

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERIA

INGENIERIA EN CIENCIAS Y SISTEMAS

INTRODUCCION A LA PROGRAMACION Y COMPUTACION 2

ING. WILLIAM ESCOBAR

AUX REIMER CHAMALE

PROYECTO FASE II

Eddy Arnoldo Reyes Hernandez

201612326

3371277190920

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar una aplicación orientada a la realización de proyectos y enfocada en la interacción social de los usuarios.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Lograr una nueva forma de trabajo enfocada en la publicación de proyectos.
- Definir un perfil de usuario donde se encuentre toda la información indispensable para el análisis de su posible contratación a un proyecto o tarea.
- Enfocar el sistema de trabajo a la interacción social entre usuarios con un aspecto independiente y sin compromiso directo con una empresa.

ALCANCES DEL PROYECTO:

1. Producto final

Se diseñará un sistema orientado a la publicación de tareas y proyectos laborales en una plataforma con la finalidad de que otros usuarios registrados en la plataforma puedan postularse para realizar.

Los mismos usuarios serán los que realicen las publicaciones para que otros usuarios las puedan efectuar.

El usuario creador de la publicación será quien elija a las personas que formarán parte de la tarea a realizar. Al finalizar una tarea el usuario que la realizó obtendrá puntos de karma y el pago respectivo por la misma.

La plataforma contará con funcionalidades de interacción social. De manera que cada usuario tendrá una lista de contactos con los que podrá establecer relación por medio de mensajes, estados o comentarios. Estas funcionalidades también estarán disponibles para los grupos que creen los usuarios (denominados asociaciones).

El control y la administración total del sitio quedará a cargo de Warlock Soft.

2. Tiempo necesario

El tiempo necesario para desarrollar la aplicación desde la toma de requerimientos en la primera reunión con el cliente hasta la entrega final del proyecto será de 30 días. (Los días de feriado nacional quedan excluidos de esta estimación).

Fecha de inicio: 06 de Diciembre de 2017

Fecha de Fin: 08 de Enero de 2018

3. Posibles riesgos

Uno de los mayores riesgos a los que se debe de enfrentar la aplicación es a la concurrencia en la red. Es preciso poder gestionar el tráfico en red para que no se genere un desbordamiento de información que termine por colapsar la plataforma.

PANORAMA GENERAL DE LA APLICACION:

Los usuarios deben de estar registrados en la plataforma para poder acceder a la misma. Dentro del marco social, los usuarios podrán realizar publicaciones y añadir a otros usuarios dentro una lista de contactos (siempre y cuando el otro usuario acepte la solicitud).

Dado que el enfoque de la plataforma es la interaccion social, los usuarios serán capaces de interactuar con los usuarios que estén en su lista de contactos. Estas interacciones entre usuarios consisten en:

1. Ver las publicaciones del contacto.
2. Enviar mensajes de forma privada a un contacto.
3. Comentar la publicación de un contacto

Un usuario podrá publicar un proyecto o tarea de forma pública, así mismo podrá observar todos los proyectos y tareas pendientes que hayan publicado otros usuarios. El usuario también contara con un perfil en donde se encuentra información de las habilidades y conocimientos que posee. Estos conocimientos tienen un punteo para denotar la naturaleza real del conocimiento que el usuario posee.

Un proyecto o tarea contara con una lista de conocimientos necesarios, así que los usuarios que opten para realizar la tarea necesitan tener estos conocimientos dentro de su perfil. Al finalizar la tarea o proyecto, el creador de la publicación aumentara la puntuación de los conocimientos que el usuario haya necesitado para realizar dicha tarea o proyecto, así mismo le pagara la cantidad estipulada en su publicación por la realización de dicha tarea. (Este punto se detallara en la segunda reunión).

El creador de una tarea o publicacion podrá confrontar a todos los usuarios que hayan optado por realizarla, de manera que podrá elegir a los usuarios que mas le convenga para realizar la tarea o proyecto comparando el punteo en el conocimiento de cada usuario.

El sistema cuenta con un administrador, el cual será capaz de realizar reportes, realizar respaldos, realizar carga masiva. También podrá visualizar los estados, proyectos o tareas que hayan sido denunciadas por otros usuarios.

Los proyectos, tareas, publicaciones o comentarios que hayan sido reportados procederán a un análisis por parte del administrador para determinar la sanción correspondiente al creador del mismo.

Las sanciones aplicadas a un usuario que haya sido reportado pueden ser la suspensión del usuario o su directa eliminación de la plataforma. Las sanciones son ejecutadas por el administrador.

El sistema contara con una interfaz amigable, de fácil uso y comprensión para el usuario. De esta manera el usuario se sentirá como al utilizarlo y podrá acceder de forma muy intuitiva a 10 cada una de las funciones con las que cuenta.

Debido a que el producto de software terminado será una pagina web, el usuario podrá acceder a la plataforma desde dispositivo electrónico que cuente con conexion a internet.

FUNCIONES DEL SISTEMA:

NO.	NOMBRE	DESCRIPCION	EVIDENCIA	INTERACCION	PRIORIDAD
1	Registrar Usuario	Ingresa usuarios nuevos	Evidente	-	5
2	Publicar Estado	Publica el estado de un usuario	Evidente	-	2
3	Publicar Tarea	Publica una tarea a toda la comunidad	Evidente	24, 17	1
4	Publicar Proyecto	Publica un proyecto a toda la comunidad	Evidente	24	1
5	Enviar Mensaje	Envia un mensaje a un contacto	Evidente	23	2
6	Validar Usuario Registrado	Valida los datos de un usuario existente	No Evidente	7	3
7	Iniciar Sesión	Permite ingresar al sistema	Evidente	6	4
8	Agregar Contacto	Envia una solicitud de amistad a otro usuario	No Evidente	-	2
9	Aceptar Contacto	Acepta una solicitud de amistad de otro usuario	Evidente	10	2
10	Establecer amistad	Registra la nueva amistad entre 2 usuarios	No Evidente	9, 20	2
11	Comentar	Comenta una publicación	Evidente	-	2
12	Modificar Perfil	Guarda la nueva información del perfil de usuario	Evidente	-	3
13	Buscar Tareas y Proyectos	Busca las tareas y proyectos pendientes	Evidente	15	1
14	Validar Karma	Valida el karma total del usuario	No Evidente	16, 18	4
15	Ordenar y Mostrar	Ordena las tareas o proyectos a mostrar	No Evidente	13	1
16	Aumentar Karma	Aumenta el karma en el conocimiento de un usuario	No Evidente	13	2

17	Establecer conocimientos necesarios	Establece los conocimientos minimos necesarios para una tarea o proyecto	No Evidente	3	1
18	Crear Asociacion	Crea una asociación de usuarios	Evidente	14, 19	2
19	Invitar Asociacion	Invita a los contactos a unirse a una asociación	No Evidente	18, 22	2
20	Buscar Contacto	Busca los ocntactos de un usuario	Evidente	10	3
21	Eliminar Asociacion	Elimina una asociación	Evidente	22	4
22	Notificar Asociacion	Notifica a los usuarios de alguna actividad dentro de una asociación	No Evidente	19, 21	5
23	Guardar Mensaje	Guarda un mensaje enviado	No Evidente	5	2
24	Terminar Tarea o Proyecto	Evita que la tarea o proyecto vuelva a aparecer en la sección de busquedas	No Evidente	3, 4	1
25	Reportes Automaticos	Crea reportes del sistema cada cierto tiempo	No Evidente	-	5

ATRIBUTOS DEL SISTEMA

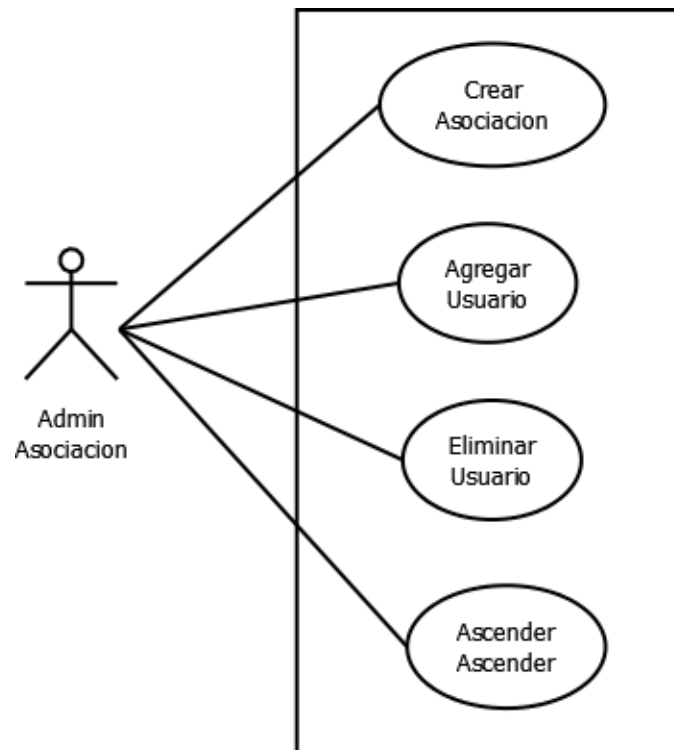
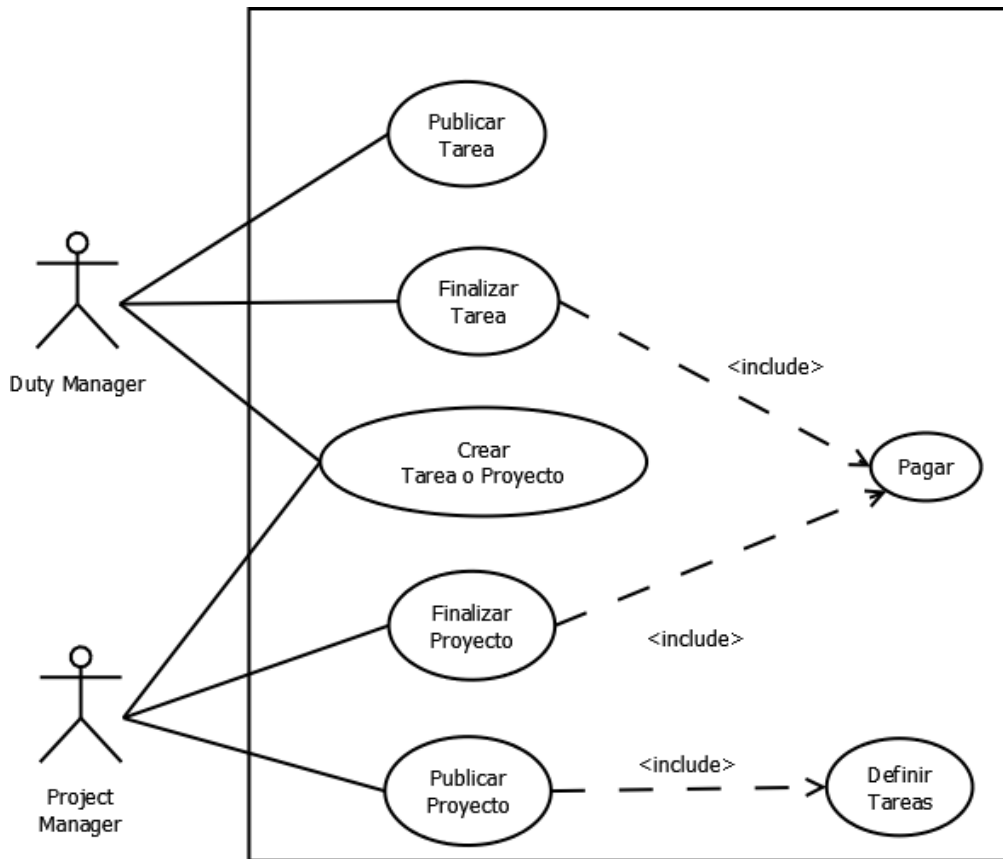
	ATRIBUTO	DESARROLLO
COMPENSIBILIDAD	Comprensibilidad	El programa cuenta con una interfaz amigable y comprensible al usuario. De manera que le sea comprensible acceder a todas y cada una de las funciones que dentro del sistema puede hacer.
	Facilidad de Aprendizaje	El programa contara con un recorrido por las funciones básicas que de acuerdo del usuario se pueden hacer. Esto se hará solamente la primera vez que el usuario acceda a la aplicación.
FUNCIONALIDAD	Adecuación	La aplicación realiza las funciones que son precisas para cada usuario. Un usuario no puede realizar funciones para las cuales no este permitido.

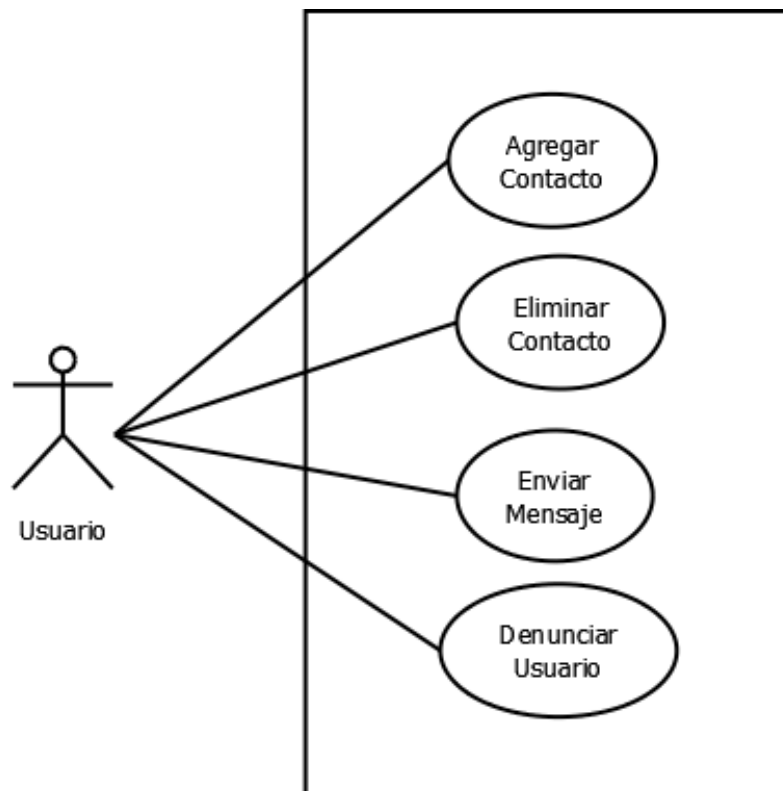
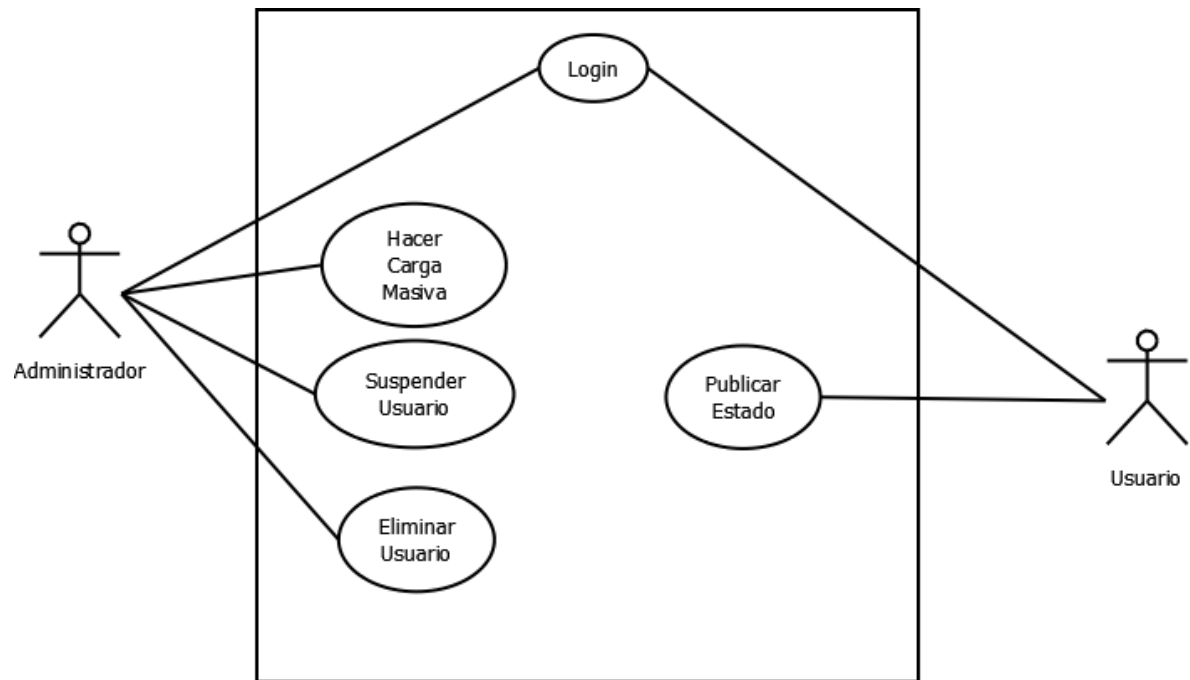
	Seguridad	El sistema guarda todos los datos en una gran base de datos. Por lo que en caso de que el sistema caiga será fácil la recuperación de datos.
MANTENIBILIDAD	Facilidad de modificación	Debido al diseño robusto pero simple del software es fácil modificarlo en caso de quitar funciones que se consideren obsoletas o agregar otras en consecuencia al cambio en los requerimientos.
	Facilidad de prueba	Tras una modificación, el sistema esta diseñado para que las pruebas necesarias se puedan efectuar de forma fácil y eficiente.
PORTABILIDAD	Adaptabilidad	Se podrá acceder a la plataforma desde cualquier navegador web.
CONFIABILIDAD	Tolerancia a fallas	Debido a la robustez en la estructura del sistema, este es capaz de soportar la afluencia en la red, evitando que el sistema se caiga por el uso normalizado de este.

