



Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Campus Monterrey

Proyecto integrador de bases de datos

Versión 1.0

Bases de datos

Raúl Esparza

Por:

Marco Antonio Peyrot Carrion

Myriam María Gutiérrez Aburto

Juan Carlos Guzmán

Antonio Letayf

Introducción general

Propósito general

El objetivo del presente documento es describir de manera detallada el propósito y funcionalidad del sistema “Eventos Tec” para la materia de Bases de Datos MTY.TC1020.2.1511.14788. Este documento está dirigido para tanto los interesados en el sistema como para los desarrolladores del mismo.

Alcance del proyecto

El objetivo de la base de datos consiste en implementar un sistema para la creación y promoción de los eventos realizados por miembros de Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey.

De manera más específica, en el sistema se registrarán diversos usuarios. Cada usuario registrado podrá crear eventos, mandar invitaciones a otros usuarios, recibir invitaciones y ver todos los eventos que se llevarán a cabo en el campus. Por lo tanto, la vista principal del sistema es el calendario de eventos. Así mismo, cualquier persona que visite la aplicación donde corre el sistema podrá ver el calendario.

Se planea que el sistema sea multiplataforma y se ajuste a diversos navegadores y sistemas operativos. Para más detalles visitar la sección I, requerimientos del sistema.

Material de referencia

- Sommerville, I., & Campos Olguín, V. (2011). *Ingeniería de software / Ian Sommerville ; traducción Víctor Campos Olguín*. México : Addison Wesley, 2011.
- Connolly, T. M., & Begg, C. E. (2010). *Database systems : a practical approach to design, implementation, and management / Thomas M. Connolly, Carolyn E. Begg*. Boston ; London : Addison-Wesley, 2010.

Descripción general

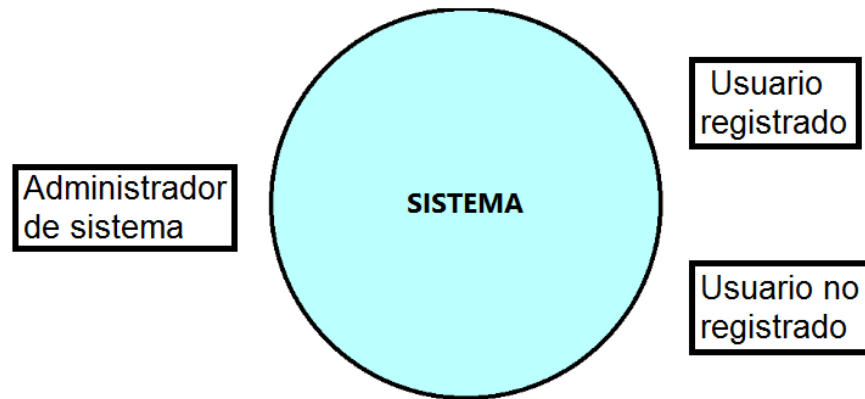
A continuación se describen todos los procesos preliminares al desarrollo del sistema. Este apartado corresponde a la definición de requerimientos que fue llevado a cabo mediante entrevistas a clientes potenciales. No obstante, se diseñará con capacidad de expansión por si ésta es requerida en el futuro.

Ambiente del sistema

“Eventos Tec” posee tres actores involucrados: el usuario registrado, el usuario no registrado, y el administrador de sistema. Todos serán usuarios directos del sistema.

Diagrama de contexto

Este diagrama establece los actores que pueden influir en el diseño del sistema:



Contenido general

La presente sección especifica el contenido general de la documentación del sistema “Eventos Tec”. El presente texto está compuesto por el siguiente conjunto de documentos:

1. Sección I – Especificación de requerimientos.....	4
2. Sección II – Especificación de requerimientos de la base de datos.....	37
3. Sección III – Especificación de la arquitectura de software.....	41
4. Sección IV – Casos de prueba del sistema.....	109
5. Sección V – Manual de usuario.....	165
6. Sección VI – Reporte final del proyecto.....	182

Sección I

Especificación de Requerimientos del Sistema (SRS)

para

Sistema de Eventos ITESM.

Versión 1.1

21 abril, 2015

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	7
1.1. PROPÓSITO DEL DOCUMENTO.....	7
1.2. ALCANCE DEL PRODUCTO.....	7
1.3. DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIACIONES.....	8
1.4. REFERENCIAS.....	9
1.5. RESUMEN DEL DOCUMENTO.....	9
2. DESCRIPCIÓN GENERAL.....	9
2.1. RIESGOS.....	9
2.2. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO.....	10
2.3. FUNCIONALIDAD DEL PRODUCTO.....	10
2.4. CARACTERÍSTICAS DEL USUARIO.....	12
2.5. SUPOSICIONES Y DEPENDENCIAS.....	12
2.6. LIMITACIONES DE DISEÑO Y DE LA IMPLEMENTACIÓN.....	12
3. REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.....	12
3.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES EN REPORTES DE CASOS DE USO.....	12
3.2. REQUERIMIENTOS DE CÓDIGO.....	13
3.3. REQUERIMIENTOS DE INTERFACES EXTERNAS.....	13
3.3.1. INTERFACES DE USUARIO.....	13
3.3.2. INTERFACES DE COMUNICACIÓN.....	14
3.4. OTROS REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES.....	14
4. ANEXOS.....	15

Revisiones

Versión	Autor	Descripción de la Versión	Fecha completada
1.0	Equipo VB, EG, CO, AT	1ra versión de requerimientos, aprobado por el Dr. Nolzco.	20/Feb/2015
1.0.1	VB	Revisión general del documento, correcciones de traducciones y contenido en general.	23/Feb/2015
1.1	Equipo MP, MA, JG	Revisión general del formato e inclusión del diagrama de los casos de uso	21/Abril/2015

1. Introducción

El principal objetivo del proyecto es elaborar un sistema que sirva para informar a personas del Tecnológico de Monterrey sobre eventos que se realizarán dentro del campus, mostrándolos por medio de un calendario. Este sistema será desarrollado en una plataforma web debido a que posee gran portabilidad y accesibilidad para computadores y dispositivos móviles. Los principales actores involucrados en la creación de eventos serán los profesores, directores y representantes de alumnos; sin embargo, cualquier persona que tenga la dirección URL de la página podrá visualizar los eventos.

En este documento se describe el propósito y alcance del sistema. La funcionalidad del mismo se ejemplifica mediante casos de uso y escenarios. De la misma forma, se incluye información sobre los riesgos que puedan existir, la perspectiva del producto, características del usuario final, interfaces y requerimientos no funcionales.

1.1. Propósito del documento

El documento busca explicar con claridad cada una de las especificaciones técnicas y no técnicas del sistema para que los involucrados, y cualquier otra persona interesada en el sistema, puedan entender fácilmente el resultado esperado del sistema de una manera más amena. Este documento servirá como base para los programadores, ya que muestra cada una de las secciones que conforman el sistema.

1.2. Alcance del producto

El alcance del sistema está conformado por la aplicación web que debe funcionar correctamente en los navegadores más populares: Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox e Internet Explorer. Se espera que la página funcione de manera responsiva, es decir, que se adapte correctamente a distintas dimensiones de la pantalla, incluida la visualización en dispositivos móviles.

La aplicación será desarrollada bajo el *framework* de Ruby On Rails que permitirá mantener un formato de MVC (Modelo, vista y controlador, de acuerdo a sus siglas en inglés) y

una organización más adecuada de los archivos del sistema, así como facilitación del mismo. Adicionalmente al *framework* se espera el uso de lenguajes y herramientas como: Javascript, HTML, CSS, jQuery, Ruby, Git, Heroku, y Bootstrap.

Se espera que con el presente sistema mejore la difusión de los eventos del Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey y se den a conocer de una forma fácil y sencilla. También se agrega la funcionalidad de poder tener cierta certeza de la asistencia de algunos invitados a ciertos eventos.

1.3. Definiciones, acrónimos y abreviaciones

A continuación se detallan palabras o acrónimos que son más específicos del área de tecnologías de la información y que podrían resultarle a algunos lectores útiles para tener un mejor entendimiento de lo descrito en el documento.

