

Somos Santiago Martínez y Kevin Quiroga.

- Y somos los diseñadores de TrashAPP, Un sistema de información en tiempo real sobre la recolección de residuos.

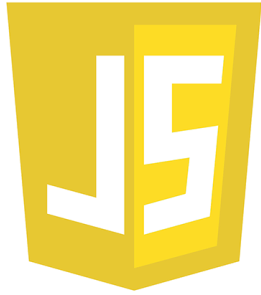


EL MODELO
TrashApp:
DE SOLUCIÓN



HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

JS



CSS



HTML



INTRODUCCIÓN

¿Qué es un modelo de Solución?

Un modelo de solución es una forma de presentar de manera detallada y descriptiva, el diseño de una solución para una problemática planteada.

¿Cuál es el problema a solucionar?

El problema a solucionar es Sacar la basura, la recolección de residuos.

Es una situación simple que se presta a olvidos y confusiones en la cotidianeidad, pero que también se dispone en que surjan momentos incómodos o indeseados.

Nuestro modelo de solución.

Para el problema de sacar la basura, nuestro modelo de solución presenta TrashAPP. Un sistema de información en tiempo real sobre la recolección de residuos. Se pueden realizar actividades como: Buscar que residuo sacar y ver el recorrido de un camión en tiempo real.

A continuación: Se presentan los casos de uso y sus correspondientes descripciones en diagramas más avanzados.

INTRODUCCIÓN

Marco Conceptual

Este proyecto se enmarca dentro de la carrera de Tecnicatura superior en análisis y desarrollo de Software, en la cátedra de Prácticas Profesionalizantes II. Siguiendo las pautas y la bibliografía provistas por la misma.

Metodología ágil

El desarrollo de este proyecto se realizará mediante la metodología SCRUM, Puesto que el desarrollo mediante SPRINTS junto a las libertades que propone esta metodología son óptimas.

Metodología de Desarrollo

Se espera utilizar la metodología de desarrollo por prototipos, puesto que hay varias ideas por pulir y determinar; que requieren retroalimentación y puesta en práctica.

Modelo orientado a Objetos

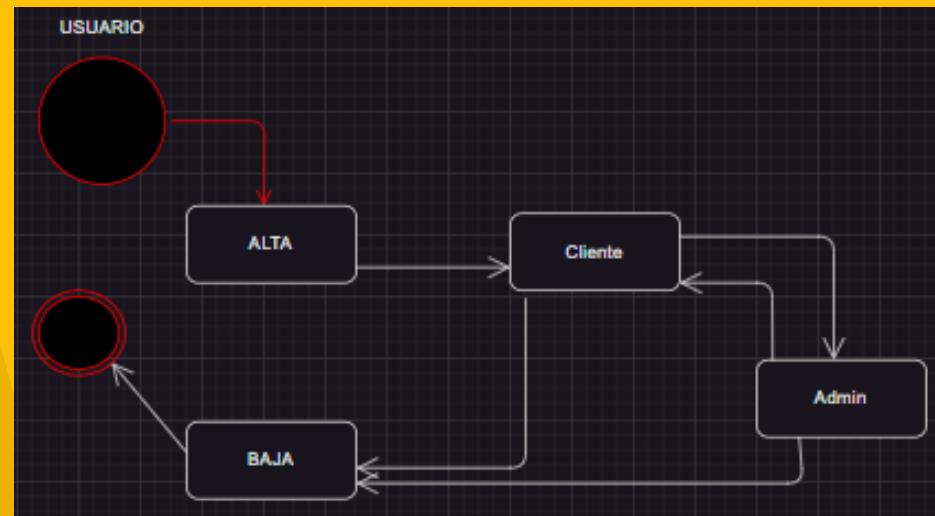
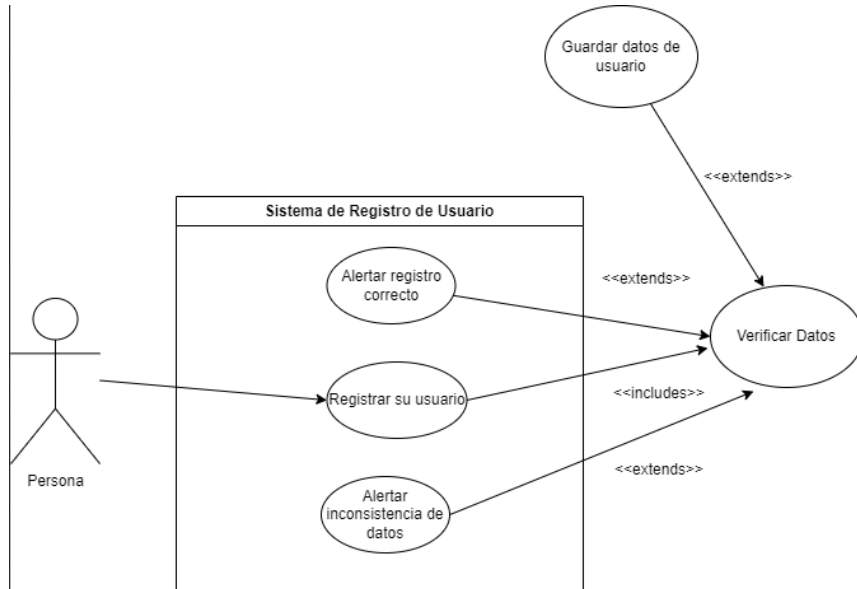
Este proyecto está pensado para ser desarrollado mediante el modelo orientado a Objetos, adaptándolo así a la realidad, de manera funcional y simple.

Lenguaje unificado de modelado

Es el modelo de representación gráfica utilizado, que mediante diferentes tipos de diagramas de especificación, tales como: Diagramas de casos de uso, de secuencia, estados de máquina, clases y entidad-relación; nos permite representar el funcionamiento y descripción de las diferentes componentes del sistema.

