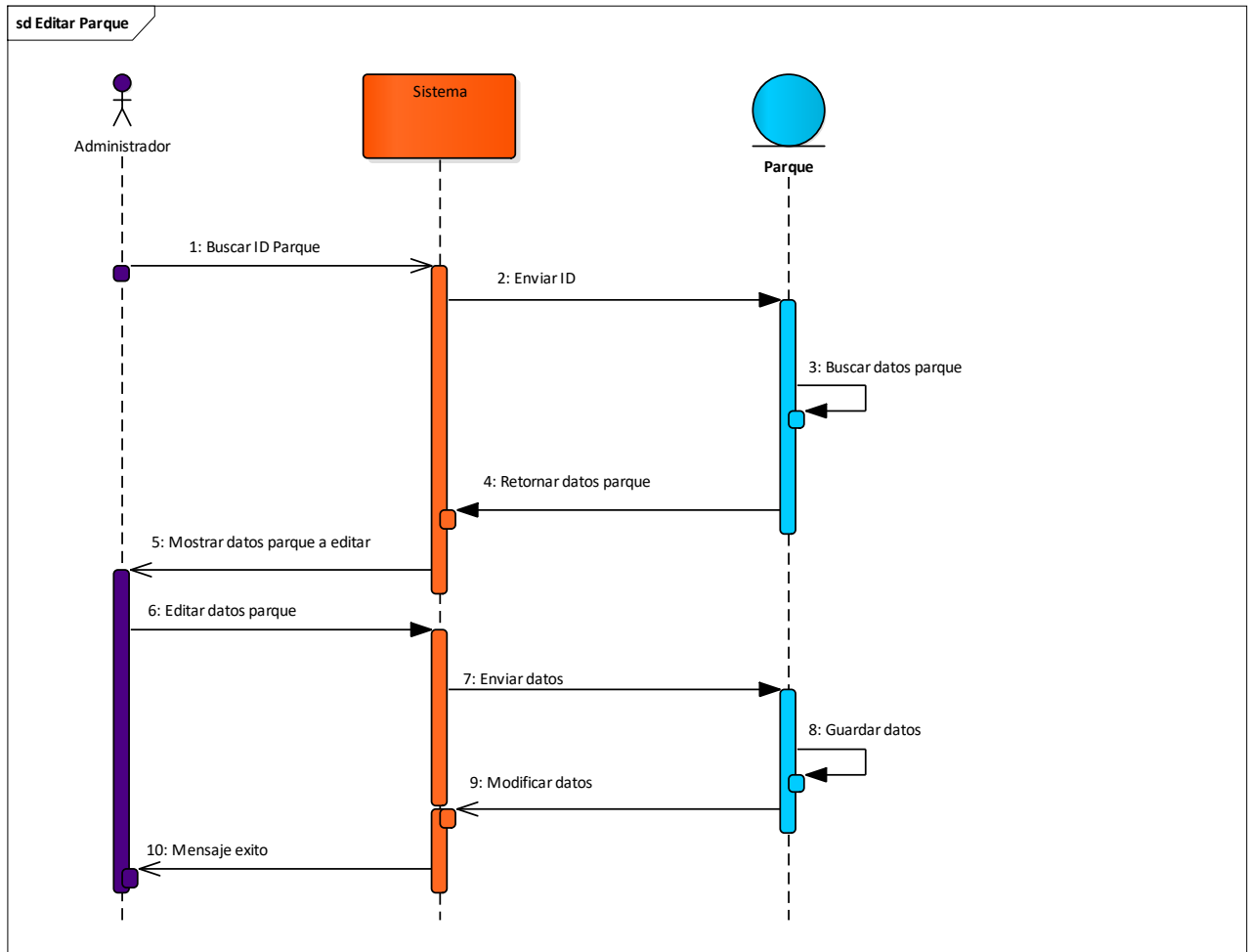
Tabla 6. Descripción del diagrama de secuencia, Crear parque

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción

Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parques	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente: Autores.

Figura 7. Diagrama de secuencia, Editar Parque



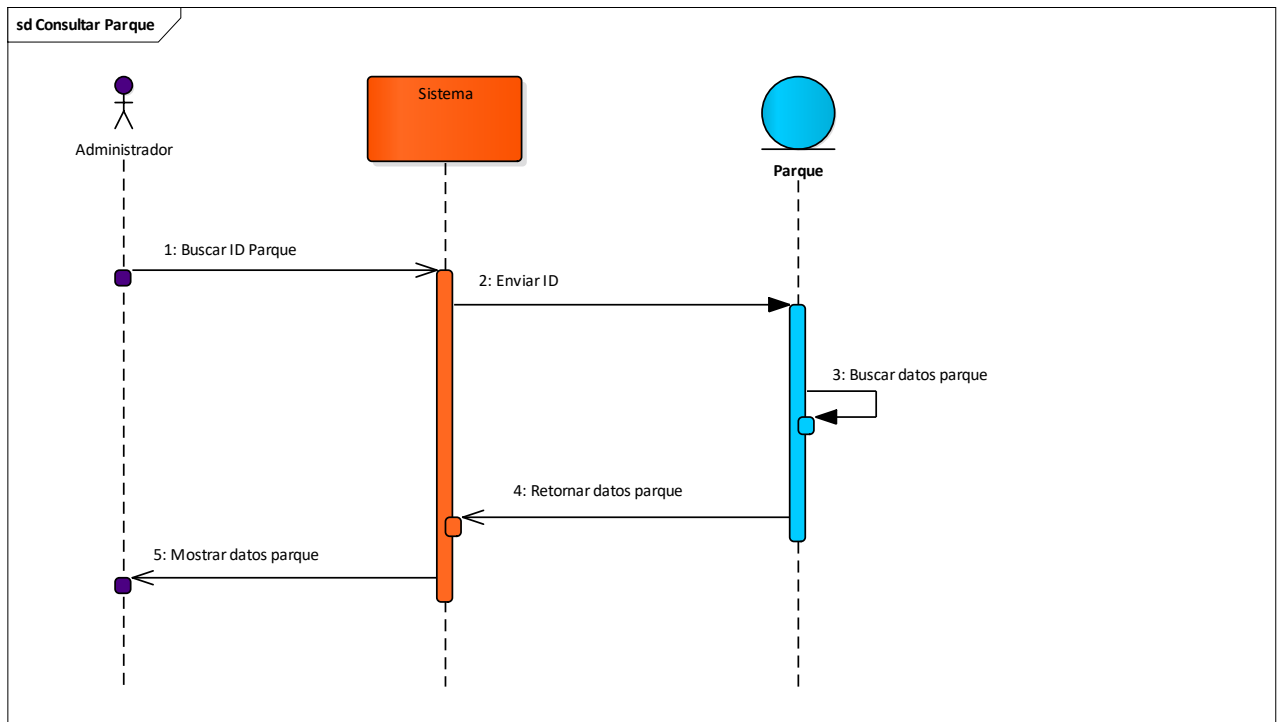
Fuente:

Autores

Tabla 7. Descripción del diagrama de secuencia, Editar parque

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente: Autores.

Figura 8. Diagrama de secuencia, Ver Parque

Fuente: Autores

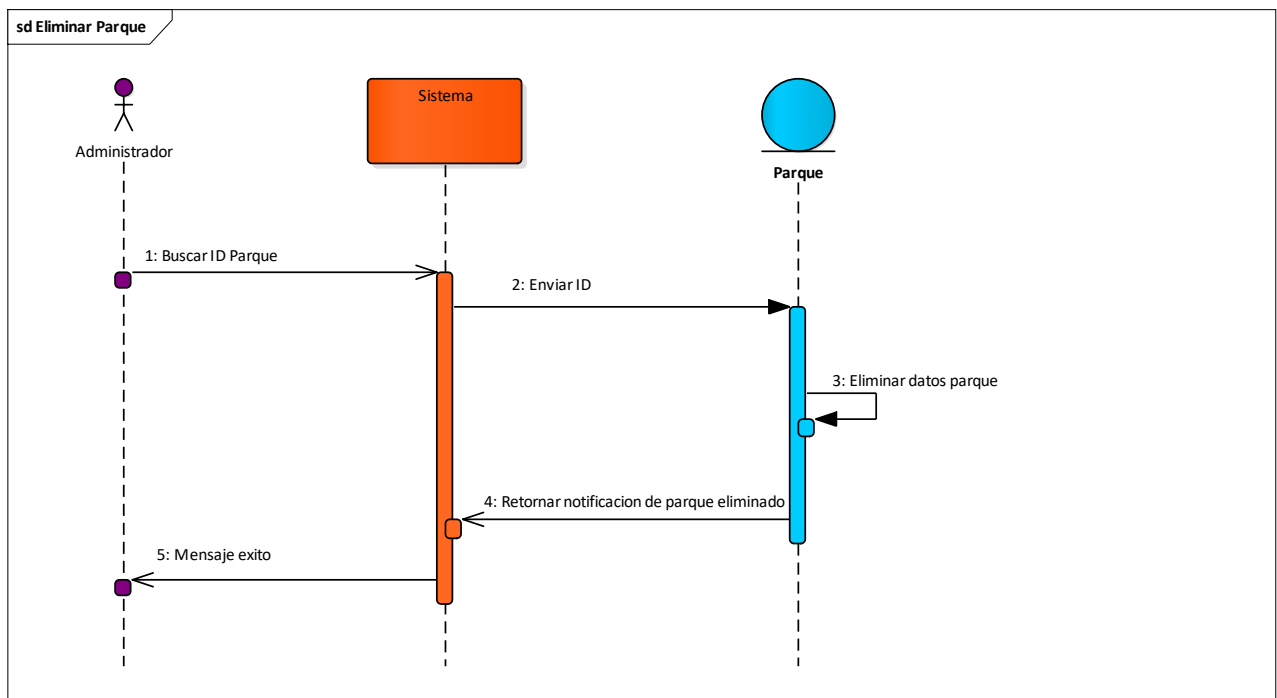
Tabla 8. Descripción del diagrama de secuencia, Ver Parque

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	

Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente: Autores.

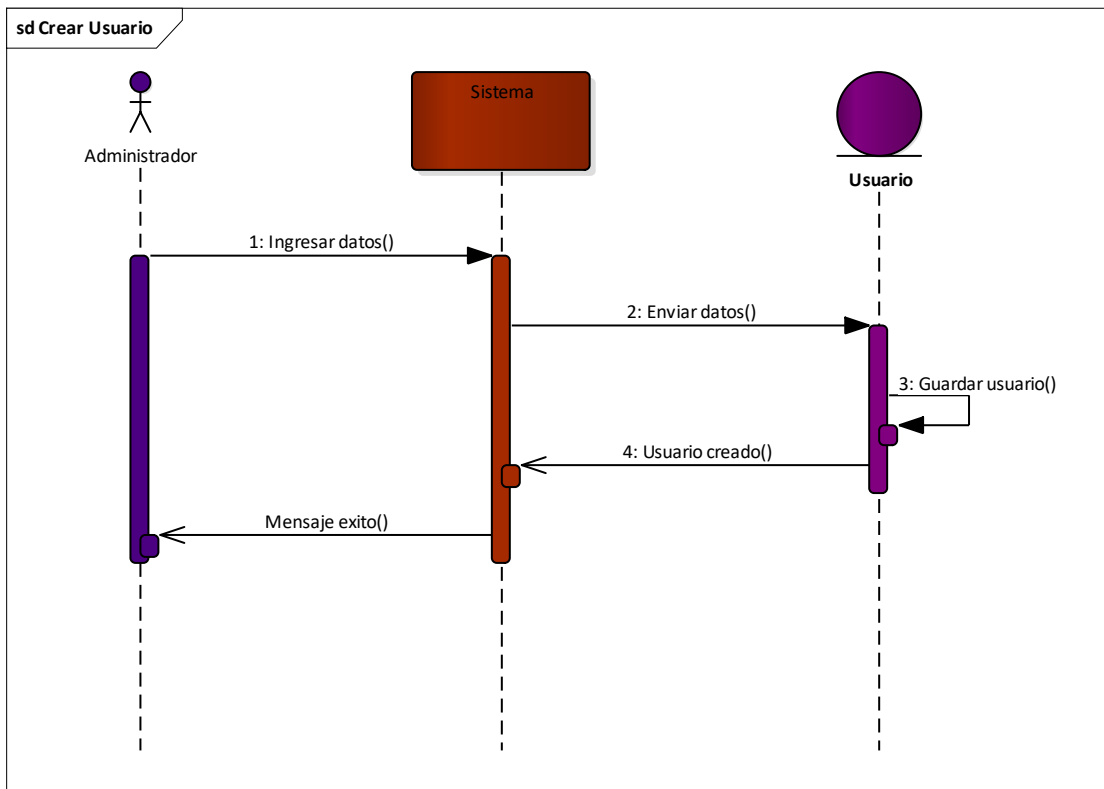
Figura 9. Diagrama de secuencia, Eliminar parque



Fuente: Autores.

Tabla 9. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar parque

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Figura 10. Diagrama de secuencia, Crear Usuario

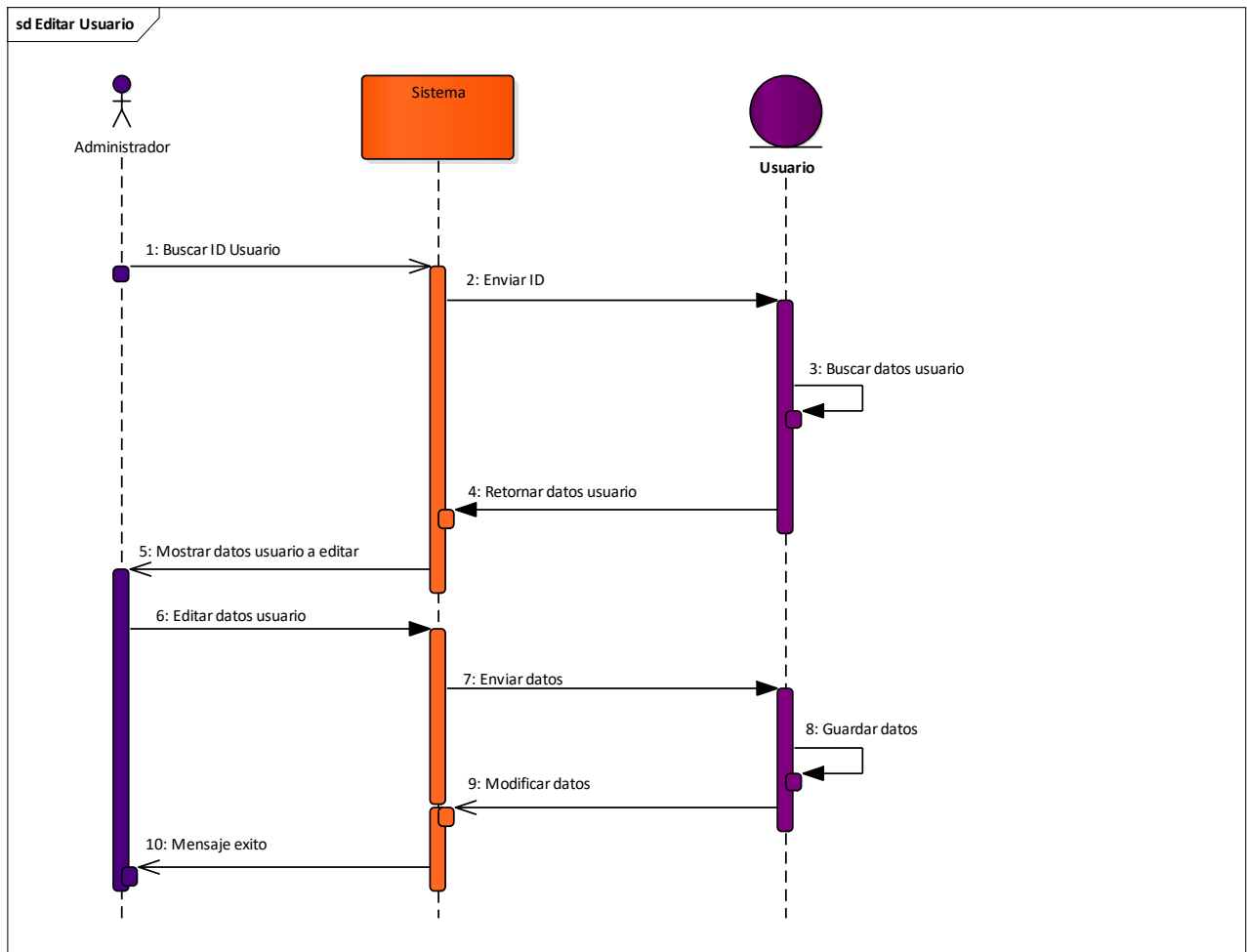
Fuente: Autores.

Tabla 10. Descripción del diagrama de secuencia, Crear usuario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente: autores

Figura 11. Diagrama de secuencia, Editar Usuario

Fuente:

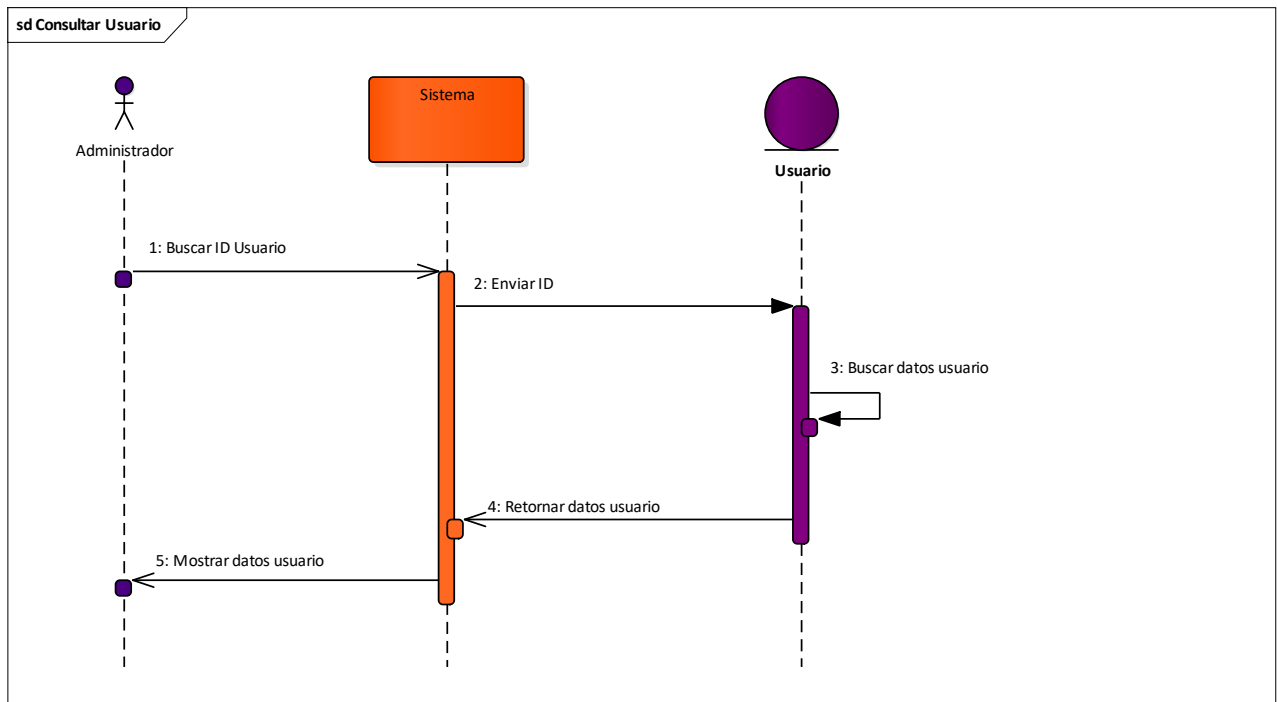
Autores

Tabla 11. Descripción del diagrama de secuencia, Editar usuario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente:

Autores

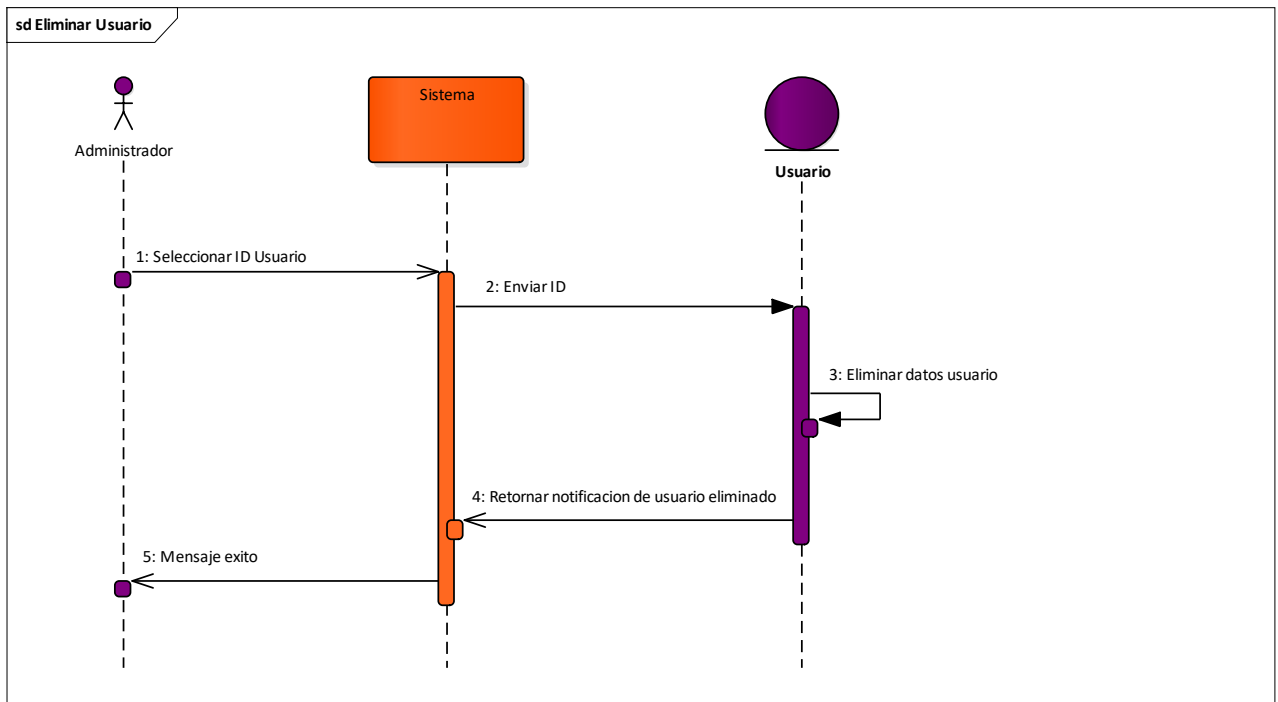
Figura 12. Diagrama de secuencia, Ver usuario

Fuente: Autores

Tabla 12. Descripción del diagrama de secuencia, Ver usuario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente: Autores.

Figura 13. Diagrama de secuencia, Eliminar usuario

Fuente: Autores.

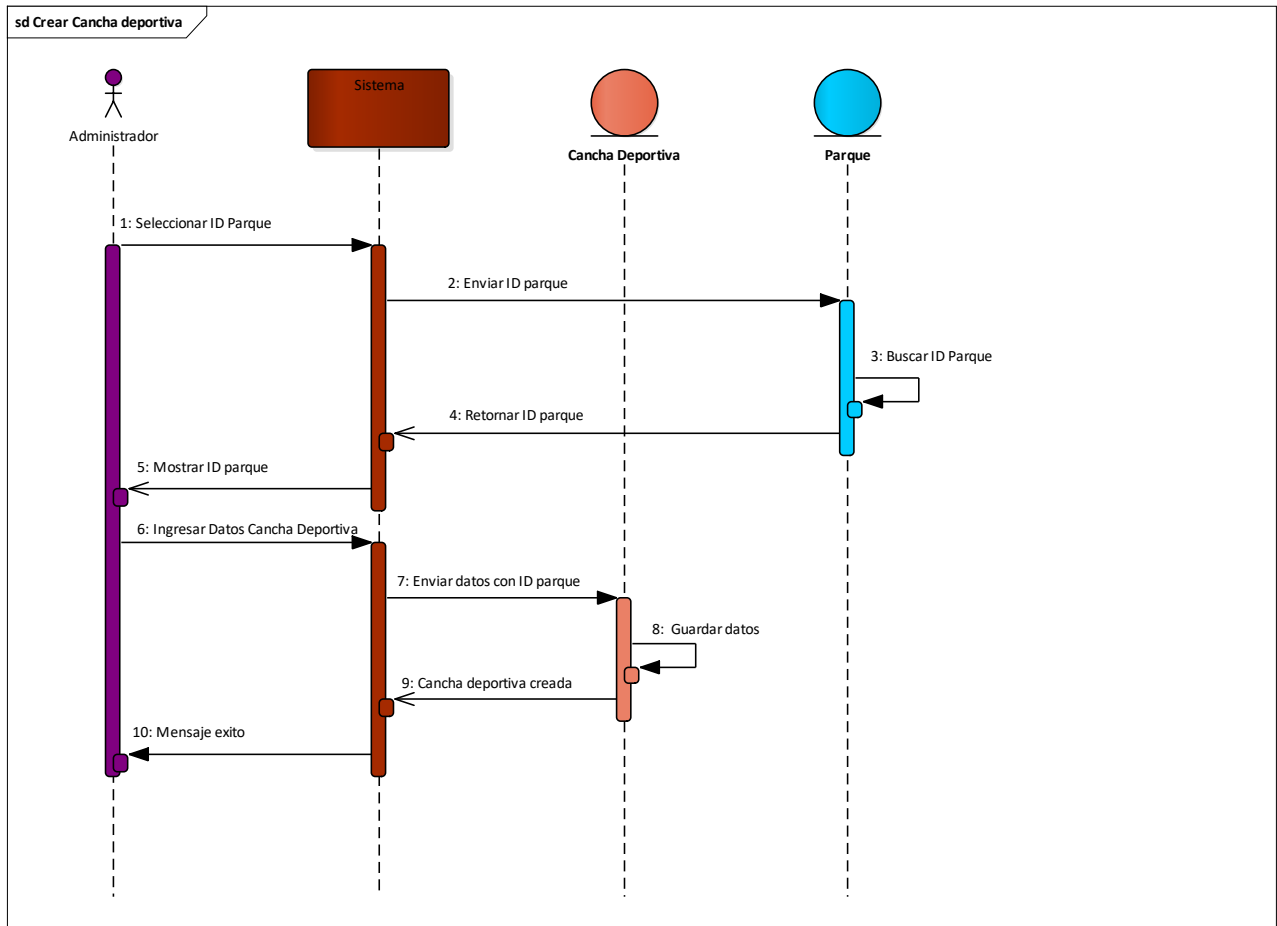
Tabla 13. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar usuario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	

Nombre del objeto	Descripción
Base de datos	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque

Fuente: Autores.