Concepto	Definición
Sistema	Es la totalidad de la página web a desarrollar.
CSS	Hojas de estilo que son utilizadas para darle presentación y formato al contenido de una página web.
HTML	<i>HyperText Markup Language</i> . Lenguaje de marcado de hipertexto diseñado para la creación de páginas web.
JavaScript	Lenguaje de programación que se utiliza para acceder y controlar las propiedades de HTML y CSS.
jQuery	Librería de Javascript para simplificar las operaciones del lado del cliente.
Ruby	Lenguaje de programación interpretado que se utilizará con el <i>framework</i> de Rails.
Gema	Código de Ruby para el <i>framework</i> de Ruby On Rails que permite una funcionalidad en específico y puede ser utilizado por cualquier persona de acuerdo a sus derechos de autor.
CRUD	Abreviación en inglés (Create, Read, Update, Delete), crear, ver, actualizar y borrar.
Git	Git es un software para control de versiones libre.
MVC	Abreviación de Modelo Vista Controlador que es un patrón de modulación de arquitectura de software
Heroku	Empresa dedicada al servicio de hosting de páginas web.
Bootstrap	Framework de lado del cliente con varias características de desarrollo web responsivo.
Log	Se refiere principalmente a un registro que se guarda después de cierta actividad de algún usuario o algo ocurrido en el sistema

Tabla 1

1.4. Referencias

- Nuestra Identidad. (). *Un proceso de comunidad y con expertos de marca*. Tecnológico de Monterrey. Obtenido de: <http://sitios.itesm.mx/identidad/Nuestra-Identidad.html>
- IEEE Standards Association. (2015). *830-1998- IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*. Obtenido de: <http://standards.ieee.org/findstds/standard/830-1998.html>
- Better explained. (). *Intermediate Rails: Understanding Models, Views and Controllers*. Obtenido de: <http://betterexplained.com/articles/intermediate-rails-understanding-models-views-and-controllers/>
- Bass, L., & Clements, P. (1998). *Software architecture in practice*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.

1.5. Resumen del documento

Ya habiendo expuesto el propósito y el alcance del sistema, a continuación se definirá la descripción general del mismo mediante el empleo de casos de uso y otras características relevantes.

2. Descripción general

A continuación se detallan los aspectos generales del sistema.

2.1. Riesgos

Para la elaboración del sistema, se deben de tomar en cuenta ciertos riesgos que pueden provocar que no sea posible terminar el sistema de manera satisfactoria. Entre dichos riesgos se encuentran los siguientes:

Si el equipo de desarrollo no logra aprender a tiempo el funcionamiento de Ruby on Rails y las diversas herramientas involucradas, no será posible la realización correcta del sistema.

Si el equipo no cuenta con las herramientas necesarias para la programación de la aplicación, se podría necesitar más tiempo para la entrega del proyecto, lo que podría causar que no se terminara la aplicación.

2.2. Perspectiva del producto

El sistema será desarrollado desde cero. Sin embargo, para el desarrollo del mismo se empleará reutilización de código proveniente de las gemas de Ruby On Rails. Son de fácil

inclusión en el proyecto y proveen una gran documentación que ayuda a reducir los tiempos de programación.

2.3. Funcionalidad del producto

Dentro del sistema será posible realizar las siguientes acciones:

- Iniciar sesión
- Cerrar sesión
- Configurar aplicación
- Recuperar contraseña
- Ver evento de usuario
- Editar evento de usuario
- Borrar evento de usuario
- Crear evento de usuario
- Invitar usuarios registrados a eventos
- Confirmar invitación de evento
- Ver calendario de eventos
- Ver estadísticas de eventos
- Editar evento como administrador
- Borrar evento como administrador
- Crear evento como administrador
- Ver evento como administrador
- Ver usuario
- Editar usuario
- Borrar usuario
- Crear usuario
- Ver *logs*
- Ver detalle de eventos

A continuación se detallan todas las operaciones mencionadas anteriormente en un diagrama de casos de uso.

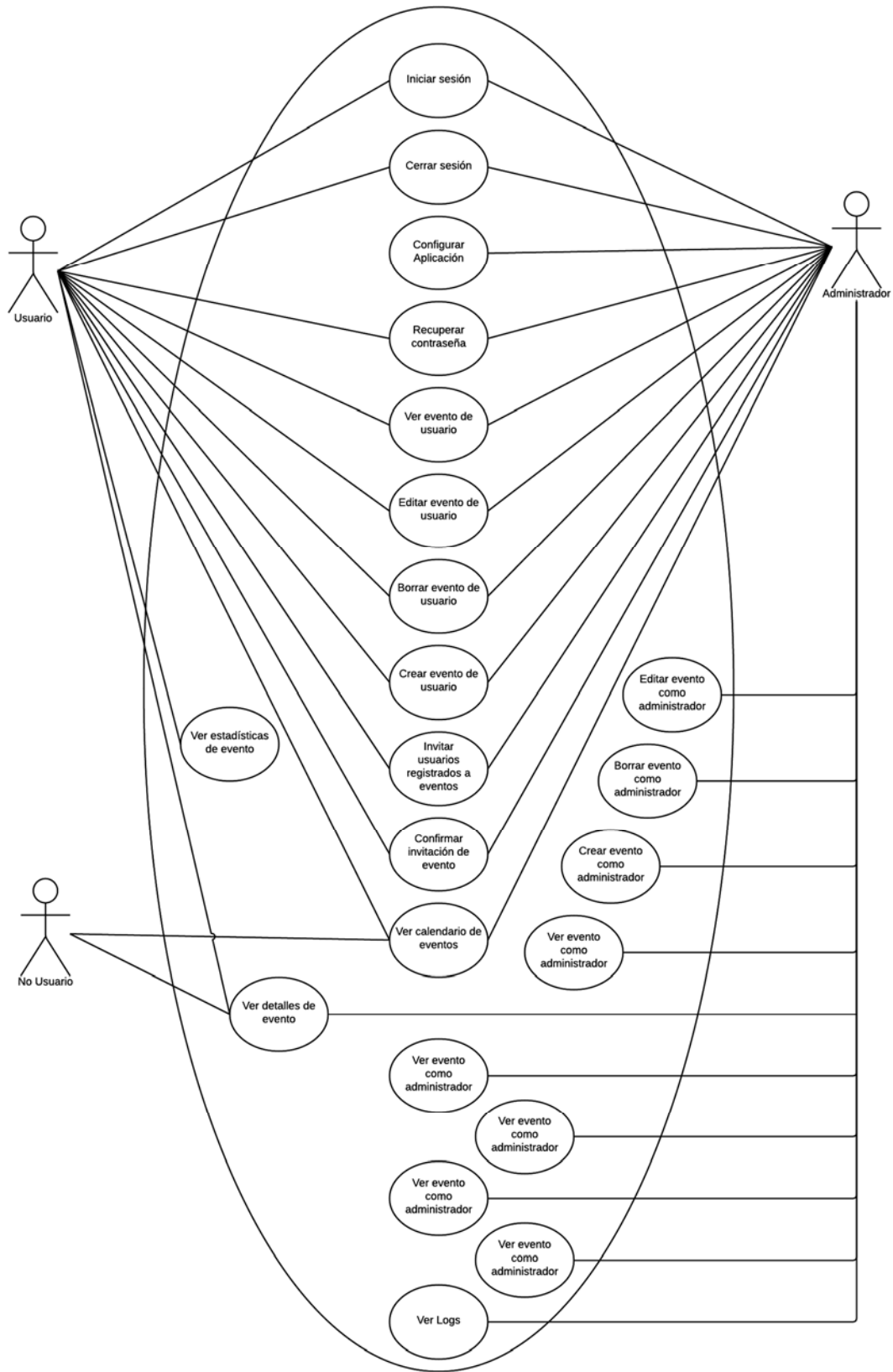


Figura 1

Los casos de uso son utilizados para determinar todas las acciones que puede realizar el usuario. El detalle de cada caso de uso se encuentra anexo este documento.

2.4. Características del usuario

El usuario general deberá de ser una persona que sepa utilizar la computadora y pueda navegar sin problema por páginas web de escritorio y/o móvil. Se espera que sean usuarios provenientes del Tec de Monterrey enrolados en el mundo estudiantil, profesional y académico.

2.5. Suposiciones y dependencias

El usuario posee una computadora o un dispositivo móvil, tiene internet y un navegador web con el que podrá acceder a la aplicación. Se supone, además, que posee conocimientos básicos de computación.

2.6. Limitaciones de diseño y de la implementación

La aplicación solamente será desarrollada para navegadores web. El diseño debe respetar los lineamientos de diseño del Tecnológico de Monterrey.

3. Requerimientos específicos

3.1. Requerimientos funcionales en reportes de casos de uso

A continuación se describen brevemente algunas partes que componen el sistema y lo que se espera que se pueda realizar con cada una de ellas.

- Pantalla de inicio de sesión: En esta pantalla el usuario podrá acceder al sistema introduciendo su correo y contraseña en el lugar indicado.
- Pantalla de inicio: en la sección de calendario, el sistema debe mostrar el calendario de eventos de cada uno de los meses; el mes desplegado por default es el actual.
- Pantalla de crear evento para el usuario: En esta sección el usuario podrá crear un nuevo evento y agregar su título, descripción, fecha en la que se hará y la selección de los invitados que se desea que asistan.
- Pantalla de evento en específico: En esta sección se pretende que el usuario pueda ver la información del evento seleccionado.