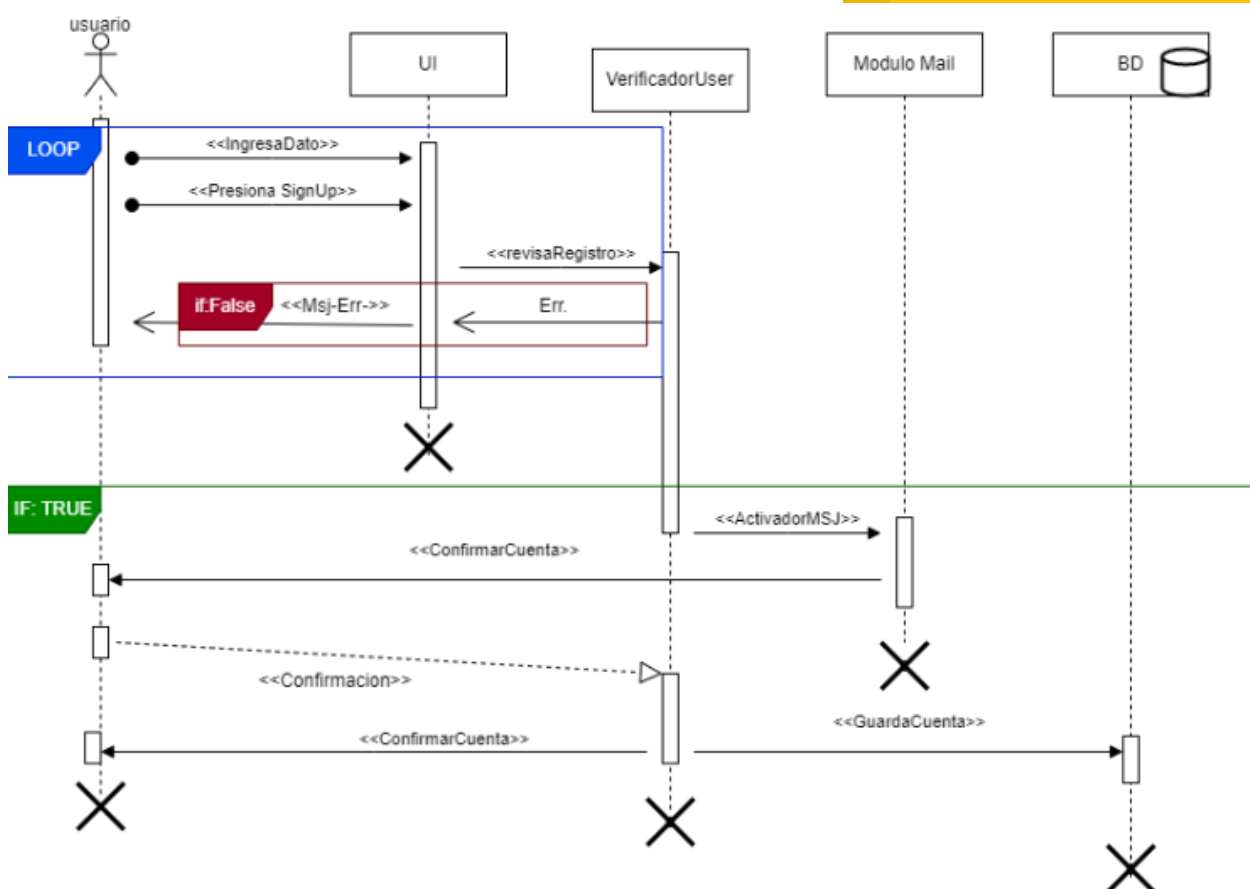
1. REGISTRAR USUARIOS

Una persona puede registrarse en nuestra plataforma o aplicación, lo que significa que también puede darse de baja. Se verifican sus datos y se guardan de ser confirmados.



Un usuario puede ser cliente o administrador, los detalles de administrador están ocultos al cliente.

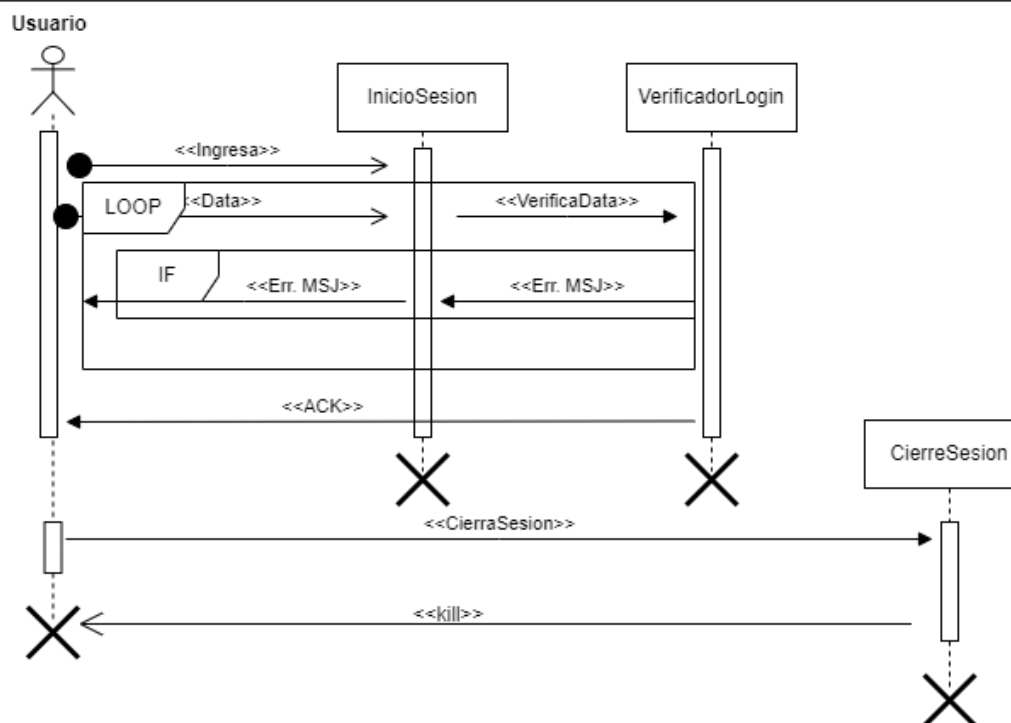
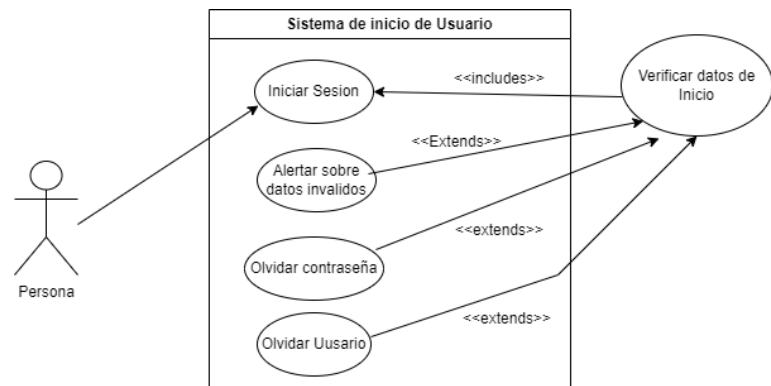
REGISTRAR USUARIOS



Flujo que ocurre al registrar un usuario.