Figura 14. Diagrama de secuencia, Crear Cancha Deportiva



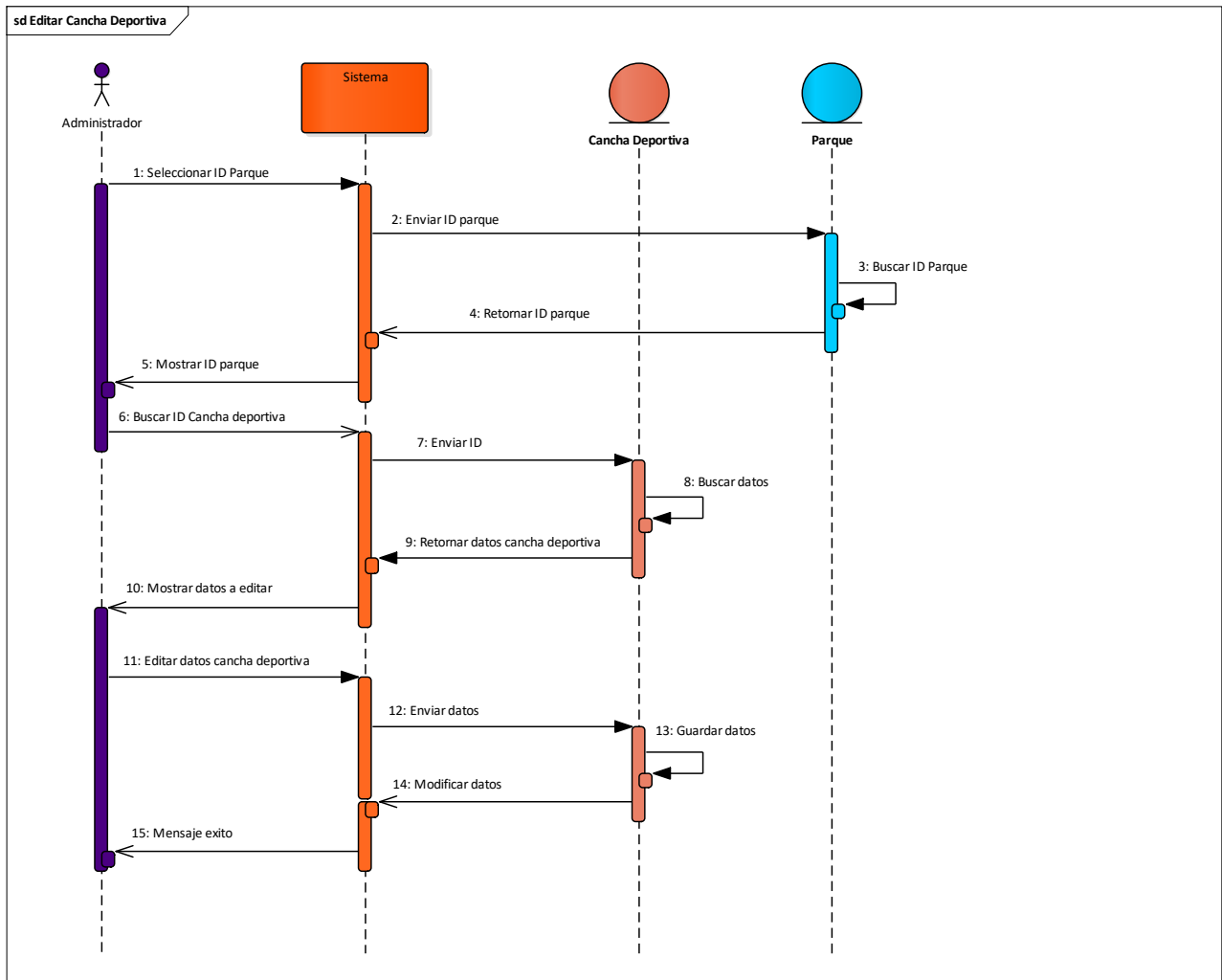
Fuente:

Autores

Tabla 14. Descripción del diagrama de secuencia, Crear cancha deportiva

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Cancha deportiva	Base de datos donde se almacenarán los datos de cancha deportiva de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 15. Diagrama de secuencia, Editar Cancha Deportiva

Fuente: Autores.

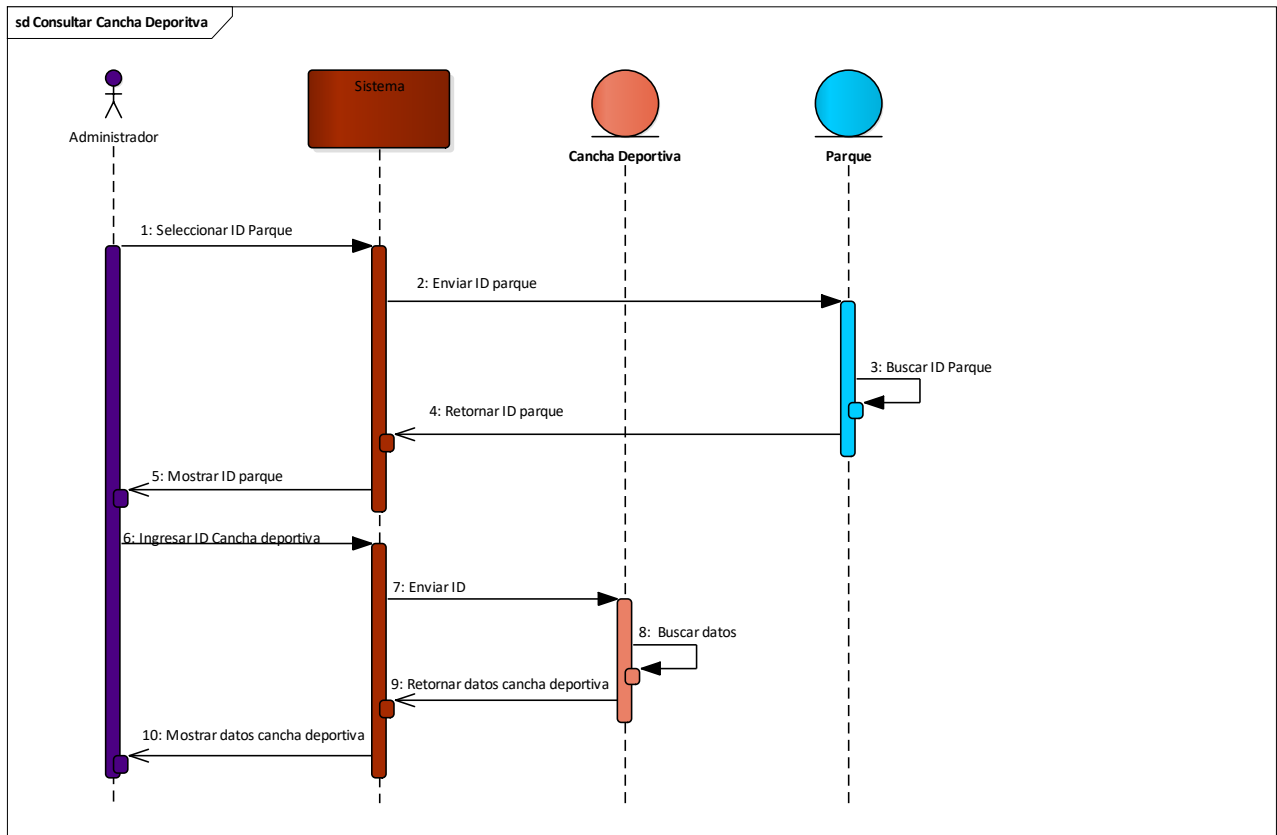
Tabla 15. Descripción del diagrama de secuencia, Editar cancha deportiva

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	

Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Cancha deportiva	Base de datos donde se almacenarán los datos de cancha deportiva de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 16. Diagrama de secuencia, Ver cancha deportiva



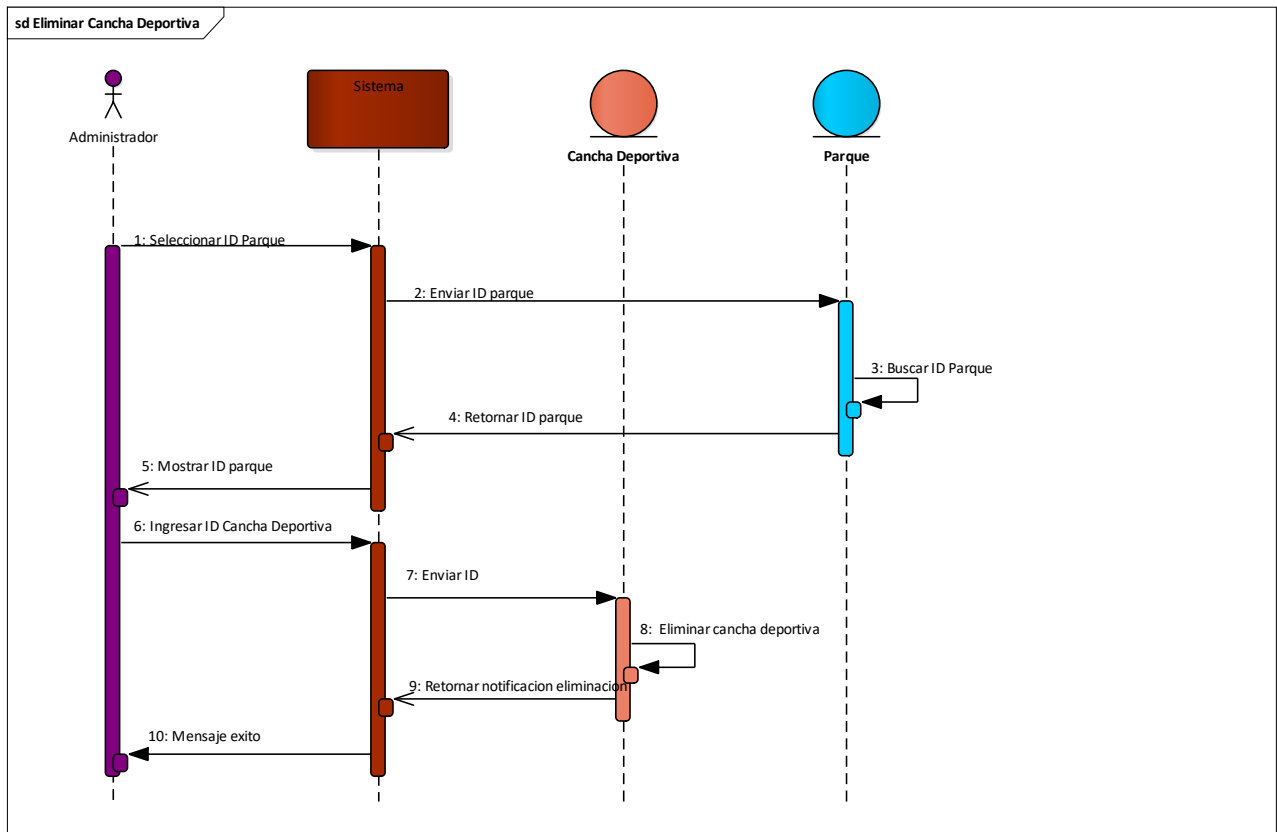
Fuente:

Autores

Tabla 16. Descripción del diagrama de secuencia, Ver cancha deportiva

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Cancha deportiva	Base de datos donde se almacenarán los datos de cancha deportiva de un parque.

Fuente: Autores.

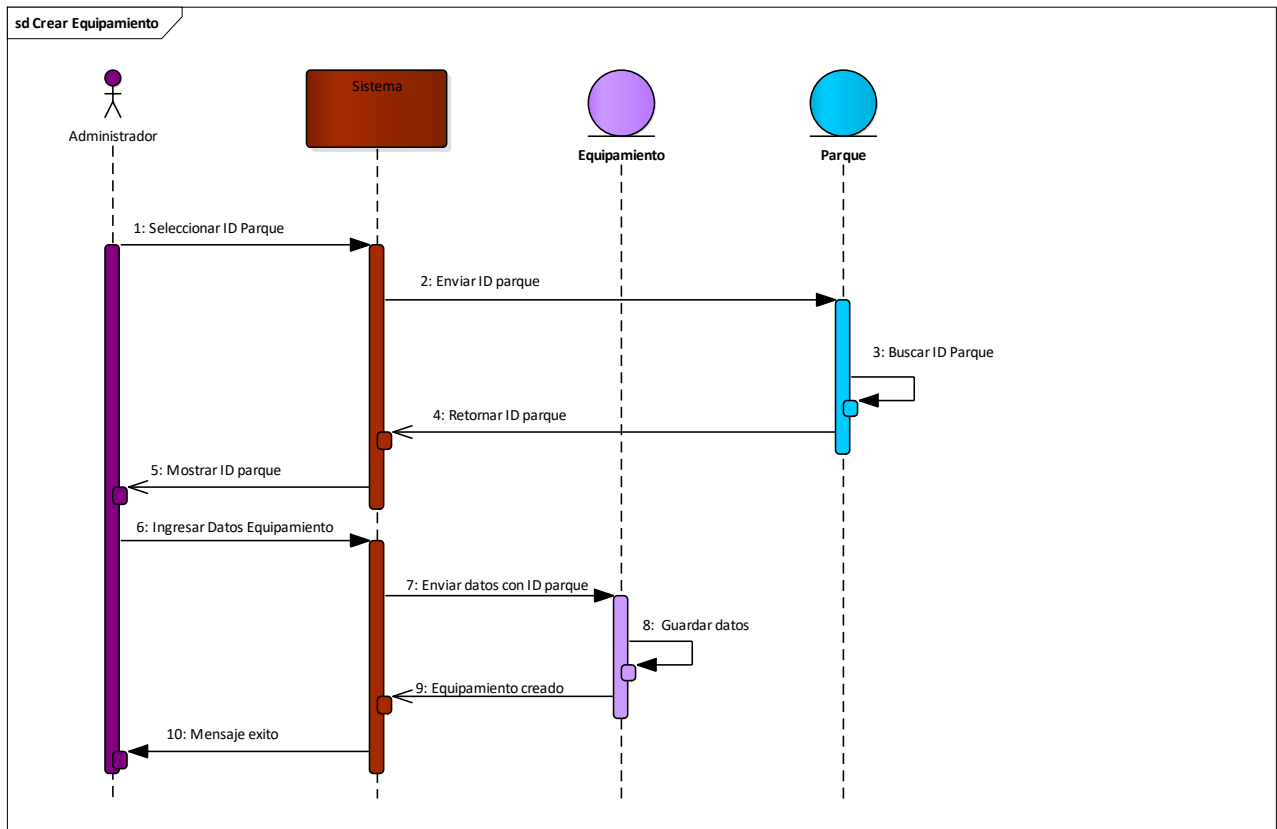
Figura 17. Diagrama de secuencia, Eliminar cancha deportiva

Fuente: Autores.

Tabla 17. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar cancha deportiva

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Cancha deportiva	Base de datos donde se almacenarán los datos de cancha deportiva de un parque.

Fuente: Autores

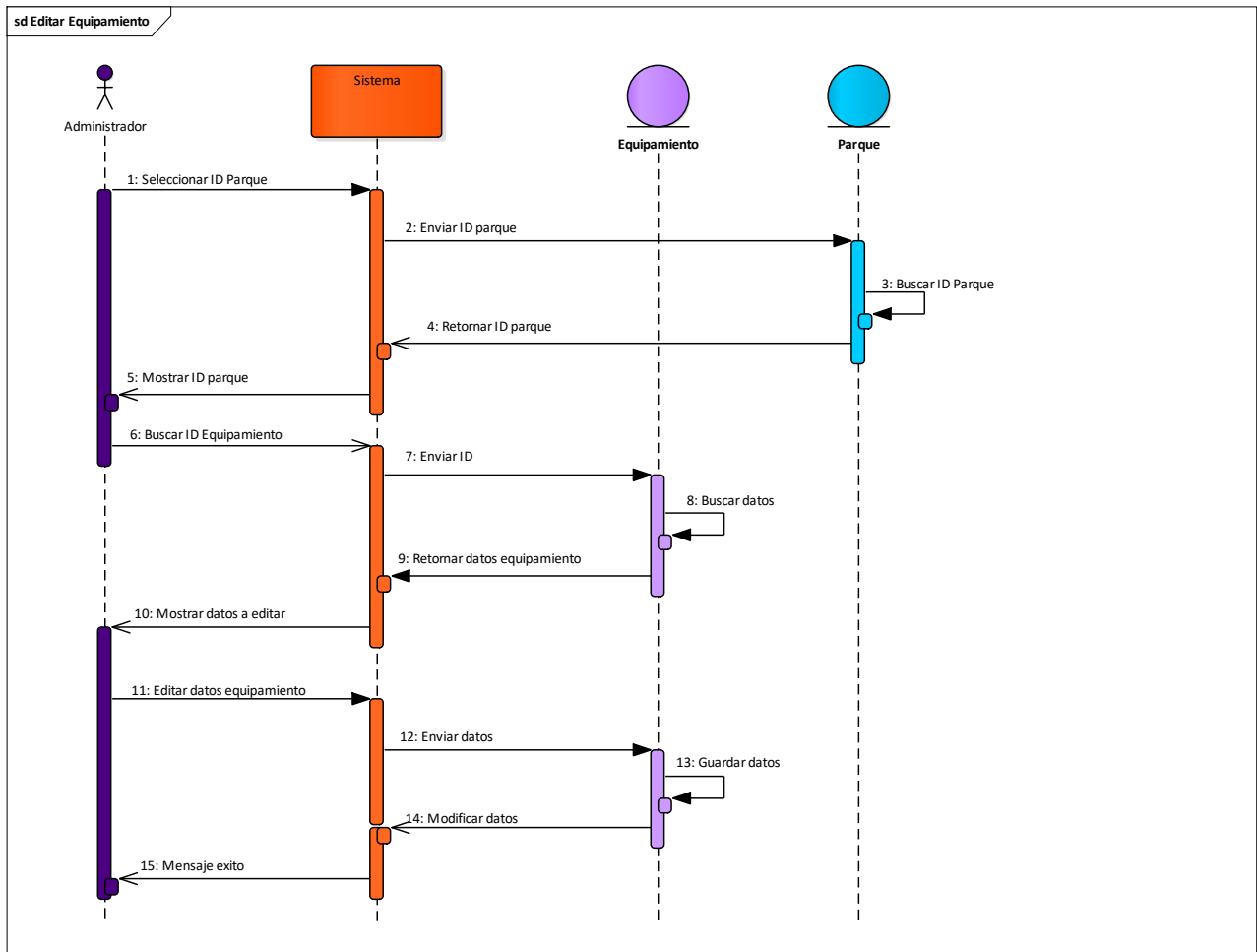
Figura 18. Diagrama de secuencia, Crear Equipamiento

Fuente:

autores

Tabla 18. Descripción del diagrama de secuencia, Crear equipamiento

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Equipamiento	Base de datos donde se almacenarán los datos de equipamientos de un parque.

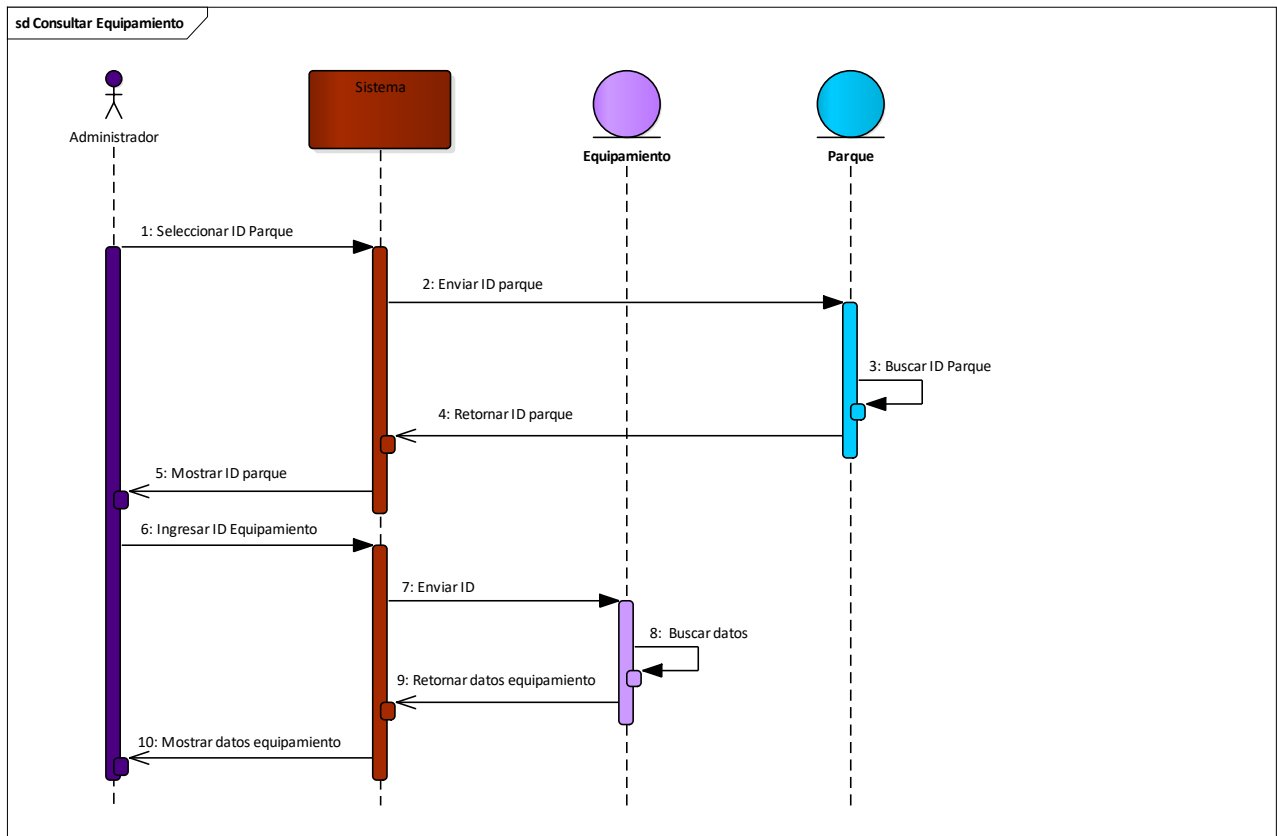
Figura 19. Diagrama de secuencia, Editar equipamiento

Fuente: Autores

Tabla 19. Descripción del diagrama de secuencia, Editar equipamiento

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Equipamiento	Base de datos donde se almacenarán los datos de equipamientos de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 20. Diagrama de secuencia, Ver equipamiento

Fuente:

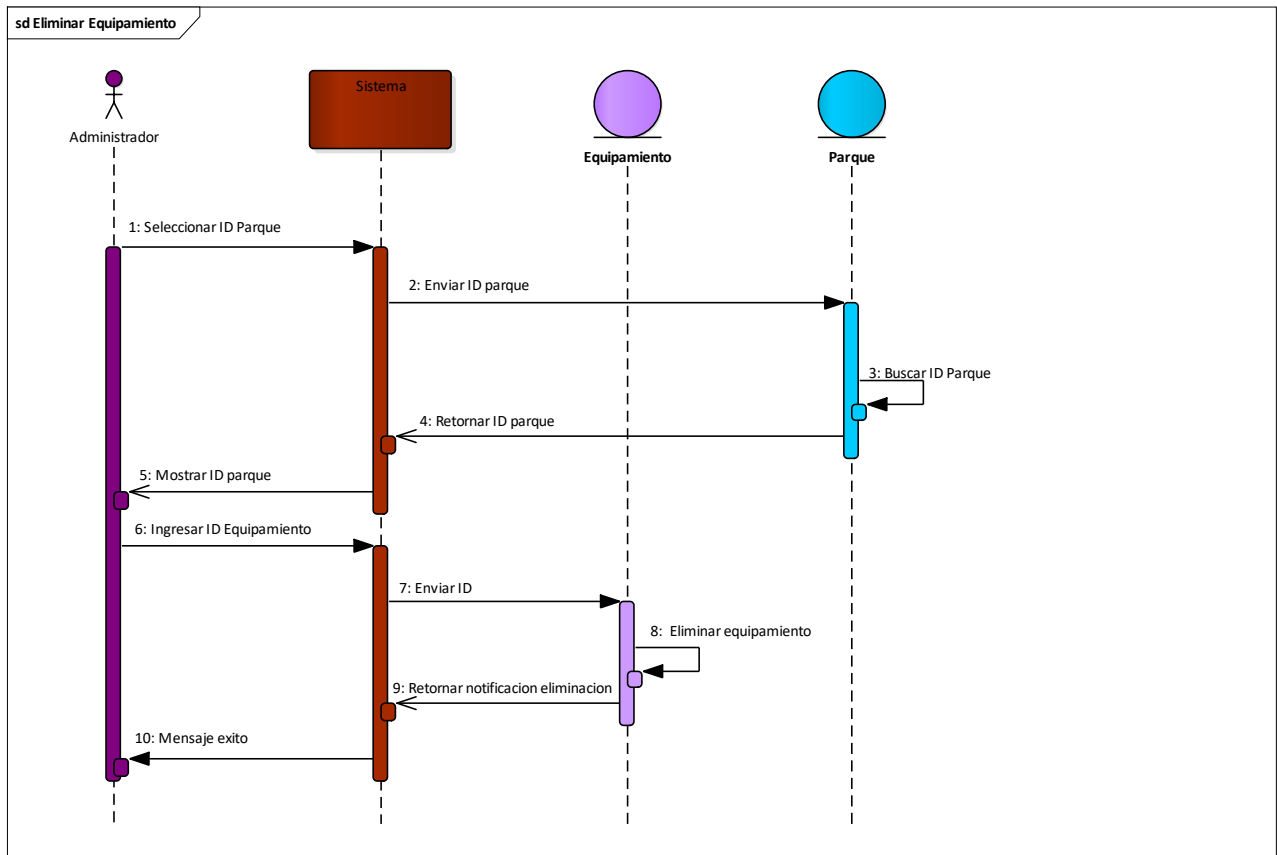
Autores

Tabla 20. Descripción del diagrama de secuencia, ver equipamiento

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Equipamiento	Base de datos donde se almacenarán los datos de equipamientos de un parque.

Fuente:

Autores.