- Pantalla para ver estadísticas de un evento: Aquí se espera que el usuario pueda ver gráficas y tablas con las estadísticas de un evento en específico.
- Pantalla para configurar aplicación: Aquí se espera que el administrador pueda ver todas las variables que están a disposición para ser modificadas dentro de la aplicación.
- Pantalla para recuperar contraseña: En esta pantalla el usuario debe escribir su correo electrónico para recibir un *link* con el que podrá recuperar su contraseña en caso que la olvidara.
- Pantalla de ver *logs*: Es esta pantalla el administrador podrá ver los registros de actividad del sistema.

3.2. Requerimientos del código

Con la finalidad de que el sistema tenga un proceso de desarrollo ameno para todos los involucrados, se busca que siga un formato estándar, entendible y modificable. Para ello se establecerán los siguientes requerimientos para la elaboración del código:

- Se debe de tener una *indentación* adecuada para que el código sea fácil de leer y comprender. Esta debe de ser de 2 espacios en todos los casos.
- La documentación de las clases es fundamental para conocer qué acciones son realizadas dentro de cada una.
- Dentro del código se debe contemplar tener nombres de variables que permitan identificar con facilidad el atributo al que están representando. De la misma forma, se debe tratar de manejar de manera explícita, por ejemplo: en algún ciclo como “@events.each do |event| end” se expresa claramente que dentro de cada evento se tiene acceso al mismo.
- El código creado se debe de apegar a la arquitectura previamente planeada.
- El código será manejado en inglés en su totalidad, teniendo como única excepción los textos que serán vistos por el usuario en las diferentes pantallas de la página.

3.3. Requerimientos de interfaces externas

3.3.1. Interfaces de usuario

Las interfaces que el usuario final utilizará serán diseñadas con hojas de estilo (CSS)

3.3.2. Interfaces de comunicación

El sistema se conectará a una base de datos *PostgreSQL* que estará implementada por medio de los servicios que provee *Heroku*.

3.4. Otros requerimientos no funcionales

- Seguridad:
 - Las contraseñas de los usuarios se encontrarán encriptadas con el fin de aumentar la seguridad.
 - El sistema usará un protocolo de seguridad basado en HTTPS.
- Portabilidad:
 - Se espera que funcione y se visualice correctamente en navegadores de escritorio como lo son: Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer y Safari.
 - Se espera que la página funcione y se visualice correctamente en los navegadores de *iOS* y *Android*.
- Disponibilidad:
 - El sistema debe estar disponible en todo momento, las 24 horas del día.
- Mantenibilidad:
 - El sistema debe estar codificado por medio de funciones modulares que permitan más adelante poder identificar posibles errores con una mayor facilidad y lograr que se puedan efectuar los cambios en el menor tiempo posible.
- Usabilidad:
 - El sistema debe de tener una interfaz intuitiva y fácil de usar.
 - Un usuario nuevo debe poder entender en menos de 10 minutos cómo funciona el sistema y cómo está organizado.

4. Anexos

Número de caso de uso:	UC-1		
Nombre:	Iniciar sesión		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor • Director • Representante de alumnos • Administrador 		
Descripción:	Una cuenta registrada en el sistema podrá iniciar sesión.		
Disparador:	Un usuario al intentar iniciar sesión.		
Precondiciones:	1. El usuario se encuentre registrado en el sistema.		
Postcondiciones:	1. Una sesión activa en el sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la pantalla de inicio de sesión. 2. El usuario ingresa el correo de la cuenta registrada 3. El usuario ingresa la contraseña de la cuenta 4. El usuario da <i>clic</i> en el botón de aceptar 5. El sistema lo manda a la página del sistema cuando se inicia sesión 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 5a. El sistema no reconoce la contraseña o el correo ingresado 6. El sistema despliega un error en pantalla indicando lo que sucedió 7. El usuario corrige los errores marcados por el sistema 8. Se reanuda caso de uso en el punto 4 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones:	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso es de frecuencia muy alta		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Hay al menos una cuenta registrada en el sistema		
Notas y problemas:	La contraseña deberá cumplir las mínimas especificaciones dadas		

Figura 2

Número de caso de uso:	UC-2		
Nombre:	Cerrar sesión		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El sistema cerrará un sesión activa en el sistema		
Disparador:	Un usuario al querer cerrar sesión		
Precondiciones:	Una sesión activa en el sistema		
Postcondiciones:	El sistema quedará disponible para poder activar sesión con otra cuenta registrada en el sistema		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> en el apartado de cerrar sesión 2. El sistema verifica que no haya procesos incompletos por el usuario 3. El sistema destruye la sesión actual del sistema 4. El sistema redirige a la pantalla de iniciar sesión 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 2a. El usuario tiene procesos incompletos con la sesión actual 3. El sistema pide terminar o cerrar los procesos actuales para poder terminar la sesión 4. El usuario cierra o termina todos sus procesos 5. Se reinicia el caso de uso 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso será de frecuencia alta		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Hay una sesión activa en el sistema		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 3

Número de caso de uso:	UC-3		
Nombre:	Configurar aplicación		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El usuario podrá cambiar las configuraciones de su cuenta y dejarlas registradas en el sistema		
Disparador:	Cuando se ingrese a la pantalla de configurar aplicación		
Precondiciones:	Hay una sesión activa en el sistema		
Postcondiciones:	Las modificaciones hechas a la configuración de la cuenta de usuario quedan registradas en el sistema		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la sección de configuración del sistema 2. El usuario selecciona a cambiar el tiempo que dura la sesión activa después de inactividad 3. El sistema da clic en el botón de aceptar 4. El sistema guarda los cambios y se despliega un mensaje de confirmación 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 2a. El usuario selecciona la opción para modificar la cantidad de historial de <i>logs</i> a almacenar por el sistema 3. El caso de uso continua en el punto 3 		
Excepciones:	Si los cambios no pueden ser guardados, la configuración original se mantendrá		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso es de poca frecuencia		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Hay una cuenta creada en el sistema		
Notas y problemas:	Ninguno		

Figura 4

Número de caso de uso:	UC-4		
Nombre:	Recuperar contraseña		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El usuario podrá solicitar un cambio de contraseña con el sistema en caso de que así lo requiera		
Disparador:	El usuario no recuerda la contraseña con la cual ingresar al sistema		
Precondiciones:	Debe existir una cuenta creada, de la cual se intenta recuperar la contraseña		
Postcondiciones:	Una nueva contraseña para la cuenta, la cual fue asignada por el usuario		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> en la ventana de <i>login</i> al link de recuperar contraseña 2. El sistema muestra la página para ingresar un correo electrónico al cual enviar las instrucciones de recuperar contraseña 3. El usuario da <i>clic</i> en el link enviado en el correo 4. Al dar <i>clic</i> el link manda al usuario a la página donde se reingresara la nueva contraseña 5. El usuario da <i>clic</i> en cambiar contraseña 6. El usuario es mandado a la página de <i>login</i> para que el usuario inicie sesión con su nueva contraseña 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 3a. El usuario no recibe el correo 4. Se reinicia el caso de uso 5a. El usuario da cancelar al momento de guardar la contraseña 6. El usuario es mandado a la página de <i>login</i> sin haber cambiado la contraseña 		
Excepciones:	Si el usuario no ingresa una contraseña con los parámetros validos por el sistema, (longitud mínima y caracteres requeridos) no podrá cambiarse la contraseña		
Inclusiones :	Ninguna.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso puede ser de baja frecuencia		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	La cuenta de la cual se desea registrar la contraseña está registrada en el sistema		
Notas y problemas:	Determinar el contenido del mail con el link para reiniciar la contraseña		

Figura 5

Número de caso de uso:	UC-5		
Nombre:	Ver un evento		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario visualizará un evento creado.		
Disparador:	El usuario selecciona la opción de mis eventos.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe de haber iniciado sesión. 2. El usuario debe de tener al menos un evento creado previamente. 		
Postcondiciones:	El sistema despliega la información del evento al usuario.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de mis eventos. 2. El sistema le despliega una lista con sus eventos. 3. El usuario selecciona “ver” en un evento específico. 4. El sistema le despliega la información relacionada a ese evento. 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Regular		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 6

Número de caso de uso:	UC-6		
Nombre:	Actualizar un evento		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario desea actualizar información relacionada con el evento.		
Disparador:	El usuario selecciona la opción de mis eventos.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe de haber iniciado sesión. 2. El usuario debe de tener al menos un evento creado previamente. 		
Postcondiciones:	La información del evento queda modificada.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de mis eventos. 2. El sistema le despliega una lista con sus eventos. 3. El usuario selecciona la opción de editar. 4. El sistema le muestra los campos necesarios para editar dicho evento. 5. El usuario introduce los nuevos datos. 6. El usuario da <i>clic</i> en la opción de actualizar. 7. El sistema muestra mensaje de confirmación. 8. El usuario confirma la actualización del evento. 9. El sistema actualiza la información del evento. 		
Flujo alterno:	En el paso <ol style="list-style-type: none"> 8. El usuario no acepta la edición del evento. 9. El sistema no actualiza la información del evento. 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	El usuario debe haber iniciado sesión.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 7