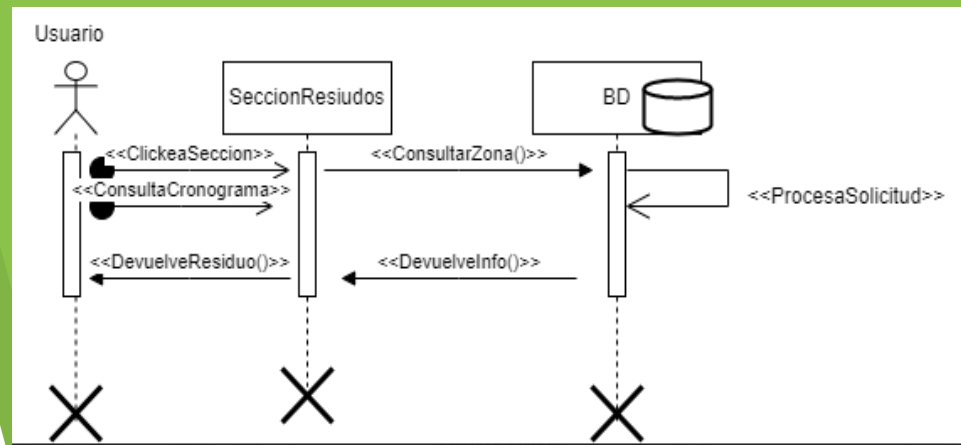
2. INICIAR SESIÓN

Un inicio de sesión cotidiano del usuario.
Es igual en la plataforma y en la aplicación.

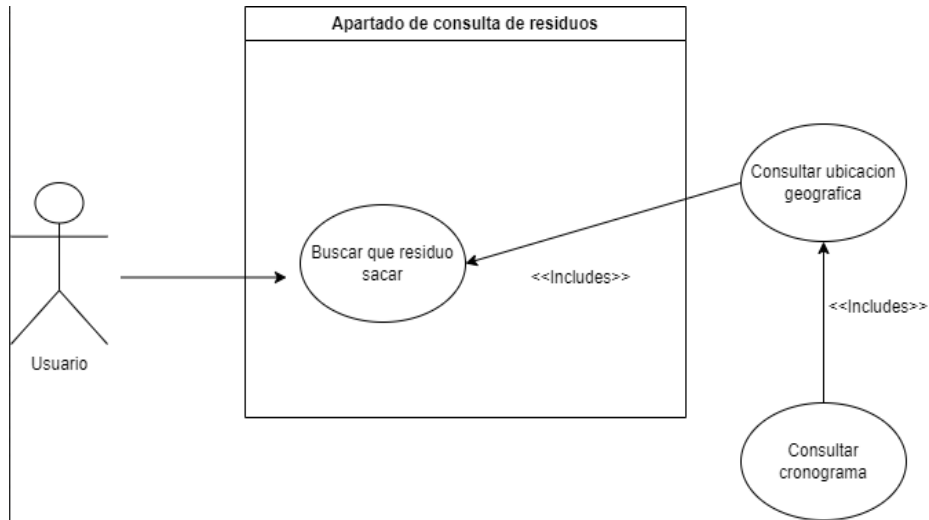


3. Buscar residuo a sacar

El caso de acción más común, bastante simple y rápido. Un usuario común clickea en nuestra plataforma la sección del cronograma, y automáticamente se ejecuta un proceso que determina su zona, hora y residuo a sacar.



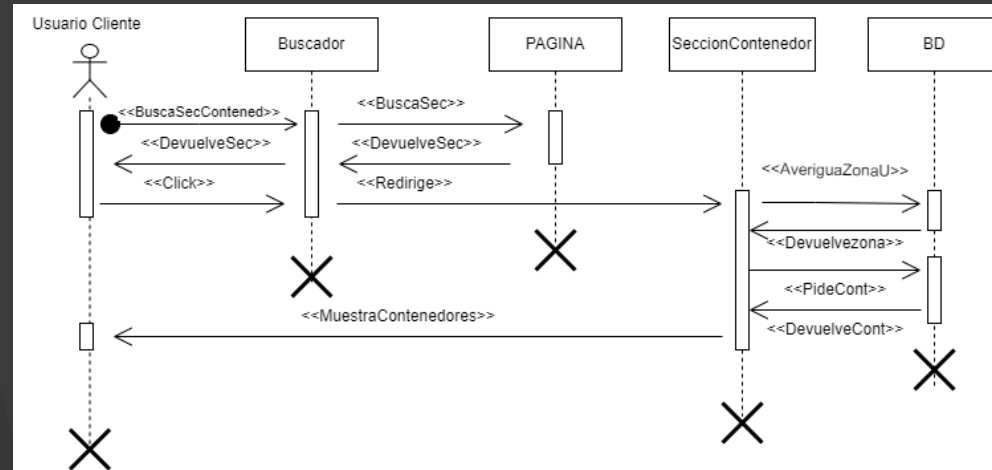
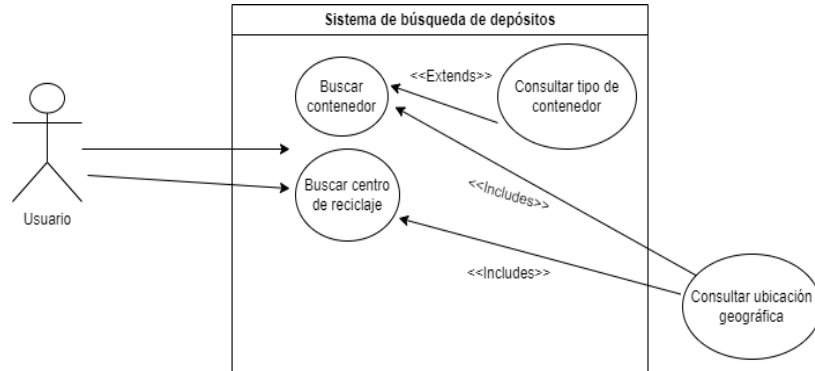
No hace preguntas redundantes al usuario y le trae la respuesta.