DEFINICION DE CLIENTES DE LA APLICACIÓN

TIPO DE CLIENTE	DESCRIPCION	ACCIONES
Administrador	Es el encargado de velar por que se respeten las normas de convivencia dentro del sistema. En caso de una infraccion es capaz de penalizar al usuario infractor. Tambien es capaz de generar reportes, realizar backups y carga masiva a la base de datos.	Ver publicaciones denunciadas. Suspender usuario. Eliminar usuario. Realizar carga masiva
Usuario	No tiene alguna responsabilidad de alto nivel dentro de la estructura del sistema, sino que se limita a realizar las tareas que son publicadas y de utilizar las funciones de interaccion social de la plataforma.	Enviar mensajes. Realizar tareas. Agregar contactos. Eliminar contactos. Publicar estados. Formar parte de proyectos.
Proyect Manager	Dirige y publica proyectos dentro de la plataforma.	Crear proyecto. Publicar proyecto. Finalizar proyecto. Reclutar miembros. Asignar tareas. Pagar por servicios.
Duty Manager	Dirige y publica tareas dentro de la plataforma.	Crear tarea. Publicar tarea. Finalizar tarea. Reclutar miembros. Pagar por servicios.

DIAGRAMAS DE CASOS DE USO:





CASOS DE USO:

Identificador	CDU-01
Caso de uso	Crear Asociacion
Actores	Admin Asociacion
Descripcion	Crea una nueva asociacion tomando en cuenta de que debe de poseer un karma mayor a 20
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-01.1
Caso de uso	Crear Asociacion
Actores	Admin asociacion
Proposito	Crear una nueva asociacion
Resumen	Crea una nueva asociacion tomando en cuenta de que debe de poseer un karma mayor a 20
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-01
Curso normal de eventos	1. Ingresar los datos de la nueva asociacion. 2. Validar que el karma sea mayor a 20. 3.Crear asociacion 4.Guardar asociacion
Curso alterno de eventos	Evento: Karma menor a 20 3': Informar de karma insuficiente. 4': Regresar al modulo principal

Identificador	CDU-02
Caso de uso	Agregar Miembro
Actores	Admin Asociacion
Descripcion	Busca el usuario por medio de su nickname y lo agrega a a la asociacion.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-02.1
Caso de uso	Agregar Miembro
Actores	Admin Asociacion
Proposito	Agregar un nuevo miembro a la asociacion
Resumen	Busca el usuario por medio de su nickname y lo agrega a a la asociacion.
Tipo	Primario, Real

Referencia Cruzada	CDU-02
Curso normal de eventos	1. Ingresa el nickname del usuario. 2. Buscar usuario. 3. Agregar usuario a la asociacion. 4. Guardar nuevo miembro
Curso alterno de eventos	Evento: Usuario no encontrado. 3': Informar usuario no encontrado. 4': Regresar a la asociacion.

Identificador	CDU-03
Caso de uso	Eliminar miembro
Actores	Admin Asociacion
Descripcion	Busca al usuario para posteriormente eliminarlo.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-03.1
Caso de uso	Eliminar miembro
Actores	Admin Asociacion
Proposito	Eliminar un miembro de una asociacion
Resumen	Busca al usuario para posteriormente eliminarlo.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU03
Curso normal de eventos	1: Ingresa el nickname del usuario. 2: Buscar el usuario. 3: Eliminar usuario. 4: Guardar cambios en la asociacion.
Curso alterno de eventos	Evento: Usuario inexistente 3': Informar que el usuario no existe. 4':Regresar a la asociacion.

Identificador	CDU-04
Caso de uso	Ascender miembro
Actores	Admin Asociacion
Descripcion	Busca un usuario perteneciente a una asociacion para nombrarlo Administrador de la asociacion
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-04.1
Caso de uso	Ascender miembro
Actores	Admin Asociacion

Proposito	Nombrar un nuevo Administrador de la asociacion
Resumen	Busca un usuario perteneciente a una asociacion para nombrarlo Administrador de la asociacion
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-04
Curso normal de eventos	1: Ingresa el nickname de un usuario. 2: Buscar usuario. 3: Nombrar nuevo Administrador de la asociacion 4: Guardar nuevo Admin Asociacion
Curso alterno de eventos	Evento: Usuario inexistente 3': Informar que el usuario no existe. 4':Regresar a la asociacion.

Identificador	CDU-05
Caso de uso	Crear tarea
Actores	Duty Manager
Descripcion	Provee la informacion necesaria para la tarea para luego crearla. Una vez creada se procede a guardar la tarea como borrador.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-05.1
Caso de uso	Crear tarea
Actores	Duty Manager
Proposito	Crear una tarea como borrador
Resumen	Provee la informacion necesaria para la tarea para luego crearla. Una vez creada se procede a guardarla como borrador.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-05
Curso normal de eventos	1: Llenar la informacion de la tarea. 2: Validar que la informacion este completa. 3: Crear la tarea como borrador. 4: Guardar borrador.
Curso alterno de eventos	Evento: Campos vacios 3': Informar que falta informacion. 4':Regresar al modulo de crear tarea.

Identificador	CDU-06
Caso de uso	Crear un proyecto

Actores	Proyect Manager
Descripcion	Provee la informacion necesaria para el proyecto para luego crearlo. Una vez creado se procede a guardar el proyecto como borrador.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-06.1
Caso de uso	Crear proyecto
Actores	Project Manager
Proposito	Crear un nuevo proyecto como borrador
Resumen	Provee la informacion necesaria para el proyecto para luego crearlo. Una vez creado se procede a guardar el proyecto como borrador.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-06
Curso normal de eventos	1: Llenar la informacion del proyecto. 2: Validar que la informacion este completa. 3: Crear el proyecto como borrador. 4: Guardar borrador.
Curso alternativo de eventos	Evento: Campos vacios 3': Informar que falta informacion. 4':Regresar al modulo de crear tarea.

Identificador	CDU-07
Caso de uso	Publicar Tarea
Actores	Duty Manager
Descripcion	Busca una tarea que halla sido creada como borrador. Se procede a publicar la tarea a todos los miembros de la plataforma.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-07.1
Caso de uso	Publicar Tarea
Actores	Duty Manager
Proposito	Publicar una tarea
Descripcion	Busca una tarea que halla sido creada como borrador. Se procede a publicar la tarea a todos los miembros de la plataforma.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-07

Curso normal de eventos	1: Busca una tarea que este como borrador. 2: Se procede a publicar la tarea. 3: Se guarda la nueva informacion 4: Se redirige al "TimeLine"
Curso alterno de eventos	-----

Identificador	CDU-08
Caso de uso	Publicar Proyecto
Actores	Proyect Manager
Descripcion	Busca un proyecto que halla sido creado como borrador. Se procede a publicar el proyecto a todos los miembros de la plataforma.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-08.1
Caso de uso	Publicar Proyecto
Actores	Proyec Manager
Proposito	Publicar un nuevo proyecto
Descripcion	Busca un proyecto que halla sido creado como borrador. Se procede a publicar el proyecto a todos los miembros de la plataforma.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-08
Curso normal de eventos	1: Procede a buscar un proyecto que este como borrador. 2: Se verifica si el proyecto tiene almenos 2 tareas suscritas. 3: Se publica el proyecto. 4: Se guardan los cambios. 5: Se redirije al "TimeLine".
Curso alterno de eventos	Evento: Proyecto con menos de una tarea 3': Lanzar notificacion informando que no hay tareas. 4': Regresar al menu de publicar Proyecto.

Identificador	CDU-09
Caso de uso	Definir tareas
Actores	Proyect Manager
Descripcion	Buscar un proyecto en borrador. Agregar tareas al proyecto
Tipo	Primario, Real.

Identificador	CDU-09.1
Caso de uso	Definir tareas
Actores	Project Manager
Proposito	Definir las tareas que formaran parte del proyecto
Descripcion	Buscar un proyecto en borrador. Agregar tareas al proyecto
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-09, CDU-05, CDU-08
Curso normal de eventos	1: Buscar proyecto 2: Abrir proyecto. 3: Agregar las tareas que sean necesarias. 4: Guardar tareas.
Curso alternativo de eventos	Evento: Proyecto no en borrador. 3': Informar que el proyecto ya ha sido publicado. 4': Regresar al "Timeline"

Identificador	CDU-10
Caso de uso	Finalizar tarea
Actores	Project Manager
Descripcion	Una tarea que se haya publicado se da por finalizada.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-10.1
Caso de uso	Finalizar tarea
Actores	Duty Manager
Proposito	Finalizar una tarea creada
Descripcion	Una tarea que se haya publicado se da por finalizada.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	CDU-10
Curso normal de eventos	1: Buscar la tarea en cuestion. 2: Terminar tarea. 3: Guardar cambios. 4: Conceder el pago establecido a los miembros de la tarea.
Curso alternativo de eventos	-----

Identificador	CDU-11
Caso de uso	Finalizar Proyecto
Actores	Project Manager
Descripcion	Un proyecto que se haya publicado se da por finalizado.

Tipo	Primario, Real.
-------------	-----------------

Identificador	CDU-11.1
Caso de uso	Finalizar Proyecto
Actores	Project Manager
Proposito	Dar por finalizado un proyecto
Descripcion	Un proyecto que se haya publicado se da por finalizado.
Tipo	Primario, Real.
Referencia Cruzada	CDU-11
Curso normal de eventos	1: Buscar el proyecto en cuestion. 2: Terminar proyecto. 3: Guardar cambios. 4: Conceder el pago establecido a los miembros del proyecto.
Curso alterno de eventos	-----

Identificador	CDU-012
Caso de uso	Login.
Actores	Usuario , Administrador.
Descripcion	Se valida que el usuario exista dentro de la plataforma.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-12.1
Caso de uso	Login.
Actores	Usuario, Administrador.
Proposito	Determinar la identidad del usuario.
Resumen	Se valida que el usuario exista dentro de la plataforma.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-12
Curso Normal de Eventos	1. El usuario accede a la pagina del login. 2. Ingresa la informacion solicitada en los campos 3. El sistema verifica la identidad del usuario. 4. El sistema encuentra al usuario. 5. El sistema verifica si el usuario no esta suspendido 6. El sistema verifica que no hay suspension. 7. Mensaje de bienvenido. 8. Acceso a la pagina principal del sistema.

Curso Alternativo de Eventos	<p>Evento 1: Verificación errónea</p> <p>4'. Los campos no coinciden con algún usuario</p> <p>5' Mostrar mensaje de error.</p> <p>6' Regresar al paso 1.</p> <p>Evento 2: Usuario suspendido</p> <p>6'. El usuario está suspendido.</p> <p>7'. Mostrar mensaje informando de la suspensión.</p> <p>8'. Regresar al paso 1.</p>
-------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Identificador	CDU-13
Caso de uso	Hacer carga masiva
Actores	Administrador
Descripción	Mediante un archivo de texto puede cargar una gran cantidad de información nueva a la plataforma.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-13.1
Caso de uso	Hacer cargar masiva
Actores	Administrador
Propósito	Realizar la carga masiva de información
Resumen	Mediante un archivo de texto puede cargar una gran cantidad de información nueva a la plataforma.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-13
Curso Normal de Eventos	<p>1: Crear un archivo de texto con la información a cargar.</p> <p>2: Acceder al panel de carga masiva.</p> <p>3: Colocar la URL donde se encuentra el archivo.</p> <p>4: Colocar el nombre del archivo.</p> <p>5: Validar la ruta del archivo.</p> <p>6: Leer archivo.</p> <p>7: Realizar carga masiva.</p> <p>8: Guardar información</p>
Curso Alternativo de Eventos	<p>Evento: Ruta inexistente</p> <p>6': Informar que el archivo en la ruta no existe.</p> <p>7': Regresar al panel</p> <p>Evento: Error al leer.</p> <p>7': Informar de errores léxicos/sintácticos en el archivo.</p> <p>8': Cancelar operaciones.</p> <p>9': Regresar al panel.</p>

Identificador	CDU-14
----------------------	--------

Caso de uso	Suspender usuario
Actores	Administrador
Descripcion	Busca un usuario mediante su nickname y procede a suspenderlo durante un tiempo establecido.
Tipo	Primario, Real.

Identificador	CDU-14.1
Caso de uso	Suspender usuario
Actores	Administrador
Proposito	Penalizar un usuario denunciado
Resumen	Busca un usuario mediante su nickname y procede a suspenderlo durante un tiempo establecido.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-14
Curso Normal de Eventos	1: Buscar usuario mediante su nickname. 2: Suspender usuario. 3: Guardar usuario suspendido.
Curso Alternativo de Eventos	Evento: Sin existencia 2': El usuario con el nickname establecido no existe. 3': Regresar al modulo de penalizacion.

Identificador	CDU-15
Caso de uso	Eliminar usuario
Actores	Administrador
Descripcion	Busca un usuario mediante su nickname y procede a eliminarlo de la plataforma.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-15.1
Caso de uso	Eliminar usuario
Actores	Administrador
Proposito	Aplicar la sancion respectiva a una falta grave al reglamento
Resumen	Busca un usuario mediante su nickname y procede a eliminarlo de la plataforma.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-15
Curso Normal de Eventos	1: Buscar al usuario por su nickname. 2: Eliminar usuario. 3: Guardar eliminacion.

Curso Alternativo de Eventos	Evento: Sin existencia 2': El usuario con el nickname establecido no existe. 3': Regresar al modulo de penalizacion.
-------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Identificador	CDU-16
Caso de uso	Publicar estado
Actores	Usuario
Descripcion	Realiza una publicacion visible para sus contactos
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-16.1
Caso de uso	Publicar estado
Actores	Usuario
Proposito	Publicar el estado de un usuario
Resumen	Realiza una publicacion visible para sus contactos
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-16
Curso Normal de Eventos	1: Acceder al modulo de publicaciones. 2: Escribir su estado/pensamiento. 3: Publicar estado/pensamiento. 4: Guardar estado.
Curso Alternativo de Eventos	-----

Identificador	CDU-17
Caso de uso	Agregar contacto
Actores	Usuario
Descripcion	Permite agregar a otro usuario a la lista de contactos para poder visualizar las publicaciones de estado que este haga.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-17.1
Caso de uso	Agregar contacto
Actores	Usuario
Proposito	Agregar un nuevo contacto
Resumen	Permite agregar a otro usuario a la lista de contactos para poder visualizar las publicaciones de estado que este haga.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-17

Curso Normal de Eventos	1: Buscar usuario por su nickname. 2: Agregar usuario a los contactos. 3: Guardar nuevo contacto.
Curso Alternativo de Eventos	Evento: Sin existencia 2': El usuario con el nickname establecido no existe. 3': Regresar al modulo de penalizacion.

Identificador	CDU-18
Caso de uso	Eliminar contacto
Actores	Usuario
Descripcion	Permite eliminar a otro usuario de la lista de contactos para dejar de visualizar las publicaciones de estado que este haga.
Tipo	Primario, Real

Identificador	CDU-18.1
Caso de uso	Eliminar contacto
Actores	Usuario
Proposito	Elimina un usuario de los contactos
Resumen	Permite eliminar a otro usuario de la lista de contactos para dejar de visualizar las publicaciones de estado que este haga.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-18
Curso Normal de Eventos	1: Buscar usuario por su nickname. 2: Eliminar usuario de los contactos. 3: Guardar cambios.
Curso Alternativo de Eventos	Evento: Sin existencia 2': El usuario con el nickname establecido no existe. 3': Regresar al modulo de penalizacion.