Número de caso de uso:	UC-7		
Nombre:	Borrar un evento		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario desea borrar un evento.		
Disparador:	El usuario selecciona la opción de mis eventos.		
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe de haber iniciado sesión. • El usuario debe de tener al menos un evento creado previamente. 		
Postcondiciones:	El evento queda eliminado del sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de mis eventos. 2. El sistema le despliega una lista con sus eventos. 3. El usuario selecciona la opción de eliminar de un evento. 4. El sistema muestra mensaje de confirmación. 5. El usuario confirma la eliminación del evento. 6. El sistema borra el evento del sistema. 		
Flujo alterno:	En el paso <ol style="list-style-type: none"> 5. El usuario no acepta la eliminación del evento. 6. El sistema no borra el evento del sistema. 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	El usuario debe haber iniciado sesión.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 8

Número de caso de uso:	UC-8		
Nombre:	Crear un evento.		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario creara un evento.		
Disparador:	El usuario da clic en la opción de crear evento.		
Precondiciones:	El usuario debe de haber iniciado sesión.		
Postcondiciones:	Se crea un nuevo evento.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> en la opción de crear evento. 2. El usuario llena los datos correspondientes del evento. 3. El usuario oprime la opción de crear. 4. El sistema despliega un mensaje de confirmación. 5. El usuario confirma el evento. 6. El sistema crea el evento. 		
Flujo alterno:	En el paso <ol style="list-style-type: none"> 5. El usuario cancela el evento. 6. El sistema no crea el evento. 		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Regular.		
Requerimientos especiales:	Haber iniciado session.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 9

Número de caso de uso:	UC-9		
Nombre:	Invitar usuarios registrados a evento		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	Un usuario podrá mandar invitaciones a otros usuarios en el sistema para su evento en particular		
Disparador:	Estando dentro de la vista en detalle de un evento se selecciona la opción de invitar personas		
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Una sesión activa en el sistema • Encontrarse en la vista en particular de un evento (Ver detalle de evento) 		
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Las invitaciones han sido registradas en la base de datos, para ambos lados • Un correo con los detalles del evento se ha mandado a la persona que se ha invitado 		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> sobre la opción de invitar personas 2. El sistema despliega una lista de las personas registradas en el sistema 3. De las lista desplegada, el usuario selecciona las personas que desea invitar al evento 4. El usuario después de seleccionar a todas las personas a invitar, da clic en aceptar 5. El sistema despliega alerta de confirmación 6. El usuario confirma la(s) invitación(es) 7. El sistema almacena todo en base de datos y manda los correos a las personas seleccionadas 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 3a. El usuario da <i>clic</i> en el botón de cancelar 4. El sistema cierra la lista desplegada 5. La información del evento en que estaba el usuario de despliega nuevamente 6a. El usuario cancela las invitaciones 7. El sistema muestra nuevamente la lista de personas en el sistema 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ver detalle de eventos		
Frecuencia de uso:	La frecuencia de este caso de uso, puede llegar hacer de hasta 3 veces o más por cada evento creado en el sistema		
Requerimientos especiales:	Mandar correo electrónico		
Suposiciones:	Hay más personas registradas en el sistema		
Notas y problemas:	TBD El número de invitaciones máximas a mandar		

Figura 10

Número de caso de uso:	UC-10		
Nombre:	Confirmar invitación de evento.		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario quiere confirmar la asistencia a un evento.		
Disparador:	El usuario recibe una invitación a un evento.		
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe de haber iniciado sesión. 1. El usuario debe de haber sido invitado a al menos un evento. 		
Postcondiciones:	El usuario informa sobre la asistencia al evento.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario recibe una invitación a un evento. 2. El usuario selecciona la invitación al evento. 3. El sistema le muestra información del evento y la opción de confirmar su participación al evento. 4. El usuario elige una de las opciones disponibles. 5. El sistema guarda la confirmación del evento. 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Frecuente.		
Requerimientos especiales:	Ser usuario registrado del Sistema.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 11

Número de caso de uso:	UC-11		
Nombre:	Ver calendario de eventos		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Profesor Director Representante de la sociedad de alumnos Persona externa al sistema		
Descripción:	Cualquier usuario o persona externa al sistema puede ver el calendario de eventos.		
Disparador:	El usuario o persona selecciona ver calendario de eventos.		
Precondiciones:	Estar en la página de eventos.		
Postcondiciones:	1. La persona puede visualizar correctamente el sistema.		
Flujo normal:	1. La persona o usuario selecciona ver calendario de eventos. 2. El sistema despliega la información de los eventos disponibles.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Usado frecuentemente, 50 veces por día		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 12

Número de caso de uso:	C-12		
Nombre:	Ver estadísticas de eventos		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El usuario podrá ver las estadísticas relevantes acerca de cualquier evento en particular		
Disparador:	Cuando se ingrese a la pantalla de estadísticas de un evento		
Precondiciones:	Se tendrá una cuenta activa en el sistema		
Postcondiciones:	Se muestran las estadísticas en pantalla		
Flujo normal:	1. El usuario ingresa a la sección de estadísticas 2. El sistema despliega las estadísticas de los eventos en general		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso puede ser de frecuencia media a lata		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Se tienen suficientes eventos dados de alta en el sistema y con suficiente datos para que el sistema pueda generar las estadísticas necesarias		
Notas y problemas:	TBD Estadísticas a contener de los eventos en general en el sistema		

Figura 13

Número de caso de uso:	UC-13		
Nombre:	Modificar un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder modificar la información de un evento.		
Disparador:	Hacer <i>clic</i> en el botón de “Modificar evento” en la pantalla de la vista de un evento.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>loggeado</i> (sesión iniciada) en el sistema. El evento que se quiere modificar ya está creado.		
Postcondiciones:	El evento va a ser guardado modificado en el sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se <i>loggea</i> (inicia sesión) en el sistema. 2. El usuario da <i>clic</i> en el botón de “Modificar Evento” en la pantalla de ver un evento. 3. El sistema muestra una forma para modificar la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas). 4. El usuario da <i>clic</i> en el botón para guardar el evento. 5. El sistema toma la información y modifica el evento en la base de datos. 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	3a. En el paso 3, si el usuario deja los campos vacíos <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje pidiéndole al usuario que ingrese la información en los campos 2. El caso de uso continua en el paso 4 		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguna.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 14

Número de caso de uso:	UC-14		
Nombre:	Borrar un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder borrar la información de un evento.		
Disparador:	Hacer <i>clic</i> en el botón de “Borrar evento” en la pantalla de la vista de un evento.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>loggeado</i> (iniciar sesión) en el sistema. El evento que se quiere borrar ya está creado.		
Postcondiciones:	El evento va a ser eliminado del sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> en el botón de “Eliminar Evento” en la pantalla de ver un evento. 2. El sistema muestra un mensaje para que el usuario confirme que desea eliminar ese evento. 3. El usuario da <i>clic</i> en el botón para eliminar el evento. 4. El sistema elimina el evento en la base de datos. 		
Flujo alterno:	3a. El usuario decide cancelar la eliminación del evento. 1. El sistema mantiene el evento registrado en la base de datos.		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguna.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 15

Número de caso de uso:	UC-15		
Nombre:	Crear un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder crear un evento y especificar su información.		
Disparador:	Hacer <i>clic</i> en el botón de “Crear evento” en la pantalla principal.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>logueado</i> (iniciar sesión) en el sistema.		
Postcondiciones:	Un nuevo evento va a estar registrado en el sistema.		
Flujo normal:	<p>El usuario da <i>clic</i> en el botón de “Nuevo Evento”</p> <p>El sistema muestra una forma para llenar la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas).</p> <p>El usuario da <i>clic</i> en el botón para guardar el evento.</p> <p>El sistema toma la información y registra el evento en la base de datos.</p>		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	<p>2a. En el paso 2, si el usuario deja los campos vacíos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje pidiéndole al usuario que ingrese la información en los campos 2. El caso de uso continúa en el paso 3 		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 16

Número de caso de uso:	UC-16		
Nombre:	Ver un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder ver la información de un evento.		
Disparador:	Hacer <i>clic</i> en el botón de “Ver evento” en la pantalla principal.		
Precondiciones:	El evento que se quiere ver ya está creado.		
Postcondiciones:	Ninguno.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> en el botón de “Ver Evento” en la pantalla principal. 2. El sistema muestra la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas). 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Regular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 17