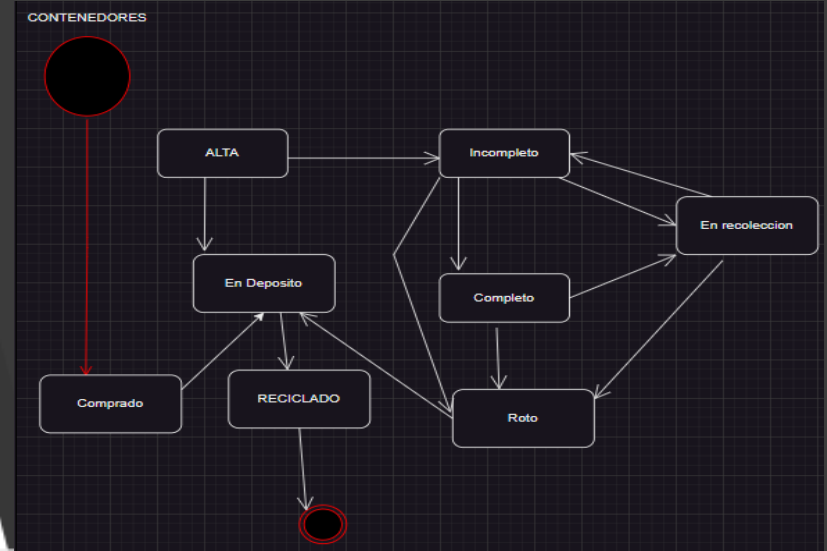
4. Buscar Depósitos

Una sección de búsqueda de depósitos por:

- Una barra de búsqueda, ingresando direcciones.
- Un mapa.
- Tipo de depósito (Centro de reciclaje/Contenedor y tipo de contenedor).

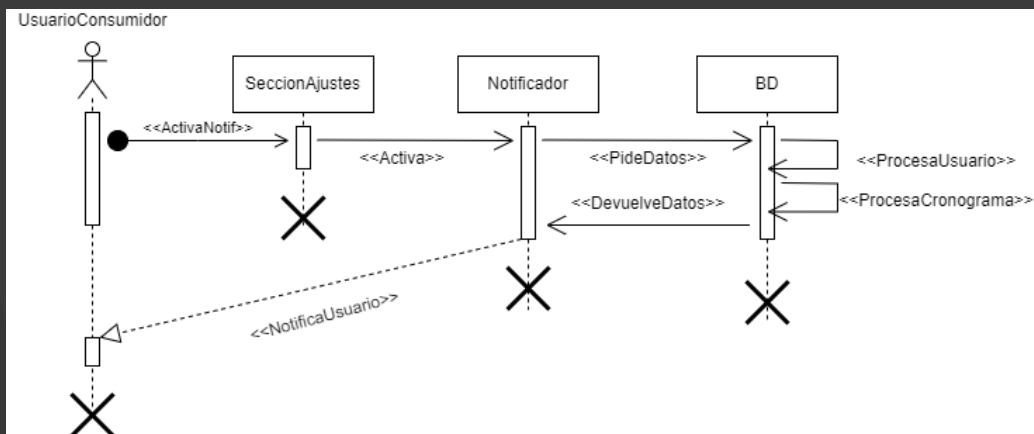
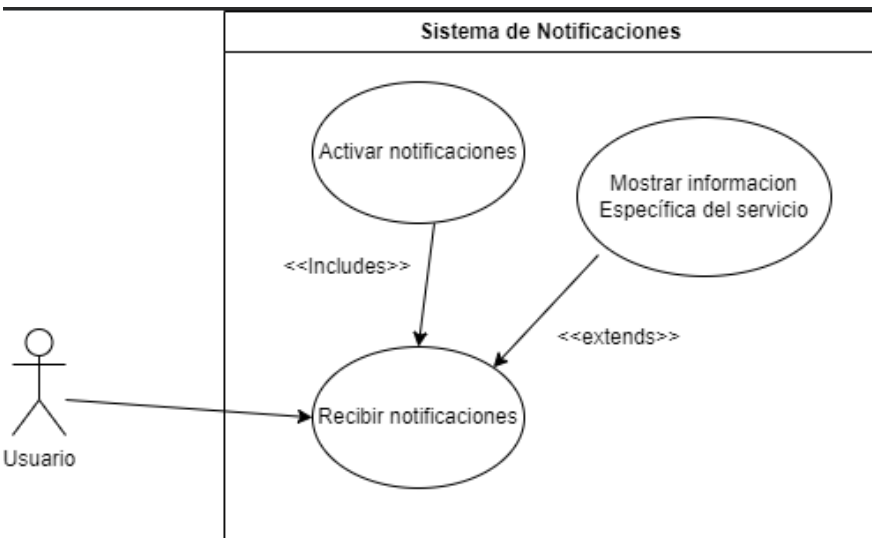


Posibles estados de un depósito (No centro)

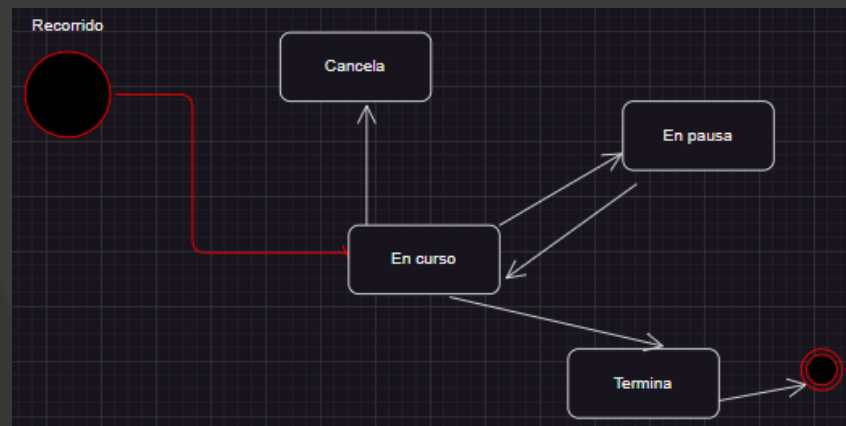


5. Notificar Usuario

Un usuario activa las notificaciones para recibir la información del servicio; ¿Salió el camión? ¿Qué me toca sacar? ¿A que hora puedo sacar mis bolsas? ¿Cuál es mi contenedor más cercano? –Información incluida en las notificaciones.