Figura 21. Diagrama de secuencia, Eliminar equipamiento

Fuente: Autores

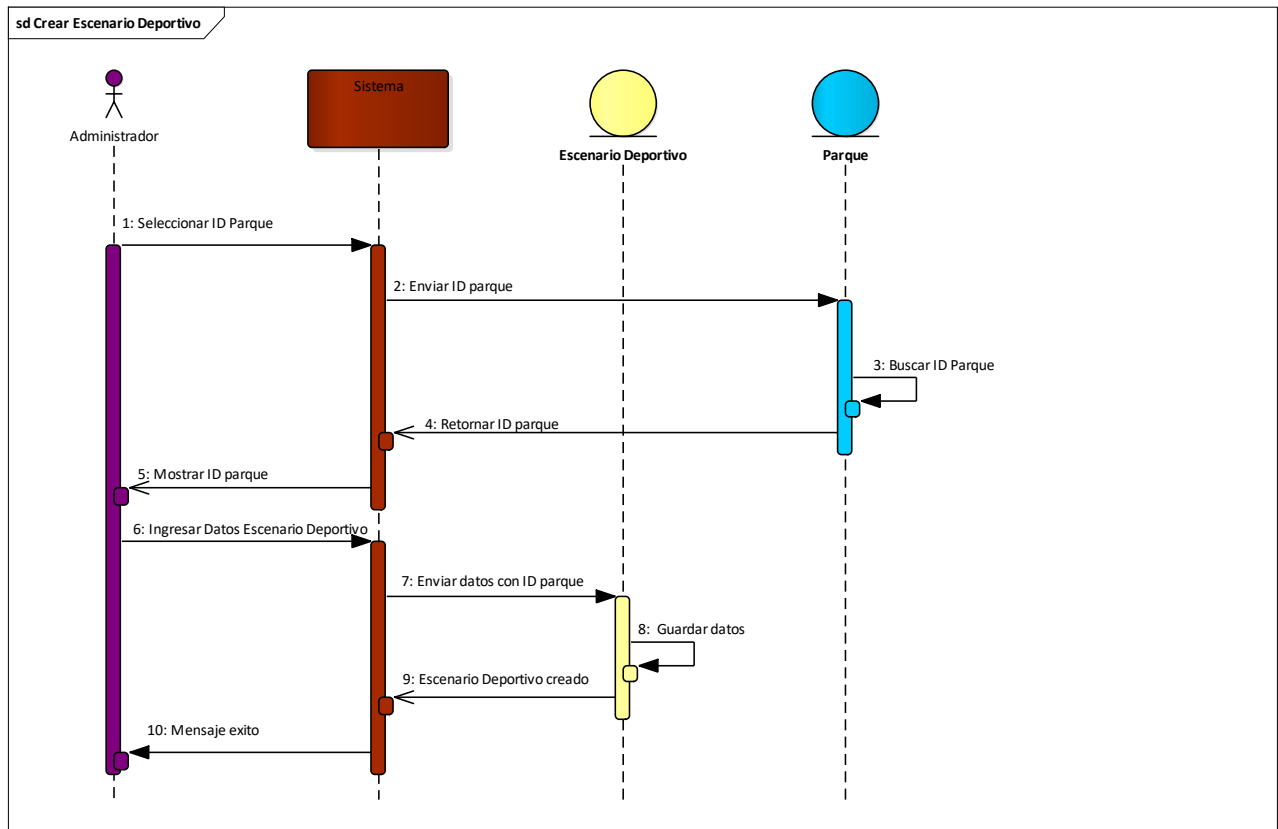
Tabla 21. Descripción del diagrama de secuencia, Ver equipamiento

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción

Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Equipamiento	Base de datos donde se almacenarán los datos de equipamientos de un parque.

Fuente:

autores

Figura 22. Diagrama de secuencia, Crear escenario deportivo

Fuente:

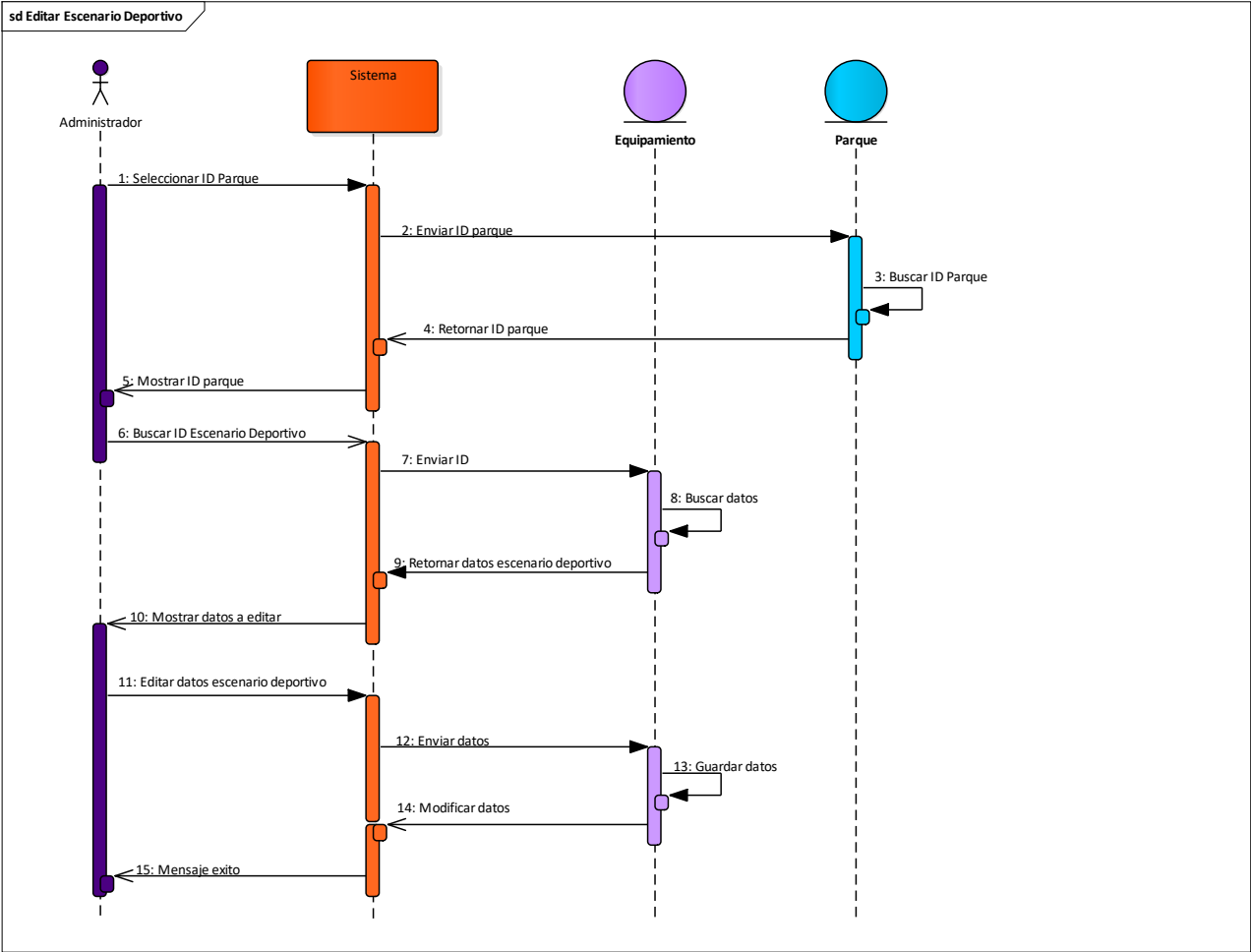
Autores

Tabla 22. Descripción del diagrama de secuencia, crear escenario deportivo

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Escenario deportivo	Base de datos donde se almacenarán los datos de escenarios deportivos de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 23. Diagrama de secuencia, Editar escenario deportivo



Fuente: Autores

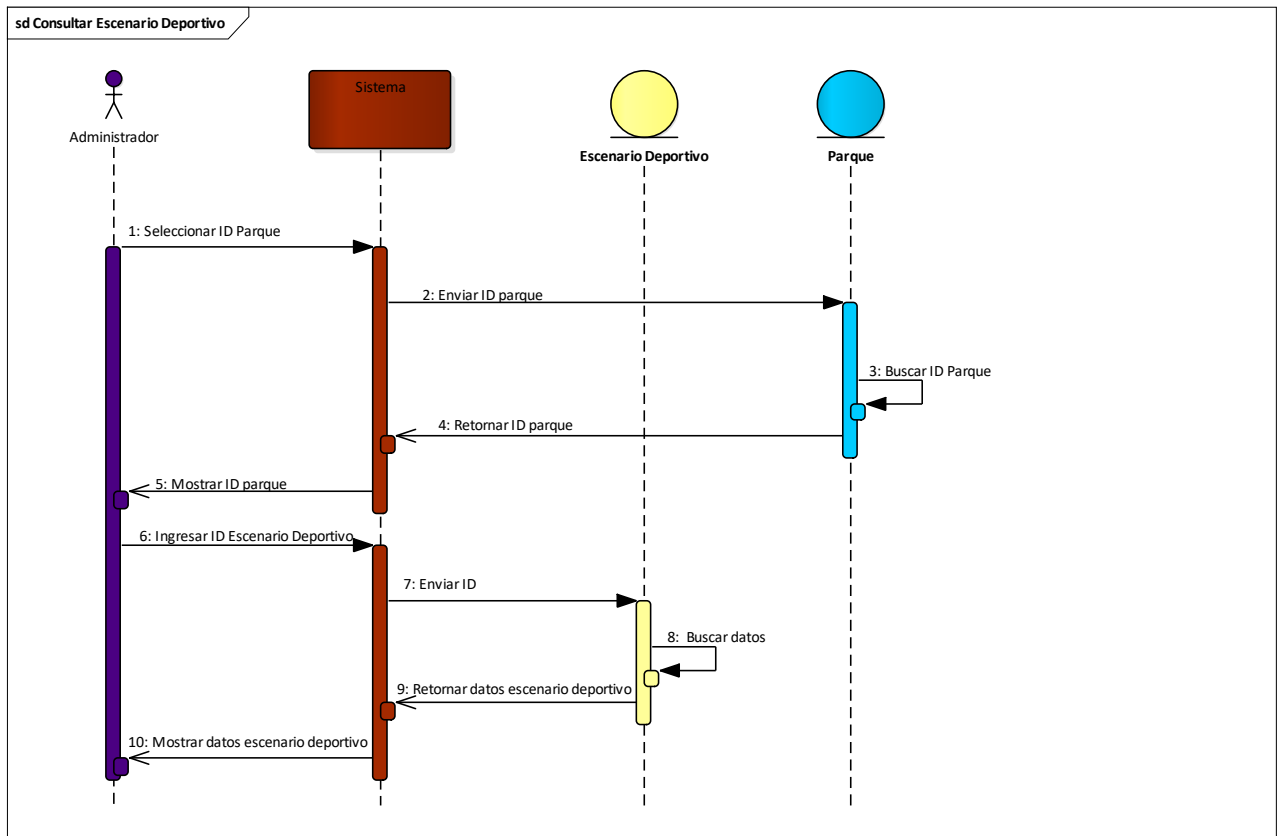
Tabla 23. Descripción del diagrama de secuencia, editar escenarios deportivos

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	

Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Escenario deportivo	Base de datos donde se almacenarán los datos de escenarios deportivos de un parque.

Fuente:

Autores

Figura 24. Diagrama de secuencia, Ver escenario deportivo

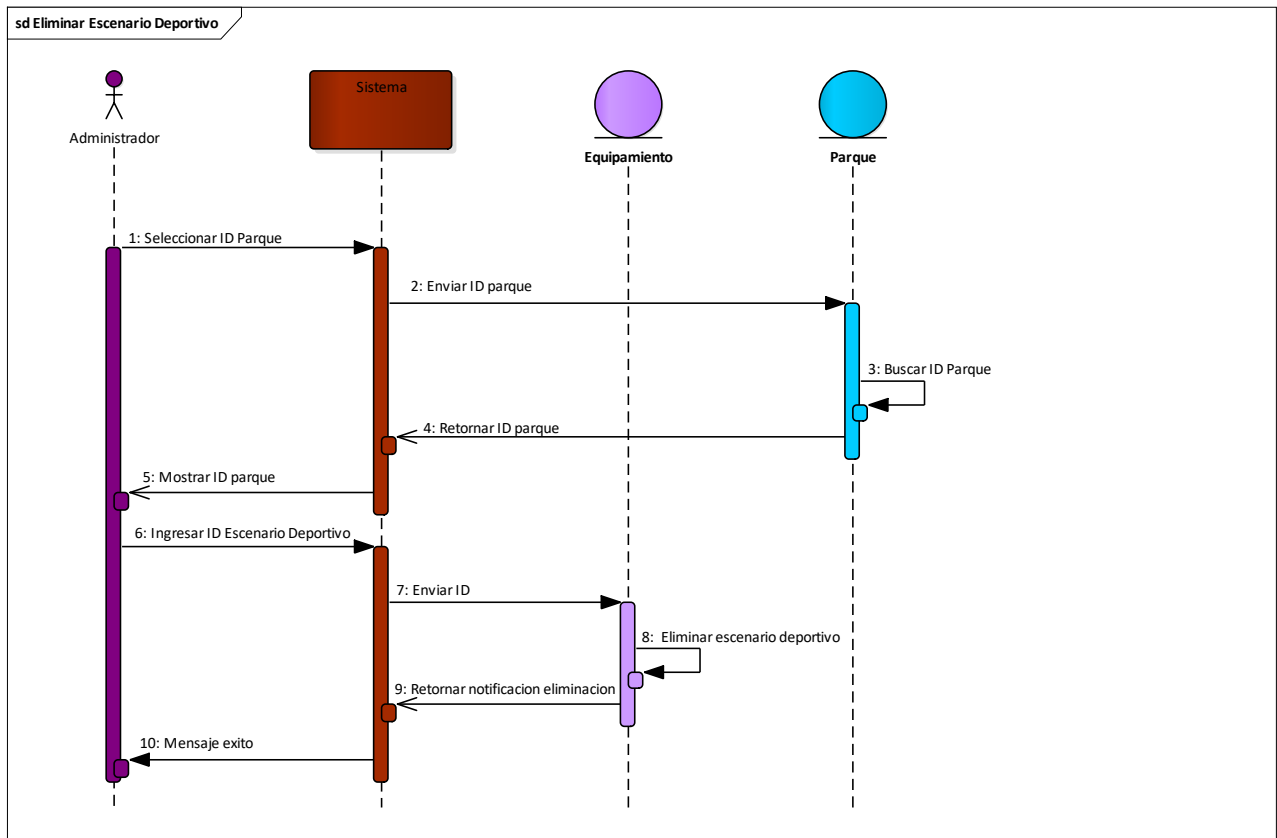
Fuente:

Autores

Tabla 24. Descripción del diagrama de secuencia, Ver escenario deportivo

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Escenario deportivo	Base de datos donde se almacenarán los datos de escenarios deportivos de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 25. Diagrama de secuencia, Eliminar escenario deportivo

Fuente: Autores

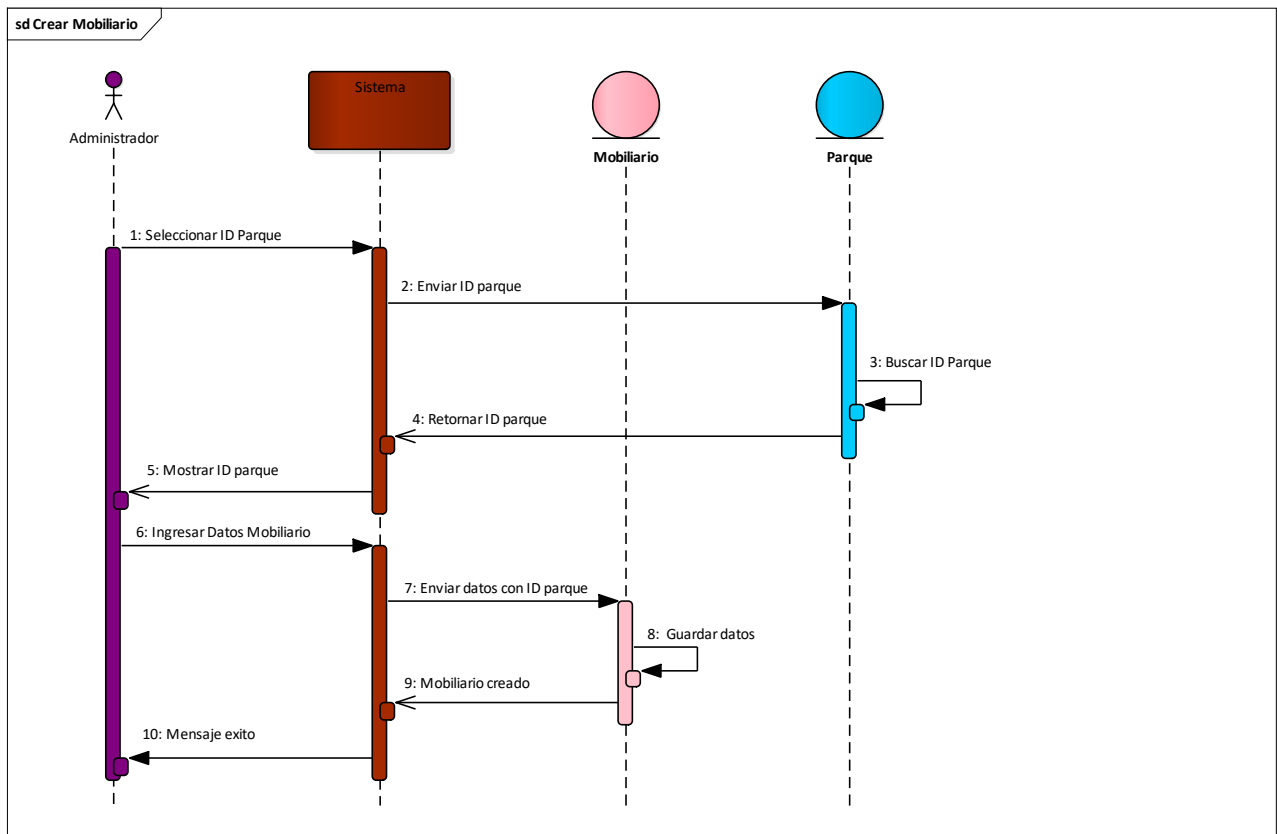
Tabla 25. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar escenario deportivo

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.

Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Escenario deportivo	Base de datos donde se almacenarán los datos de escenarios deportivos de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 26. Diagrama de secuencia, Crear mobiliario



Fuente:

Autores

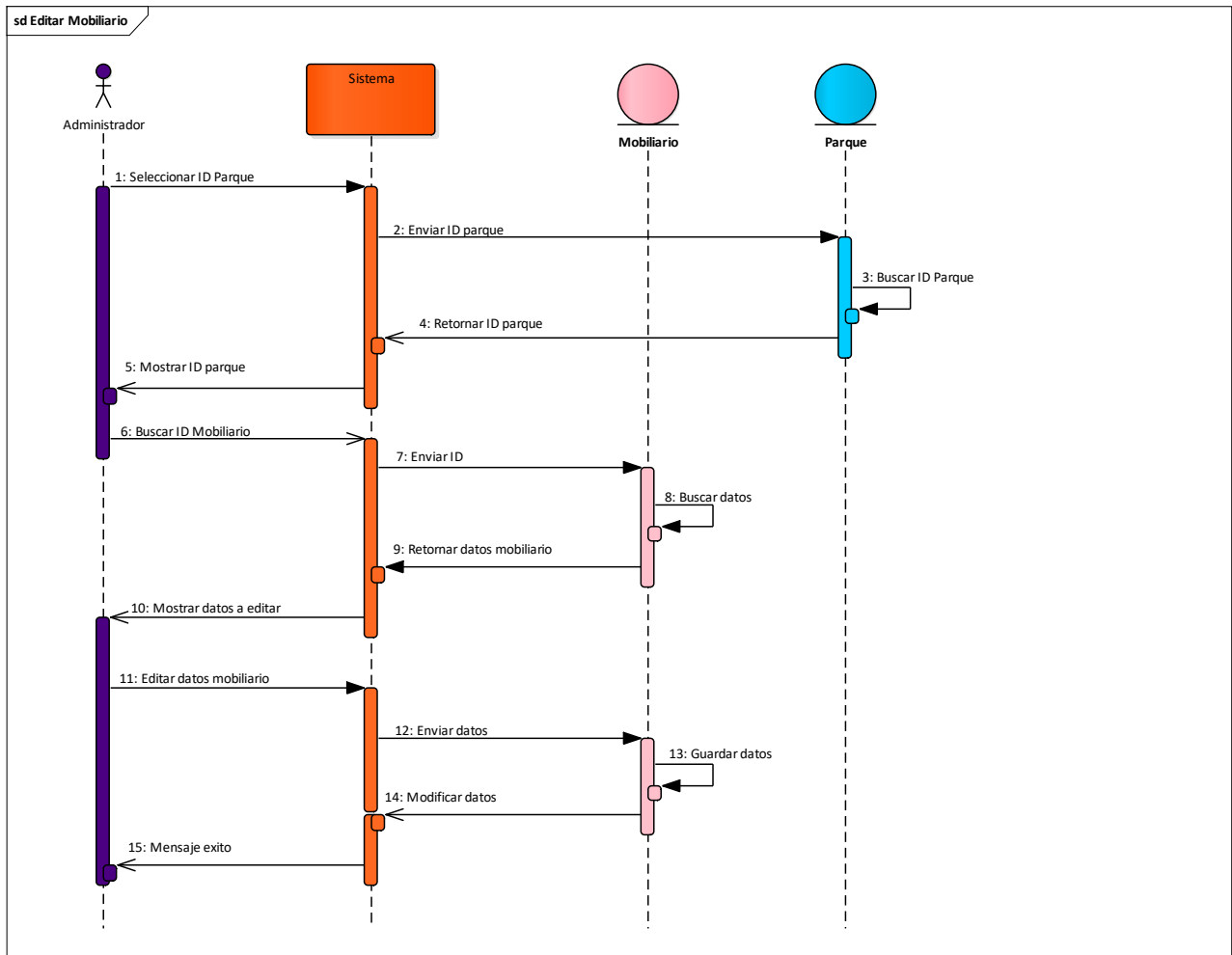
Tabla 26. Descripción del diagrama de secuencia, Crear mobiliario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Mobiliario	Base de datos donde se almacenarán los datos de mobiliarios de un parque.

Fuente:

Autores.

Figura 27. Diagrama de secuencia, Editar mobiliario



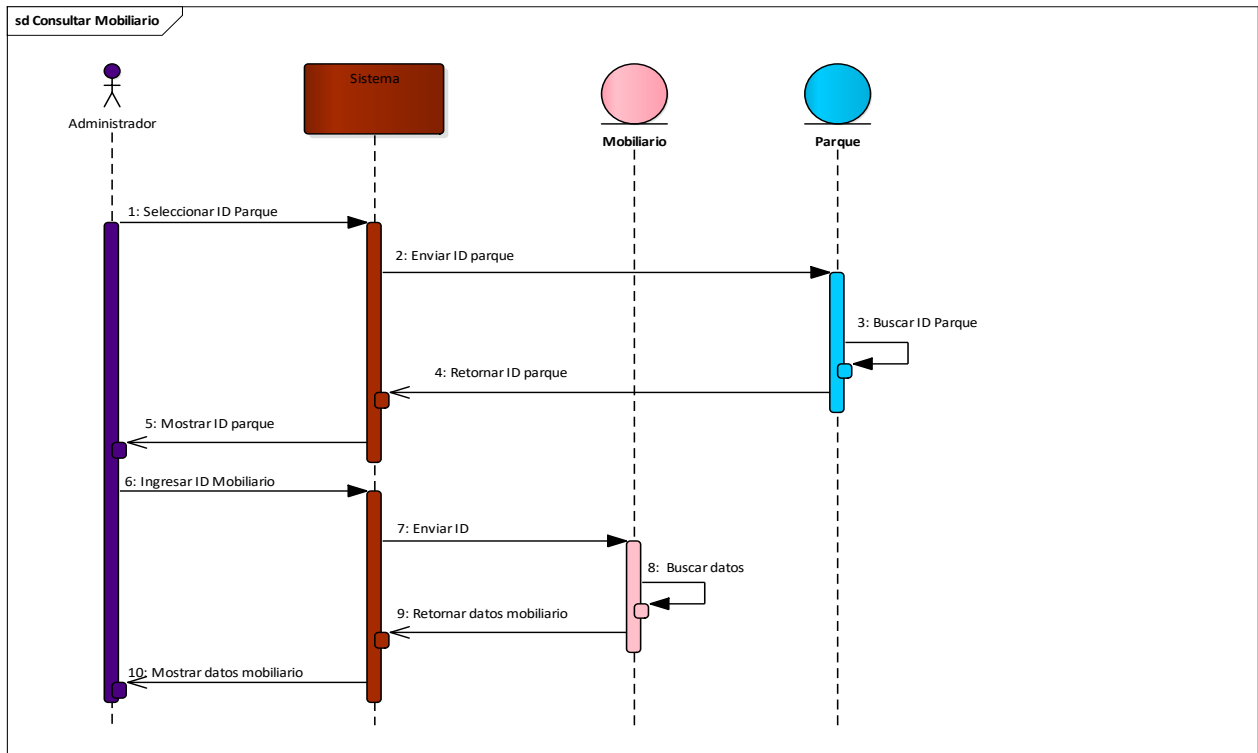
Fuente: Autores

Tabla 27. Descripción del diagrama de secuencia, Editar mobiliario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	

Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Mobiliario	Base de datos donde se almacenarán los datos de mobiliarios de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 28. Diagrama de secuencia, Ver mobiliario

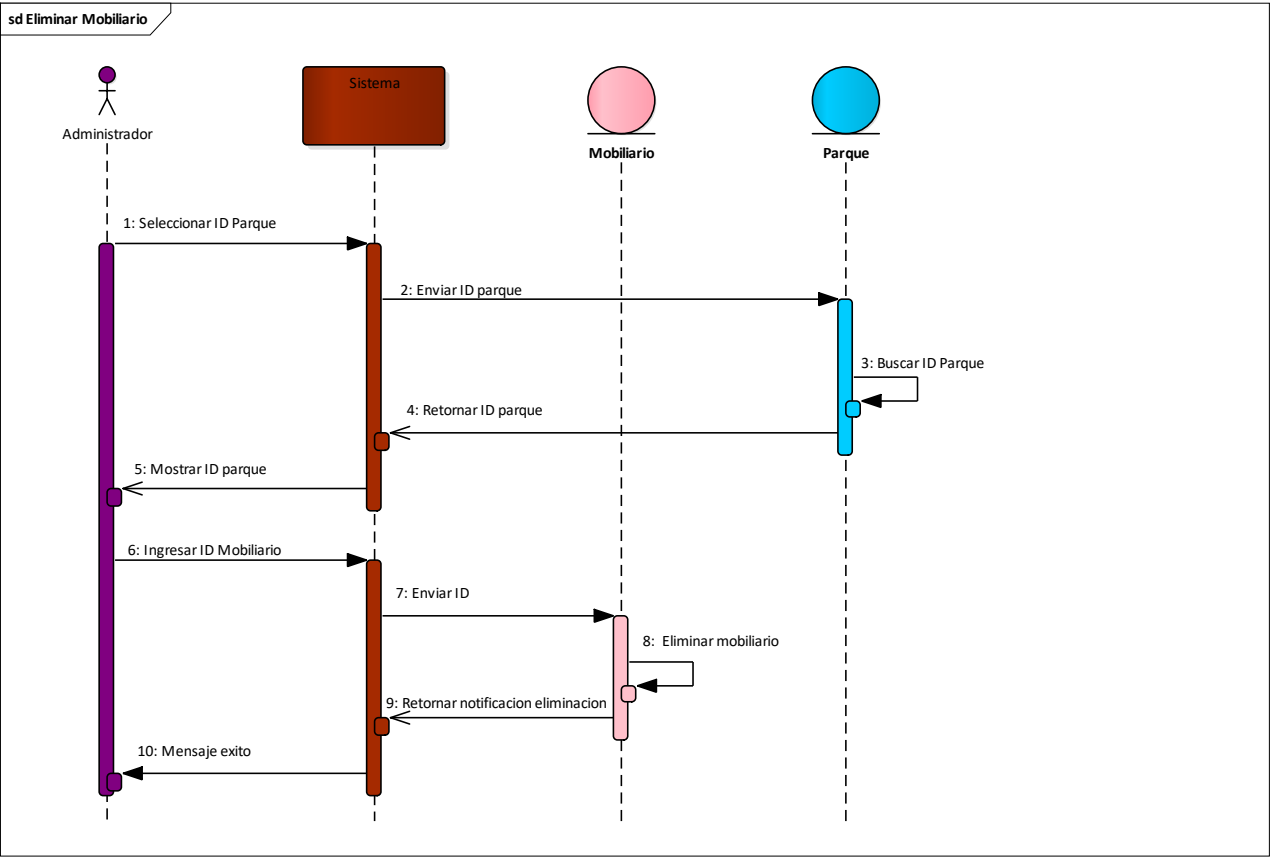
Fuente: Autores

Tabla 28. Descripción del diagrama de secuencia, Ver mobiliario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Mobiliario	Base de datos donde se almacenarán los datos de mobiliarios de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 29. Diagrama de secuencia, Eliminar Mobiliario