Número de caso de uso:	UC-17		
Nombre:	Ver usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador puede ver la información de un usuario registrado en el sistema.		
Disparador:	El administrador selecciona el usuario que desea ver su información en el listado de usuarios registrados en el sistema.		
Precondiciones:	1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
Postcondiciones:	1. El administrador visualiza correctamente la información del usuario.		
Flujo normal:	1. Administrador selecciona “ver” en el usuario que desea editar del sistema. 2. El sistema muestra la información del usuario.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 18

Número de caso de uso:	UC-18		
Nombre:	Editar usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador edita la información de un usuario registrado.		
Disparador:	El administrador selecciona editar en el usuario que desea modificar su información.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema. 2. El administrador se encuentra en la pantalla de listado de usuarios. 		
Postcondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador editó correctamente el usuario. 		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Administrador selecciona “ver” en el usuario que desea editar del sistema. 2. El sistema muestra la información del usuario. 3. El administrador da clic en editar usuario. 4. El sistema muestra la forma de datos del usuario. 5. El administrador cambia la información del usuario. 6. El sistema valida la información modificada del usuario. 7. El sistema cambia la información del usuario y muestra el mensaje de “Usuario editado exitosamente” 8. El sistema redirige a la pantalla de ver usuario. 		
Flujo alterno:	6a. En el paso 6, si el sistema detecta que un campo está en blanco o está en un formato inválido. Información es inválida. Mensaje de los errores en la forma de datos es mostrada al administrador. El caso de uso continúa en el paso 4.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 19

Número de caso de uso:	UC-19		
Nombre:	Borrar usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador borra un usuario para que deje de existir en el sistema.		
Disparador:	El administrador selecciona eliminar usuario del desplegado de usuarios.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema. 2. El administrador debe estar en la pantalla del listado de usuarios. 		
Postcondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador borró el usuario correctamente. 2. Los eventos creados por el usuario borrado son eliminados. 		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Administrador selecciona “ver” el usuario que desea eliminar del sistema. 2. El sistema muestra la información del usuario. 3. El administrador da <i>clic</i> en eliminar usuario. 4. El sistema muestra un diálogo de confirmación. 5. El administrador selecciona aceptar, para borrar el usuario. 6. El sistema borra el usuario y sus eventos y muestra el mensaje de “Usuario borrado exitosamente” 7. El sistema redirige a la pantalla de listado de usuarios. 		
Flujo alterno:	5a. En el paso 5, si el administrador selecciona cancelar. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema quita el dialogo de confirmación. 2. El caso de uso continúa en el paso 2. 		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Poco frecuente.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 20

Número de caso de uso:	UC-20		
Nombre:	Crear usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador da de alta un usuario para que pueda acceder al sistema		
Disparador:	El administrador selecciona crear usuario en su barra de navegación.		
Precondiciones:	1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
Postcondiciones:	1. El administrador creó el usuario correctamente. 2. El usuario creado puede ser usado para iniciar al sistema.		
Flujo normal:	1. Administrador selecciona crear usuario en el menú de opciones. 2. El sistema muestra la forma para crear usuario. 3. El administrador proporciona los datos del usuario a crear. 4. El sistema valida la información proporcionada del usuario. 5. El sistema crea el usuario y muestra el mensaje de “Usuario creado exitosamente” y redirige a la pantalla de usuarios.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	4a. En el paso 4, si el sistema detecta que un campo está en blanco o está en un formato inválido. Información es inválida. Mensaje de los errores en la forma de datos es mostrada al administrador. El caso de uso continúa en el paso 3.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Frecuente al inicio del funcionamiento del sistema, poco frecuente en el manejo diario del sistema.		
Requerimientos especiales:	No aplica.		
Suposiciones:	El administrador conoce los datos del usuario a crear.		
Notas y problemas:	1. ¿Qué datos son los que tendrán los usuarios y tiene que llenar el administrador? 2. ¿Cuáles datos los tiene que llenar personalmente el usuario al tener su cuenta creada?		

Figura 21

Número de caso de uso:	UC-21		
Nombre:	Ver Logs		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder ver los <i>logs</i> del sistema		
Disparador:	Hacer <i>clic</i> en el botón de “Ver Logs” en la pantalla principal.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>logueado</i> (iniciar sesión) en el sistema.		
Postcondiciones:	Ninguno.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>clic</i> en el botón “Ver Logs” en la pantalla principal. 2. El sistema muestra todas las interacciones que han habido entre el sistema y todos los usuarios. 		
Flujo alterno:	Puede ser realizado fuera de la red.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Poco frecuente.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 22

Número de caso de uso:	UC-22		
Nombre:	Ver detalle de eventos		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario en el sistema o externo		
Descripción:	Se puede ver los detalles en específico de un evento registrado en el sistema		
Disparador:	El usuario da <i>clic</i> sobre un evento específico		
Precondiciones:	Estar viendo las lista de eventos en el sistema		
Postcondiciones:	Los detalles de un evento en específico desplegados en pantalla		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se encuentra viendo la lista de eventos 2. Selecciona un evento 3. Se despliegan los detalles del evento en pantalla 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este puede ser de los casos de uso más utilizados en el sistema		
Requerimientos especiales:	La información completa del evento debe ser mostrada en una pagina		
Suposiciones:	Se supone que hay eventos registrados en el sistema		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 23

Sección II

Especificación de Requerimientos la Base de Datos (SRS)

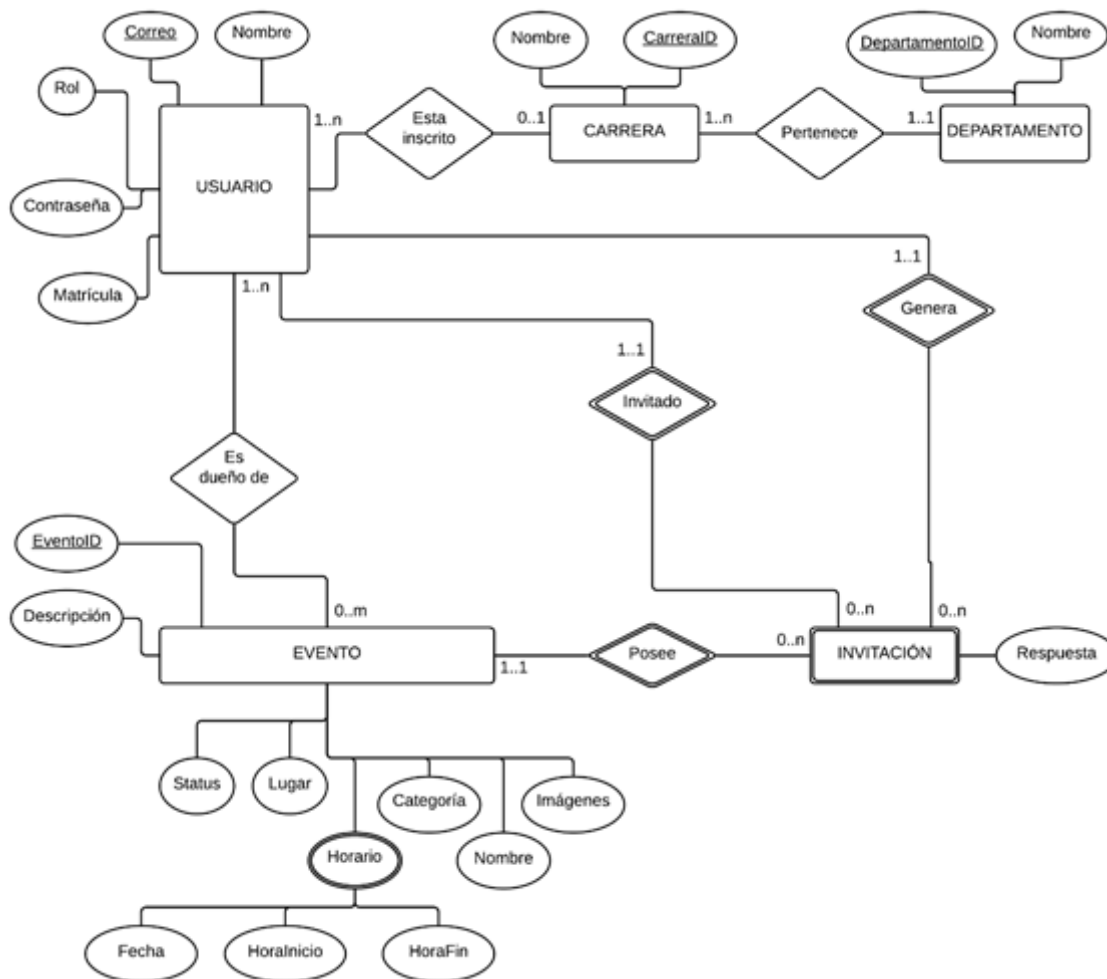
para

Sistema de Eventos ITESM.