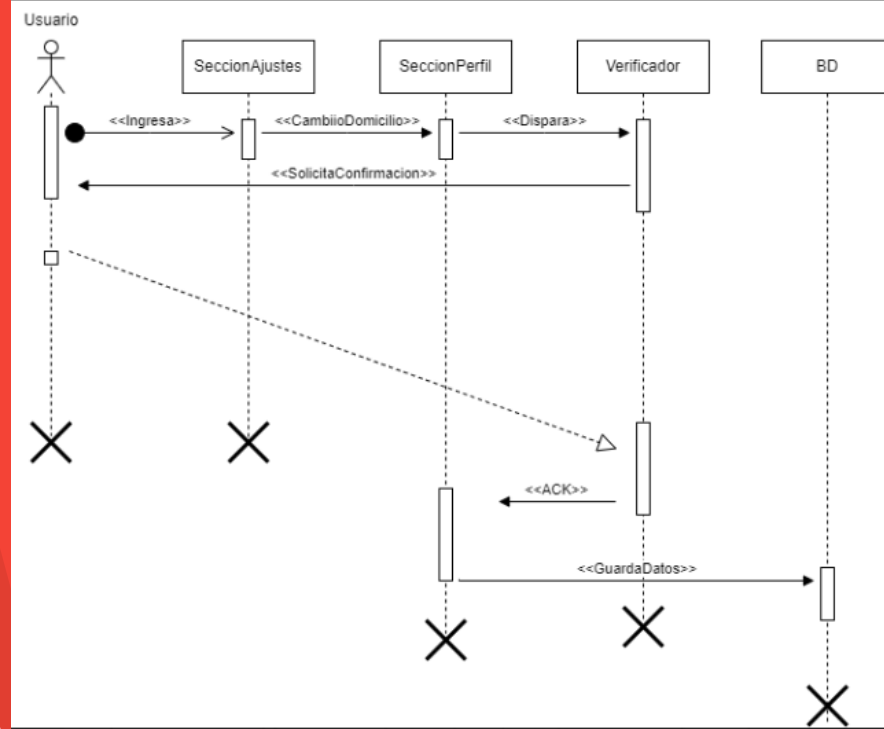
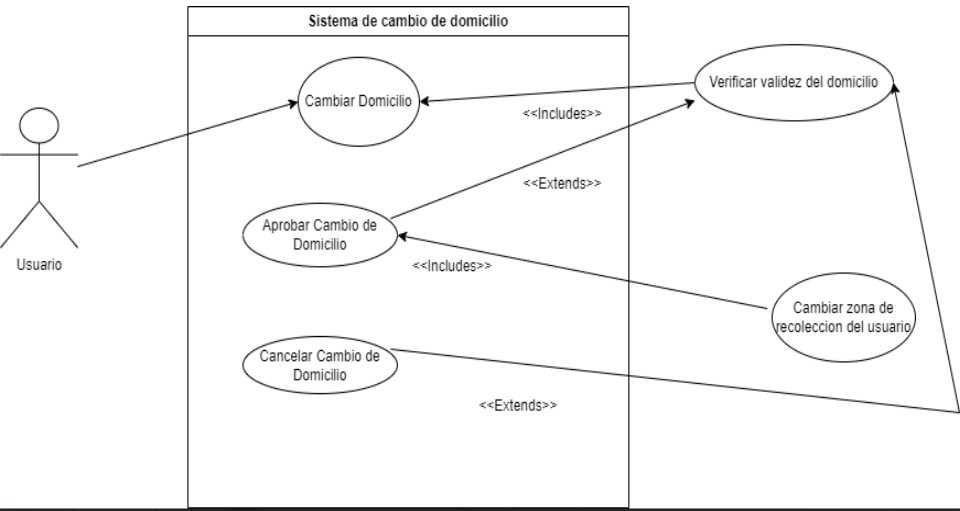


Estados de recorrido que pueden notificarse:



6. Cambiar Domicilio

Si un usuario se muda y quiere cambiar su domicilio para adaptarse a su nuevo cronograma zonal, puede hacerlo.

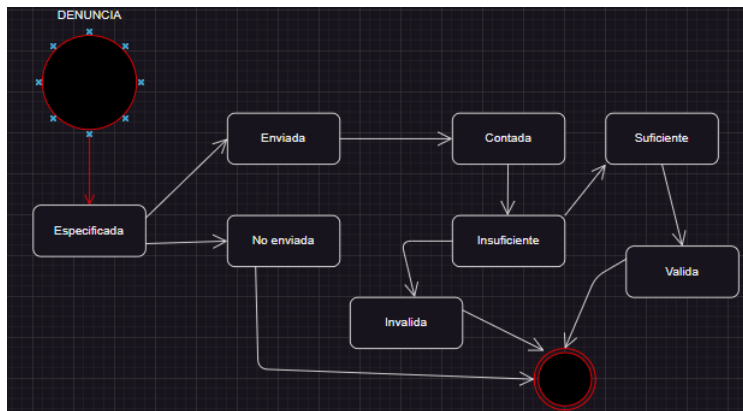


Cuando un usuario cambia su domicilio, se le solicita una confirmación para guardar ese nuevo registro y adaptarlo a su perfil.

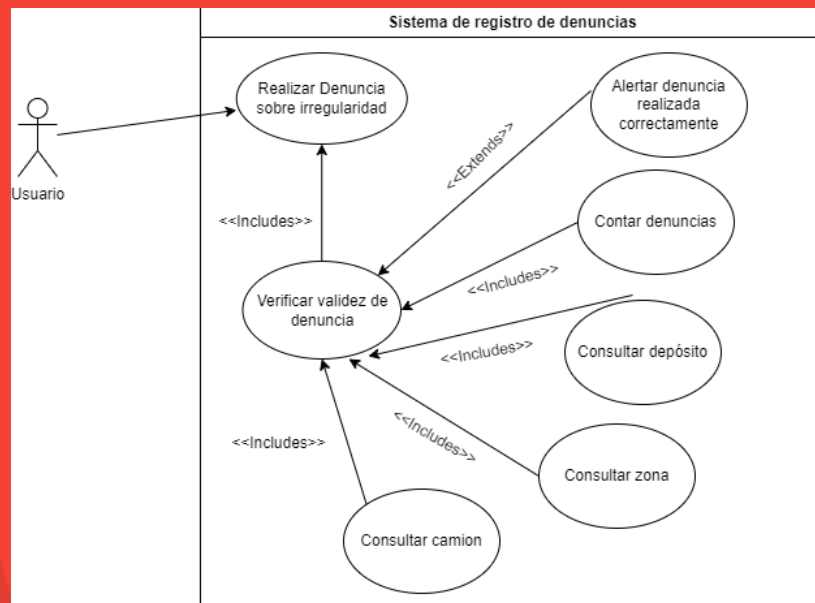
7. Denunciar

Irregularidades en el servicio

Esta funcionalidad le permite a un usuario registrado en el servicio, el poder notificar al administrador del mismo sobre una irregularidad a especificar. Dicha(s) irregularidad(es) ya están cargadas y el usuario solo debe seleccionar una o varias.