Identificador	CDU-19
Caso de uso	Enviar mensaje
Actores	Usuario
Descripcion	El usuario envia un mensaje a otro usuario
Tipo	Primario, Real

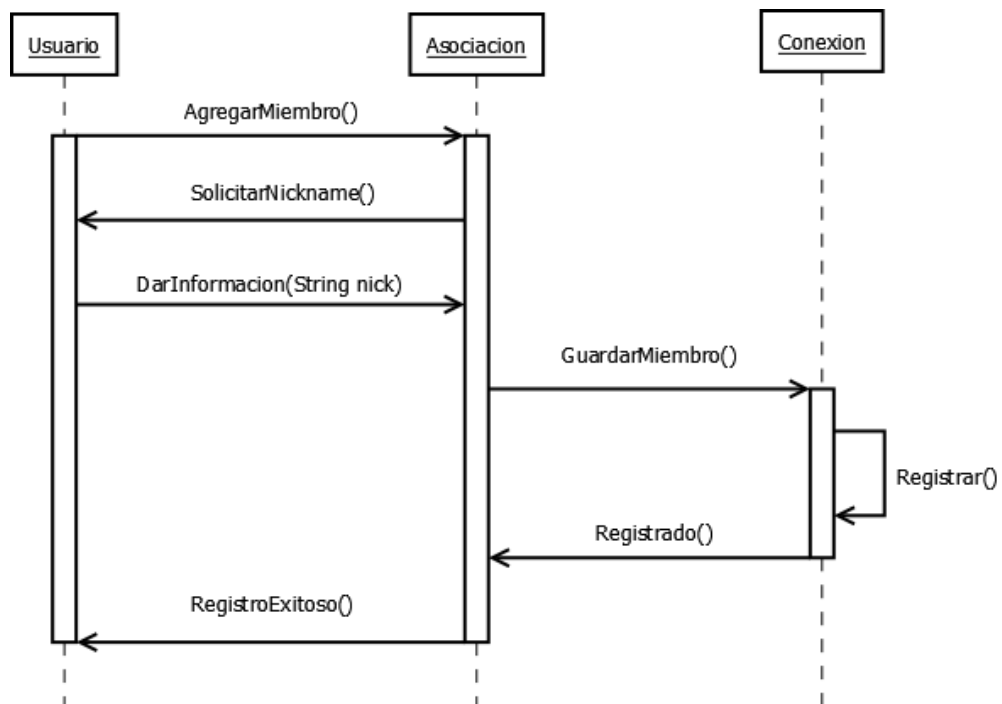
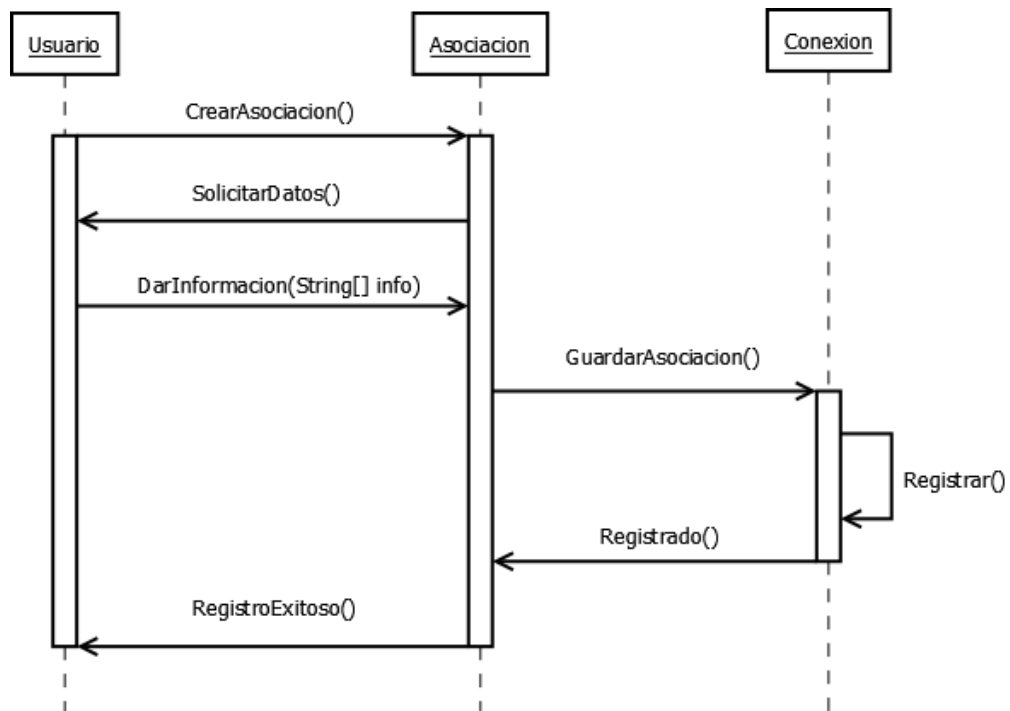
Identificador	CDU-19.1
Caso de uso	Enviar mensaje
Actores	Usuario
Proposito	Enviar mensajes entre usuarios

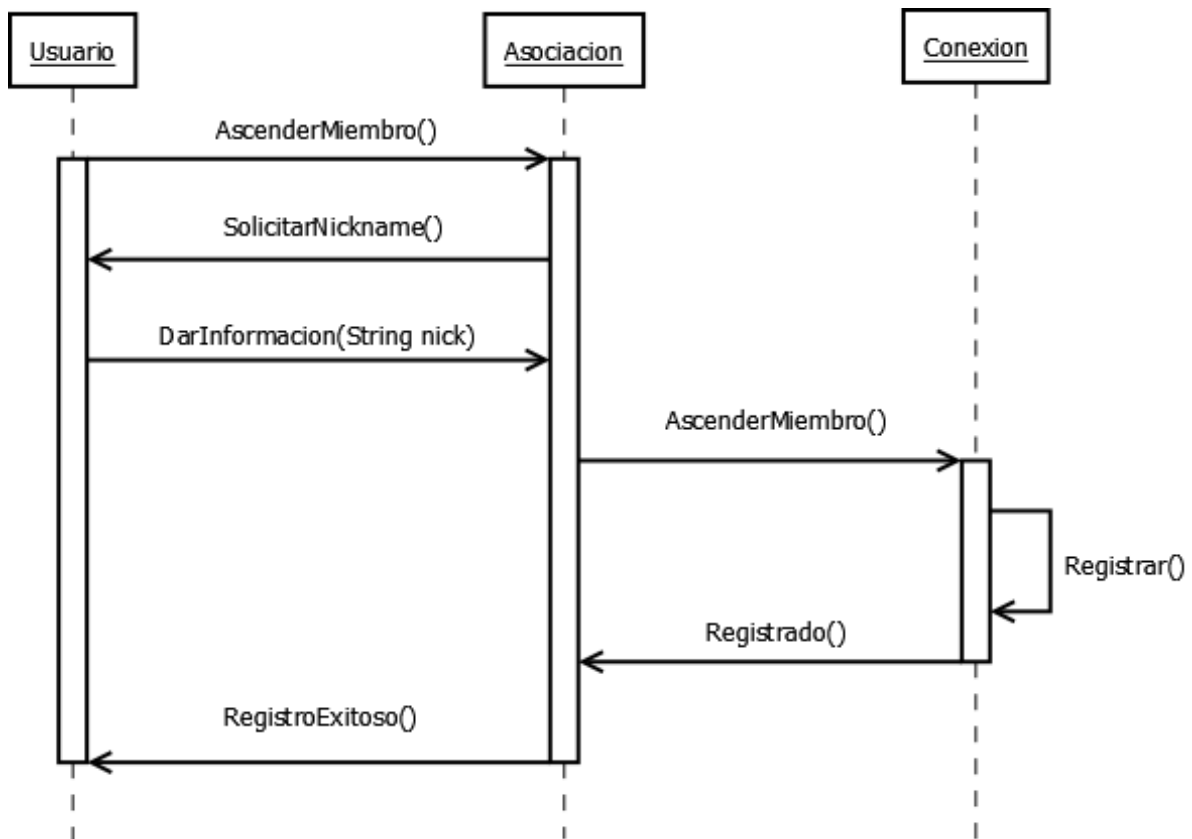
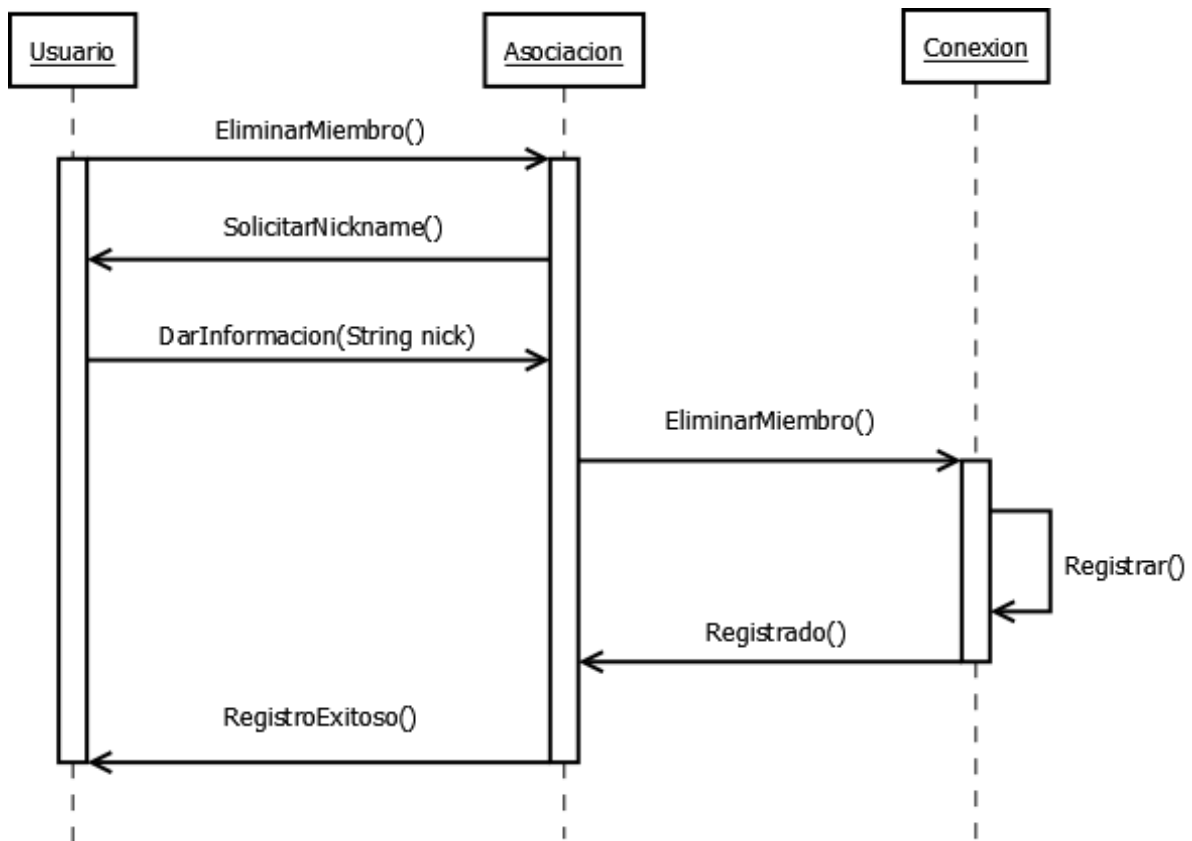
Resumen	El usuario envia un mensaje a otro usuario
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-19
Curso Normal de Eventos	1: Buscar al usuario destino por su nickname. 2: Escribir mensaje. 3: Enviar mensaje. 4. Guardar mensaje.
Curso Alternativo de Eventos	Evento: Sin existencia 2': El usuario con el nickname establecido no existe. 3': Regresar al modulo de penalizacion.

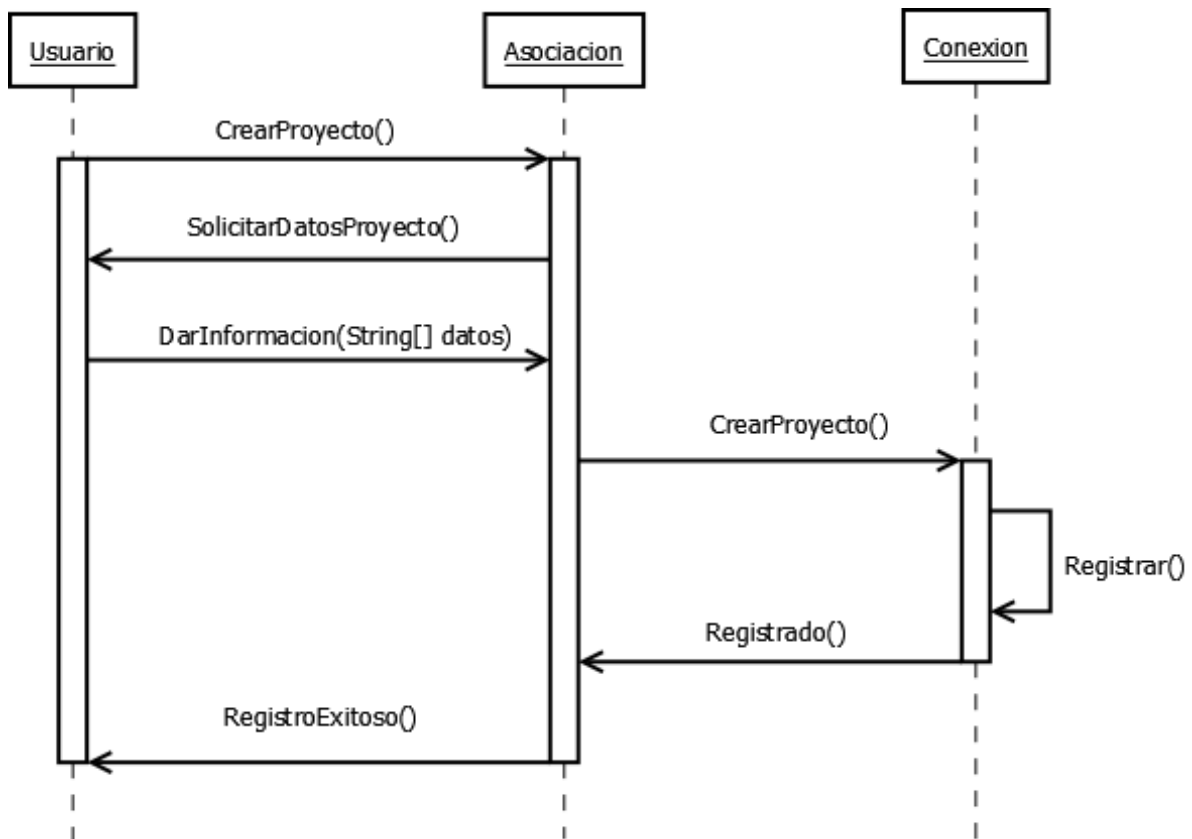
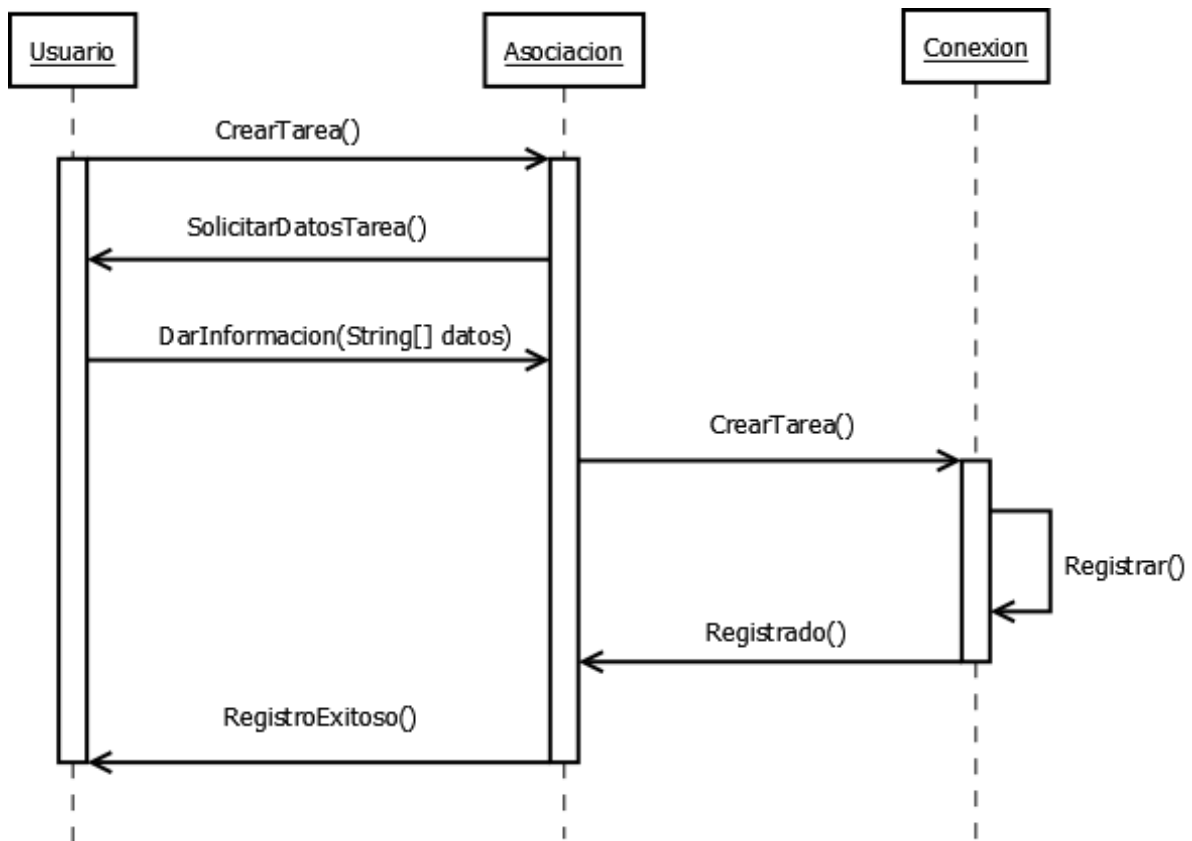
Identificador	CDU-20
Caso de uso	Denunciar usuario
Actores	Usuario
Descripcion	Procede a denunciar a otro usuario por alguna actividad que va en contra de las reglas de la plataforma.
Tipo	Primario, Real