Fuente: Autores

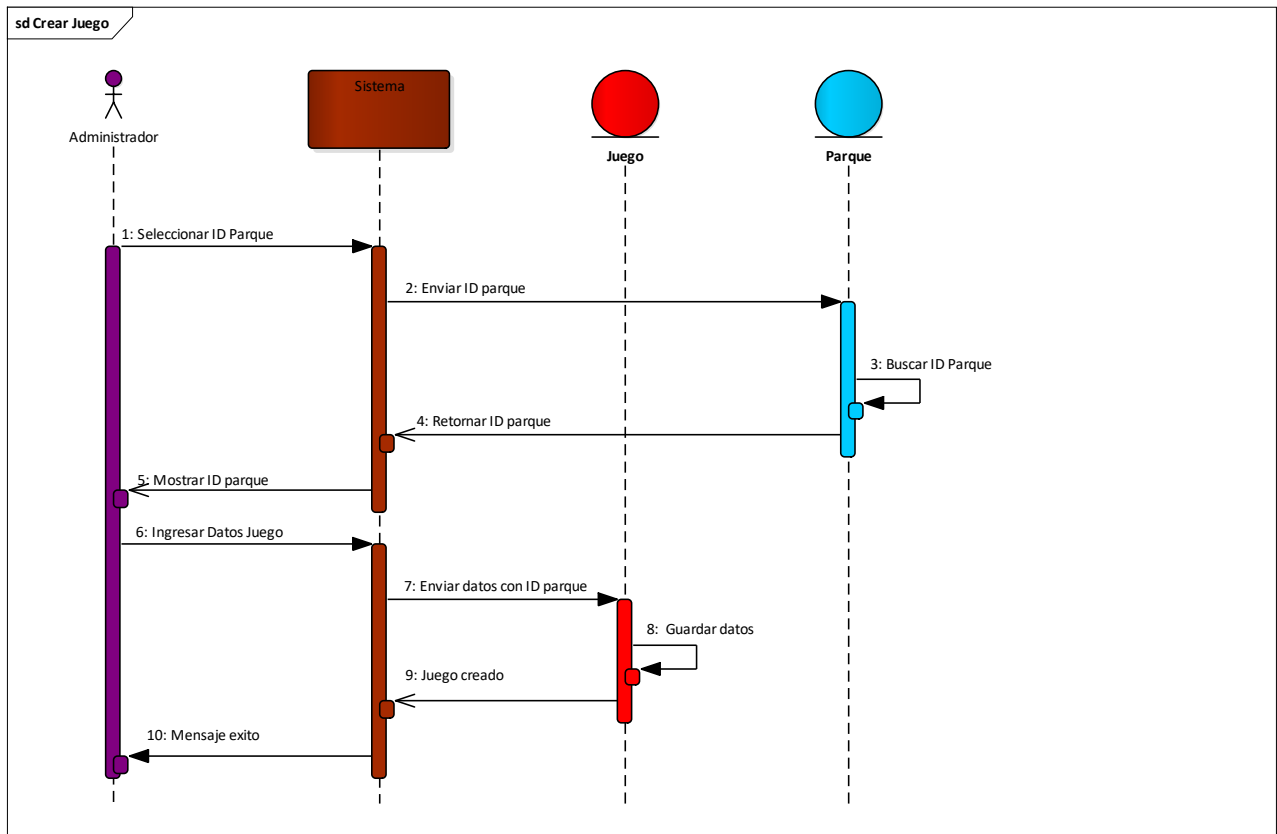
Tabla 29. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar mobiliario

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción

Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Mobiliario	Base de datos donde se almacenarán los datos de mobiliarios de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 30. Diagrama de secuencia, Crear Juego



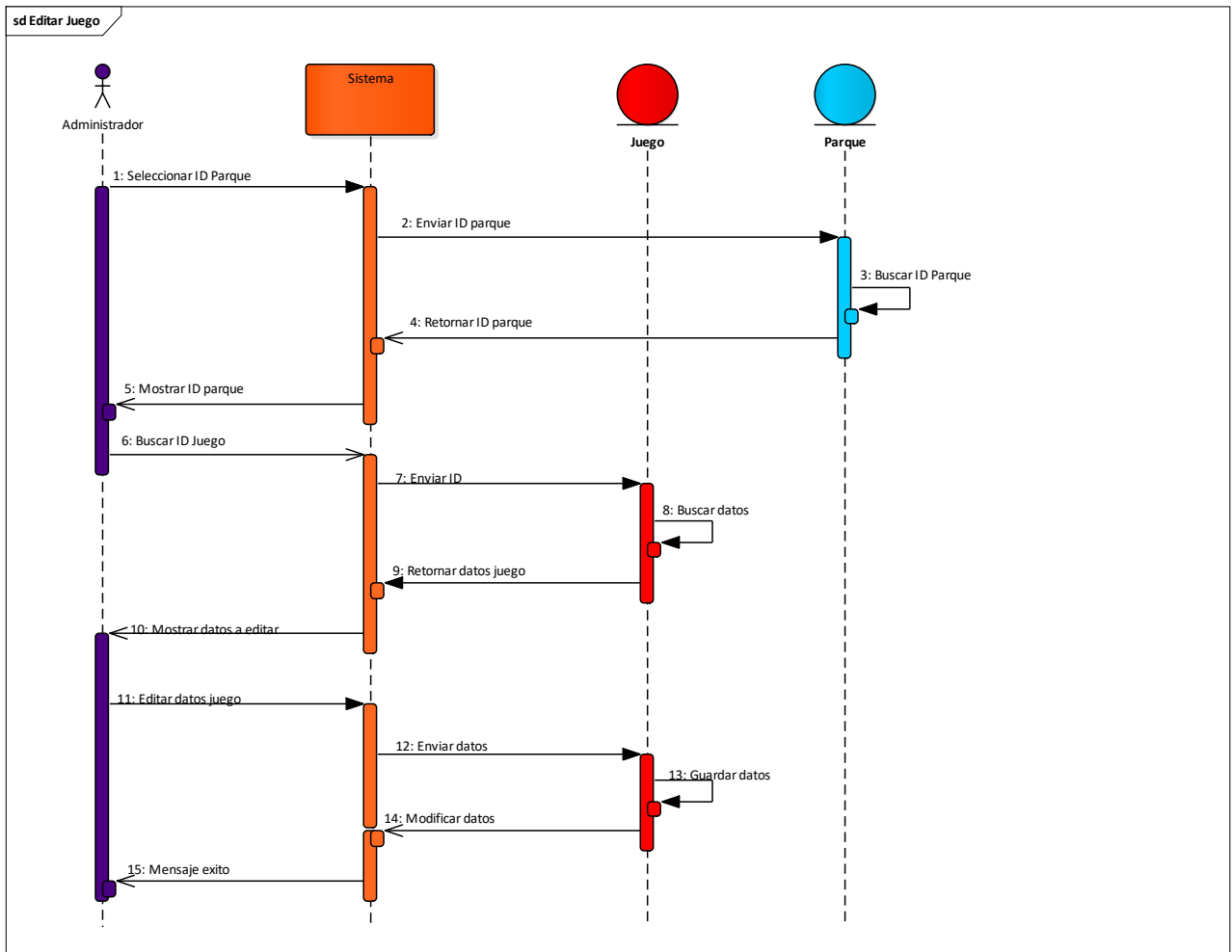
Fuente:

Autores

Tabla 30. Descripción del diagrama de secuencia, Crear juego

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Juego	Base de datos donde se almacenarán los datos de juegos de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 31. Diagrama de secuencia, Editar juego

Fuente: Autores

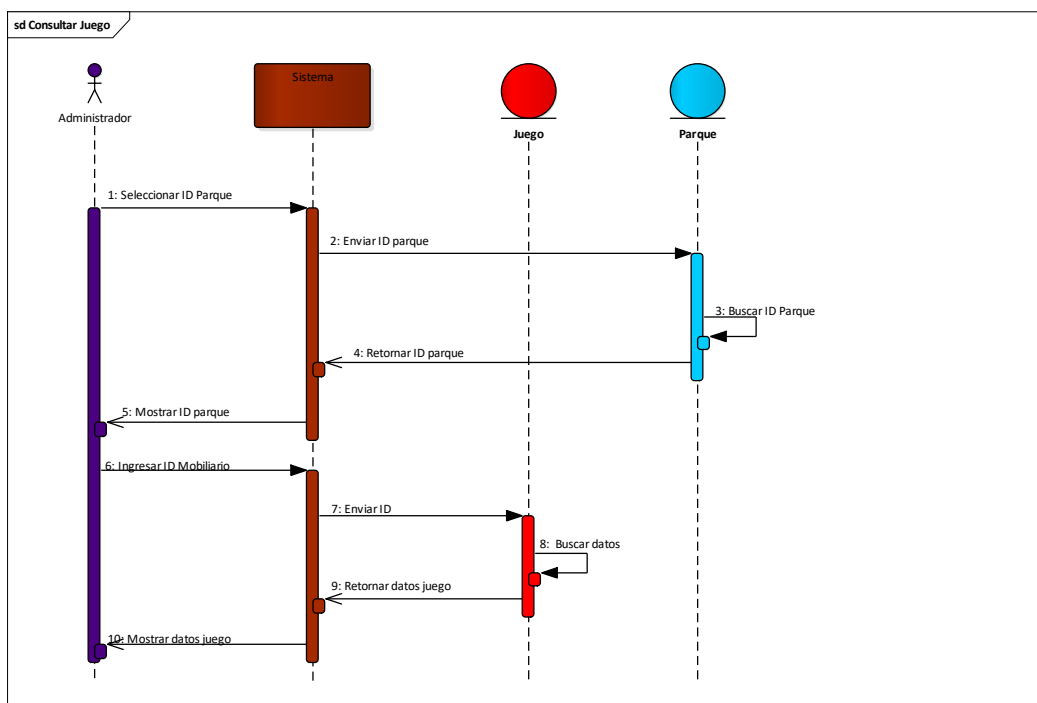
Tabla 31. Descripción del diagrama de secuencia, Editar juego

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción

Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Juego	Base de datos donde se almacenarán los datos de juegos de un parque.

Fuente: Autores.

Figura 32. Diagrama de secuencia, Ver juego



Fuente:

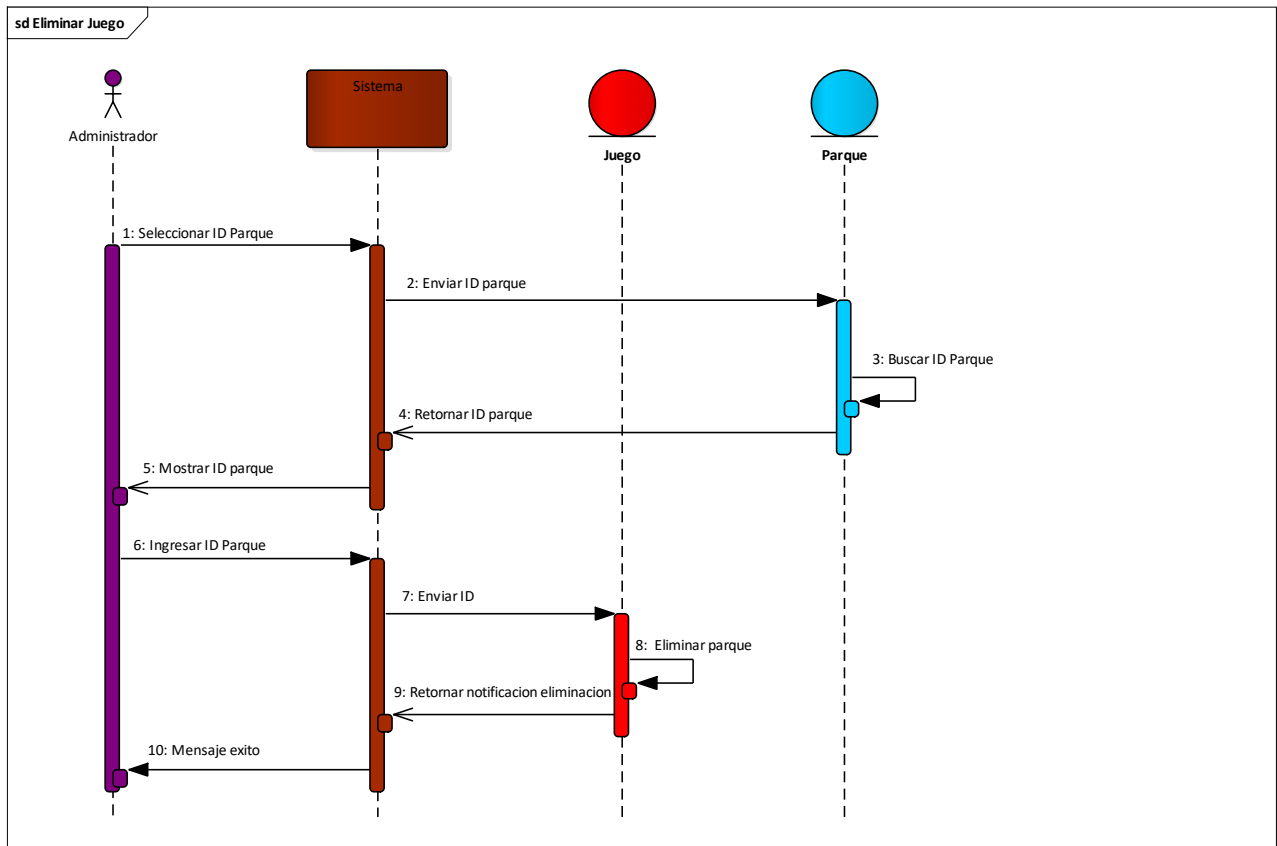
Autores

Tabla 32. Descripción del diagrama de secuencia, Ver juego

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Juego	Base de datos donde se almacenarán los datos de juegos de un parque.

Fuente:

Autores

Figura 33. Diagrama de secuencia, Eliminar juego

Fuente: Autores

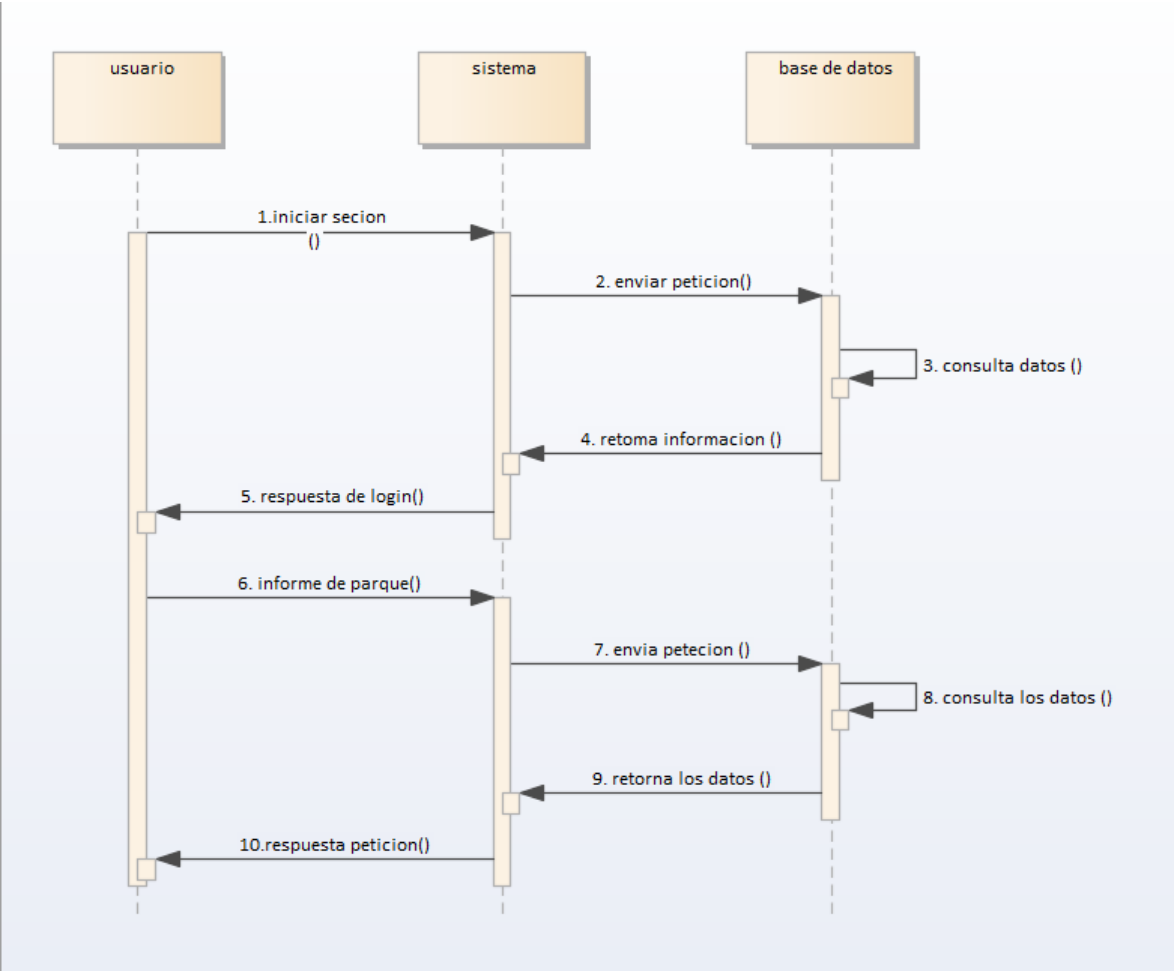
Tabla 33. Descripción del diagrama de secuencia, Eliminar juego

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Nombre del objeto	Descripción
Sistema	El sistema de información para la administración y gestión de inventario de parques.

Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Parque	Base de datos donde se almacenarán los datos del parque
Objeto #4	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Juego	Base de datos donde se almacenarán los datos de juegos de un parque.

Fuente: Autores.

FIGURA 34. Diagrama de secuencia, informe de parques



Fuente: autores

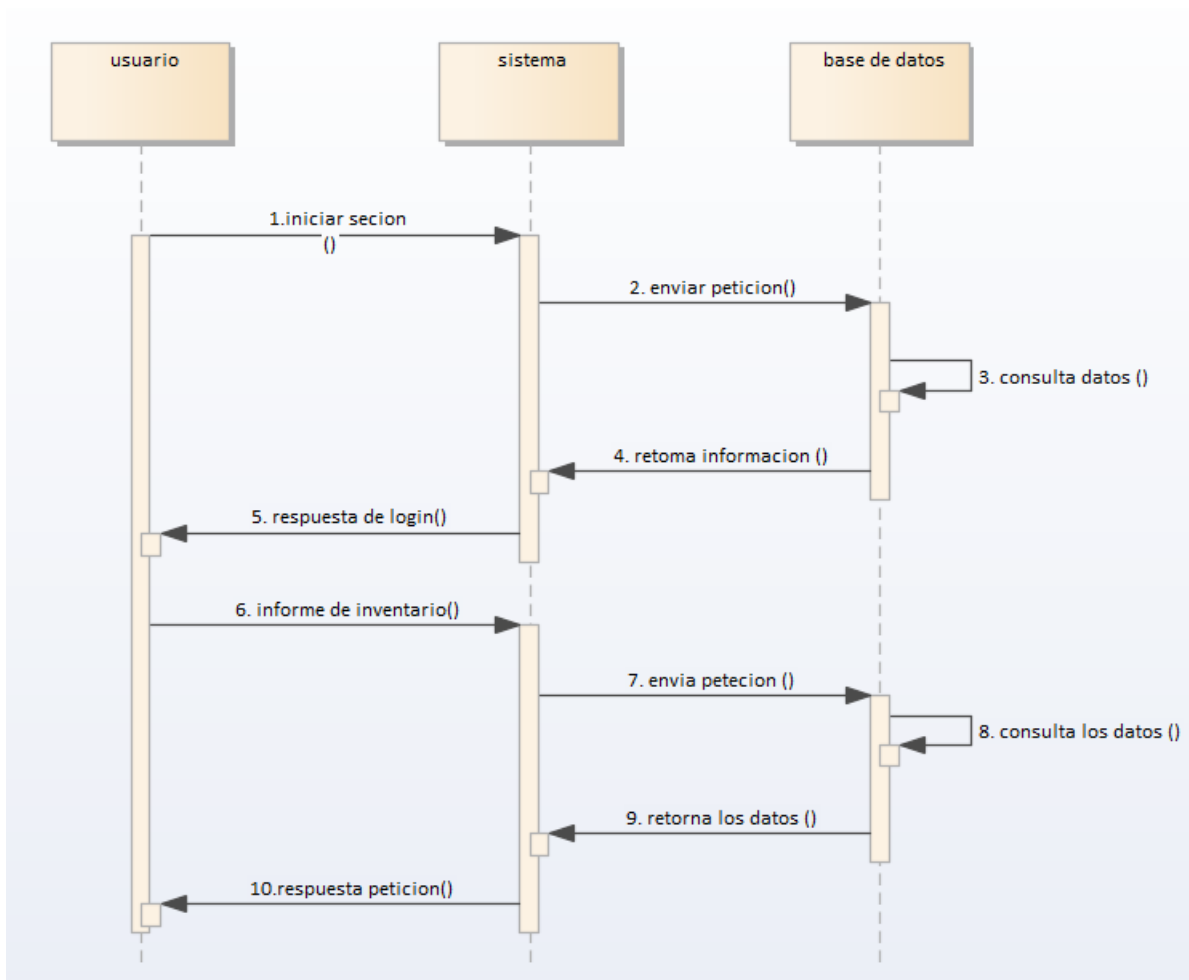
Tabla 34. Descripción del diagrama de secuencia, informe parques

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Funcionario	El funcionario tendrá la posibilidad de ver el informe de parques del IDRD

Sistema	
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Inventario parques	Base de datos donde se almacenarán los datos de los inventarios de los parques

Fuente: autores

FIGURA 35. Diagrama de secuencia, informe de inventarios

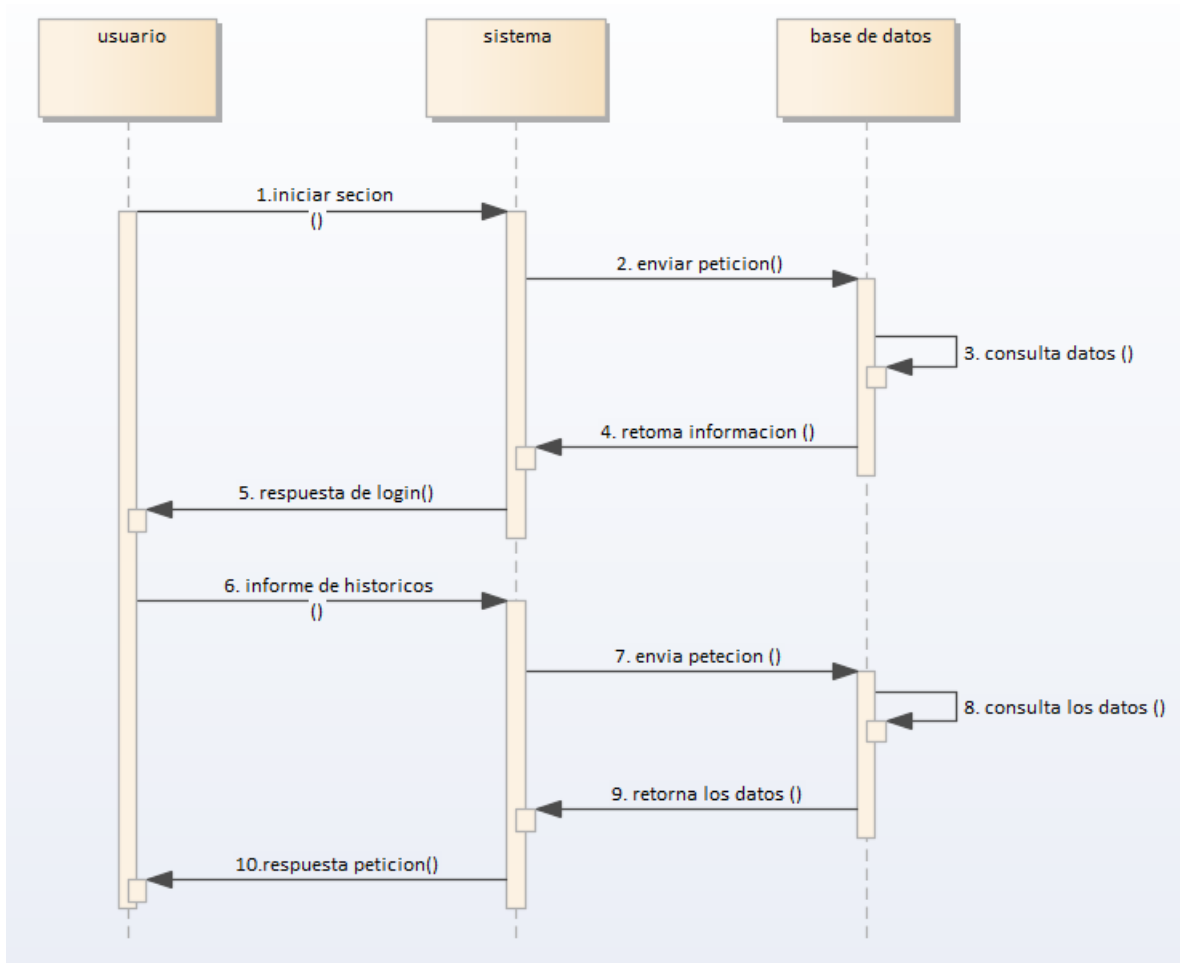


Fuente: usuarios.

Tabla 35. Descripción del diagrama de secuencia, informe inventarios

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Funcionario	El funcionario tendrá la posibilidad de ver el informe de inventario del IDRD
Sistema	
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Inventario parques	Base de datos donde se almacenarán los datos de los inventarios , es decir que tiene cada parque del IDRD

Fuente: usuarios.