Versión 1.2

Diagrama Entidad Relación – Versión 1.2

El presente documento muestra el diagrama entidad relación de la base de datos del proyecto “Sistema de Eventos ITESM”. El modelo se basa en el documento de SRS (Especificación de requerimientos, por sus siglas en inglés). Se trata de la segunda versión del sistema, por lo que puede estar sujeto a futuros cambios.



Modelo Relacional del Diagrama ER versión 1.2

De la misma forma se especifican las tablas de generadas a partir del diagrama ER versión 1.2. Consiste de 7 tablas identificadas con mayúsculas. Se utilizó la siguiente nomenclatura:

- Llaves primarias y candidatas con subrayado, la primaria se identifica con {PK}.
- Llaves foráneas con subrayado.
- Llaves primarias que a la vez son foráneas con subrayado.

Cabe mencionar que esta es la primera versión y las tablas no están normalizadas más allá de 3NF (Tercera forma normal, por sus siglas en inglés). De la misma forma, las tablas pueden cambiar ligeramente en nomenclatura al momento de pasarlas a la plataforma de desarrollo correspondiente (Principalmente por la eliminación de acentos y ‘ñ’).

USUARIO (Correo {PK}, Matricula, Nombre, Rol, Contraseña, CarreraID, Admin)

CARRERA (CarreraID {PK}, Nombre, DepartamentoID)

DEPARTAMENTO (DepartamentoID {PK}, Nombre)

EVENTO (EventoID {PK}, Descripción, Status, Lugar, Categoría, Nombre, Imágenes)

INVITACIÓN (EventoID {PK}, InvitadoID {PK}, anfitriónID {PK}, Respuesta)

ES_DUEÑO_DE (UsuarioID {PK}, EventoID {PK})

HORARIO (EventoID {PK}, Fecha, HoraInicio, HoraFin)

A continuación se detallan los nombres que le fueron asignados a cada entidad al momento de implementarlas en Ruby on Rails. Cada nombre va acompañado del tipo de dato con el que será representado en la base de datos.

USER (user_id: PK, email: string, name: string, number: string, role: integer, isAdmin: boolean, studyplan_id: integer)

STUDYPLAN (studyplan_id: PK, name: string, department_id: integer, acronym: string)

DEPARTMENT (department_id: PK, name: string)

EVENT (event_id: PK, name: string, status: integer, place: string, category: integer, description: text, image: string, user_id: integer)

INVITATION (invitation_id: PK, event_id: integer, host_id: integer, guest_id: integer, response: integer)

USER_EVENT (user_event_id: PK, user_id: integer, event_id: integer)

SCHEDULE (schedule_id: PK, event_id: integer, date: date, start: time, end: time)

Sección III

Especificación de la Arquitectura del Sistema

para

Sistema de Eventos TEC.

Versión 1.2

21 Abril, 2015

Revisiones

Versión	Autor	Descripción de la Versión	Fecha completada
1.0	Vicente Balderas	Revisión general del documento	25/Marzo/2015
1.1	Marco Peyrot, Juan Guzmán, Myriam Gutiérrez	Revisión general del documento	21/Abril/2015

Tabla de contenidos

1. INTRODUCCIÓN.....	45
1.1. PROPÓSITO.....	45
1.2. ALCANCE.....	45
1.3. DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIACIONES.....	45
1.4. REFERENCIAS.....	46
1.5. RESUMEN GENERAL.....	46
2. REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA.....	47
3. METAS ARQUITECTÓNICAS Y LIMITACIONES.....	48
3.1. METAS.....	48
3.2. LIMITACIONES.....	48
4. VISTA DE CASOS DE USO.....	49
5. VISTA LÓGICA.....	73
5.1. VISIÓN GENERAL.....	73
5.2. PAQUETES DE DISEÑO SIGNIFICATIVOS PARA LA ARQUITECTURA..	73
5.3. DIAGRAMAS DE CLASES.....	74
5.4. DIAGRAMAS DE SECUENCIA.....	75
5.4.1. INICIAR SESIÓN.....	75
5.4.2. CERRAR SESIÓN.....	76
5.4.3. CONFIGURAR APLICACIÓN.....	76
5.4.4. RECUPERAR CONTRASEÑA.....	77
5.4.5. VER EVENTO DE USUARIO.....	77
5.4.6. EDITAR EVENTO DE USUARIO.....	78
5.4.7. BORRAR EVENTO DE USUARIO.....	79
5.4.8. CREAR EVENTO DE USUARIO.....	80
5.4.9. INVITAR USUARIOS REGISTRADOS A EVENTOS.....	81
5.4.10. CONFIRMAR INVITACIÓN DE EVENTO.....	82
5.4.11. VER CALENDARIO DE EVENTOS.....	83
5.4.12. VER ESTADÍSTICAS DE EVENTOS.....	84
5.4.13. EDITAR EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	85
5.4.14. BORRAR EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	86
5.4.15. CREAR EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	87
5.4.16. VER EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	88
5.4.17. VER USUARIO.....	89
5.4.18. EDITAR USUARIO.....	90
5.4.19. BORRAR USUARIO.....	91
5.4.20. CREAR USUARIO.....	92
5.4.21. VER LOGS.....	93
5.4.22. VER DETALLES DE EVENTOS.....	94
6. VISTA DE PROCESOS.....	94
7. VISTA FÍSICA.....	106
8. VISTA DE IMPLEMENTACIÓN.....	106
9. TAMAÑO Y RENDIMIENTO.....	108
10. CALIDAD.....	108

1. Introducción

Este documento tiene como finalidad dar a conocer las vistas de acuerdo al documento de Vistas 4 + 1 de Philippe Kruchten. Se desea mostrar el diseño y la implementación de la estructura de alto nivel del software. Se incluyen las diferentes vistas o perspectivas; la vista lógica, la de proceso, la física y la de implementación además de la quinta vista, la cual abarca los escenarios de casos de uso. Este documento permitirá tener una visión general de cada una de las vistas que conciernen a los involucrados del proyecto.

1.1. Propósito

El propósito de este documento es delimitar diversos aspectos del sistema a desarrollar, llámese en el aspecto físico, lógico e implementado. Esto se obtiene por medio del uso de distintas vistas, dado que cada una de estas busca explicar rubros distintos, basándose en marcos de referencia específicos de su área. Por medio de este documento se intenta alcanzar una definición completa de la arquitectura en distintos ámbitos del proyecto; de este modo evitando dejar datos inconclusos, producto de una descripción exhaustiva. A lo largo del documento encontraremos los objetivos de la delimitación de nuestra arquitectura además de la jerarquización de los componentes de ésta. Igualmente, se expondrán las vistas de casos de uso, la vista lógica, la vista de procesos, la vista física o de despliegue y por último la vista de implementación. Este documento va dirigido hacia el equipo docente del curso “Proyecto de desarrollo de Software” y hacia nuestro cliente, el Dr. Juan Nolasco.

1.2. Alcance

El SAD (Documento de Arquitectura del Software) representa la arquitectura del sistema de eventos del Tecnológico de Monterrey denominado “Eventos Tec”.

Este documento podrá evolucionar conforme se susciten las iteraciones de ciertas fases. Esto, con el objetivo de delimitar o detallar aún más el sistema, producto de las decisiones que se tomen y las entregas que se realicen durante la implementación de actividades.

1.3. Definiciones, acrónimos y abreviaciones

Concepto	Definición
Sistema	Es la totalidad de la página web a desarrollar.
CSS	Hojas de estilo que son utilizadas para darle presentación y formato al contenido de una página web.

HTML	<i>HyperText Markup Language</i> . Lenguaje de marcado de hipertexto diseñado para la creación de páginas web.
JavaScript	Lenguaje de programación que se utiliza para acceder y controlar las propiedades de HTML y CSS.
JQuery	Librería de Javascript para simplificar las operaciones del lado del cliente.
Ruby	Lenguaje de programación interpretado que se utilizará con el <i>framework</i> de Rails.
Gema	Código de Ruby para el <i>framework</i> de Ruby On Rails que permite una funcionalidad en específico y puede ser utilizado por cualquier persona de acuerdo a sus derechos de autor.
CRUD	Abreviación en inglés (Create, Read, Update, Delete), crear, ver, actualizar y borrar.
Git	Git es un software para control de versiones libre.
MVC	Abreviación de Modelo Vista Controlador que es un patrón de modulación de arquitectura de software
Heroku	Empresa dedicada al servicio de hosting de páginas web.
Bootstrap	Framework de lado del cliente con varias características de desarrollo web responsivo.
Log	Se refiere principalmente a un registro que se guarda después de cierta actividad de algún usuario o algo ocurrido en el sistema

Tabla 1.

1.4. Referencias

- Bass, L., & Clements, P. (1998). Software architecture in practice. Reading, Mass.: Addison-Wesley.