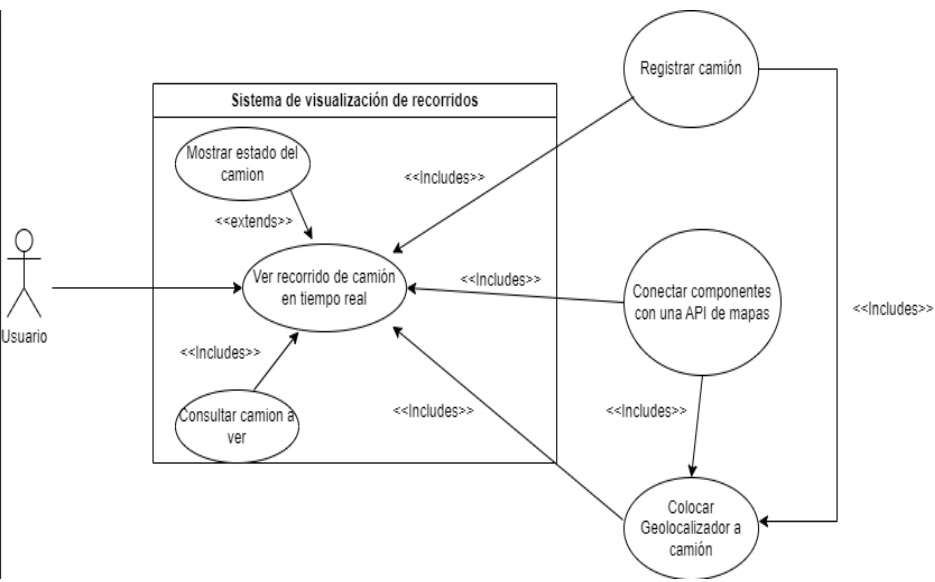
Se le consulta al usuario la zona, depósito y/o camión para realizar un conteo, si ese conteo es alto; la denuncia es catalogada como válida y se deben tomar cartas en el asunto.



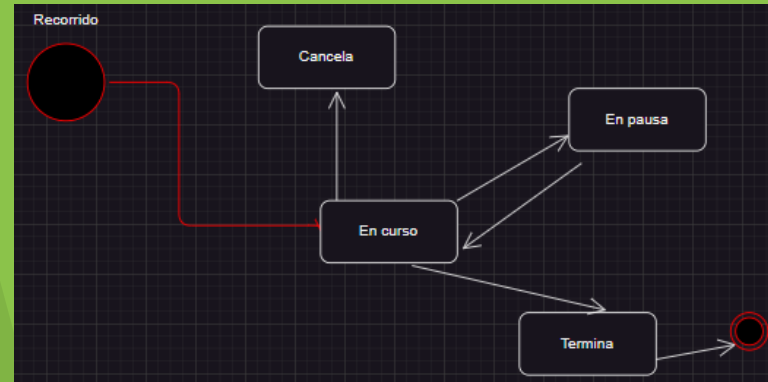
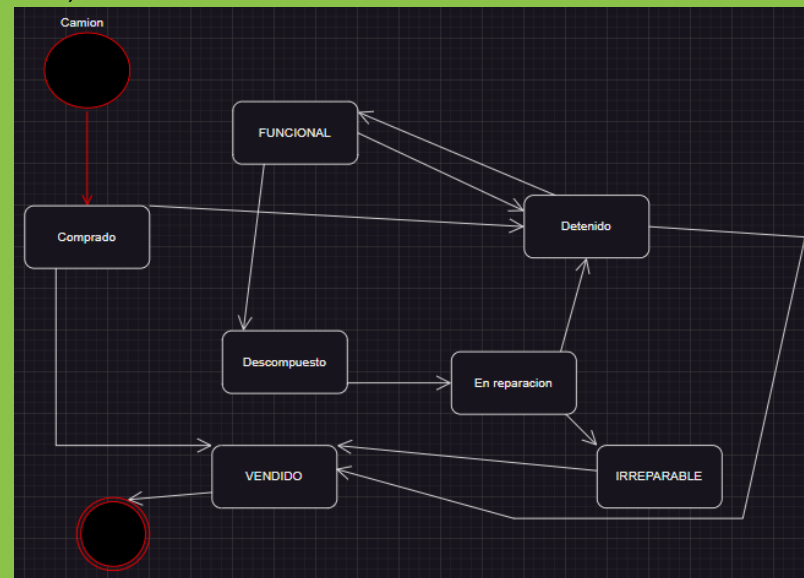
8.

Ver recorrido en tiempo real

Un usuario va a poder ver el recorrido del camión que quiera en un mapa dinámico. Puede incluir alertas de: Demora, fin, pausa de viaje, desperfectos; Provistas por el camión.

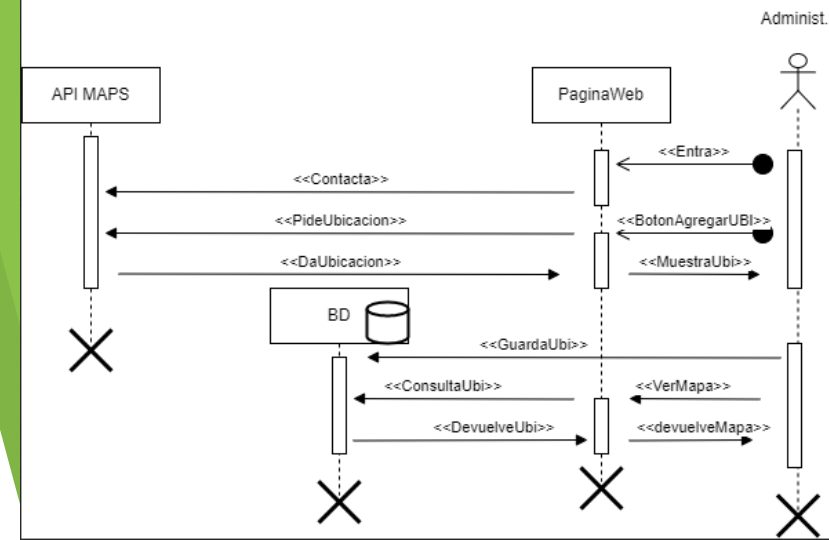
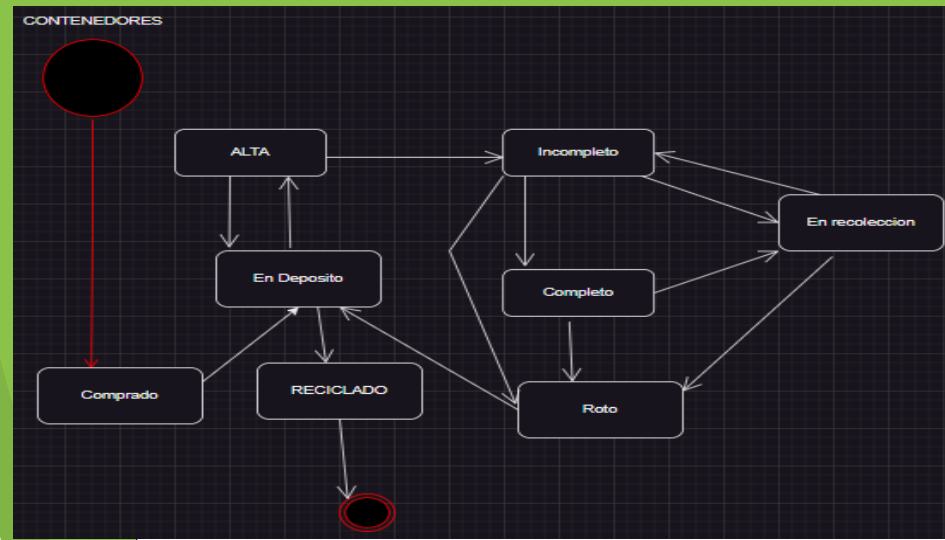
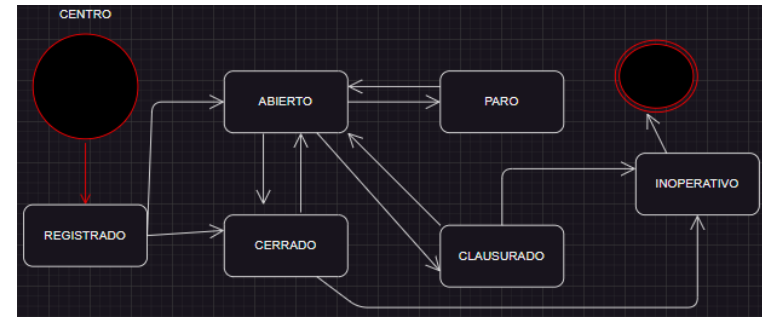