FIGURA 36. Diagrama de secuencia, informe de históricos

Fuente: usuarios.

Tabla 36. Descripción del diagrama de secuencia, informes históricos

Objeto #1	
Nombre del objeto	Descripción
Administrador aplicativo	Este es el usuario que tiene rol de administrador del aplicativo en el sistema, el cual tiene funciones que otros usuarios no.
Objeto #2	
Funcionario	El funcionario tendrá la posibilidad de ver el informe de inventario del IDRD

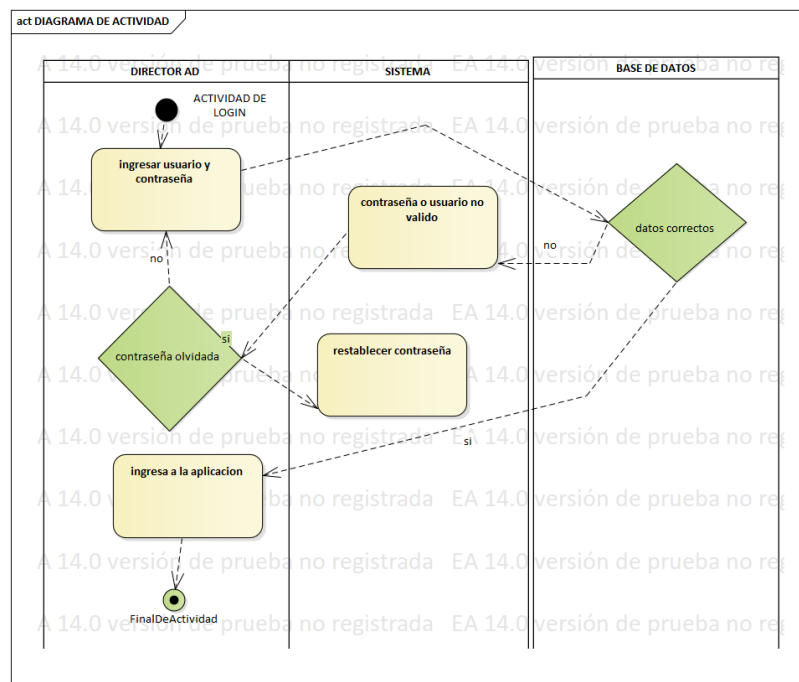
Sistema	
Objeto #3	
Nombre del objeto	Descripción
Base de datos Inventario parques	Base de datos donde se almacenarán los datos de los inventarios

Fuente: usuarios.

DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES

El diagrama de actividades se usa para mostrar la secuencia de actividades, además estos también pueden usarse para detallar situaciones donde el proceso paralelo puede ocurrir en la ejecución de algunas actividades.

Figura 37. Diagrama de actividades, Login



Fuente:

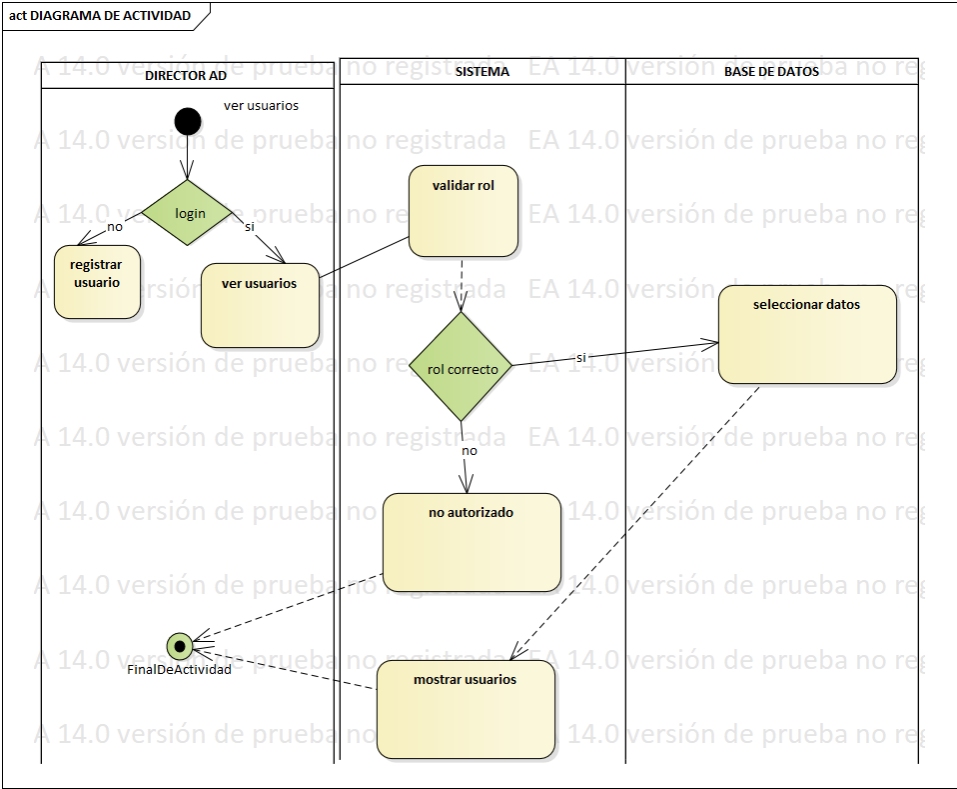
Autores

Tabla 37. Descripción del diagrama de actividades, Login

Actividad	Descripción
Login	Este diagrama es el proceso que controla el acceso individual a un sistema informático mediante la identificación del usuario utilizando credenciales provistas por el usuario

Fuente: Autores.

Figura 38. Diagrama de actividades, Ver usuarios



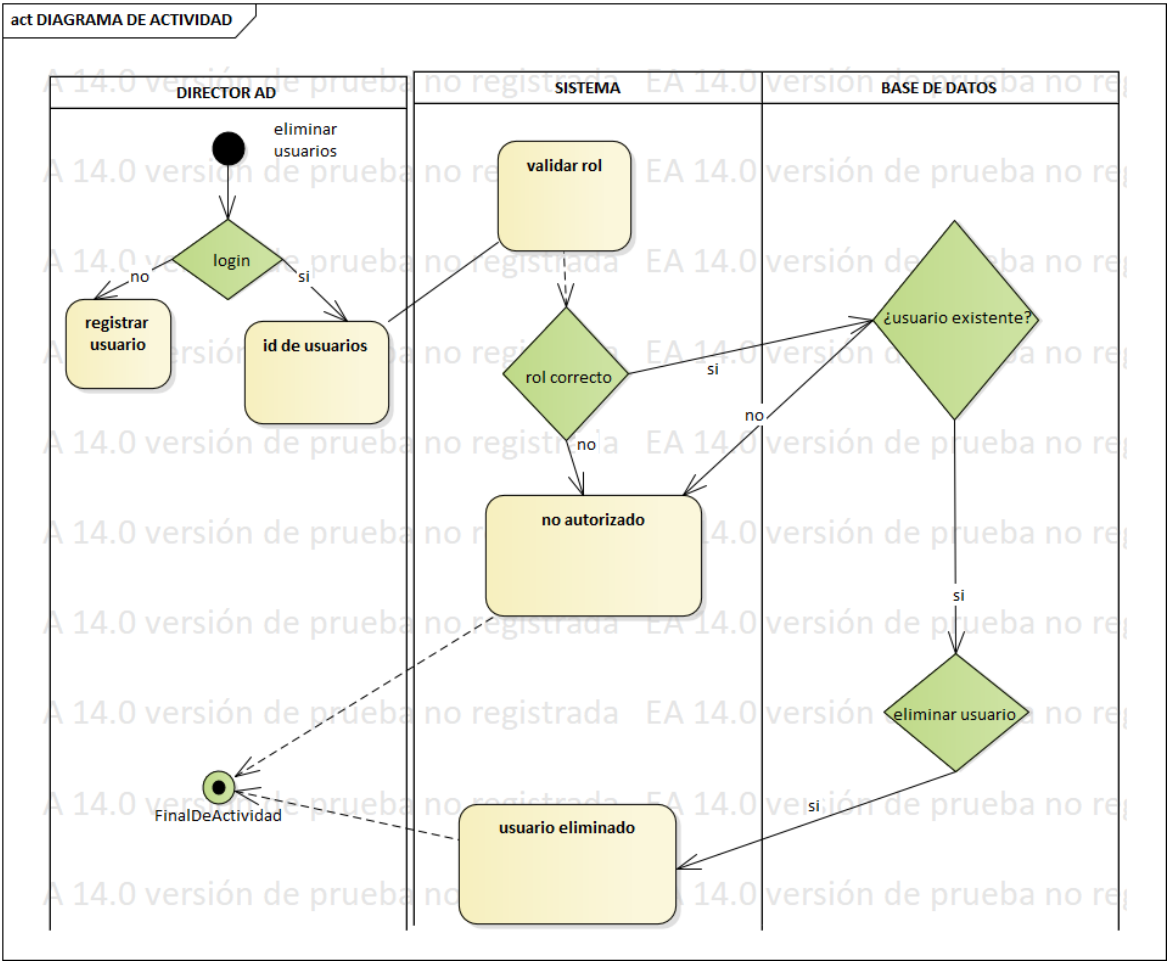
Fuentes: Autores

Tabla 38. Descripción del diagrama de actividades, ver usuarios

Actividad	Descripción
Ver usuarios	La anterior figura describe el proceso que realiza el administrador para ver los usuarios registrados

Fuente: Autores.

Figura 39. Diagrama de Actividades, eliminar usuarios

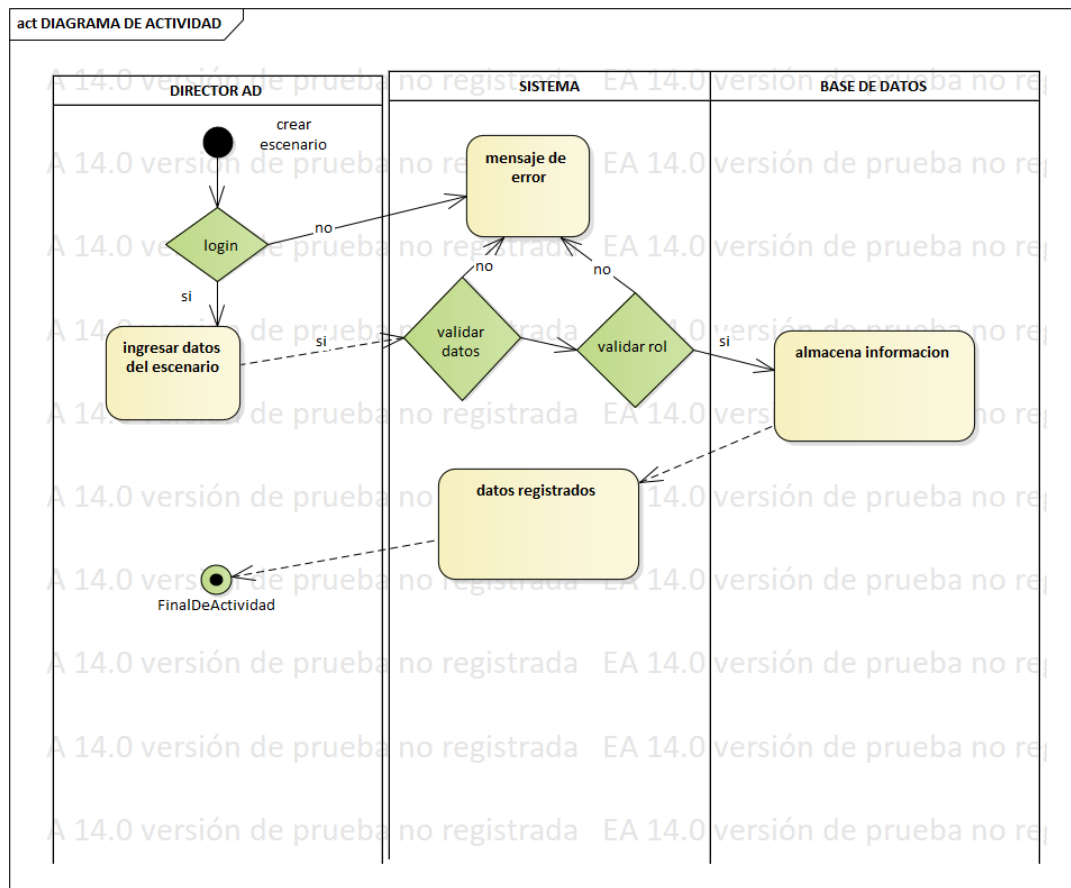


Fuente: Autores

Tabla 39. Descripción del diagrama de actividades, eliminar usuario

Actividad	Descripción
Eliminar usuario	Este diagrama describe el proceso para eliminar los datos de un usuario registrado

Fuente: Autores.

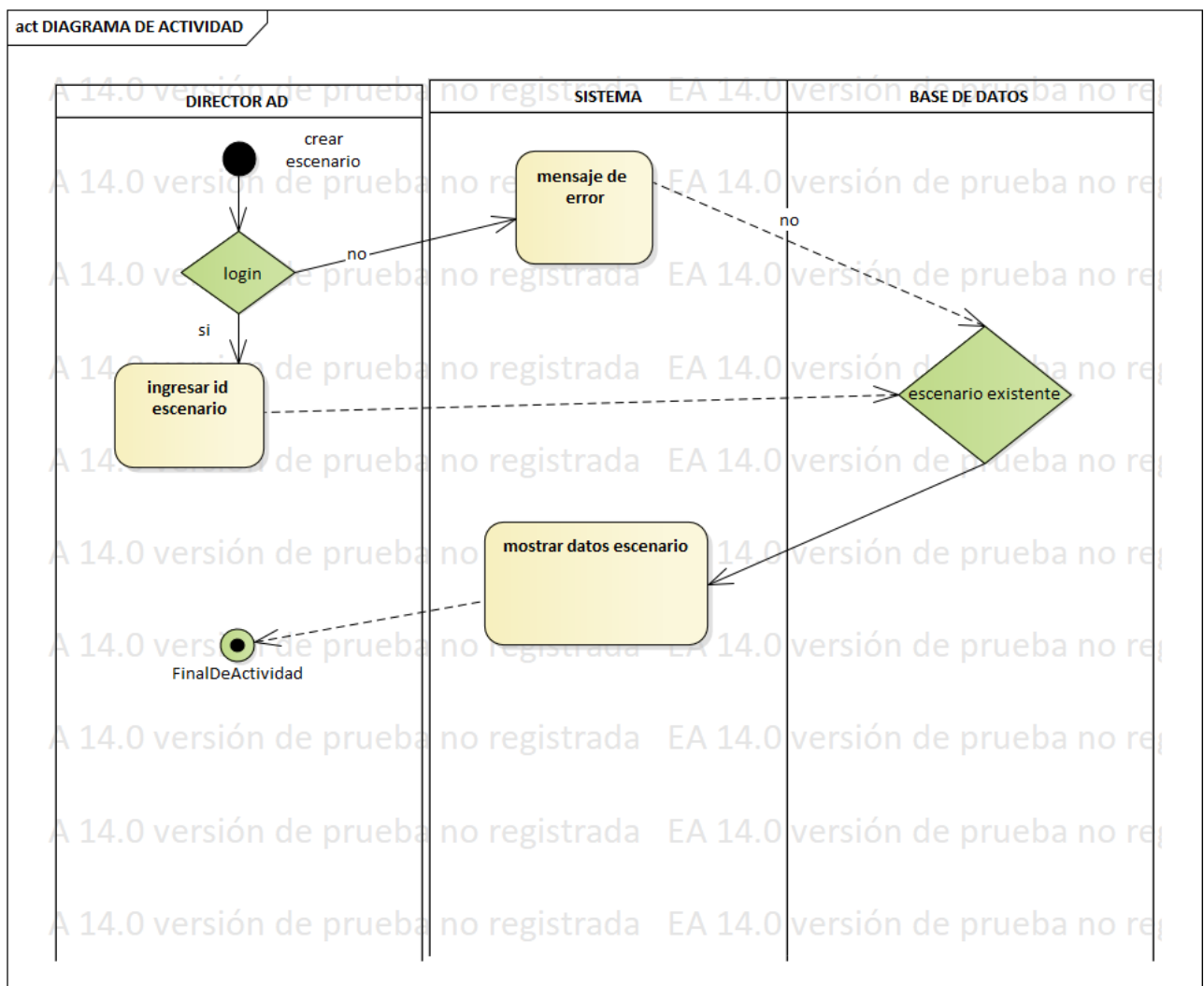
Figura 40. Diagrama de actividades, crear escenario

Fuente: Autores

Tabla 40. Descripción del diagrama de actividades, crear escenario

Actividad	Descripción
Crear escenario	Este diagrama describe el proceso para crear un escenario deportivo

Fuente: Autores.

Figura 41. Diagrama de actividades, ver escenario

Fuente: Autores

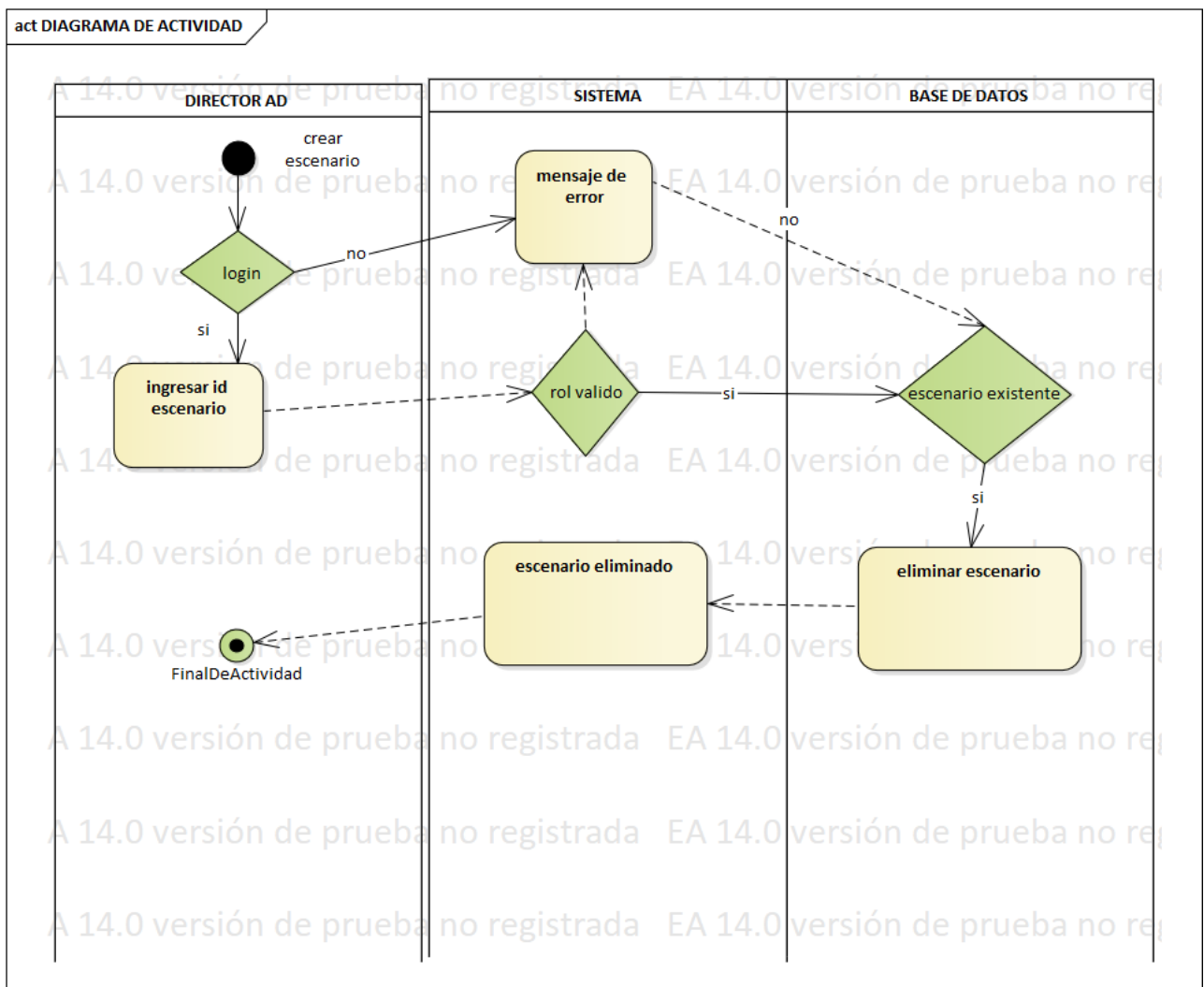
Tabla 41. Descripción del diagrama de actividades, Ver escenario

Actividad	Descripción

Ver escenario	El anterior diagrama describe el proceso para ver la información de un escenario previamente registrado en la base de datos
---------------	---

Fuente: Autores.

Figura 42. Diagrama de actividades, eliminar escenario

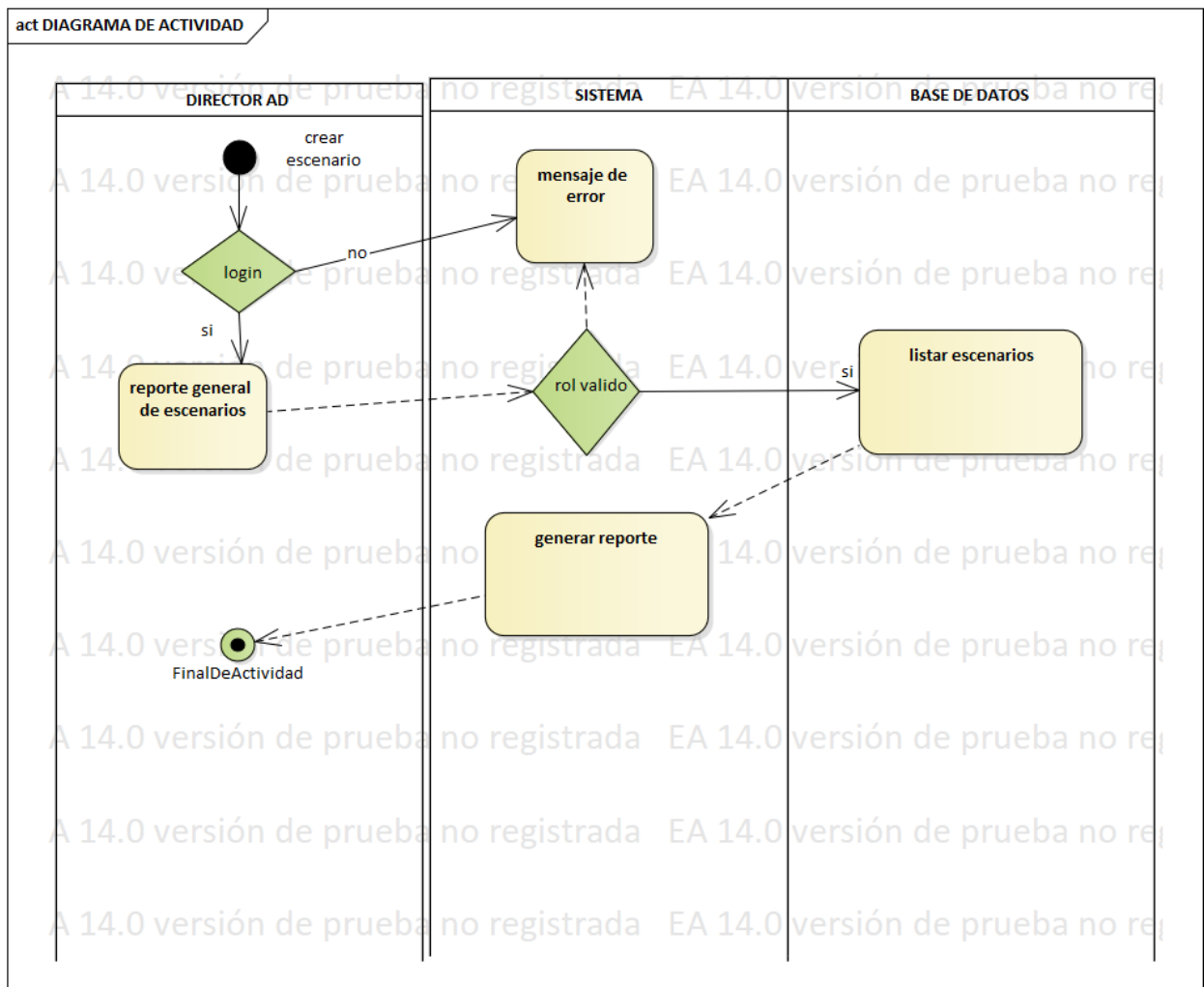


Fuente: Autores

Tabla 42. Descripción del diagrama de actividades, eliminar escenario

Actividad	Descripción
Eliminar escenario	La anterior figura describe el proceso eliminar un escenario de la base de datos

Fuente: Autores.

Figura 43. Diagrama de actividades, reporte de escenario

Fuentes: Autores

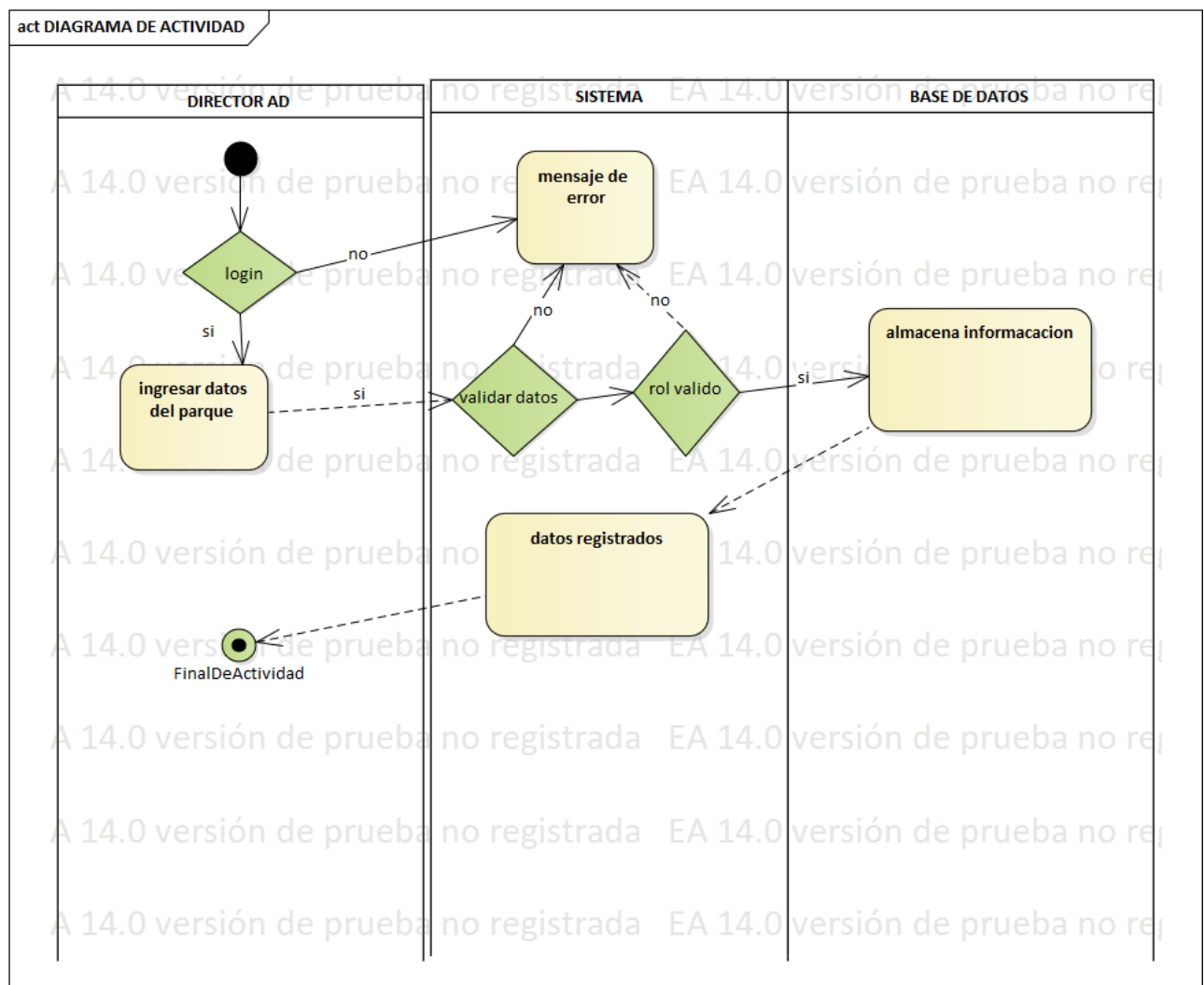
Tabla 43. Descripción diagrama de actividades, reporte de escenarios

Actividad	Descripción

Reporte escenario	Este diagrama describe el proceso que permite generar un reporte de un escenario registrados y almacenados en la base de datos
-------------------	--

Fuente: Autores.