1.5. Resumen general

Como mencionado anteriormente, a continuación se presentarán los objetivos y limitaciones de “Eventos Tec”, de igual modo se manifestarán las vistas que conforman la representación de la arquitectura, al igual que se jerarquizarán a razón de su prioridad. En específico se mostrarán las vistas de casos de uso, vista lógica, de procesos, física y de implementación. El documento concluirá con la descripción de tamaño y robustez del sistema, al igual que con los estándares de calidad con los que la arquitectura contará.

2. Representación arquitectónica

A continuación se detalla cada una de las vistas de la arquitectura del sistema definiendo su audiencia, área y artefactos relacionados de cada uno.

- Vista Lógica
 - Audiencia: Diseñadores.
 - Área: Requerimientos funcionales: describe el modelo de diseño del proyecto; detalla las interconexiones entre elementos del proyecto para su funcionamiento en general. También describe los casos de uso más importantes, que han sido realizados.
 - Artefactos Relacionados: Modelo de diseño.
- Vista de Procesos
 - Audiencia: Integradores.
 - Área: Requerimientos no funcionales: describe aspectos de sincronización y de diseño de concurrencia en actividades.
- Vista de Implementación
 - Audiencia: Programadores.
 - Área: Componentes de Software: describe las capas y los subsistemas de la aplicación.
 - Artefactos Relacionados: Modelo de Implementación y de Componentes.
- Vista de Despliegue o Física
 - Audiencia: Supervisores de despliegue.
 - Área: Topología: describe el mapeo del software utilizado en la aplicación en el hardware sobre el cual se operará, además de que muestra los aspectos distribuidos del sistema.
 - Artefactos Relacionados: Modelo de despliegue.
- Vista de Casos de Uso
 - Audiencia: Todos los interesados del sistema incluyendo usuarios finales.
 - Área: Describe el conjunto de escenarios y/o los casos de uso que representen una funcionalidad significativa o central del sistema.
 - Artefactos Relacionados: Modelo de Casos de Uso, documentos de Casos de Uso.

Cabe resaltar que para la concepción de cada una de estas vistas se utilizará la notación del UML. Los lectores de este documento deberán de estar familiarizados con dicha notación para su correcta interpretación.

3. Metas arquitectónicas y limitaciones

3.1. Metas:

La arquitectura que implementará la funcionalidad de la aplicación “Eventos Tec” tiene un repertorio de objetivos y metas a cumplir en materia de protección, privacidad y seguridad. En seguida, se presentarán estos propósitos.

- El sistema deberá asegurar la protección de los perfiles de los usuarios. Cualquier intento de acceso a la aplicación estará sujeta a identificación del usuario por medio del correo institucional y su contraseña.
- El sistema solo permitirá hacer modificaciones al evento a las personas que sean dueñas del evento.
- La única manera de registrar usuarios al sistema es a través del administrador.
- El sistema usará un modelo MVC en el que la información de las bases de datos no estarán directamente conectadas hacia las peticiones de los clientes, de acuerdo al modelo estas deben pasar por validaciones del controlador.

3.2. Limitaciones:

A continuación, se presentarán algunas restricciones y limitaciones a ciertas especificaciones que se deben de cumplir para el correcto funcionamiento de Eventos Tec.

- El sistema web solo funcionara para los navegadores dentro del alcance del *framework* Bootstrap.
- Para el correcto funcionamiento del sistema se debe de tener una conexión continua a internet.
- El servidor en el que estará operando esta aplicación será especificado por el Dr. Nolzco.

4. Vista de casos de uso

A continuación se exponen los casos de uso mediante un diagrama UML que ejemplifica las acciones que serán realizadas dentro de la aplicación. En la siguiente sección se describe cada uno con mayor detalle.

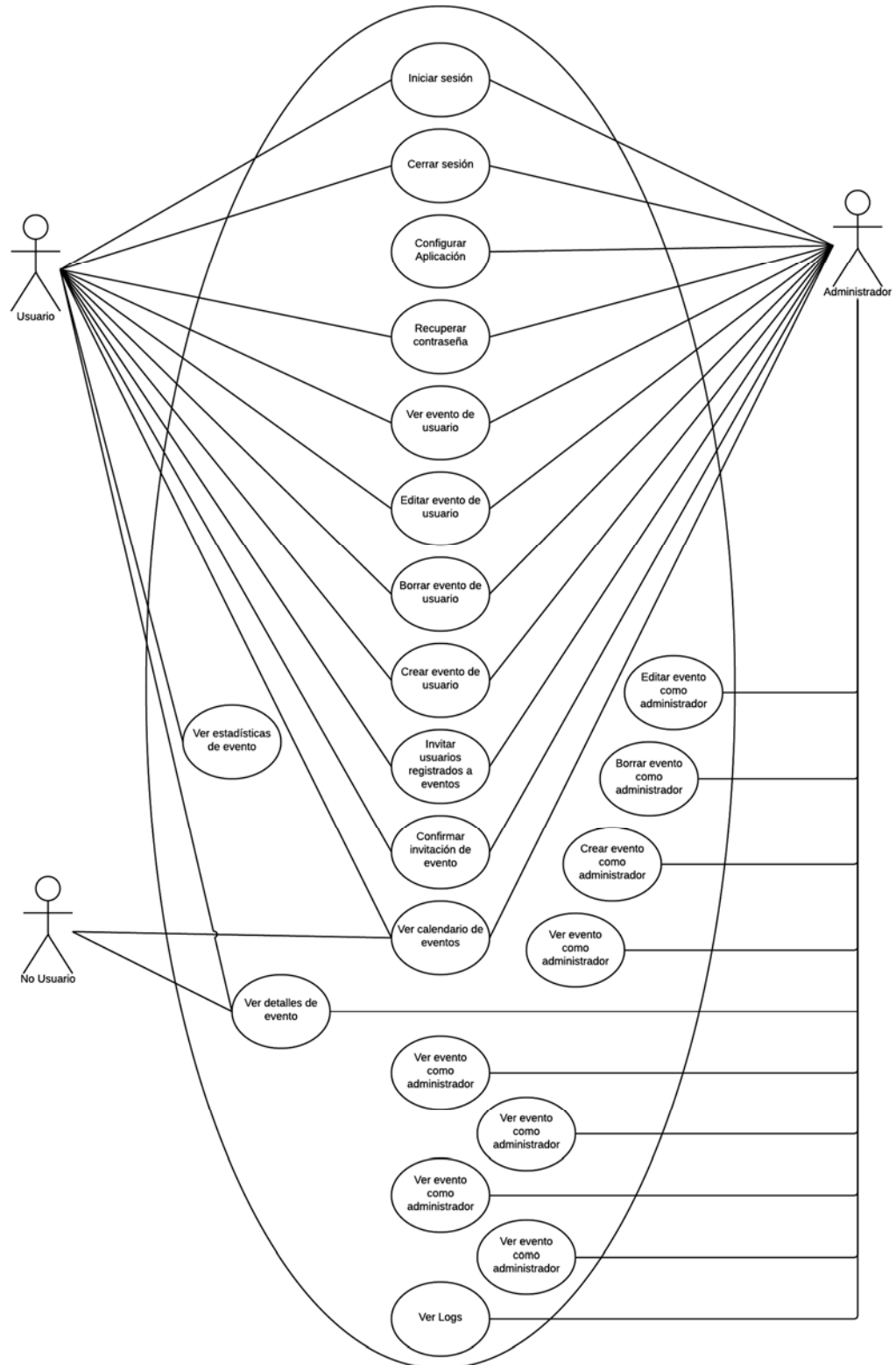


Figura 1.