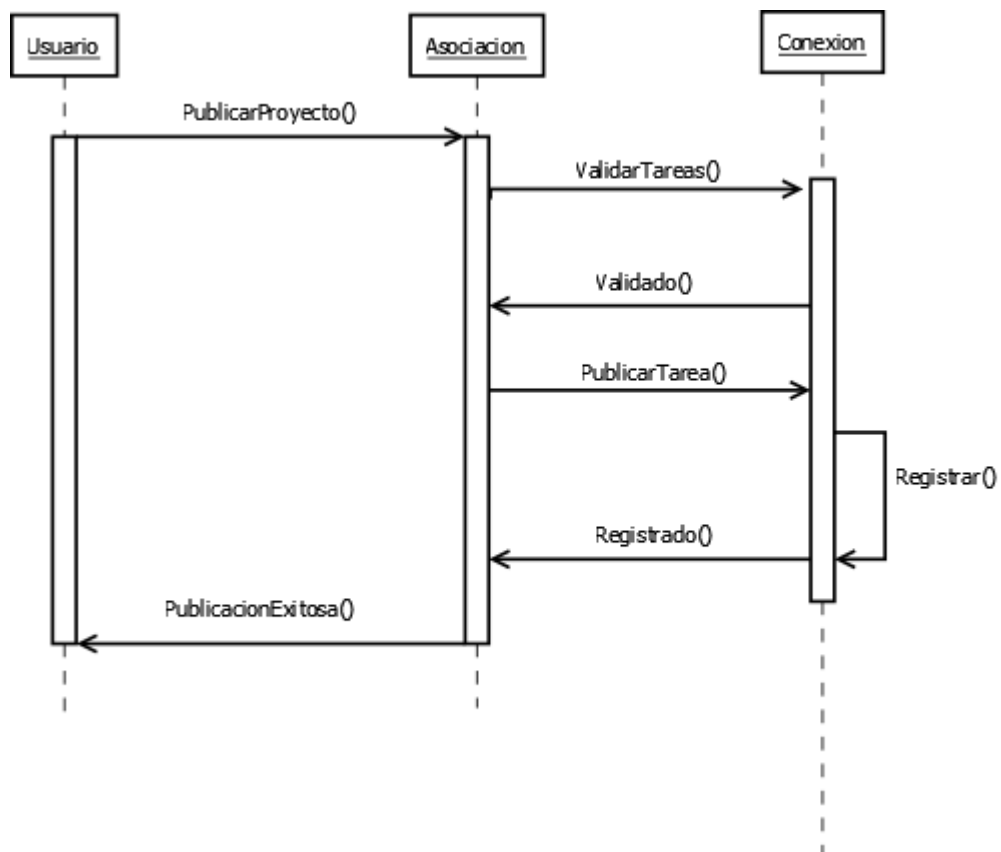
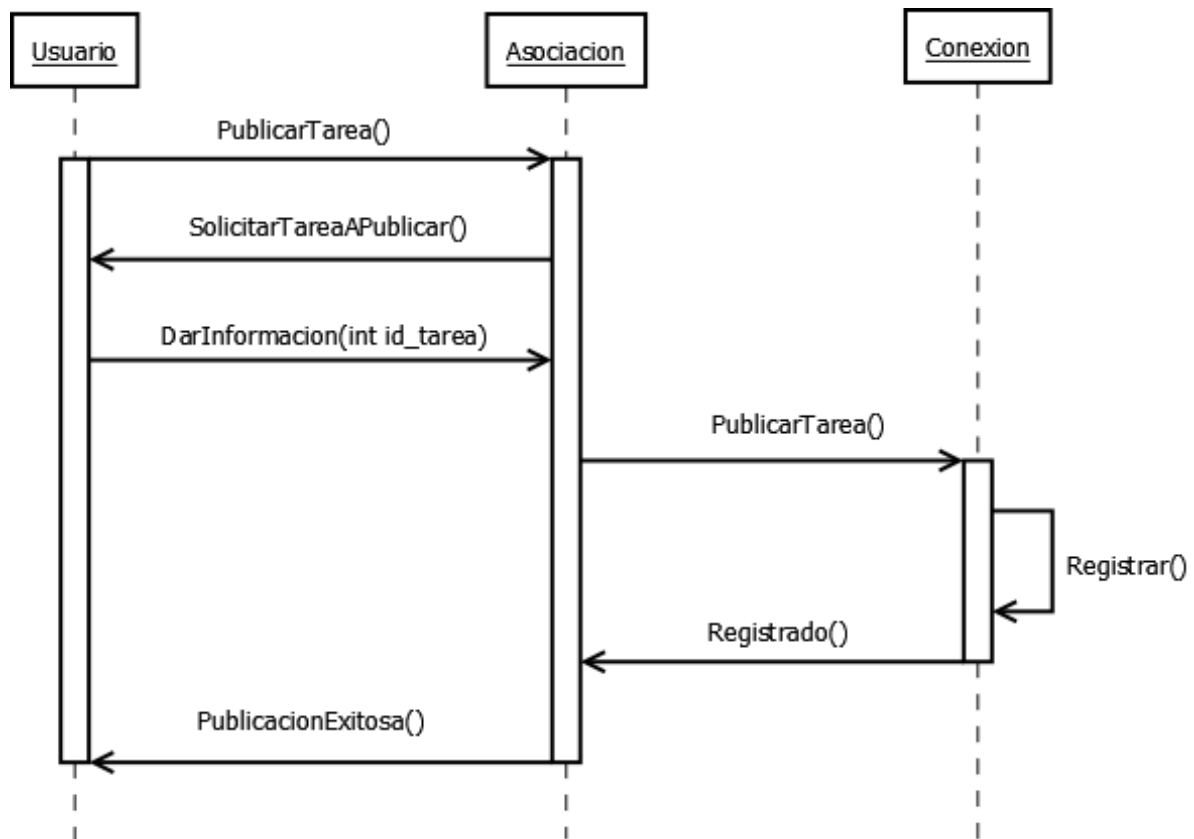
Identificador	CDU-20.1
Caso de uso	Denunciar usuario
Actores	Usuario
Proposito	Enviar una denuncia al administrador
Resumen	Procede a denunciar a otro usuario por alguna actividad que va en contra de las reglas de la plataforma.
Tipo	Primario, Real
Referencia cruzada	CDU-20
Curso Normal de Eventos	1: Buscar un usuario por su nickname. 2: Enviar denuncia de el usuario buscado. 3: Guardar denuncia.
Curso Alternativo de Eventos	Evento: Sin existencia 2': El usuario con el nickname establecido no existe. 3': Regresar al modulo de penalizacion.

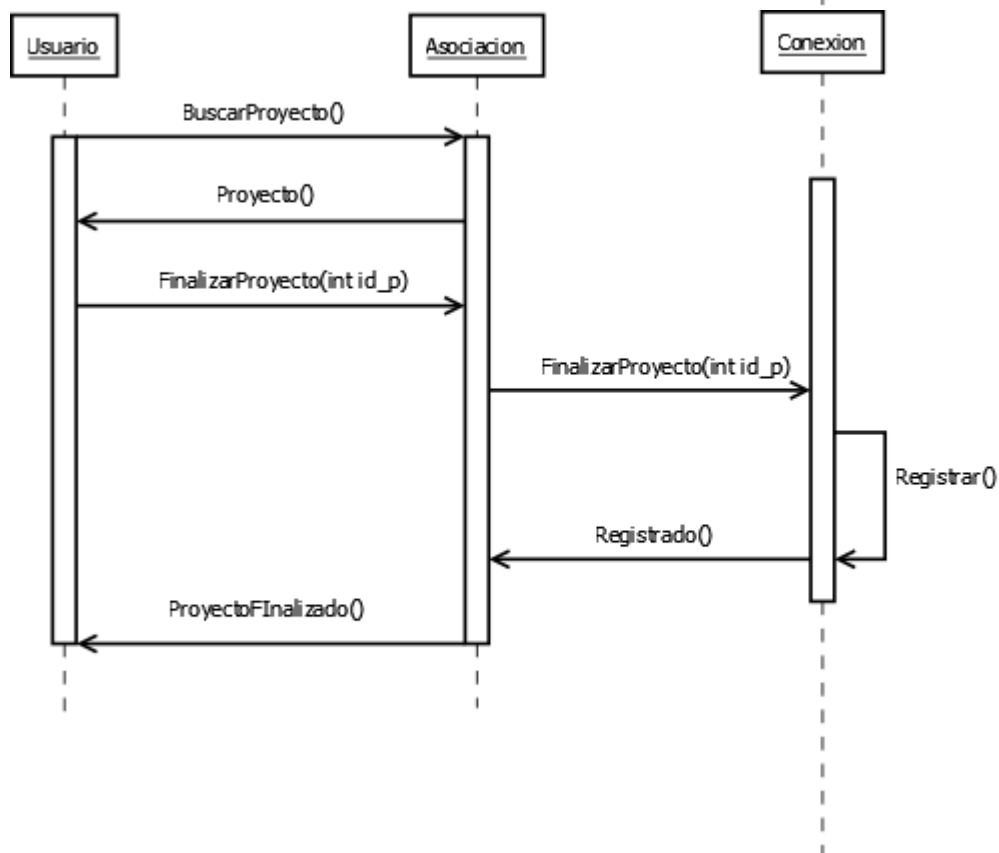
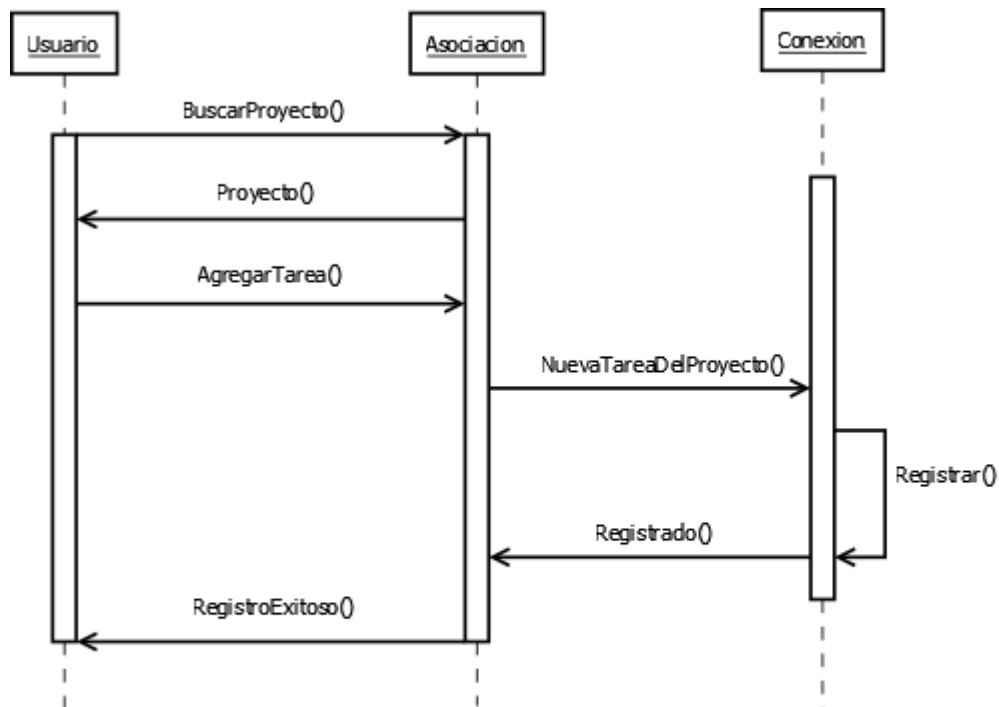
DIAGRAMAS DE SECUENCIAS

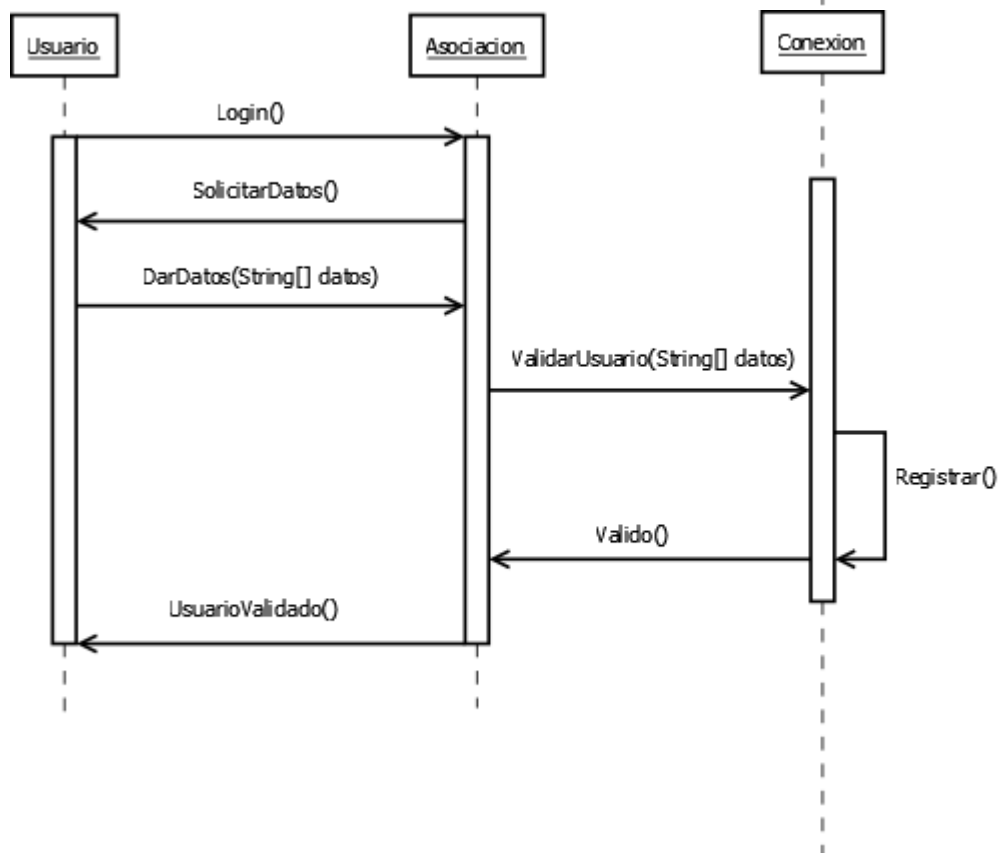
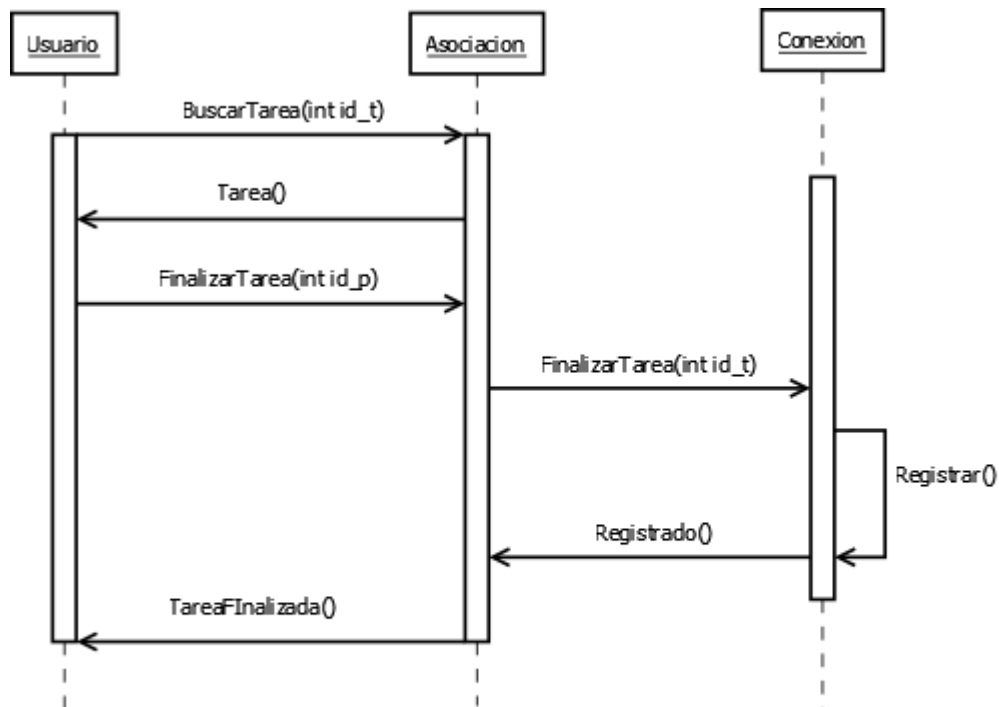


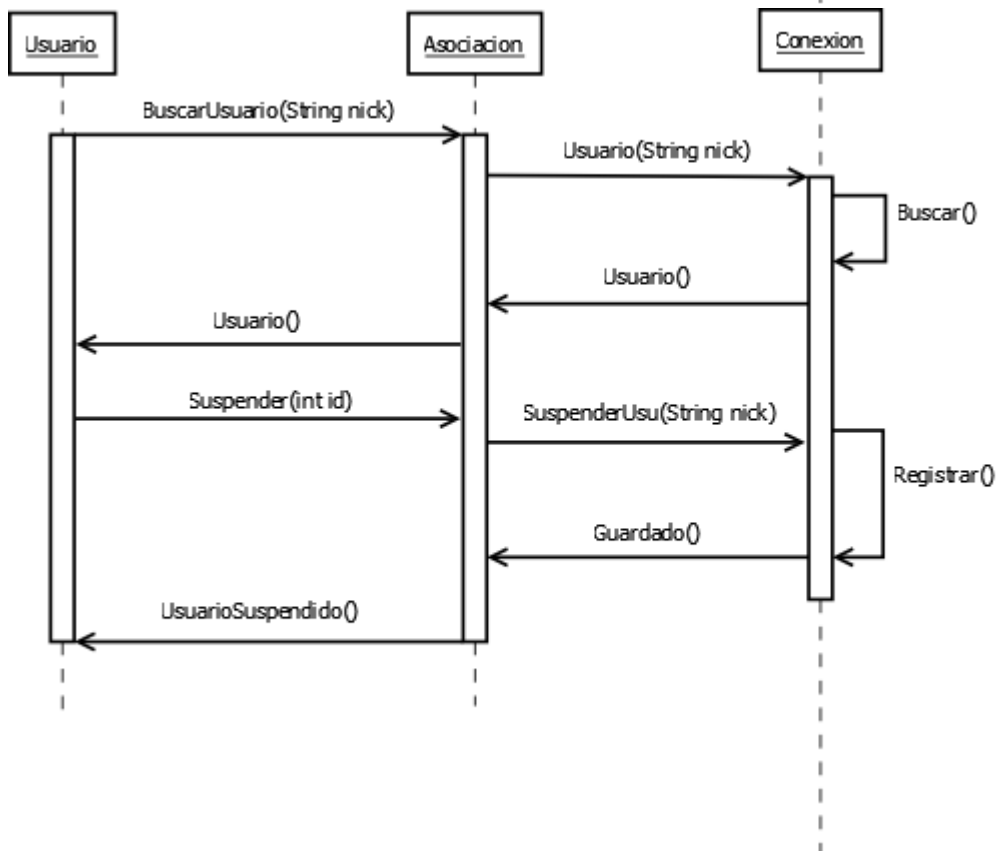
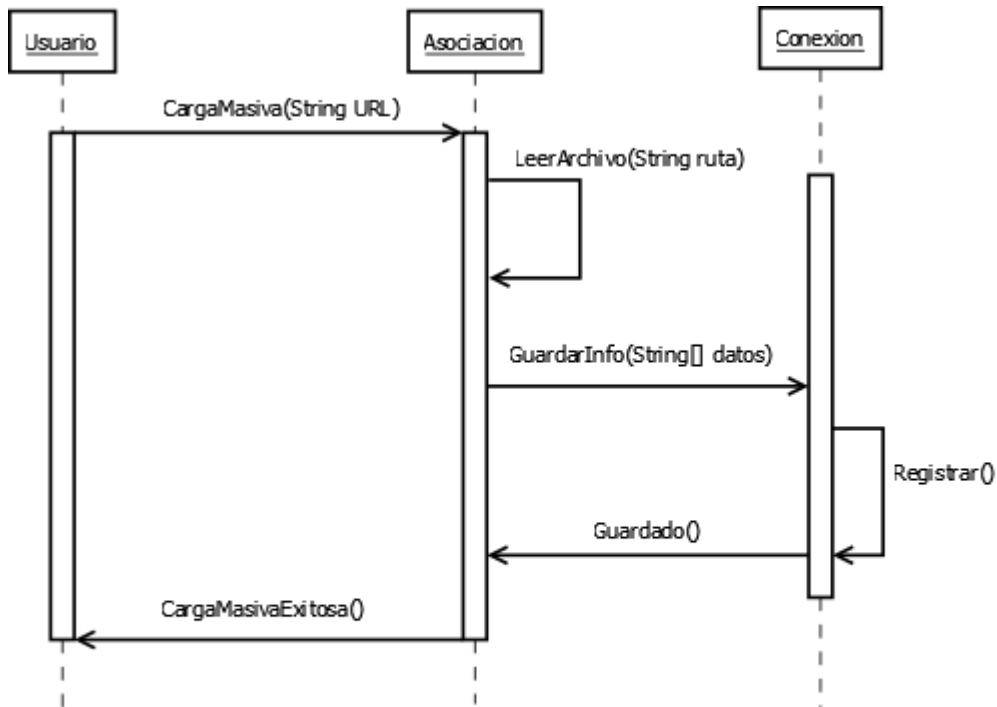