Figura 44. Diagrama de actividades, crear parque



Fuente: Autores.

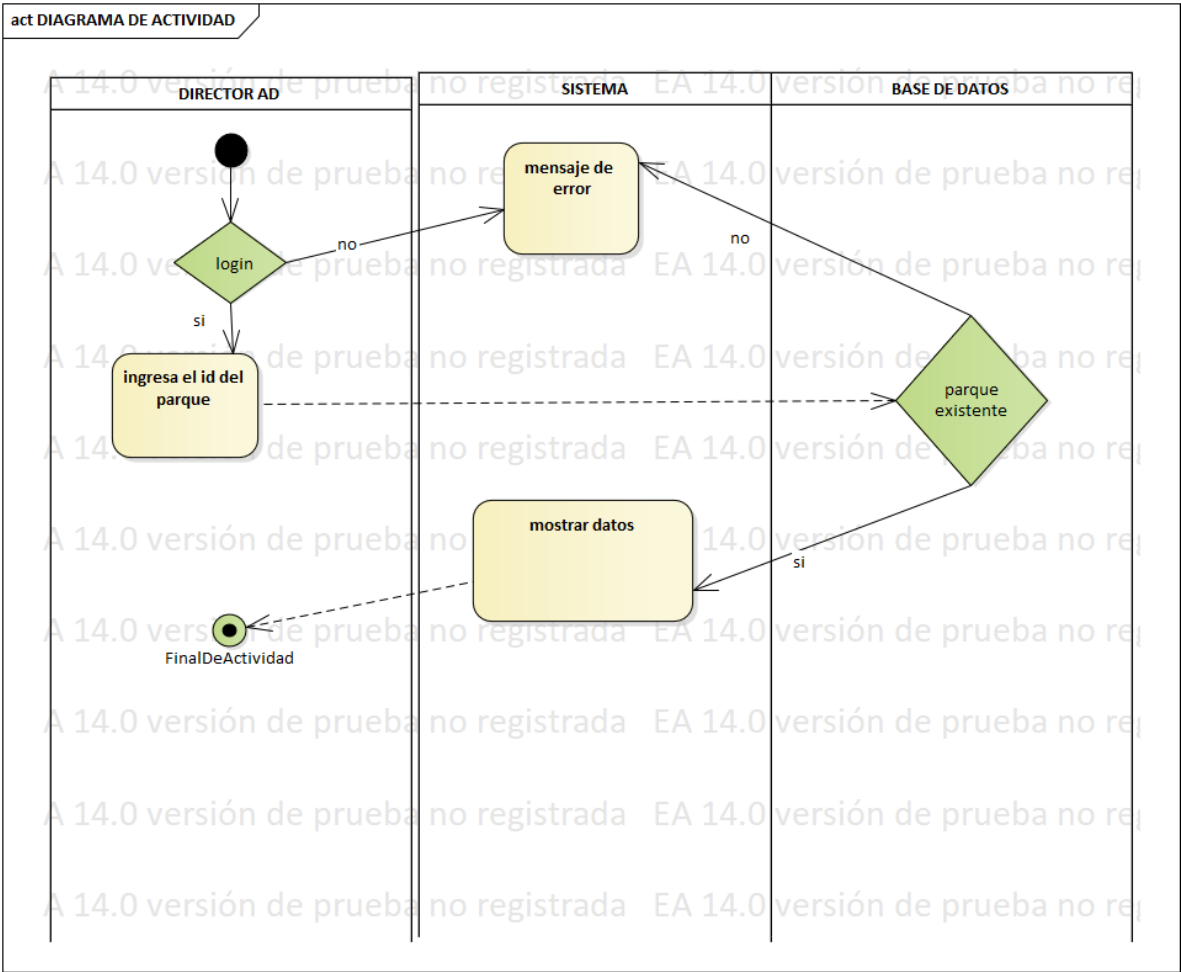
Tabla 44. Descripción diagrama de actividades, crear parques

Actividad	Descripción

Crear parque	Este diagrama describe el proceso que permite crear parques en la base de datos
--------------	---

Fuente: Autores.

Figura 45. Diagrama de actividades, ver parque



Fuente: Autores.

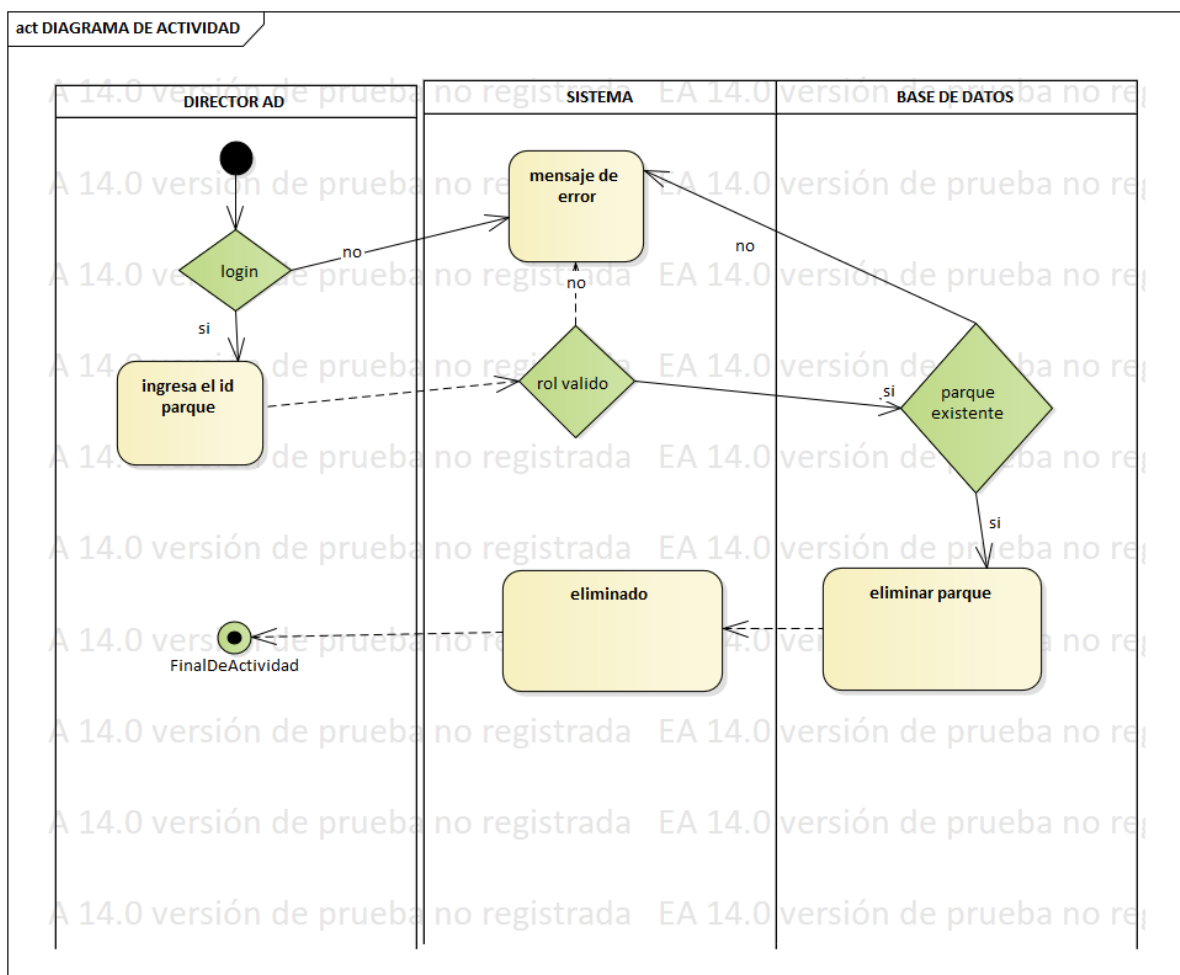
Tabla 45. Descripción diagrama de actividades, ver parque

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Ver parque	Este diagrama describe el proceso que permite ver los datos de los parques que están en la base de datos
------------	--

Fuente: Autores

Figura 46. Diagrama de actividades, eliminar parque



Fuente: Autores

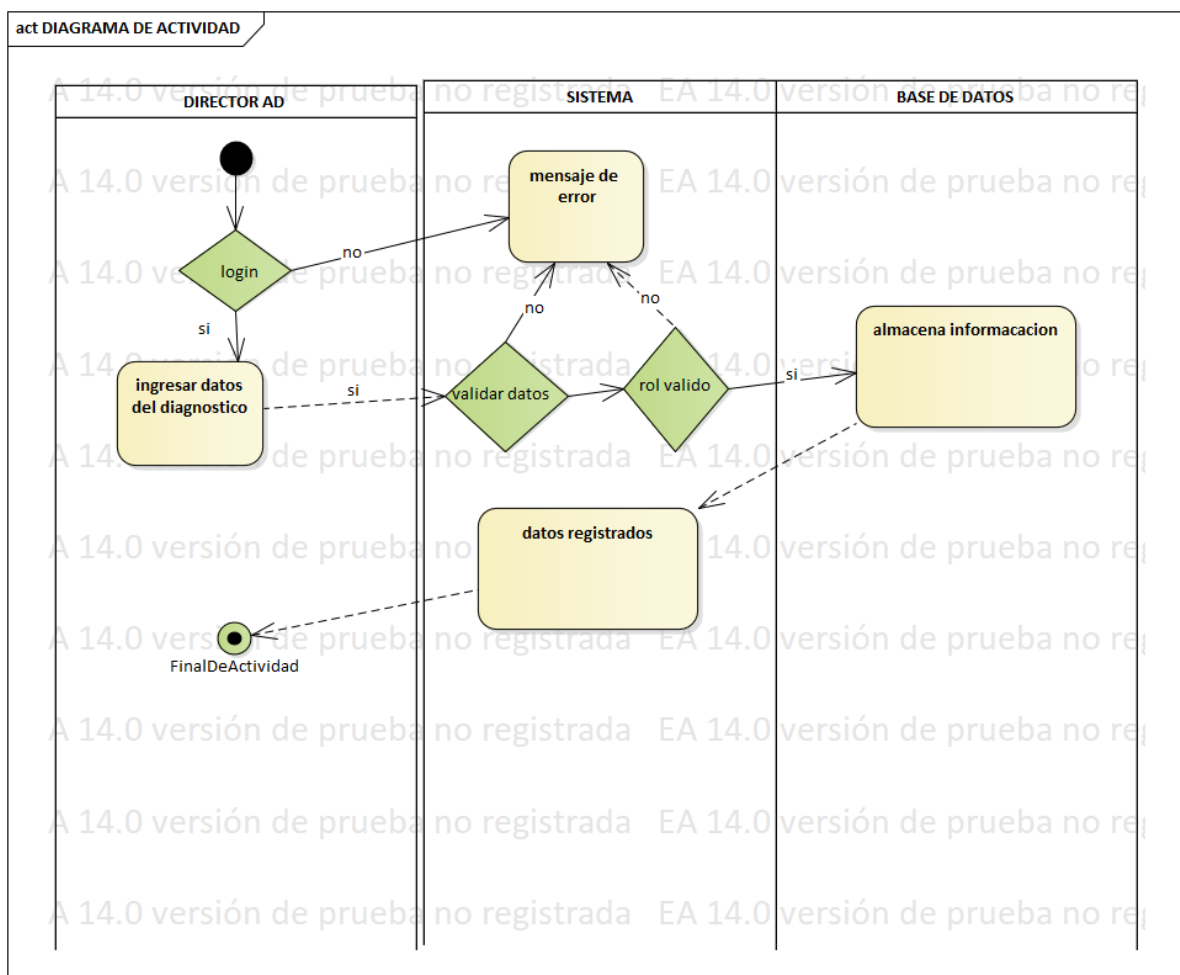
Tabla 46. Descripción diagrama de actividades, eliminar parque

Actividad	Descripción

Eliminar parque	Este diagrama describe el proceso que permite eliminar los parques de la base de datos
-----------------	--

Fuente: Autores

Figura 47. Diagrama de actividades, crear diagnostico



Fuente: Autores

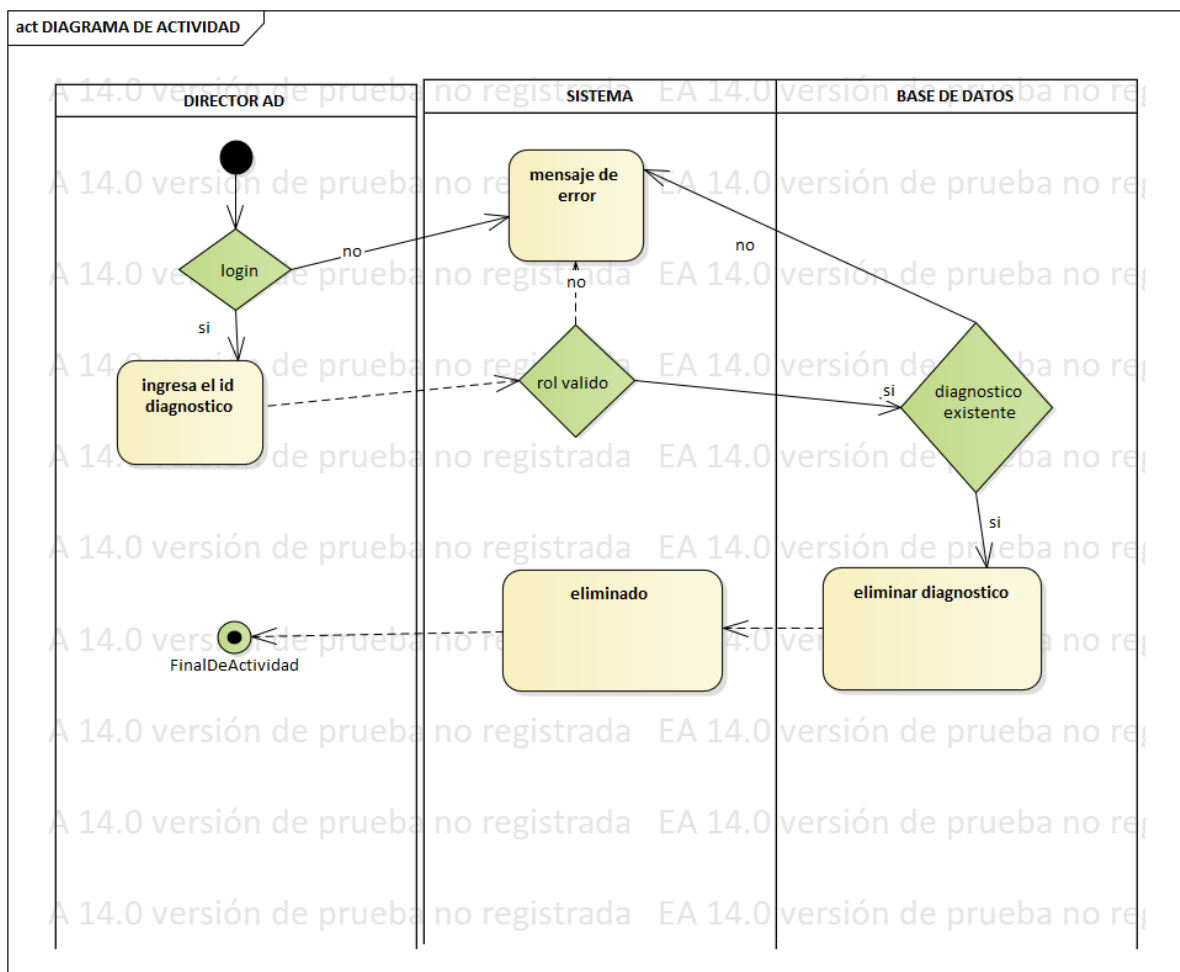
Tabla 47. Descripción diagrama de actividades, crear diagnostico

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Crear diagnostico	Este diagrama describe el proceso que permite crear diagnósticos en las bases de datos
-------------------	--

Fuente: Autores

Figura 48. Diagrama de actividades, eliminar diagnostico



Fuente: Autores

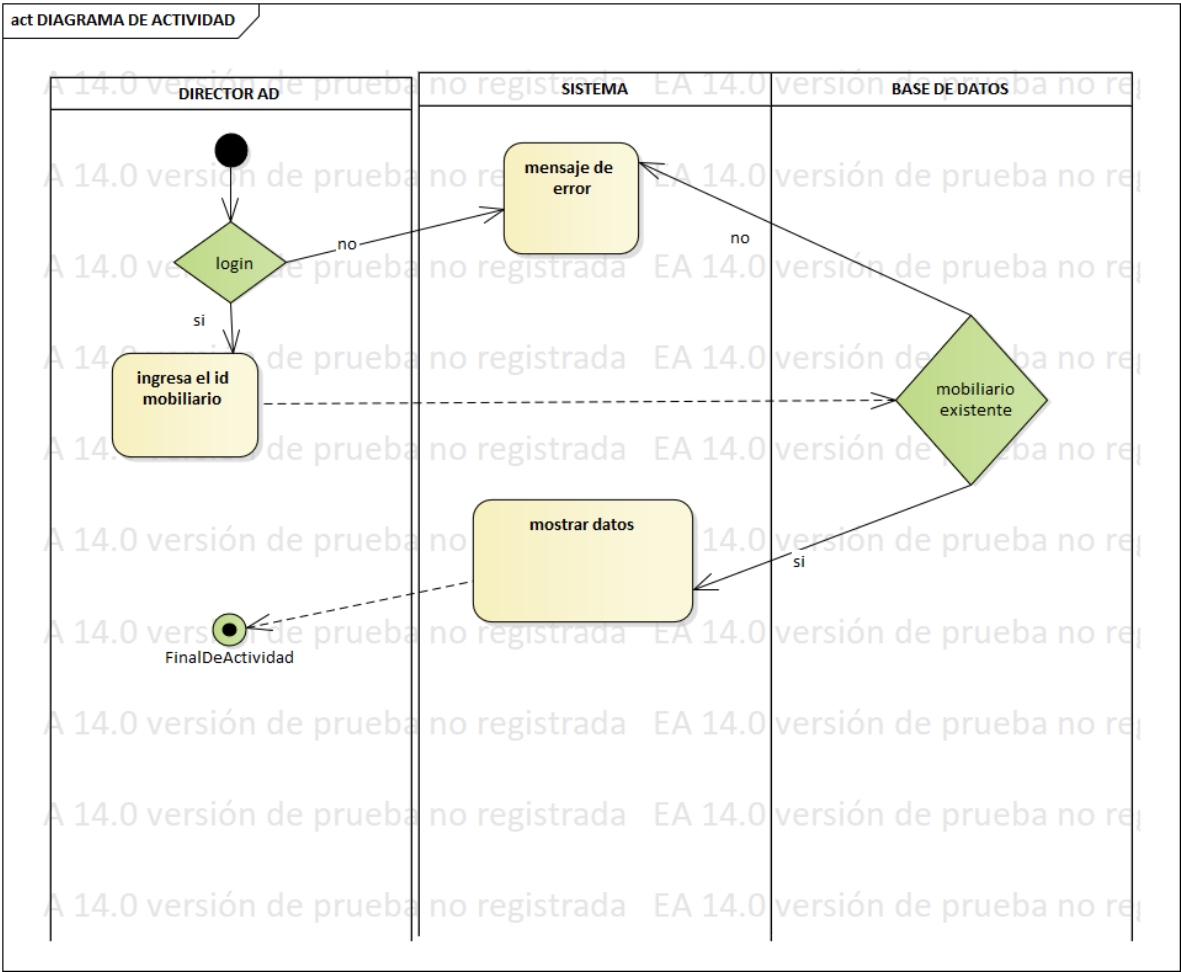
Tabla 48. Descripción diagrama de actividades, eliminar diagnostico

Actividad	Descripción

Eliminar diagnostico	Este diagrama describe el proceso que permite eliminar diagnósticos de la base de datos
----------------------	---

Fuente: Autores

Figura 49. Diagrama de actividades, crear mobiliario



Fuente: Autores

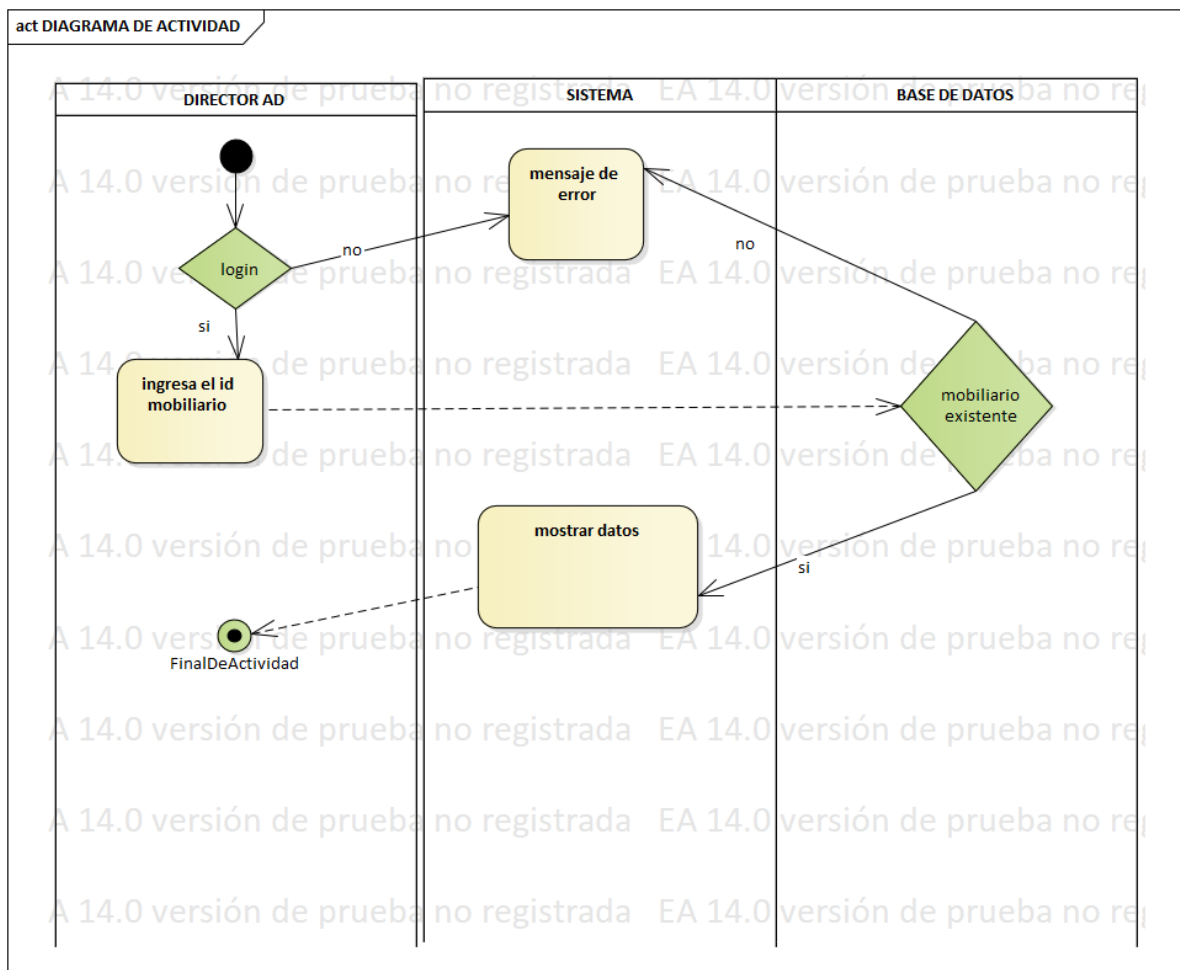
Tabla 49. Descripción diagrama de actividades, crear mobiliario

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Crear mobiliario	Este diagrama describe el proceso que permite crear un mobiliario en la base de datos
------------------	---