Los estados visibles del camión serán: Funcional, Descompuesto, detenido.



9. Registrar Depósitos

Un administrador habilitado puede agregar los depósitos a un mapa. Un depósito puede ser un contenedor (Con un tipo específico) o un centro de reciclaje público habilitado.



10.

Registrar



Cronogramas

Un cronograma de recolección puede incluir: Un depósito, un residuo particular y un camión que va a realizar su recorrido en un horario determinado.

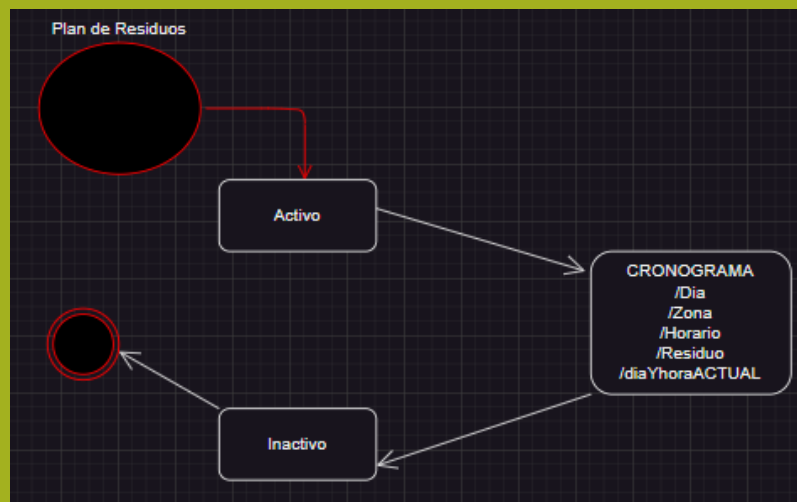
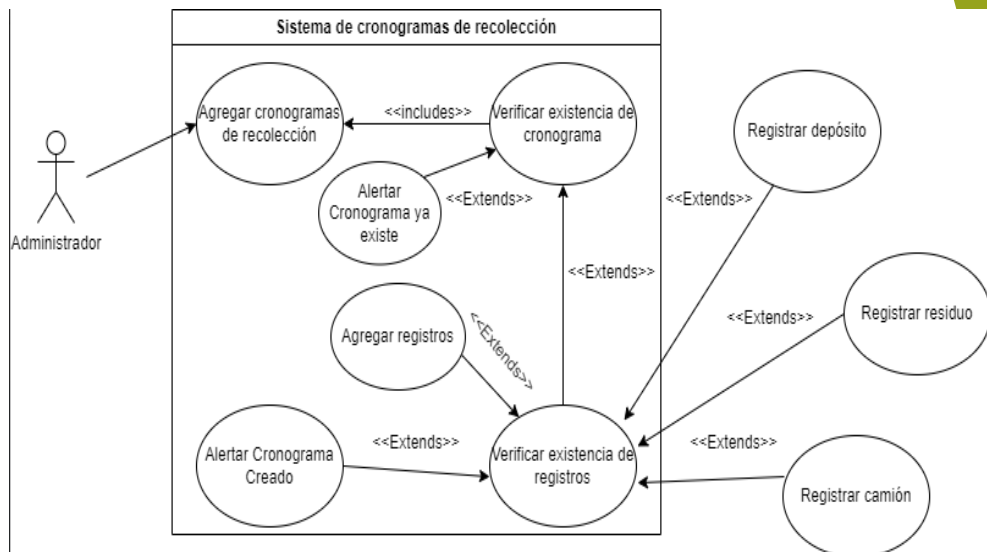