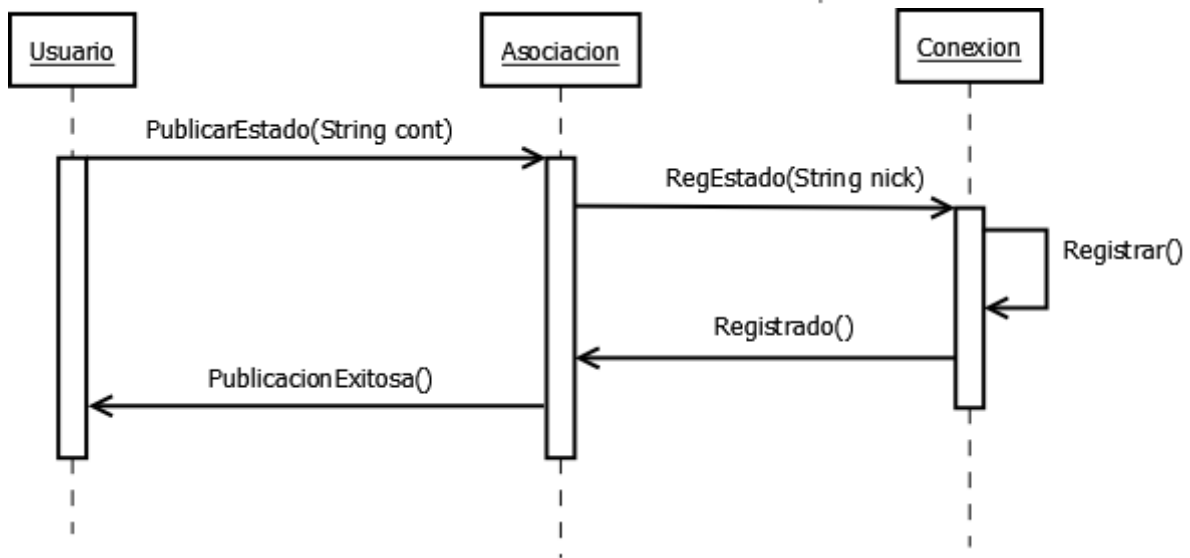
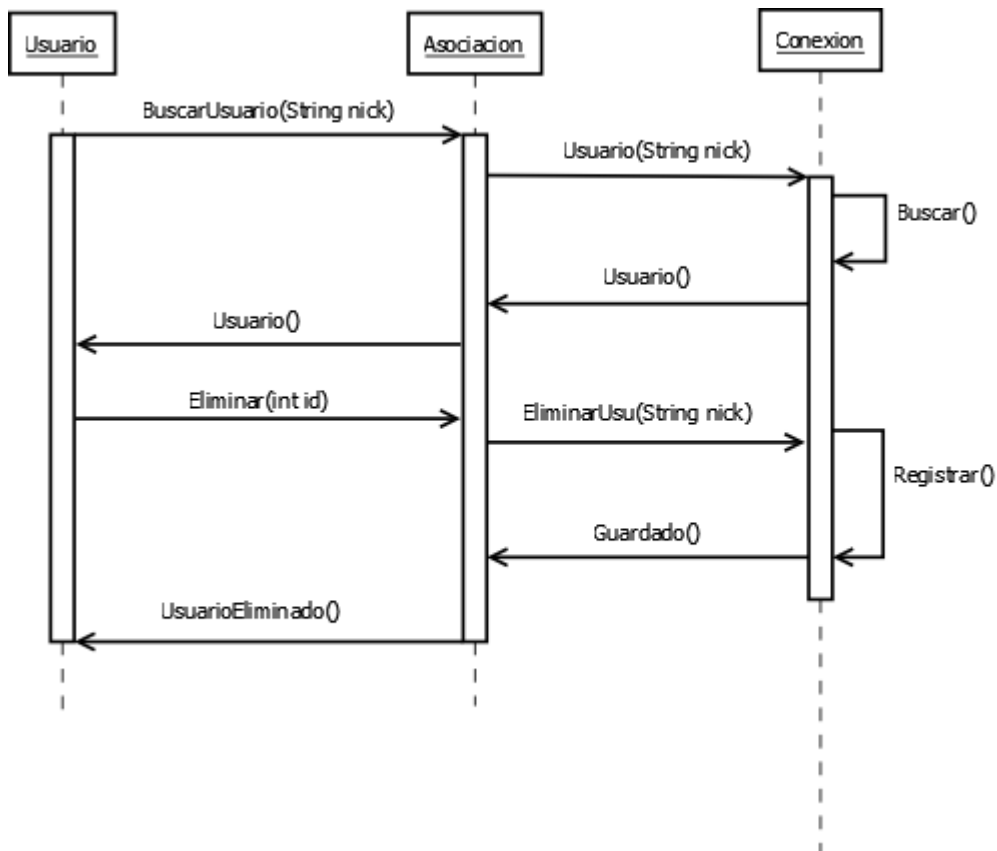


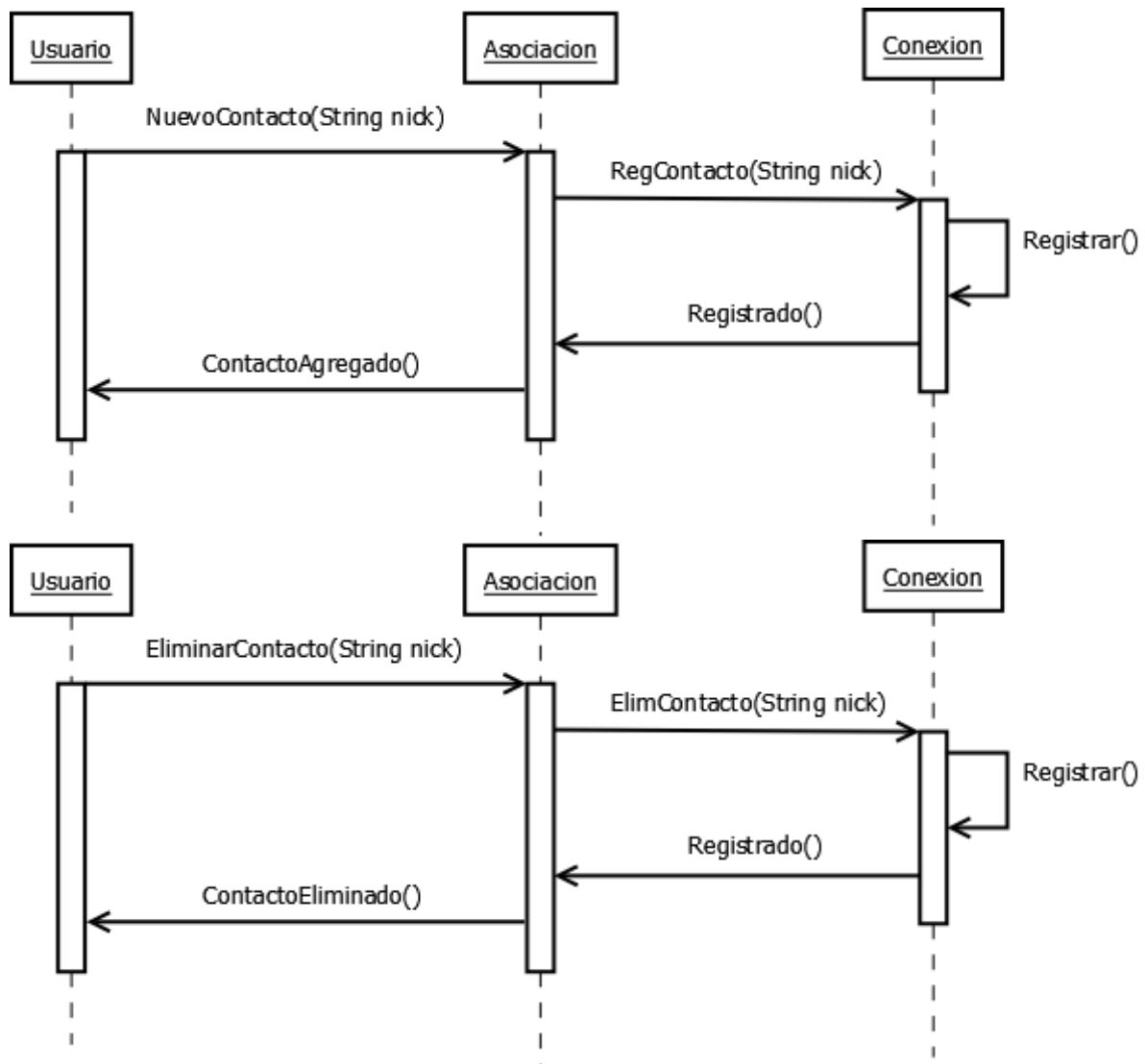


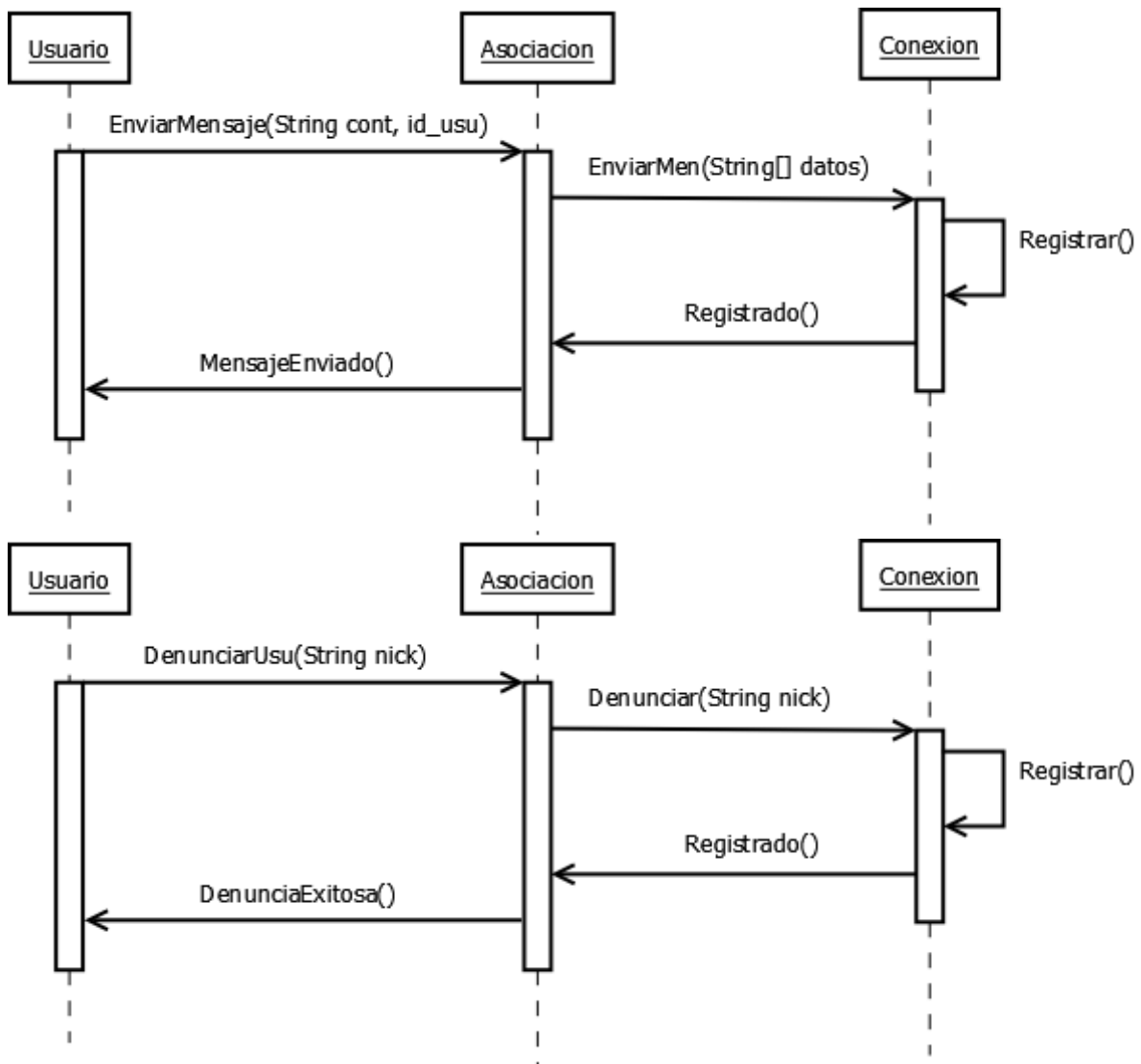




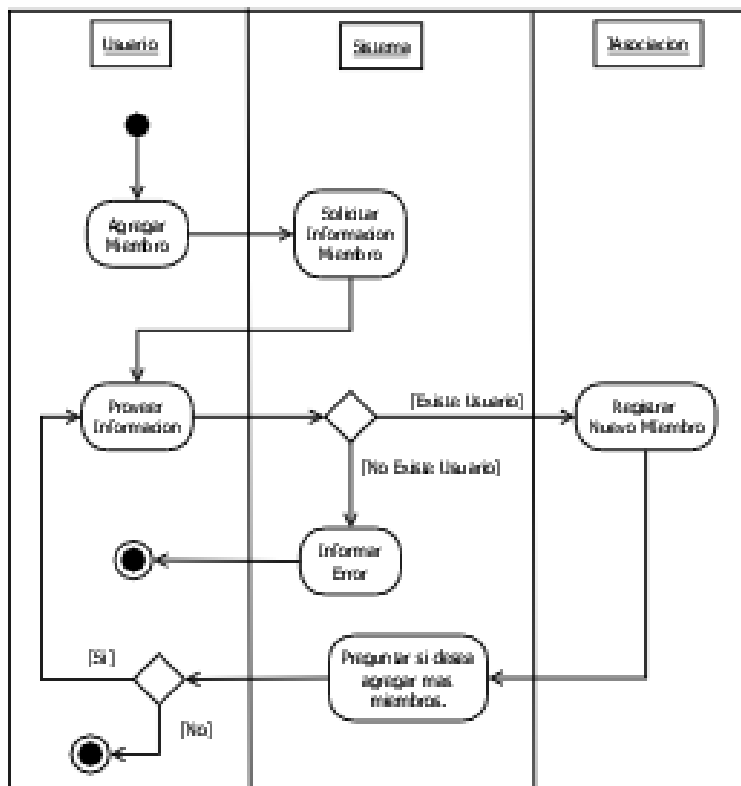
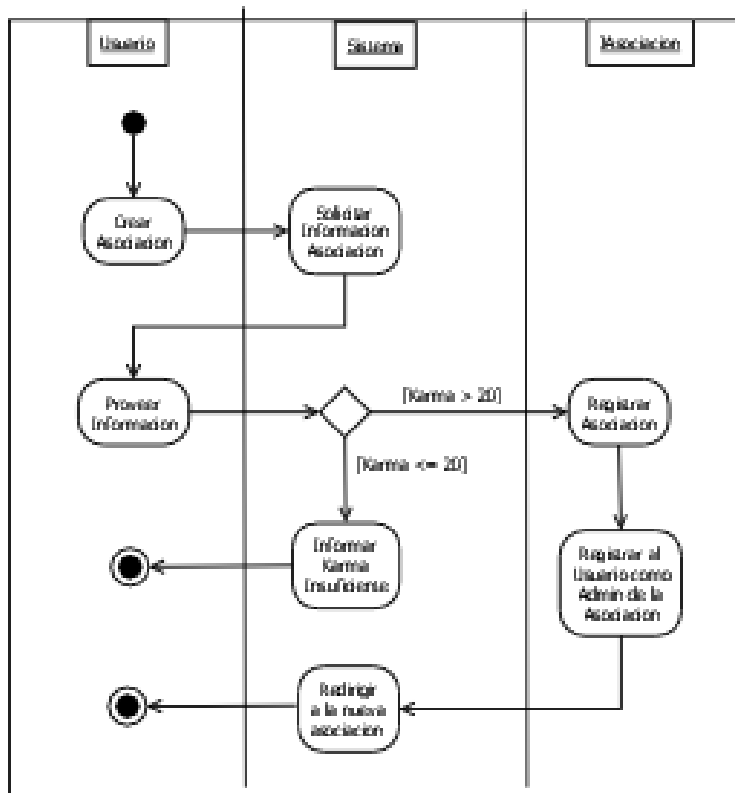