Fuente: autores

Figura 50. Diagrama de actividades, ver mobiliario



Fuente: autores

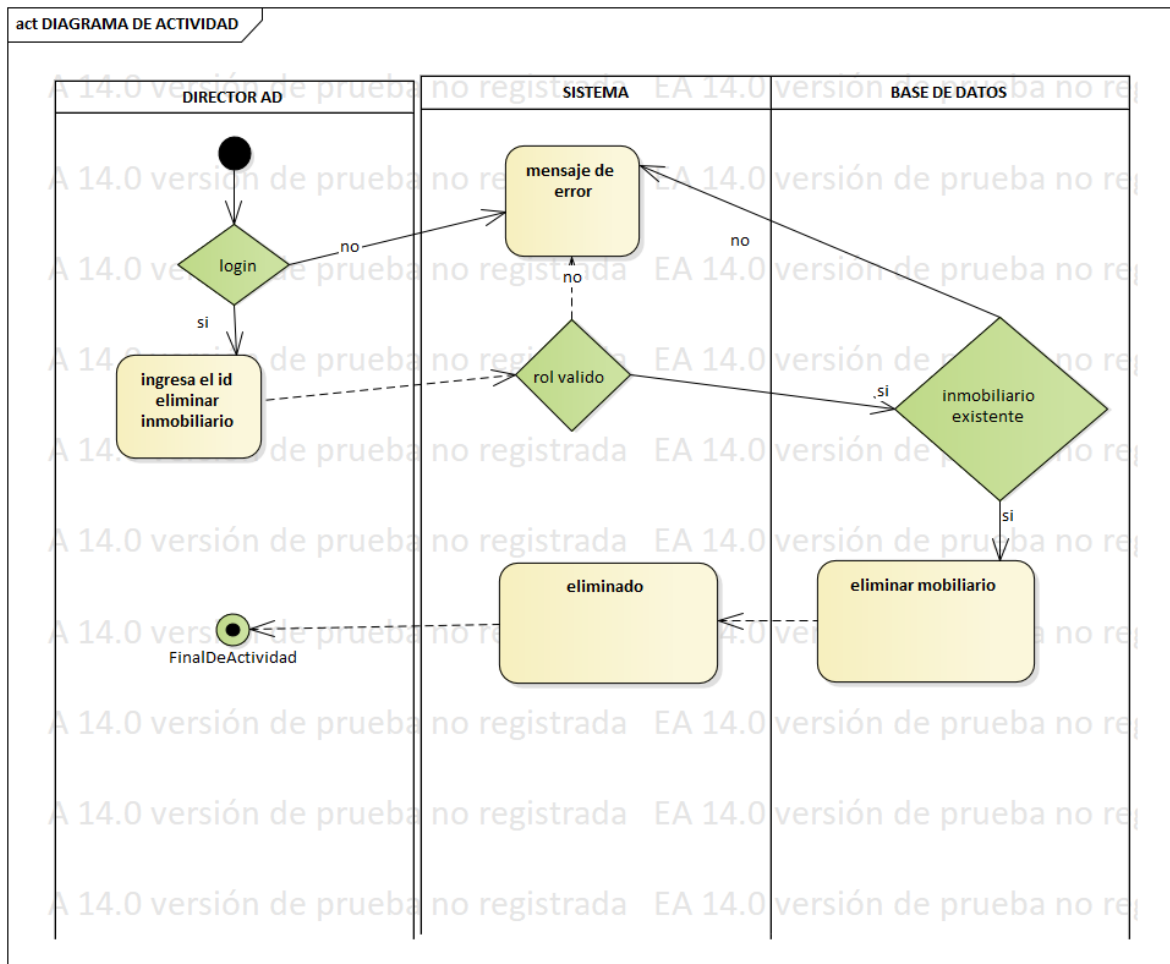
Tabla 50. Descripción diagrama de actividades, ver mobiliario

Actividad	Descripción

Ver mobiliario	Este diagrama describe el proceso que permite ver un mobiliario en la base de datos
----------------	---

Fuente: Autores

Figura 51. Diagrama de actividades, eliminar mobiliario



Fuente: Autores

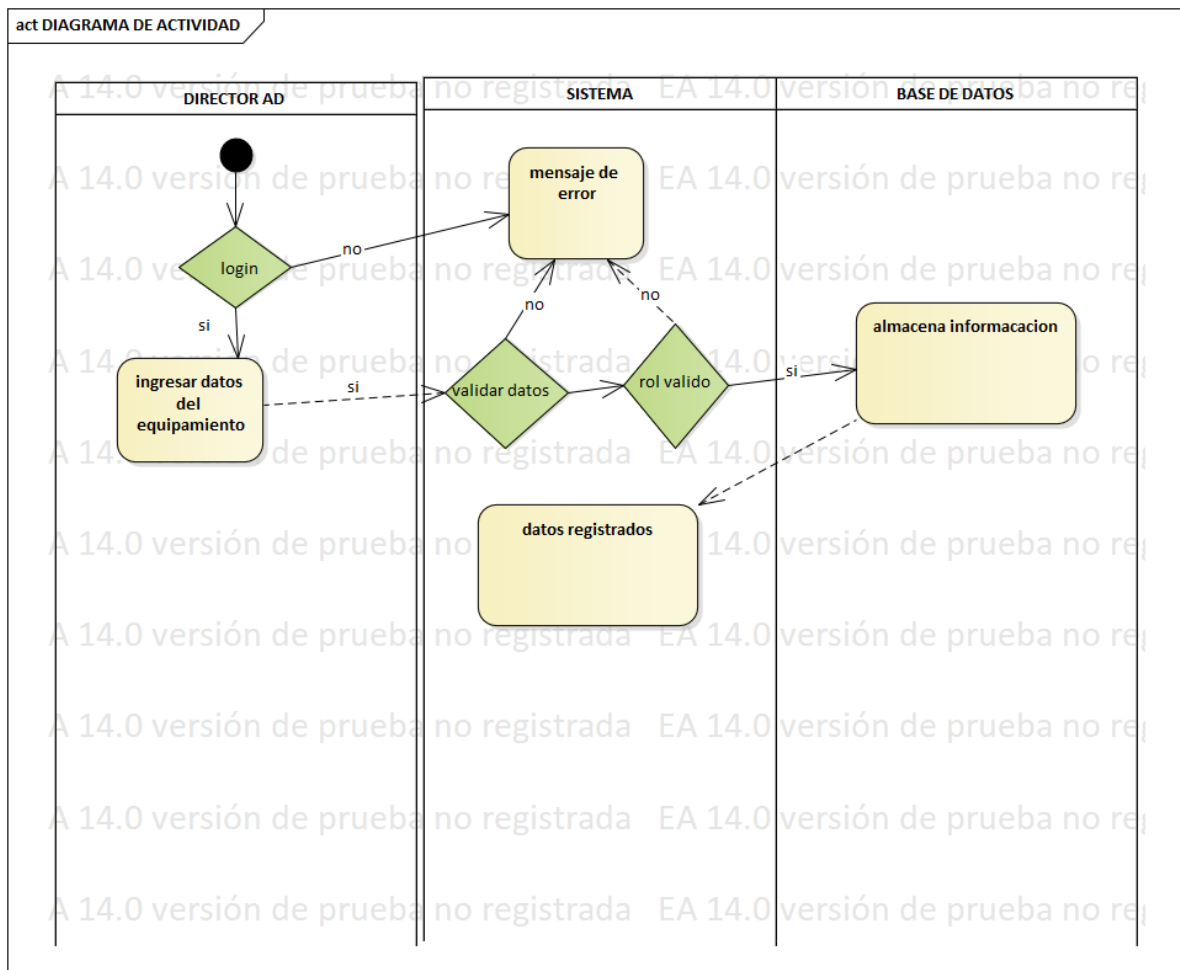
Tabla 51. Descripción diagrama de actividades, eliminar un mobiliario

Actividad	Descripción

Eliminar un mobiliario	Este diagrama describe el proceso que permite eliminar un mobiliario de la base de datos
------------------------	--

Fuente: Autores

Figura 52. Diagrama de actividades, crear equipamiento



Fuente: Autores

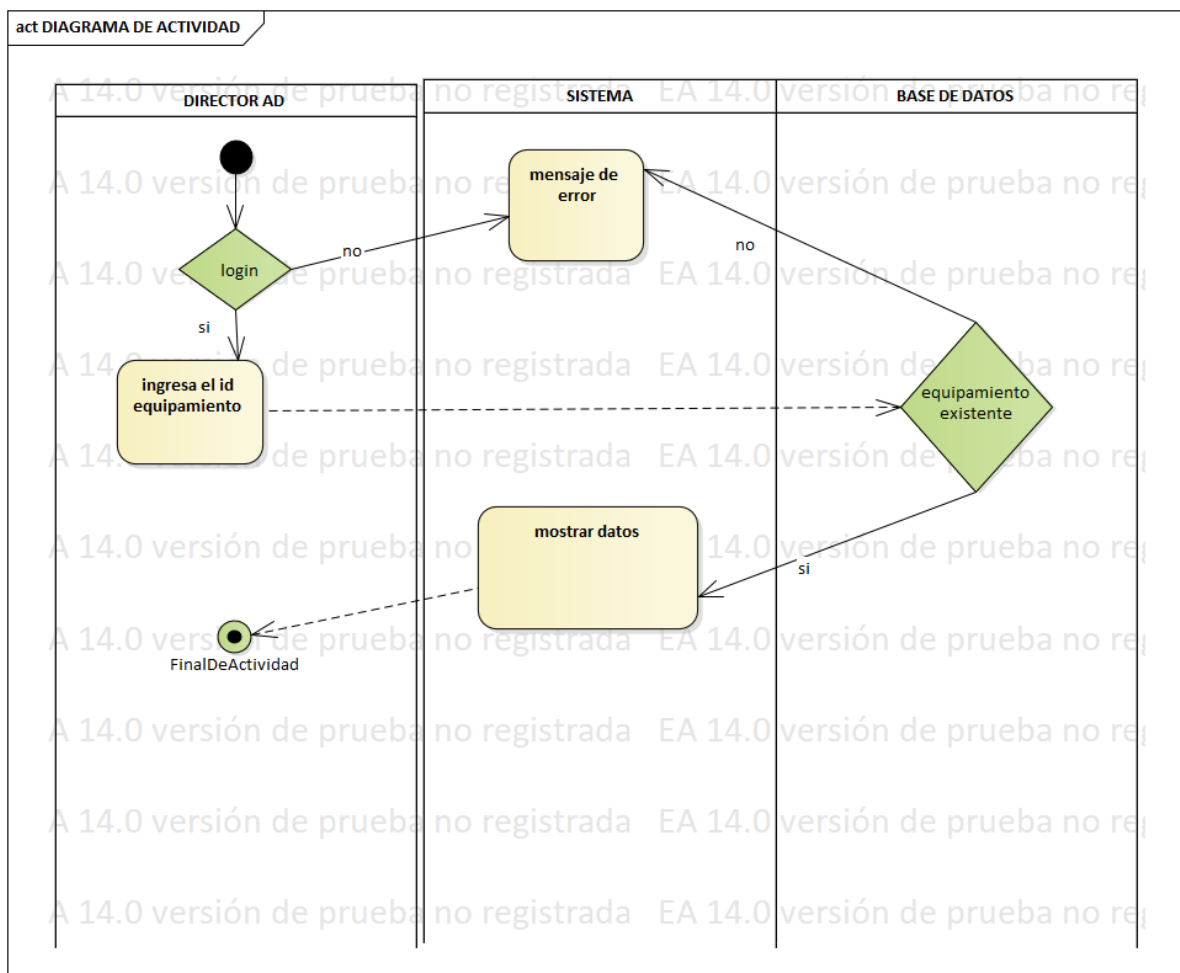
Tabla 52. Descripción diagrama de actividades, crear equipamiento

Actividad	Descripción

Crear equipamiento	Este diagrama describe el proceso que permite crear un equipamiento en la base de datos
--------------------	---

Fuente: Autores

Figura 53. Diagrama de actividades, ver equipamiento

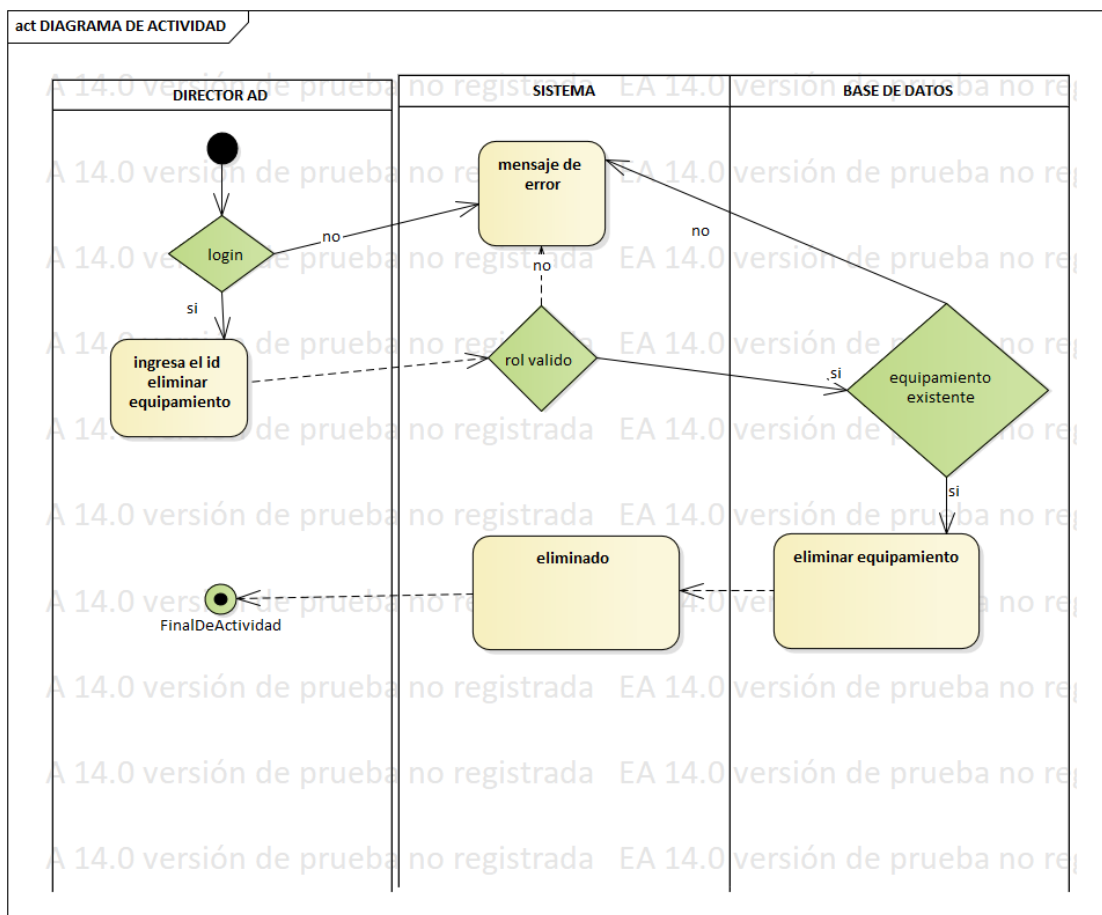


Fuente: Autores

Tabla 53. Descripción diagrama de actividades, ver equipamiento

Actividad	Descripción
Ver equipamiento	Este diagrama describe el proceso que permite ver los datos de un equipamiento

Fuente: Autores

Figura 54. Diagrama de actividades, eliminar equipamiento

Fuente: Autores

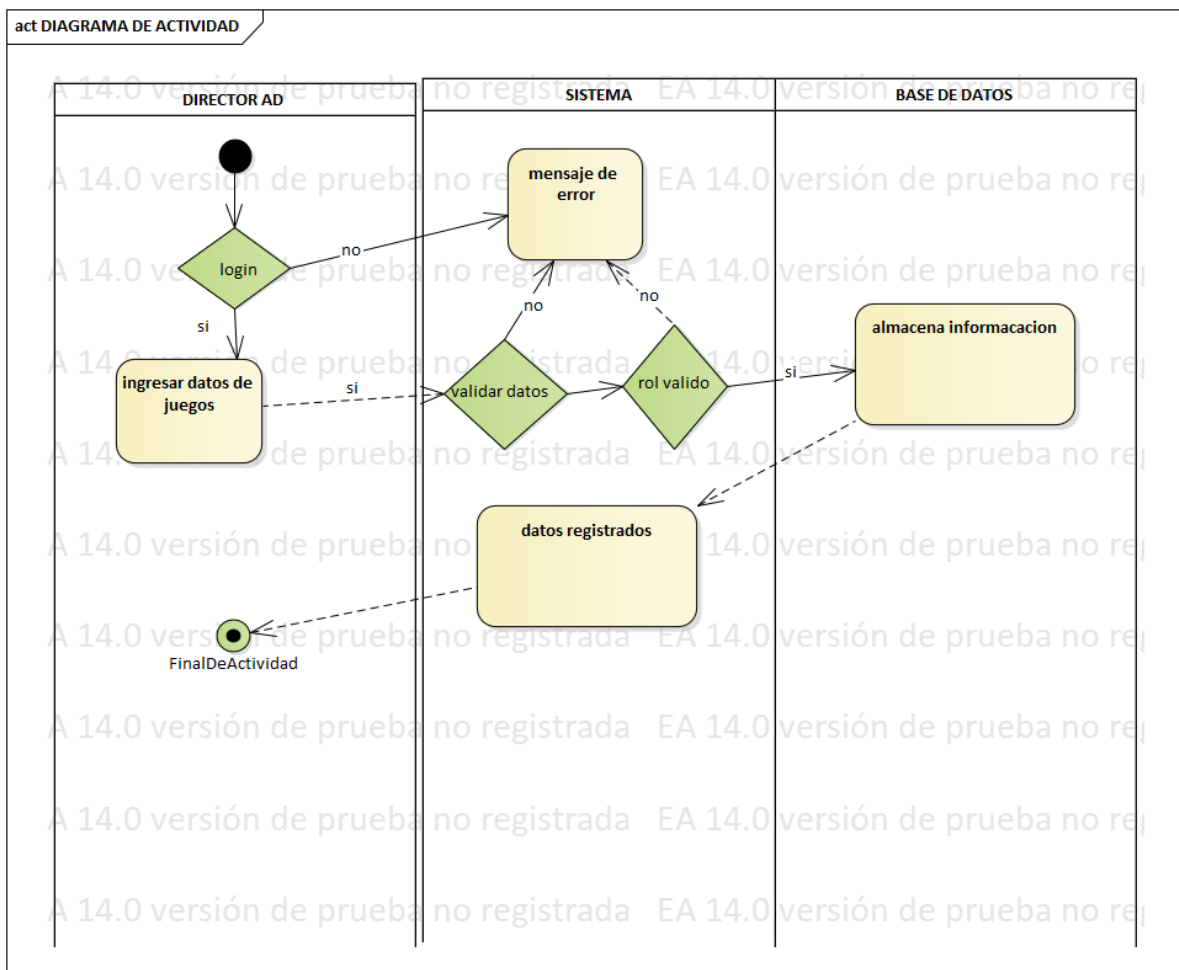
Tabla 54. Descripción diagrama de actividades, eliminar equipamiento

Actividad	Descripción

Eliminar equipamiento	Este diagrama describe el proceso que permite eliminar un equipamiento de la base de datos
-----------------------	--

Fuente: autores

Figura 55. Diagrama de actividades, crear juego



Fuente: Autores

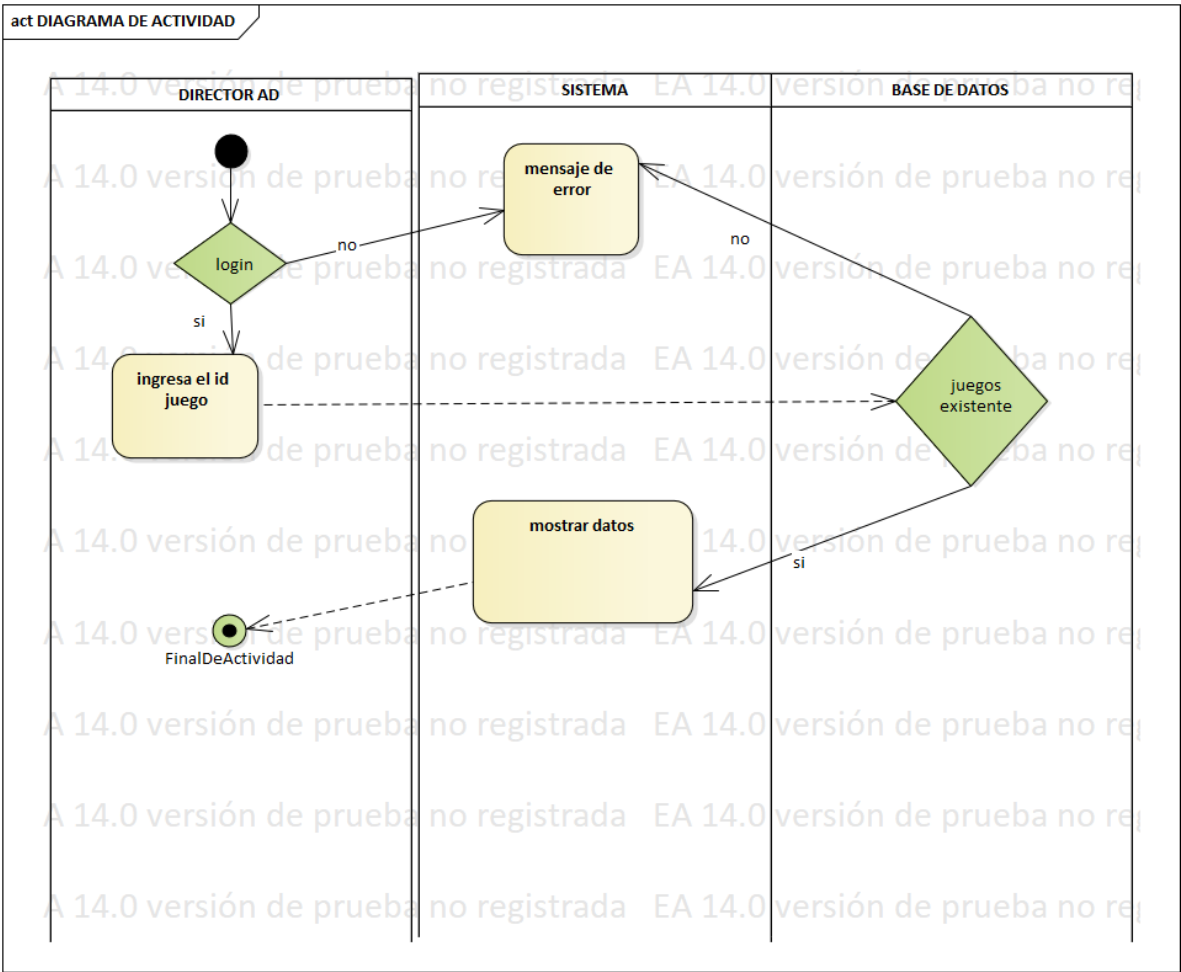
Tabla 55. Descripción diagrama de actividades, crear juego

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Crear juego	Este diagrama describe el proceso que permite crear un juego en la base de datos
-------------	--

Fuente: Autores

Figura 56. Diagrama de actividades, ver juego



Fuente: Autores

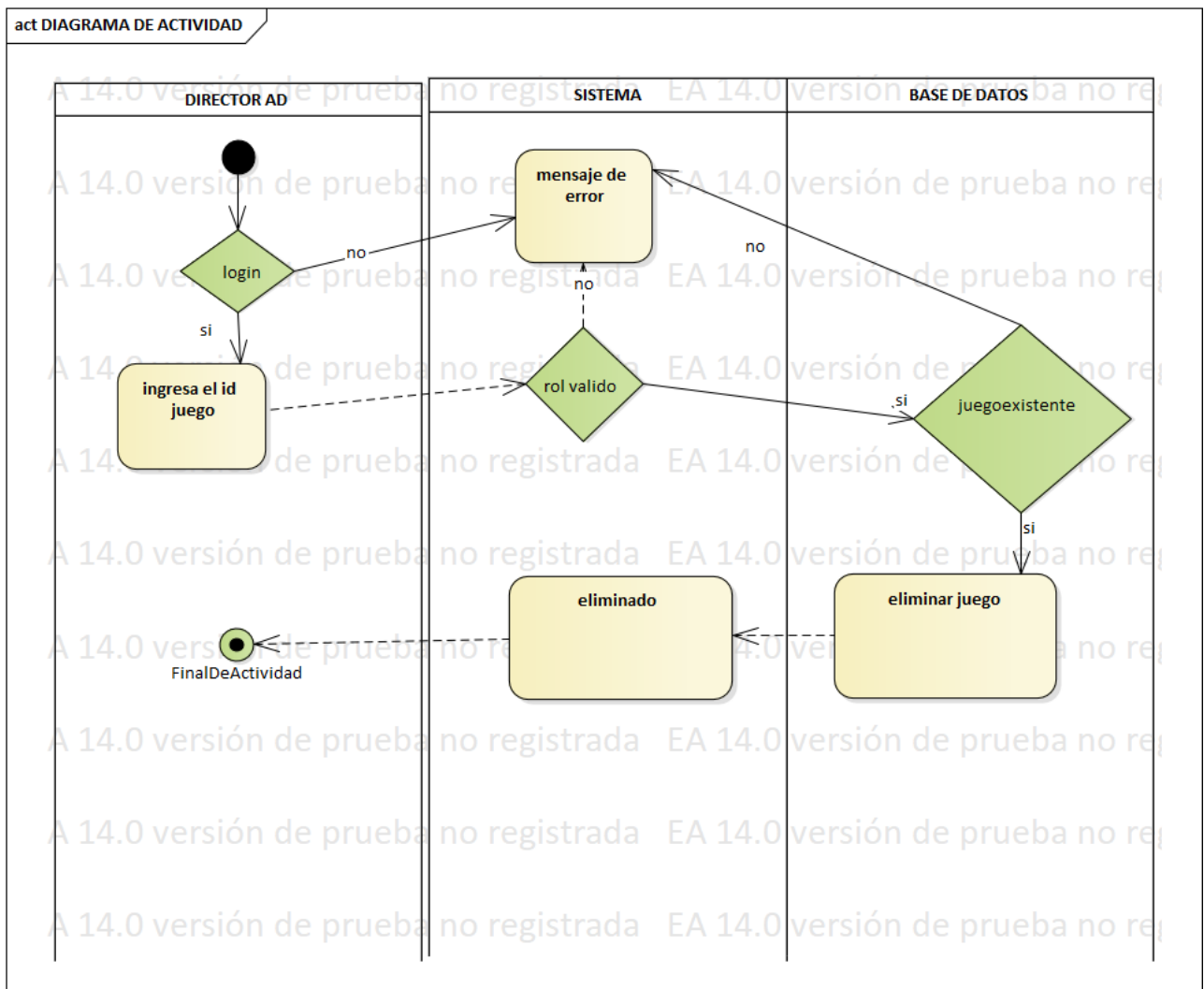
Tabla 56. Descripción diagrama de actividades, ver juego

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Ver juego	Este diagrama describe el proceso que permite ver un juego en la base de datos
-----------	--