DIAGRAMA DE CASOS GENERAL

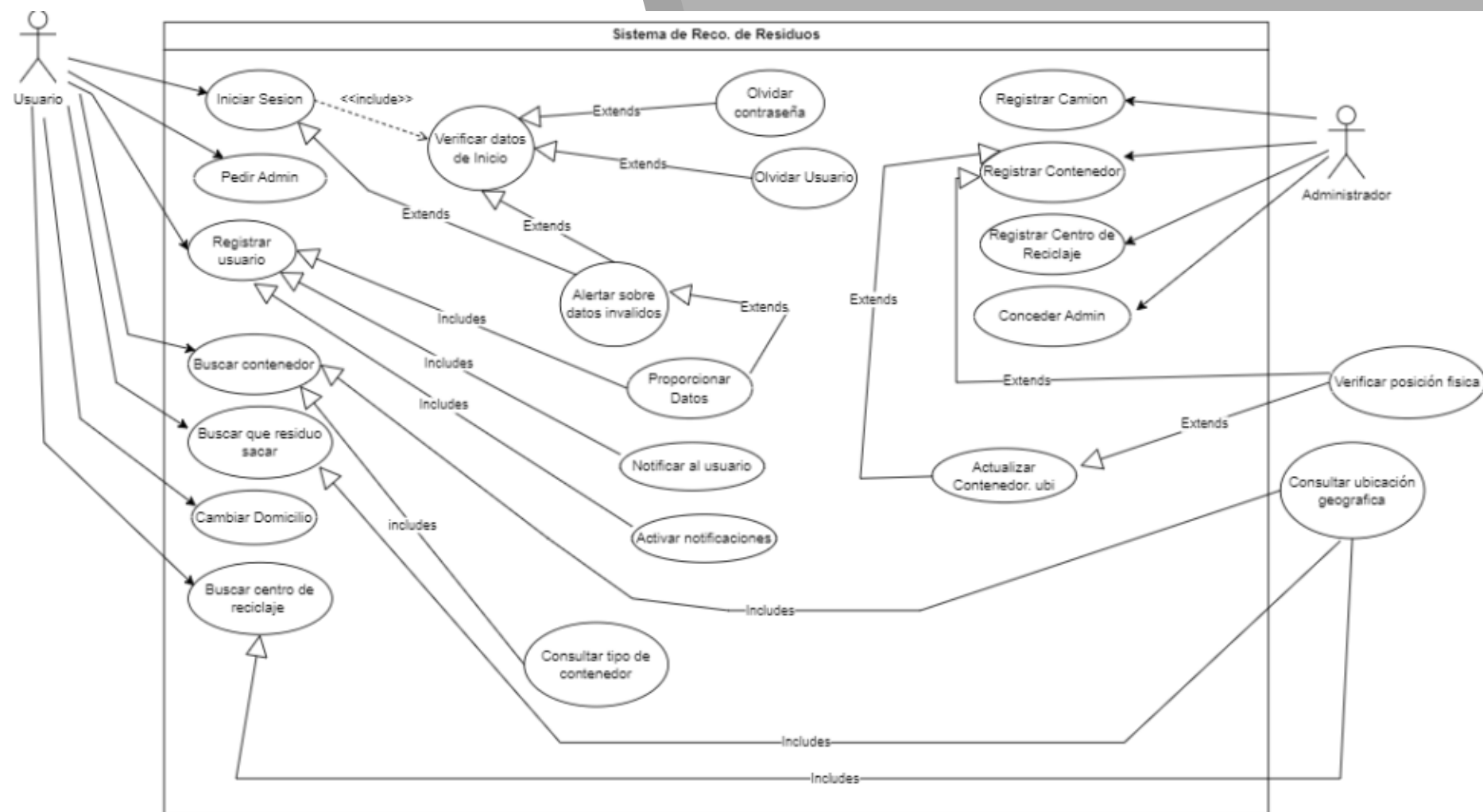


DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN

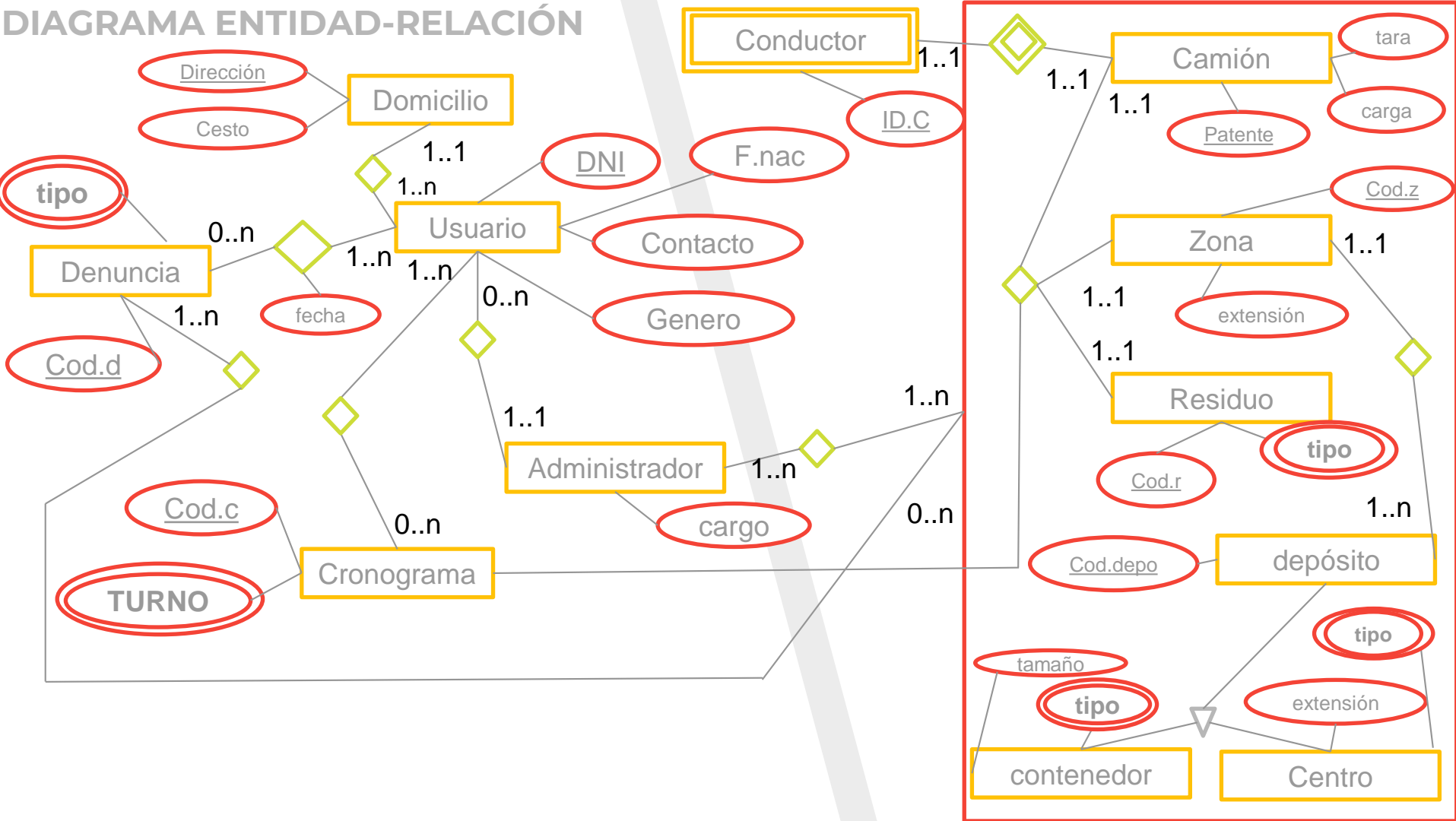


DIAGRAMA DE CLASES