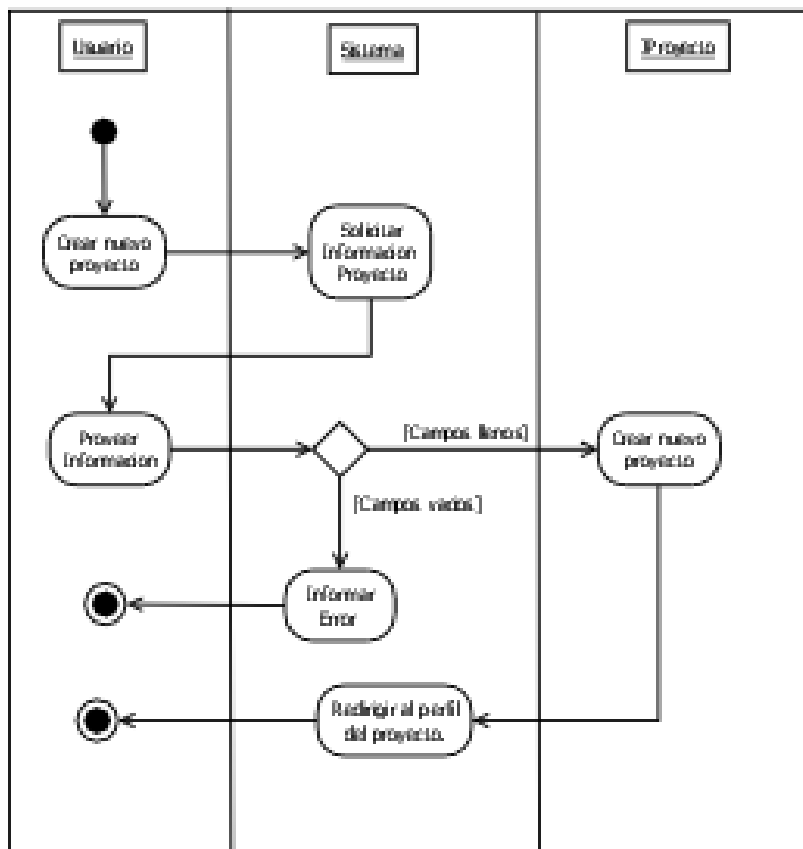
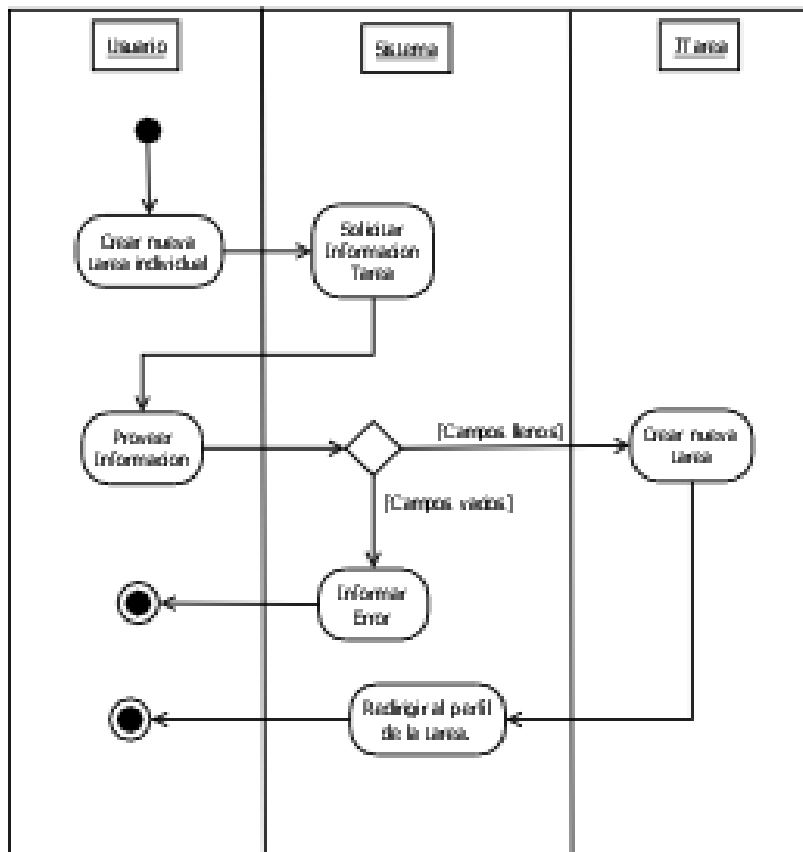


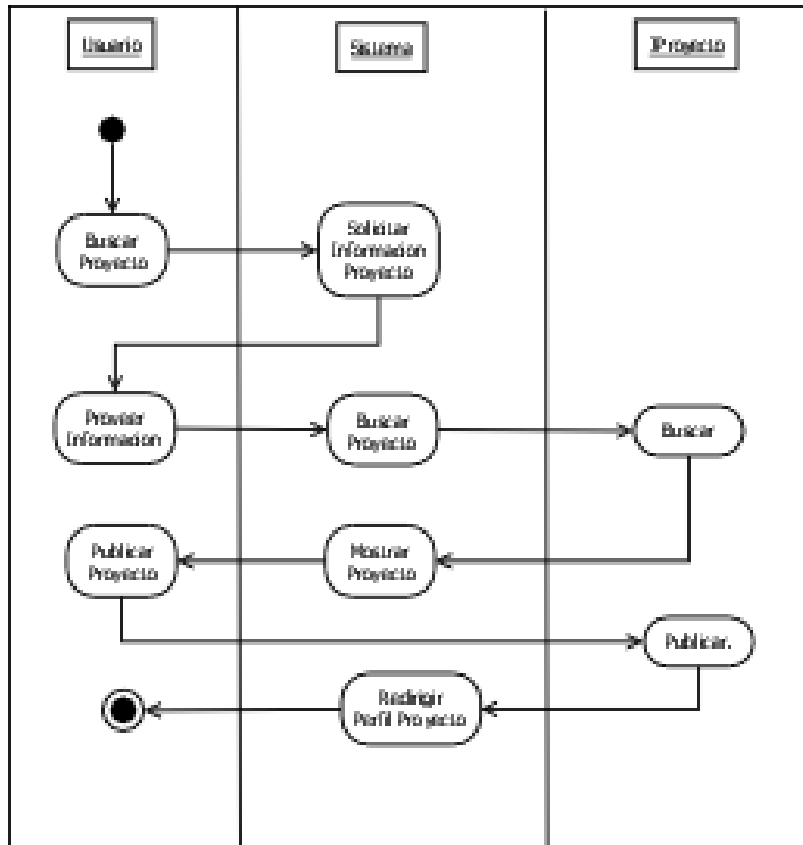
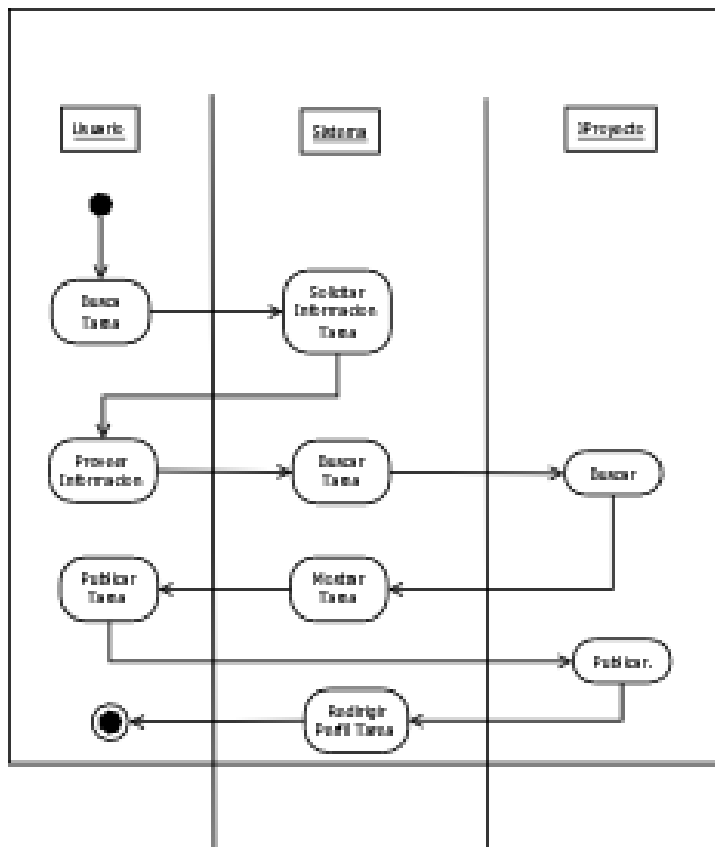


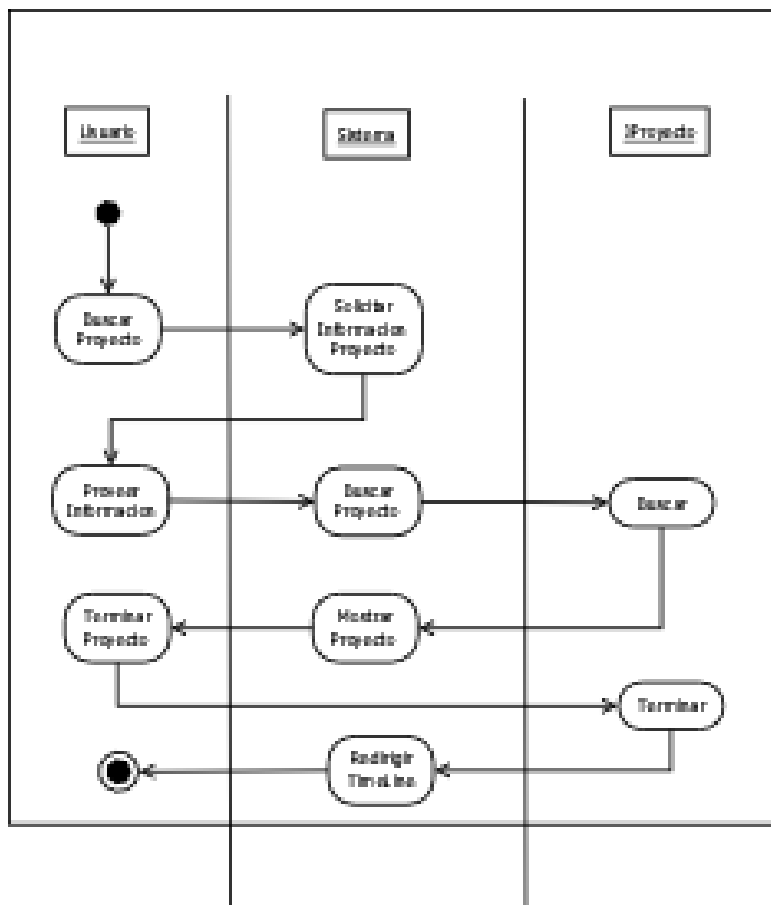
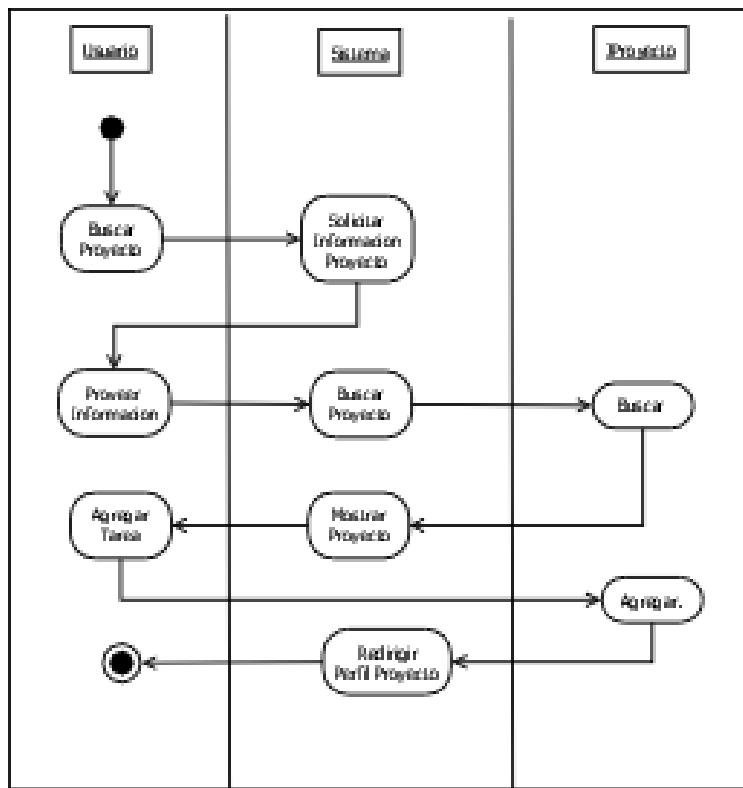


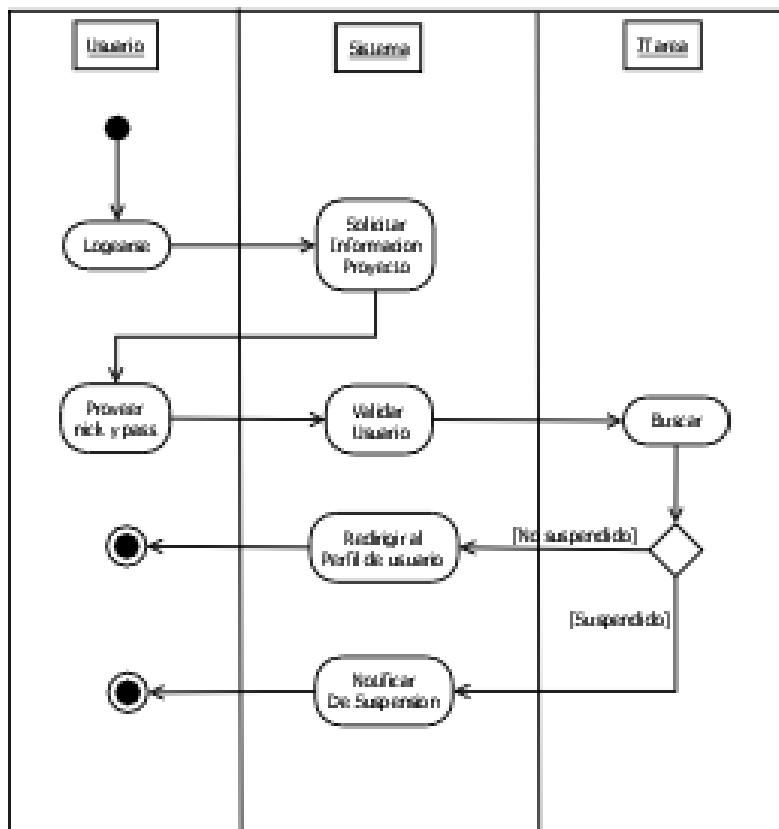
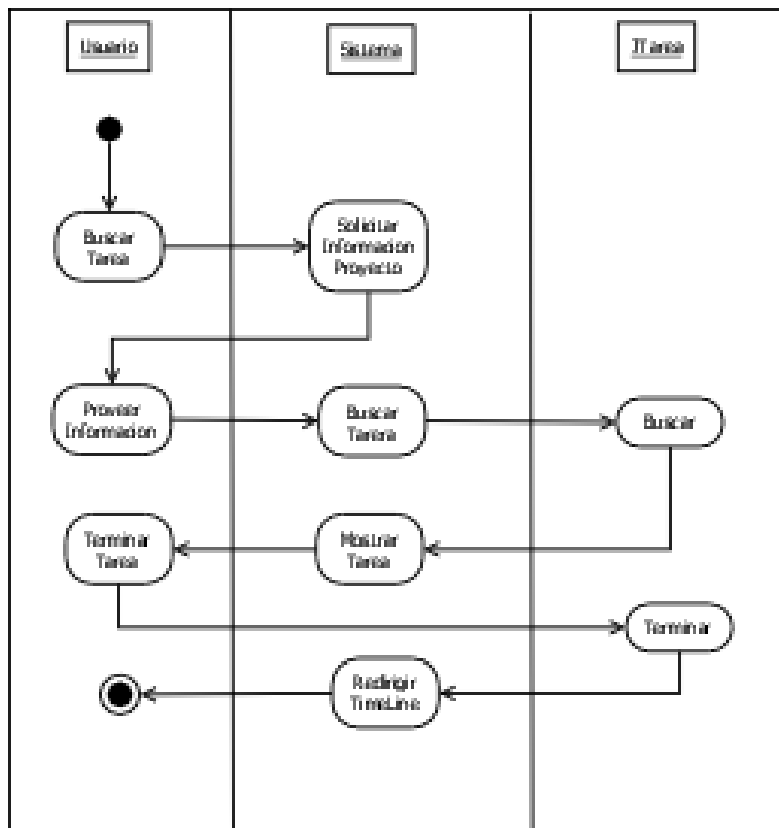
DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES

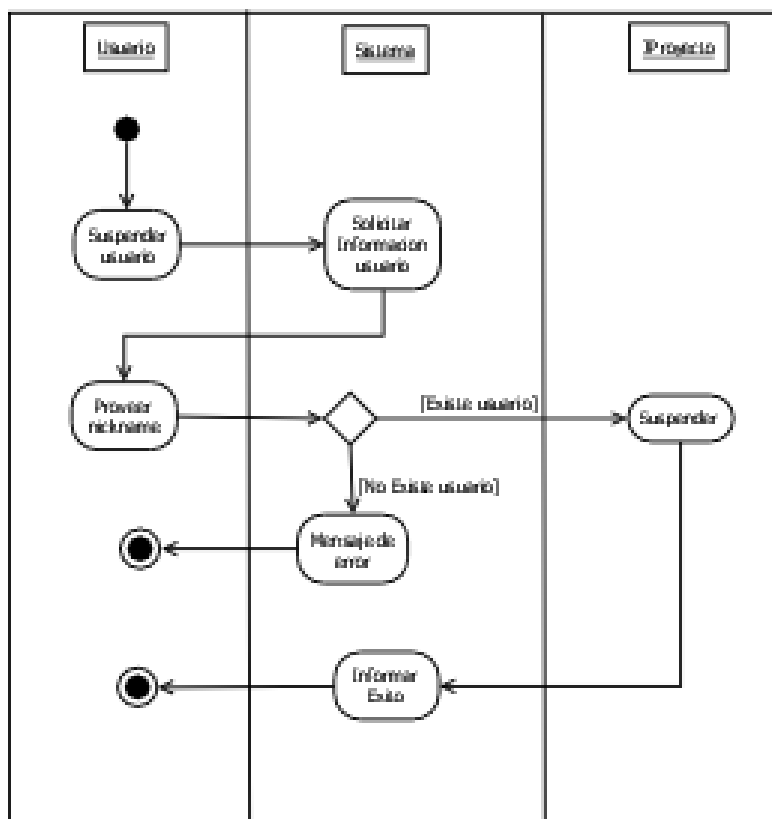
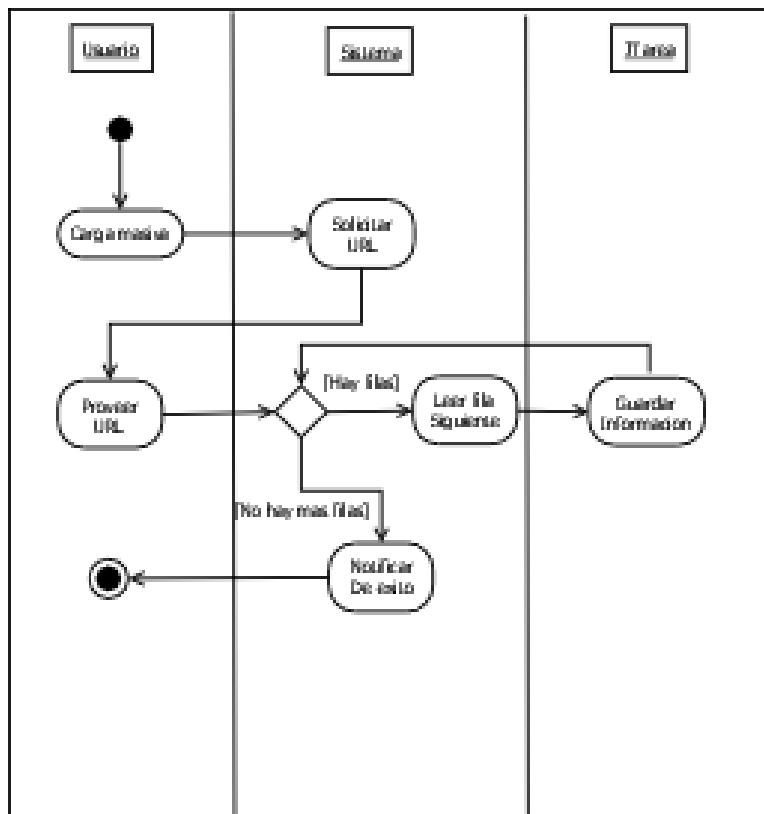


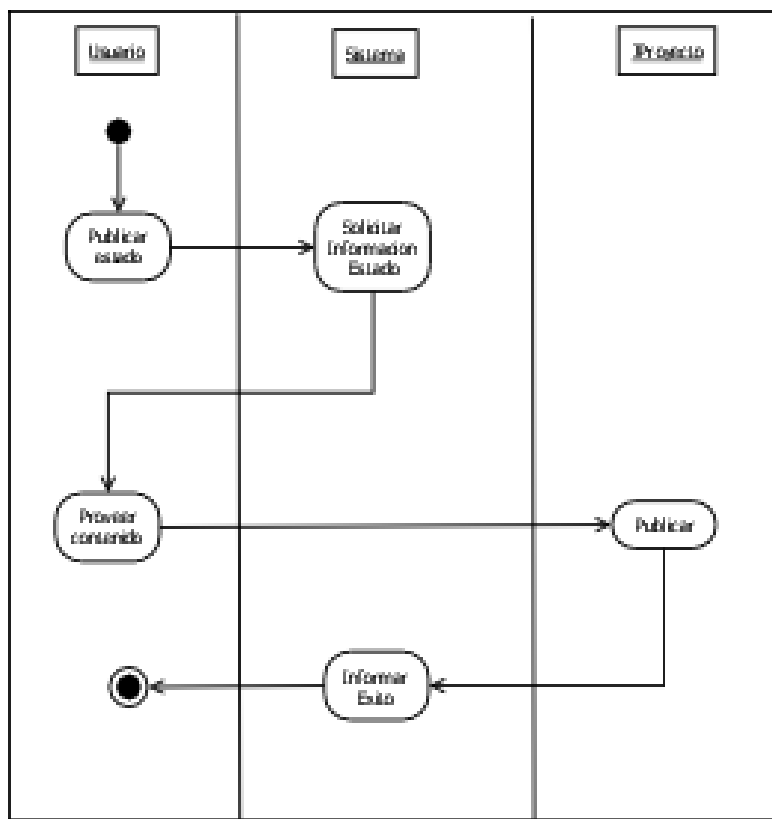
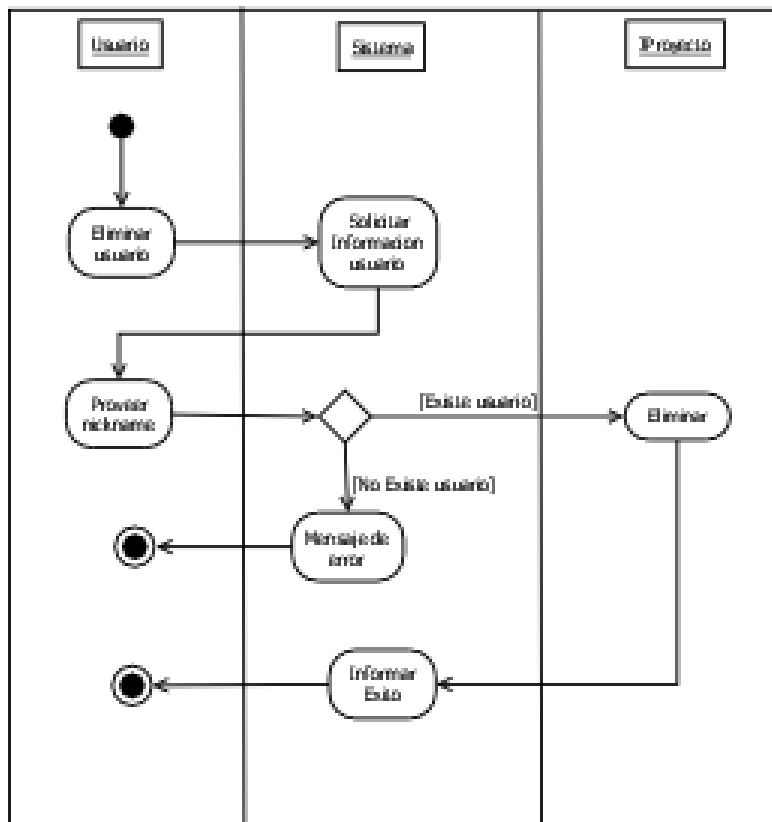


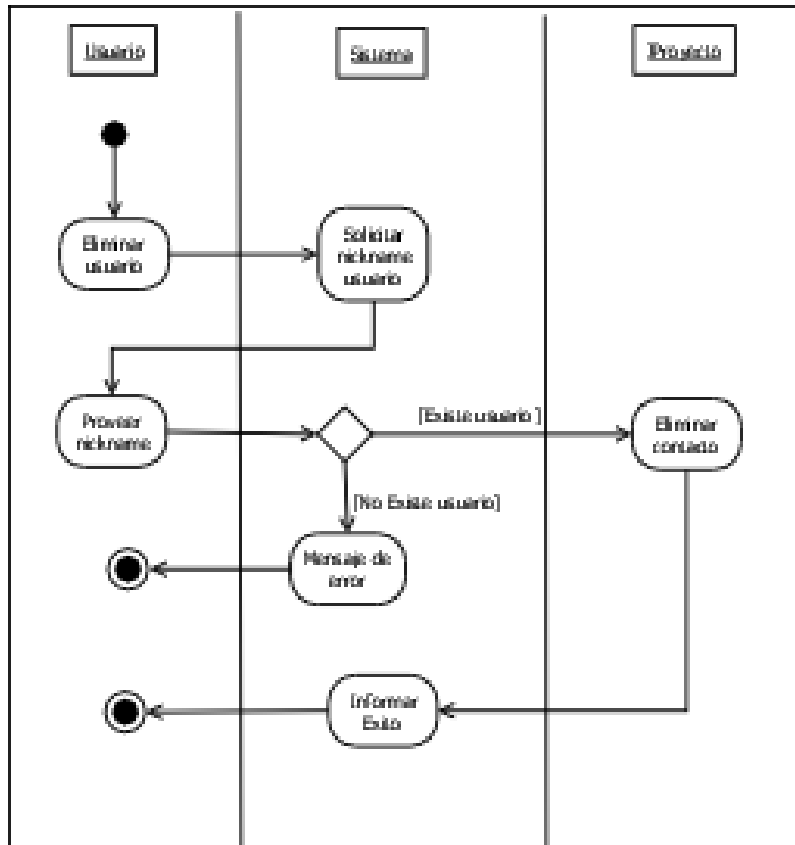
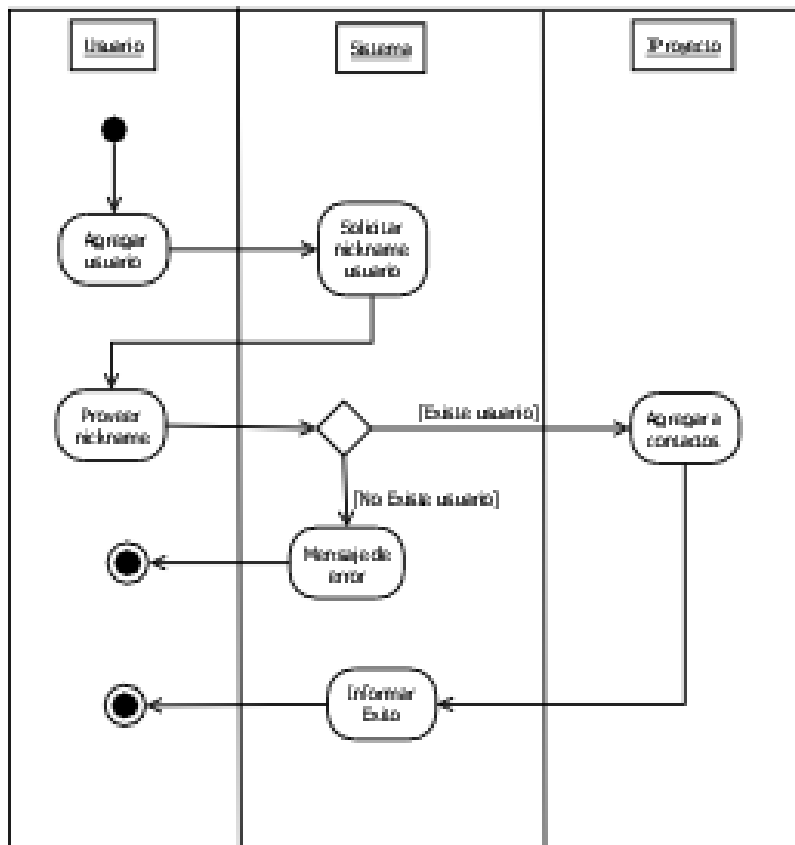


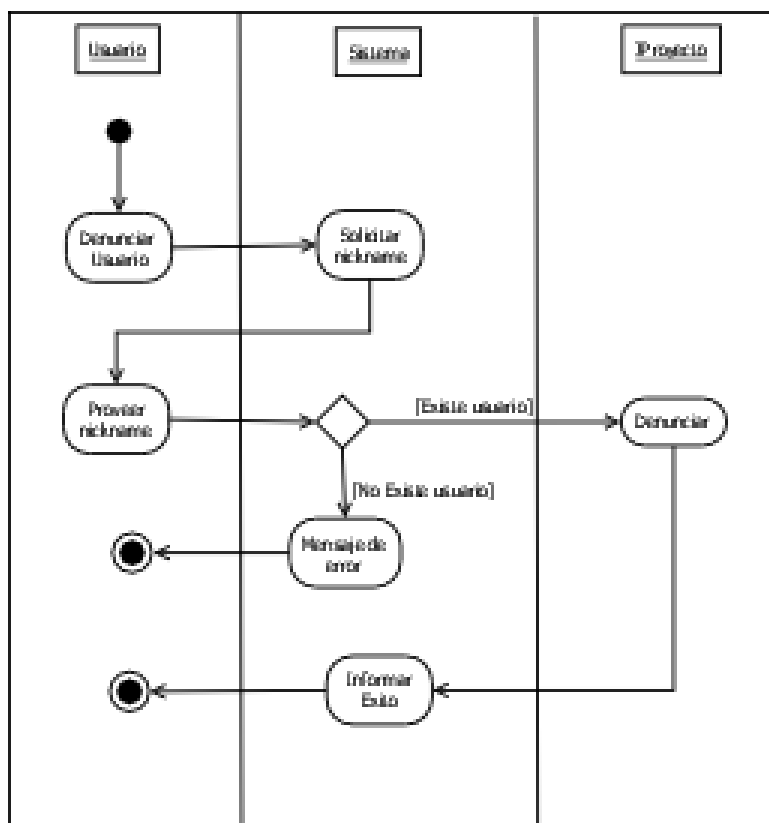
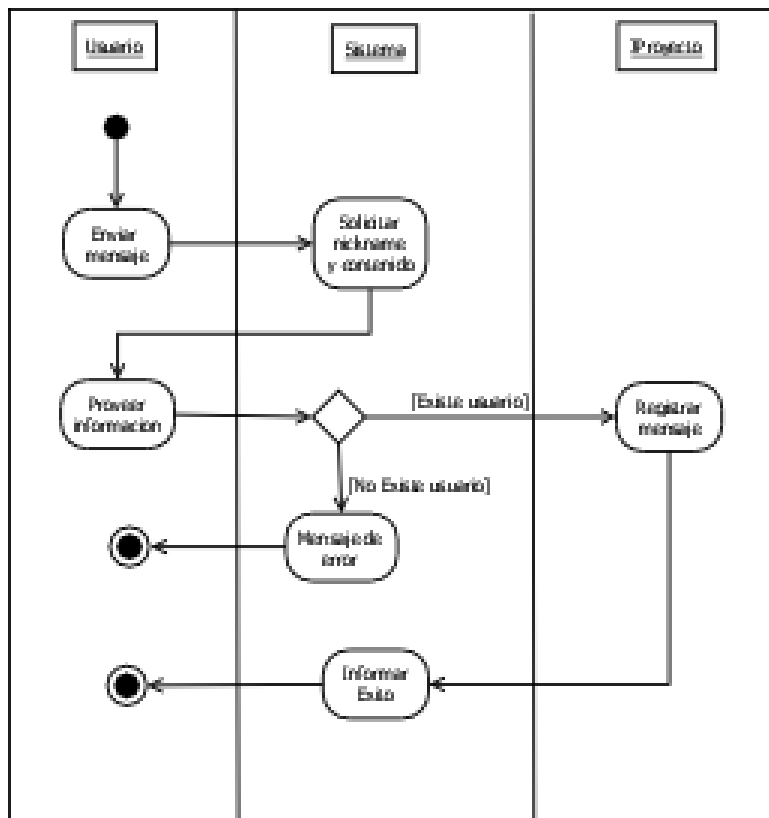