Fuente: Autores

Figura 57. Diagrama de actividades, eliminar juego



Fuente: Autores

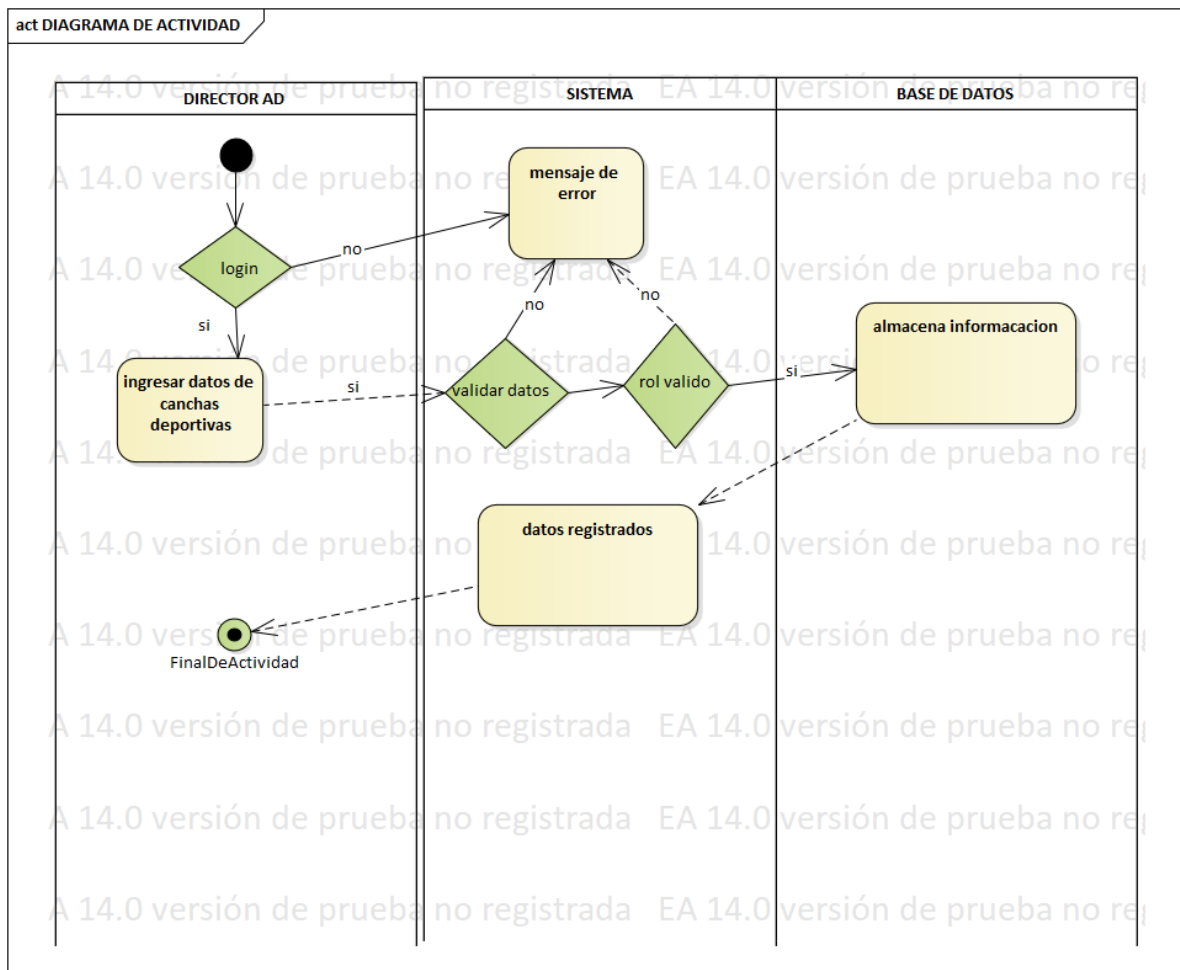
Tabla 57. Descripción diagrama de actividades, eliminar un juego

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Eliminar un juego	Este diagrama describe el proceso que permite eliminar un juego de la base de datos
-------------------	---

Fuente: Autores

Figura 58. Diagrama de actividades, crear cancha deportiva



Fuente: Autores

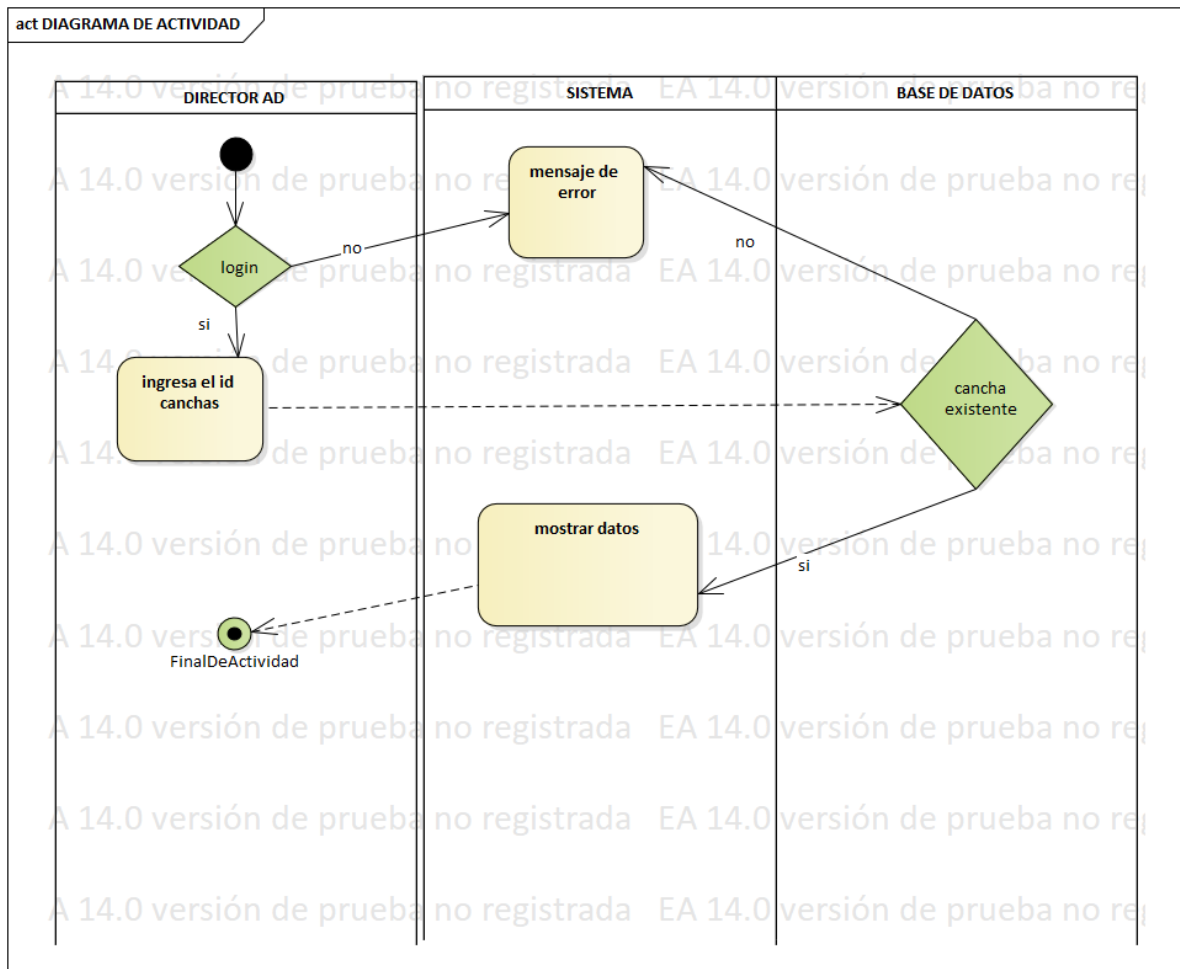
Tabla 58. Descripción diagrama de actividades, crear cancha deportiva

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Crear una cancha deportiva	Este diagrama describe el proceso que permite crear una cancha deportiva en la base de datos
----------------------------	--

Fuente: Autores

Figura 59. Diagrama de actividades, ver cancha deportiva



Fuente: Autores

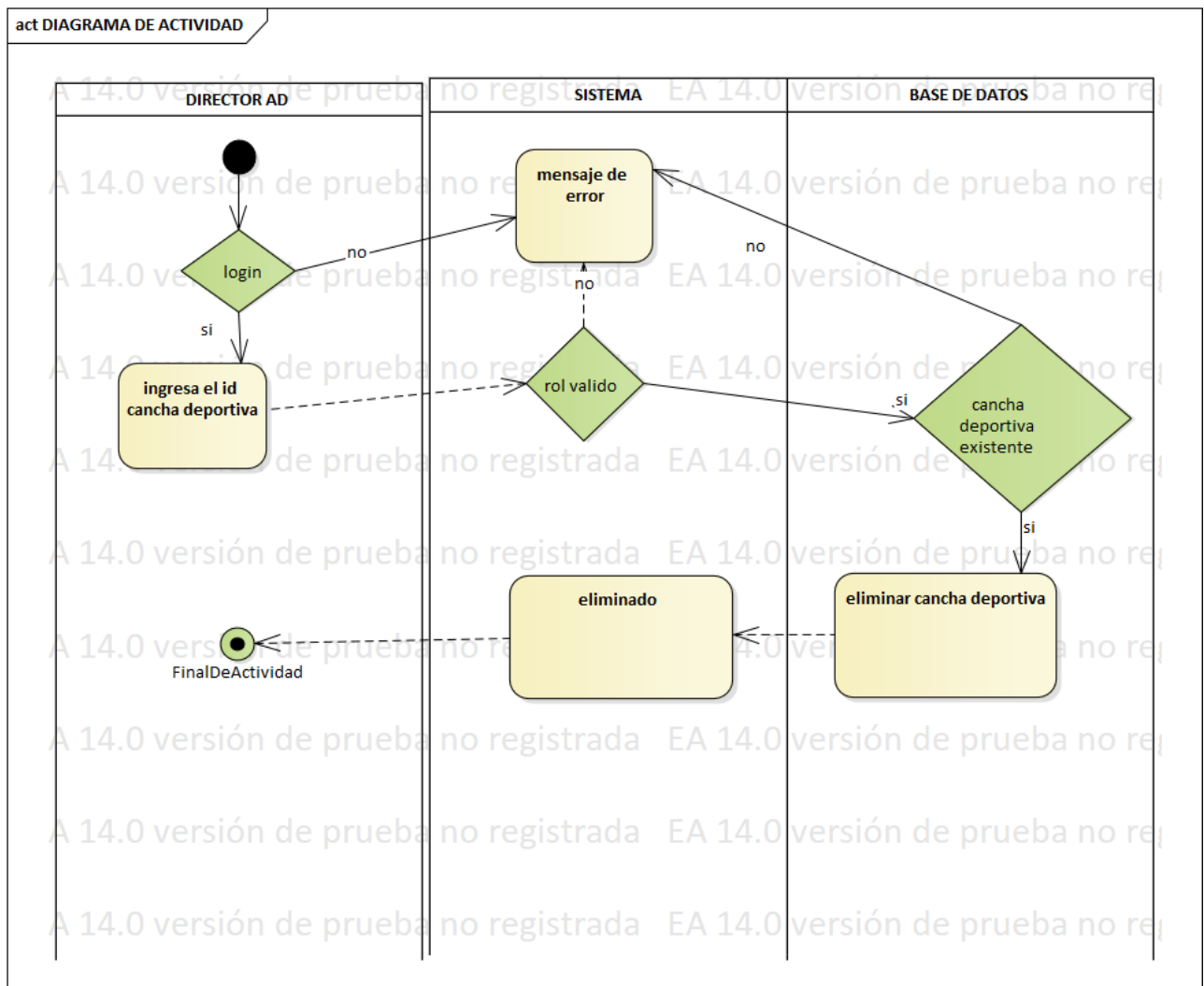
Tabla 59. Descripción diagrama de actividades, ver cancha deportiva

Actividad	Descripción

Ver cancha deportiva	Este diagrama describe el proceso que permite ver una cancha deportiva en la base de datos
----------------------	--

Fuente: Autores

Figura 60. Diagrama de actividades, eliminar cancha



Fuente: Autores

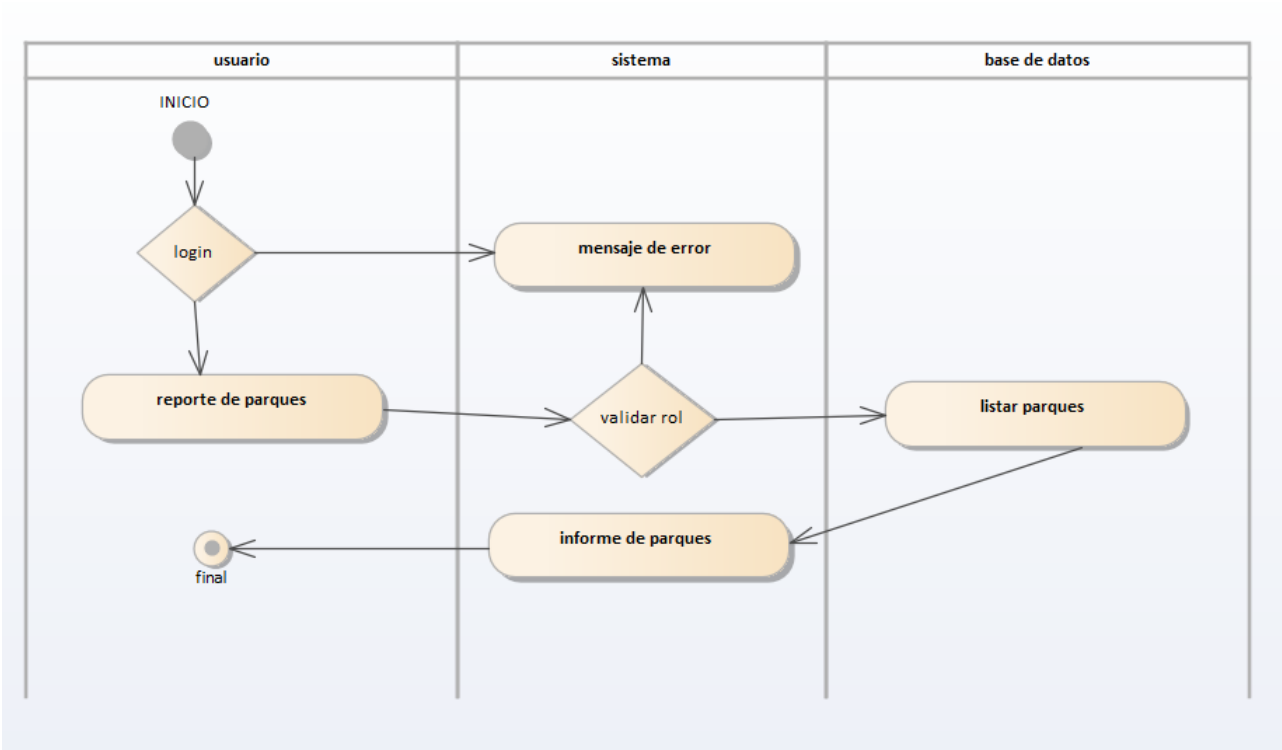
Tabla 60. Descripción diagrama de actividades, eliminar una cancha deportiva

Actividad	Descripción

Eliminar una cancha deportiva	Este diagrama describe el proceso que permite eliminar una cancha deportiva de la base de datos
-------------------------------	---

Fuente: Autores

FIGURA 61. Diagrama de actividades, informe parques



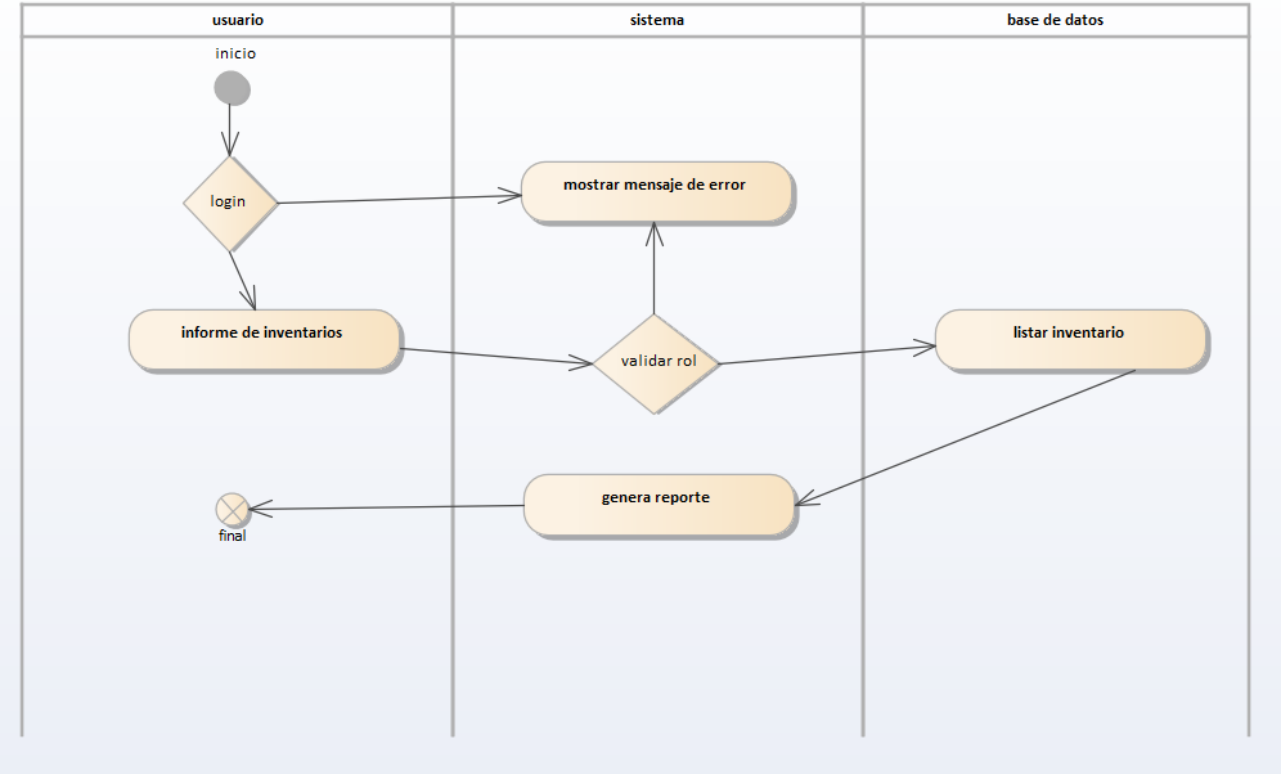
Fuente: Autores

Tabla 61. Descripción diagrama de actividades, informe parques

Actividad	Descripción
Informe de parques	Este diagrama describe el proceso que permite ver un informe de los parques como nombre, dirección, localidad

Fuente: Autores

FIGURA 62 Diagrama de actividades, informe inventario



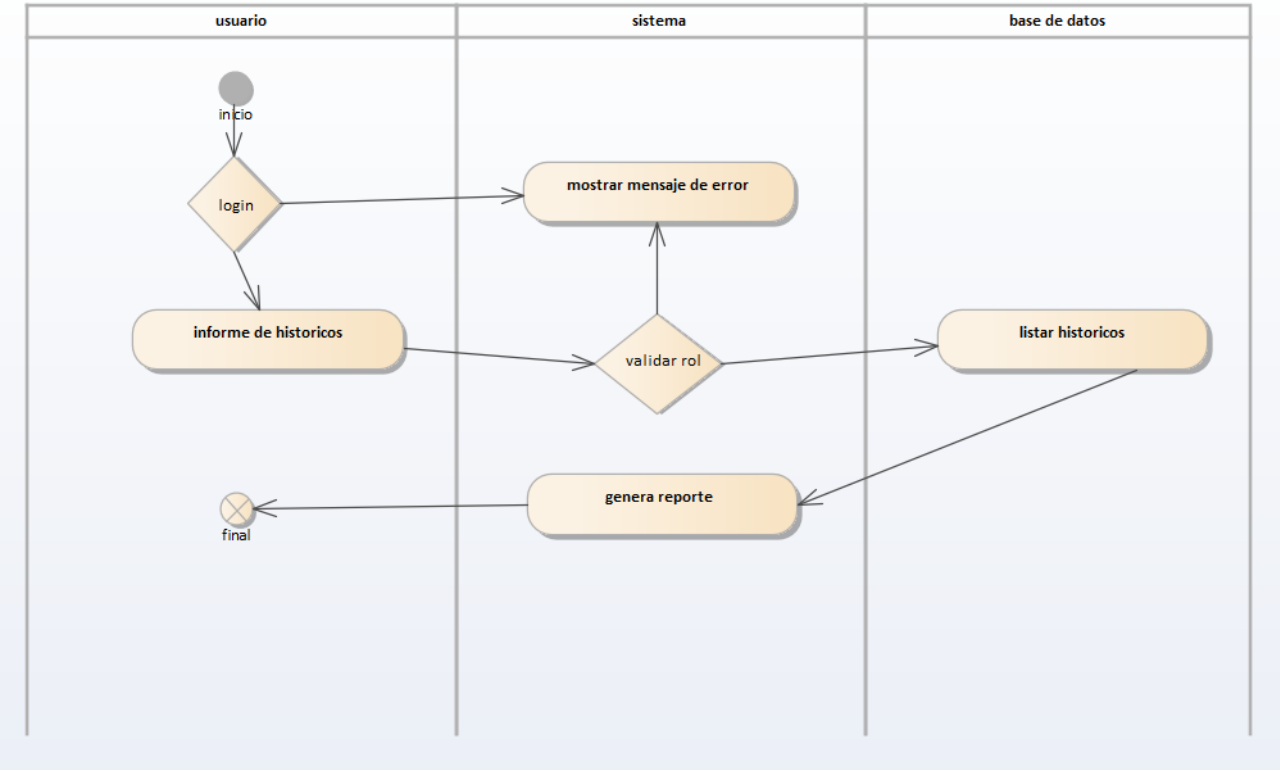
Fuente: Autores

Tabla 62. Descripción diagrama de actividades, informe inventario

Actividad	Descripción
Informe de inventarios	Este diagrama describe el proceso que permite ver un informe de inventarios donde se podrá visualizar el total de canchas, escenarios, equipamientos, recursos y un mapa geográfico

Fuente: Autores

FIGURA 63. Diagrama de actividades, informes históricos



Fuente: Autores

Tabla 63, Descripción diagrama de actividades, informe de históricos

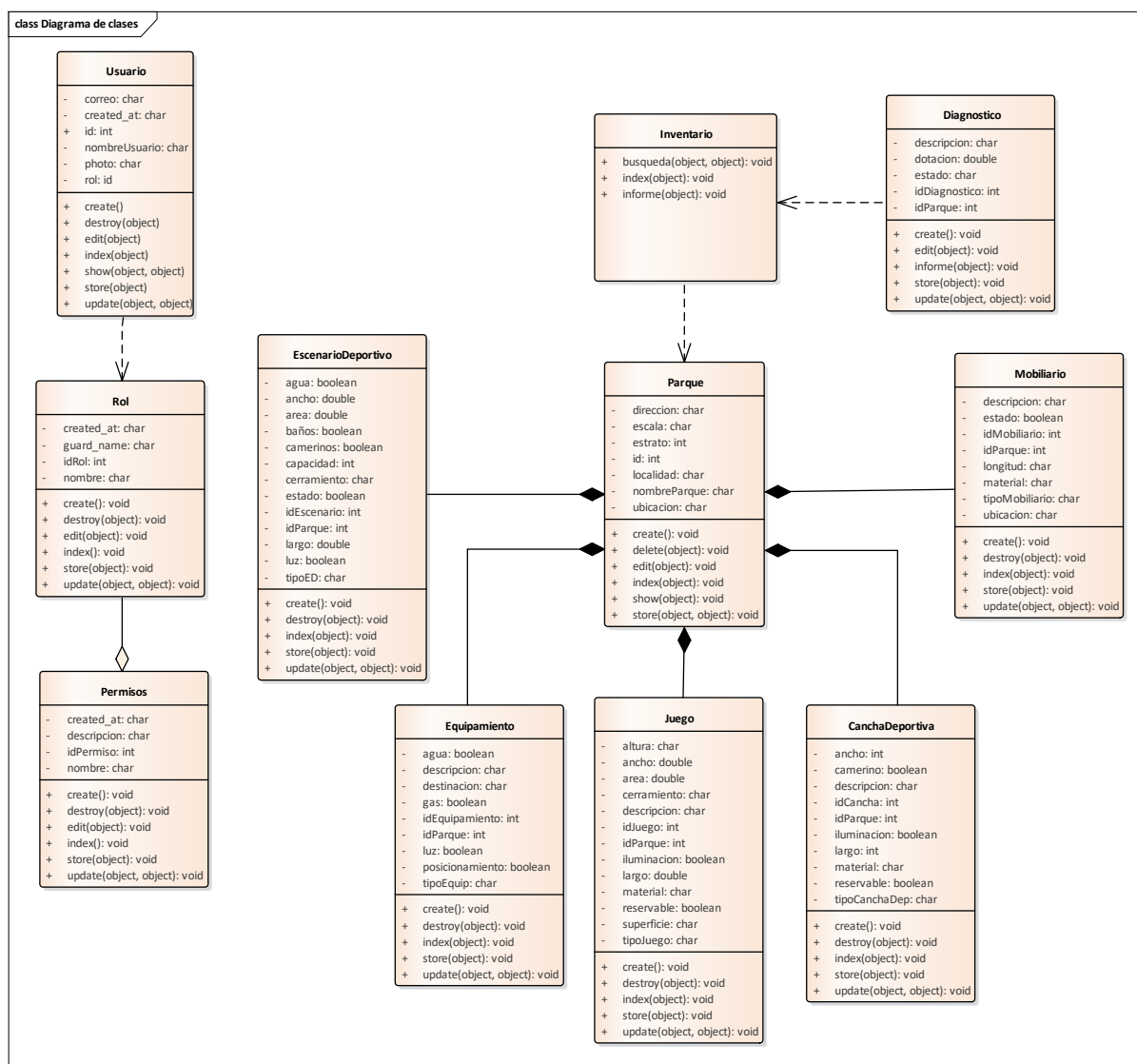
Actividad	Descripción
Informe de históricos	Este diagrama describe el proceso que permite ver el informe de históricos donde se podrá visualizar el módulo, id usuario, nombre, correo, acción, descripción y una fecha

Fuente: Autores

DIAGRAMA DE CLASES

El diagrama de clases recoge las clases de objetos y sus asociaciones. En este diagrama se representa la estructura y el comportamiento de cada uno de los objetos del sistema y sus relaciones con los demás objetos.

Figura 64. Diagrama de clases



Fuente: Autores.

Tabla 64. Descripción de diagrama de clases

Clase	Descripción
Usuario	Esta clase representa el objeto usuario con toda su información, el cual interactúa con

	algunas de las clases del Sistema dependiendo de su rol.
Roles	Esta clase representa el objeto rol con toda su información y comportamientos, el cual se podrá interactuar para hacer enviar registros, actualizaciones y eliminaciones al modelo. Además, extiende de la clase permiso con el fin de asignar permisos por rol.
Permisos	Esta clase representa el objeto rol con toda su información y comportamientos, el cual se podrá interactuar para hacer enviar registros, actualizaciones y eliminaciones al modelo.
Parque	Esta clase contiene información general del parque en el que cual se podrá interactuar su gestión de inventario y la creación de informes con respecto al parque
Cancha Deportiva	Esta clase esta relacionada con la clase Parque y se encarga de la creación, consulta, actualización y eliminación de canchas deportivas.
Equipamiento	Esta clase está relacionada con la clase Parque y se encarga de la creación, consulta, actualización y eliminación de equipamientos.
Juego	Esta clase está relacionada con la clase Parque y se encarga de la creación, consulta, actualización y eliminación de juegos.
Mobiliario	Esta clase está relacionada con la clase Parque y se encarga de la creación, consulta, actualización y eliminación de mobiliarios.
Escenario Deportivo	Esta clase está relacionada con la clase Parque y se encarga de la creación,

	consulta, actualización y eliminación de escenarios deportivos.
Inventario	Esta clase permite crear y guardar los informes de la clase parque según sea necesario.
Diagnostico	Esta clase permite crear y guardar los diagnósticos de la clase parques según sea necesario.

Fuente: Autores.