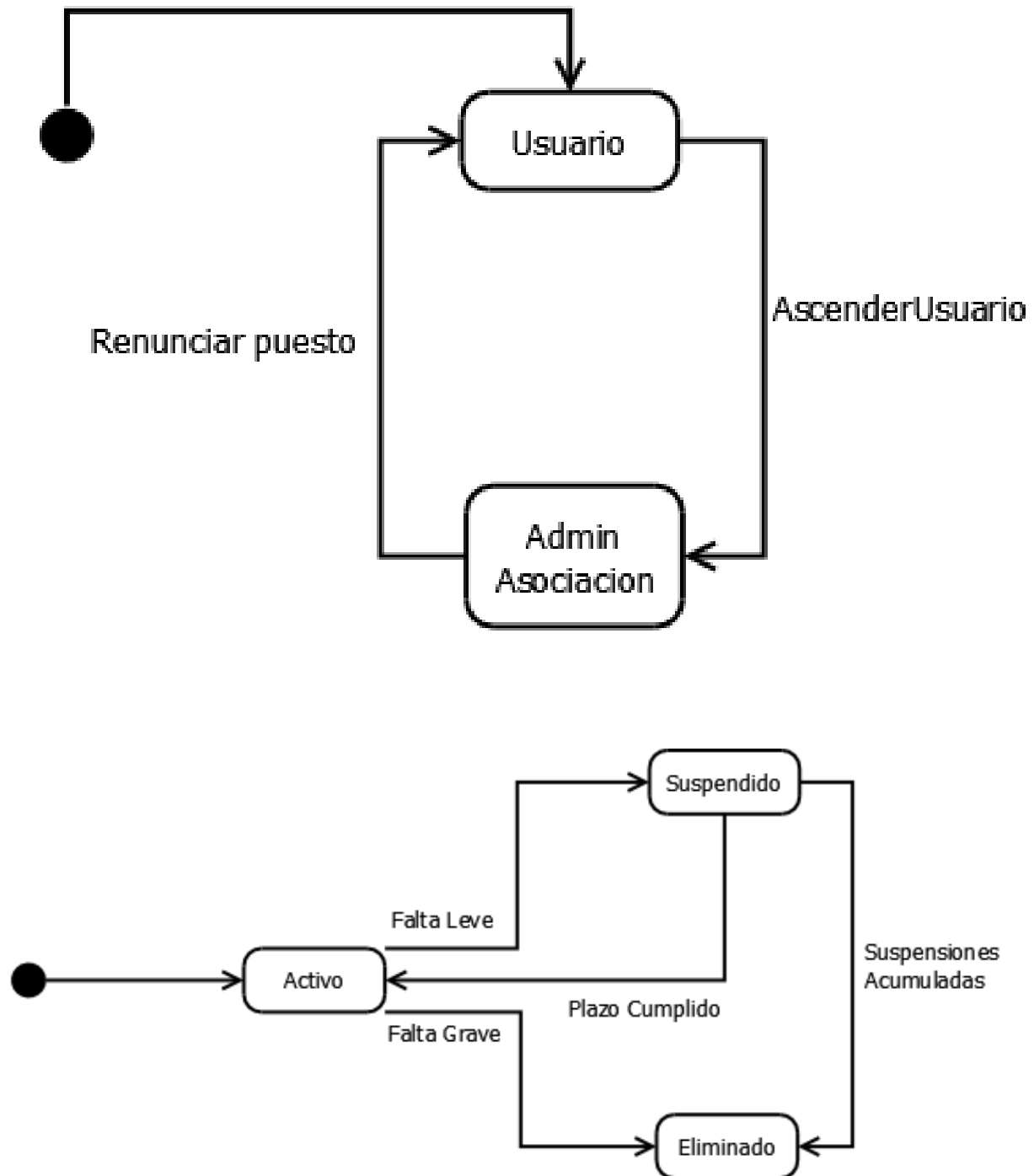


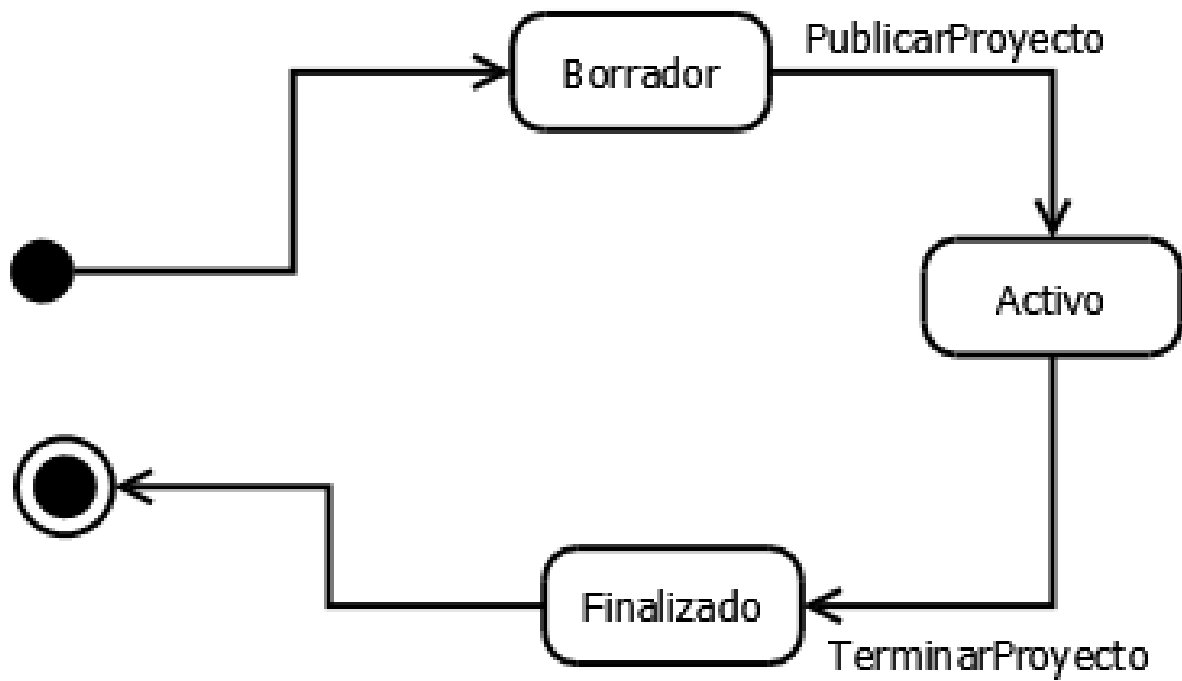
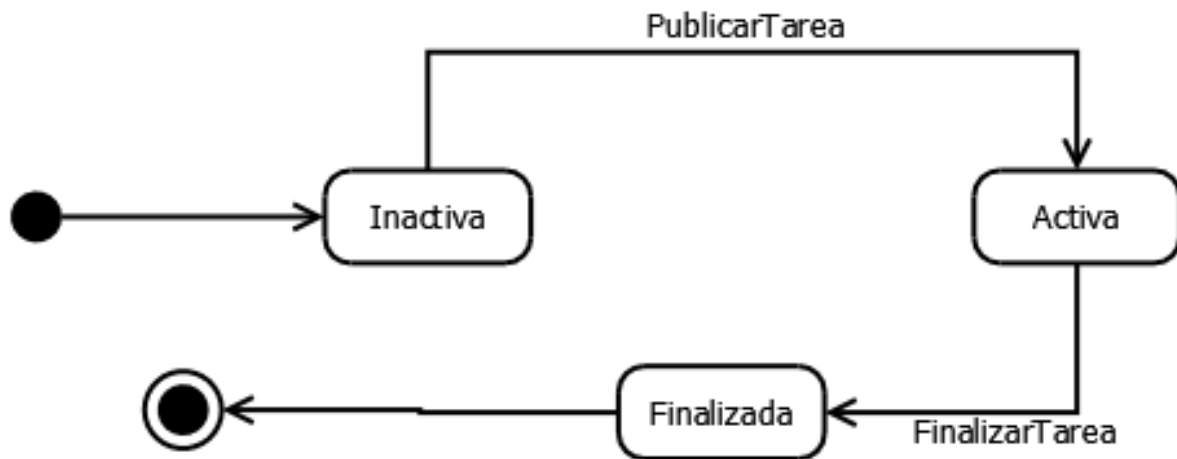




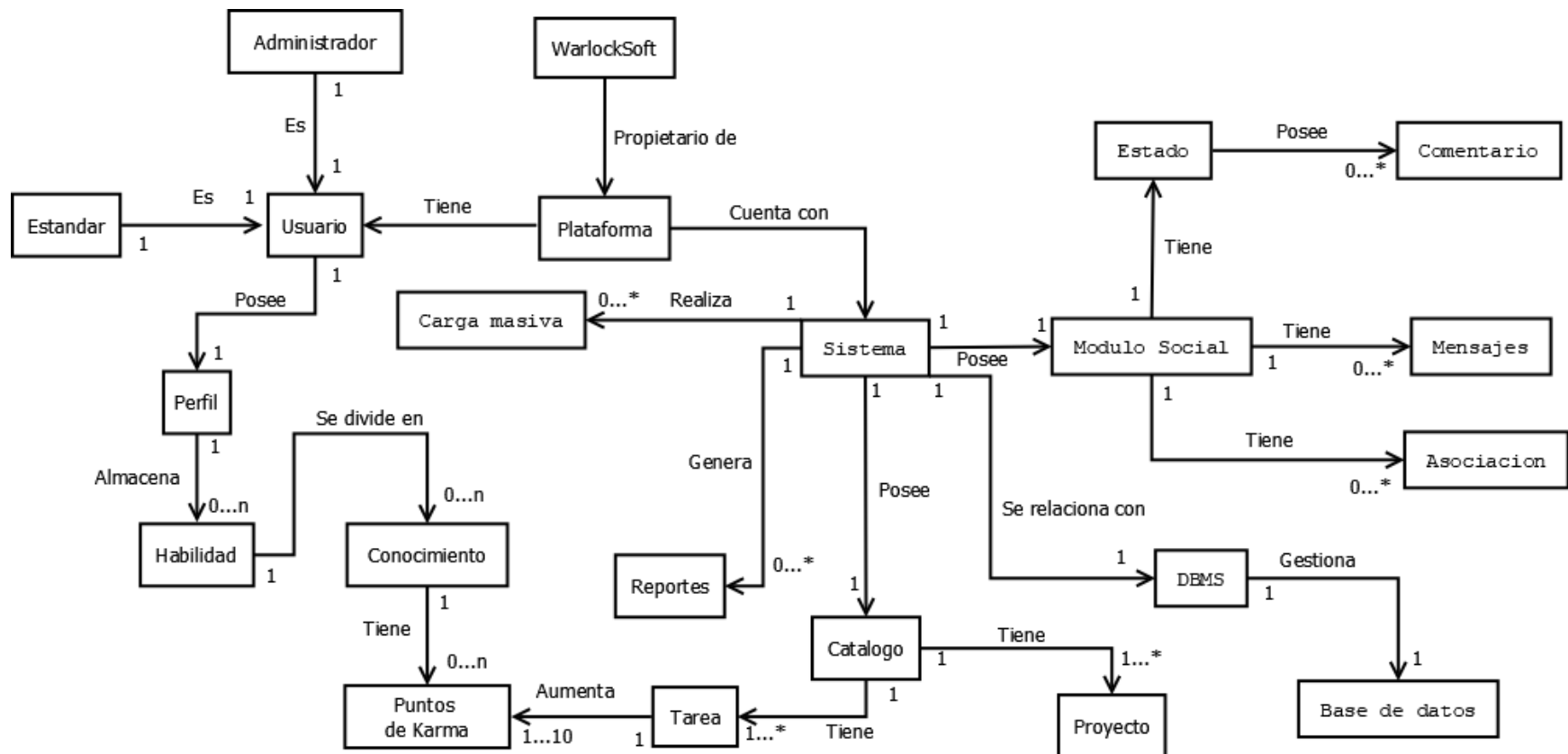


DIAGRAMAS DE ESTADOS





MODELO CONCEPTUAL:



GLOSARIO DE DEFINICIONES TECNICAS:

Login:

Sistema de autenticación del usuario.

Base de datos:

Sistema de archivos donde se guarda información de forma organizada para su agil gestión.

Plataforma:

Es el ambiente o entorno de software común en el cual se desenvuelve la programación de un grupo definido de aplicaciones.

DBMS:

Data Base Managment System. Es el Sistema externo encargado de la gestion de la base de datos.

Actor:

Toda persona o ente que tenga relación directa con el software.

Aplicación:

Programa informatico diseñado para brindar al usuario la posibilidad de realizar ciertas tareas.

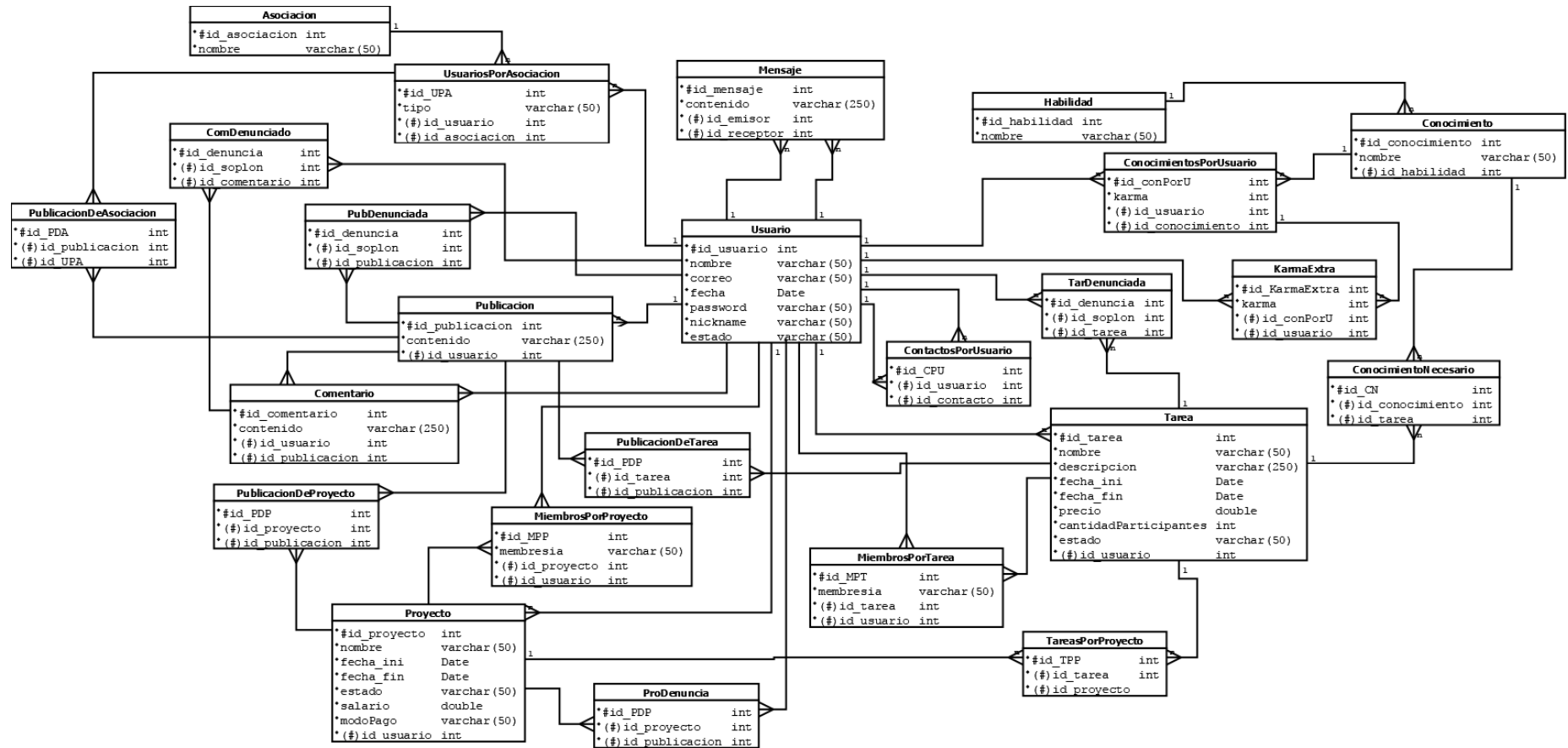
Sistema:

Conjunto ordenado de reglas, principios y procedimientos que cooperan entre ellos generando una armonía colectiva.

Software:

Todo aquel programa informatico diseñado para realizar ciertas tareas.

DIAGRAMA ENTIDAD RELACION:



PLANIFICACION

Modo de	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Prec	7 dic '17							17 dic '17							24 dic '17							31 dic '17						
						M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S		
	FASE I	5 días	jue 7/12/17	mié 13/12/17																													
	Entrega de requerimientos del sistema	1 día	jue 7/12/17	jue 7/12/17																													
	Analisis de requerimientos	1 día	jue 7/12/17	jue 7/12/17																													
	Objetivos Generales y Especificos	1 día	vie 8/12/17	vie 8/12/17																													
	Alcances del proyecto	1 día	vie 8/12/17	vie 8/12/17																													
	Panorama general de la aplicación	1 día	vie 8/12/17	vie 8/12/17																													
	Definicion de clientes de la aplicación	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17																													
	Funciones del sistema	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17																													
	Atributos del sistema	1 día	sáb 9/12/17	sáb 9/12/17																													
	Diagrama concptual	1 día	dom 10/12/17	dom 10/12/17																													
	Glosario de definiciones tectinas	1 día	dom 10/12/17	dom 10/12/17																													
	Casos de uso	1 día	lun 11/12/17	lun 11/12/17																													
	Diagrama entidad relacion	3 días	dom 10/12/17	mar 12/12/17																													
	Script Html y de la base de datos	1 día	mié 13/12/17	mié 13/12/17																													

i	Modo de	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Prec	17 dic '17							24 dic '17							31 dic '17							7 ene '18						
							M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L
	★	FASE II	10 días	jue 14/12/17	mié 27/12/17																													
	★	Crear nueva tarea	1 día	sáb 16/12/17	sáb 16/12/17																													
	★	Crear nuevo proyecto	2 días	sáb 16/12/17	dom 17/12/17																													
	★	Publicar tareas y proyectos	1 día	lun 18/12/17	lun 18/12/17																													
	★	Buscar tareas y proyectos	4 días	lun 18/12/17	jue 21/12/17																													
	★	Perfiles	1 día	vie 22/12/17	vie 22/12/17																													
	★	Unirse a una tarea o proyecto	2 días	sáb 23/12/17	dom 24/12/17																													
	★	Administración de tareas y proyectos	2 días	sáb 23/12/17	lun 25/12/17																													
	★	Buscar y agregar contactos	1 día	lun 25/12/17	lun 25/12/17																													
	★	Enviar mensaje	1 día	lun 25/12/17	lun 25/12/17																													
	★	Comentar	1 día	mar 26/12/17	mar 26/12/17																													
	★	Publicar estado	1 día	mar 26/12/17	mar 26/12/17																													
	★	Visualizar estados	1 día	mar 26/12/17	mar 26/12/17																													
	★	Retocar la amigabilidad y funcionalidad	1 día	mié 27/12/17	mié 27/12/17																													

✦	FASE III	8 días	jue 28/12/17	lun 8/1/18	
✦	Crear asociaciones	2 días	sáb 30/12/17	lun 1/1/18	
✦	Invitar contactos	1 día	dom 31/12/17	dom 31/12/17	
✦	BackUp y cargar masiva	1 día	mié 3/1/18	mié 3/1/18	
✦	Login	1 día	mié 3/1/18	mié 3/1/18	
✦	Administrar denuncias	2 días	jue 4/1/18	vie 5/1/18	
✦	Denunciar	1 día	jue 4/1/18	jue 4/1/18	
✦	Retocar la amigabilidad y funcionalidad	2 días	sáb 6/1/18	lun 8/1/18	