Número de caso de uso:	UC-1		
Nombre:	Iniciar sesión		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor • Director • Representante de alumnos Administrador 		
Descripción:	Una cuenta registrada en el sistema podrá iniciar sesión.		
Disparador:	Un usuario al intentar iniciar sesión.		
Precondiciones:	1. El usuario se encuentre registrado en el sistema.		
Postcondiciones:	1. Una sesión activa en el sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la pantalla de inicio de sesión. 2. El usuario ingresa el correo de la cuenta registrada 3. El usuario ingresa la contraseña de la cuenta 4. El usuario da <i>click</i> en el botón de aceptar 5. El sistema lo manda a la página del sistema cuando se inicia sesión 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 5a. El sistema no reconoce la contraseña o el correo ingresado 6. El sistema despliega un error en pantalla indicando lo que sucedió 7. El usuario corrige los errores marcados por el sistema 8. Se reanuda caso de uso en el punto 4 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones:	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso es de frecuencia muy alta		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Hay al menos una cuenta registrada en el sistema		
Notas y problemas:	La contraseña deberá cumplir las mínimas especificaciones dadas		

Figura 2

Número de caso de uso:	UC-2		
Nombre:	Cerrar sesión		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El sistema cerrará un sesión activa en el sistema		
Disparador:	Un usuario al querer cerrar sesión		
Precondiciones:	Una sesión activa en el sistema		
Postcondiciones:	El sistema quedará disponible para poder activar sesión con otra cuenta registrada en el sistema		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>click</i> en el apartado de cerrar sesión 2. El sistema verifica que no haya procesos incompletos por el usuario 3. El sistema destruye la sesión actual del sistema 4. El sistema redirige a la pantalla de iniciar sesión 		
Flujo alternativo:	<ol style="list-style-type: none"> 2a. El usuario tiene procesos incompletos con la sesión actual 3. El sistema pide terminar o cerrar los procesos actuales para poder terminar la sesión 4. El usuario cierra o termina todos sus procesos 5. Se reinicia el caso de uso 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso será de frecuencia alta		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Hay una sesión activa en el sistema		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 3

Número de caso de uso:	UC-3		
Nombre:	Configurar aplicación		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El usuario podrá cambiar las configuraciones de su cuenta y dejarlas registradas en el sistema		
Disparador:	Cuando se ingrese a la pantalla de configurar aplicación		
Precondiciones:	Hay una sesión activa en el sistema		
Postcondiciones:	Las modificaciones hechas a la configuración de la cuenta de usuario quedan registradas en el sistema		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la sección de configuración del sistema 2. El usuario selecciona a cambiar el tiempo que dura la sesión activa después de inactividad 3. El sistema da clic en el botón de aceptar 4. El sistema guarda los cambios y se despliega un mensaje de confirmación 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 2a. El usuario selecciona la opción para modificar la cantidad de historial de <i>logs</i> a almacenar por el sistema 3. El caso de uso continua en el punto 3 		
Excepciones:	Si los cambios no pueden ser guardados, la configuración original se mantendrá		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso es de poca frecuencia		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Hay una cuenta creada en el sistema		
Notas y problemas:	Ninguno		

Figura 4

Número de caso de uso:	UC-4		
Nombre:	Recuperar contraseña		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El usuario podrá solicitar un cambio de contraseña con el sistema en caso de que así lo requiera		
Disparador:	El usuario no recuerda la contraseña con la cual ingresar al sistema		
Precondiciones:	Debe existir una cuenta creada, de la cual se intenta recuperar la contraseña		
Postcondiciones:	Una nueva contraseña para la cuenta, la cual fue asignada por el usuario		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>click</i> en la ventana de <i>login</i> al link de recuperar contraseña 2. El sistema muestra la página para ingresar un correo electrónico al cual enviar las instrucciones de recuperar contraseña 3. El usuario da <i>click</i> en el link enviado en el correo 4. Al dar <i>click</i> el link manda al usuario a la página donde se reingresara la nueva contraseña 5. El usuario da <i>click</i> en cambiar contraseña 6. El usuario es mandado a la página de <i>login</i> para que el usuario inicie sesión con su nueva contraseña 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 3a. El usuario no recibe el correo 4. Se reinicia el caso de uso 5a. El usuario da cancelar al momento de guardar la contraseña 6. El usuario es mandado a la página de <i>login</i> sin haber cambiado la contraseña 		
Excepciones:	Si el usuario no ingresa una contraseña con los parámetros validos por el sistema, (longitud mínima y caracteres requeridos) no podrá cambiarse la contraseña		
Inclusiones :	Ninguna.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso puede ser de baja frecuencia		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	La cuenta de la cual se desea registrar la contraseña está registrada en el sistema		
Notas y problemas:	Determinar el contenido del mail con el link para reiniciar la contraseña		

Figura 5

Número de caso de uso:	UC-5		
Nombre:	Ver un evento		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario visualizará un evento creado.		
Disparador:	El usuario selecciona la opción de mis eventos.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe de haber iniciado sesión. 2. El usuario debe de tener al menos un evento creado previamente. 		
Postcondiciones:	El sistema despliega la información del evento al usuario.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de mis eventos. 2. El sistema le despliega una lista con sus eventos. 3. El usuario selecciona “ver” en un evento específico. 4. El sistema le despliega la información relacionada a ese evento. 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Regular		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 6

Número de caso de uso:	UC-6		
Nombre:	Actualizar un evento		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario desea actualizar información relacionada con el evento.		
Disparador:	El usuario selecciona la opción de mis eventos.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe de haber iniciado sesión. 2. El usuario debe de tener al menos un evento creado previamente. 		
Postcondiciones:	La información del evento queda modificada.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de mis eventos. 2. El sistema le despliega una lista con sus eventos. 3. El usuario selecciona la opción de editar. 4. El sistema le muestra los campos necesarios para editar dicho evento. 5. El usuario introduce los nuevos datos. 6. El usuario da <i>click</i> en la opción de actualizar. 7. El sistema muestra mensaje de confirmación. 8. El usuario confirma la actualización del evento. 9. El sistema actualiza la información del evento. 		
Flujo alterno:	En el paso <ol style="list-style-type: none"> 8. El usuario no acepta la edición del evento. 9. El sistema no actualiza la información del evento. 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	El usuario debe haber iniciado sesión.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 7

Número de caso de uso:	UC-7		
Nombre:	Borrar un evento		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario desea borrar un evento.		
Disparador:	El usuario selecciona la opción de mis eventos.		
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe de haber iniciado sesión. • El usuario debe de tener al menos un evento creado previamente. 		
Postcondiciones:	El evento queda eliminado del sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de mis eventos. 2. El sistema le despliega una lista con sus eventos. 3. El usuario selecciona la opción de eliminar de un evento. 4. El sistema muestra mensaje de confirmación. 5. El usuario confirma la eliminación del evento. 6. El sistema borra el evento del sistema. 		
Flujo alterno:	En el paso <ol style="list-style-type: none"> 5. El usuario no acepta la eliminación del evento. 6. El sistema no borra el evento del sistema. 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	El usuario debe haber iniciado sesión.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 8

Número de caso de uso:	UC-8		
Nombre:	Crear un evento.		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario creara un evento.		
Disparador:	El usuario da clic en la opción de crear evento.		
Precondiciones:	El usuario debe de haber iniciado sesión.		
Postcondiciones:	Se crea un nuevo evento.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da click en la opción de crear evento. 2. El usuario llena los datos correspondientes del evento. 3. El usuario oprime la opción de crear. 4. El sistema despliega un mensaje de confirmación. 5. El usuario confirma el evento. 6. El sistema crea el evento. 		
Flujo alternativo:	En el paso <ol style="list-style-type: none"> 5. El usuario cancela el evento. 6. El sistema no crea el evento. 		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Regular.		
Requerimientos especiales:	Haber iniciado session.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 9

Número de caso de uso:	UC-9		
Nombre:	Invitar usuarios registrados a evento		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	Un usuario podrá mandar invitaciones a otros usuarios en el sistema para su evento en particular		
Disparador:	Estando dentro de la vista en detalle de un evento se selecciona la opción de invitar personas		
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Una sesión activa en el sistema • Encontrarse en la vista en particular de un evento (Ver detalle de evento) 		
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Las invitaciones han sido registradas en la base de datos, para ambos lados • Un correo con los detalles del evento se ha mandado a la persona que se ha invitado 		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>click</i> sobre la opción de invitar personas 2. El sistema despliega una lista de las personas registradas en el sistema 3. De las lista desplegada, el usuario selecciona las personas que desea invitar al evento 4. El usuario después de seleccionar a todas las personas a invitar, da click en aceptar 5. El sistema despliega alerta de confirmación 6. El usuario confirma la(s) invitación(es) 7. El sistema almacena todo en base de datos y manda los correos a las personas seleccionadas 		
Flujo alterno:	<ol style="list-style-type: none"> 3a. El usuario da <i>click</i> en el botón de cancelar 4. El sistema cierra la lista desplegada 5. La información del evento en que estaba el usuario de despliega nuevamente 6a. El usuario cancela las invitaciones 7. El sistema muestra nuevamente la lista de personas en el sistema 		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ver detalle de eventos		
Frecuencia de uso:	La frecuencia de este caso de uso, puede llegar hacer de hasta 3 veces o más por cada evento creado en el sistema		
Requerimientos especiales:	Mandar correo electrónico		
Suposiciones:	Hay más personas registradas en el sistema		
Notas y problemas:	TBD El número de invitaciones máximas a mandar		

Figura 10

Número de caso de uso:	UC-10		
Nombre:	Confirmar invitación de evento.		
Creado por:	Carlos Guerrero	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor. • Director. • Representante. 		
Descripción:	El usuario quiere confirmar la asistencia a un evento.		
Disparador:	El usuario recibe una invitación a un evento.		
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe de haber iniciado sesión. 1. El usuario debe de haber sido invitado a al menos un evento.		
Postcondiciones:	El usuario informa sobre la asistencia al evento.		
Flujo normal:	1. El usuario recibe una invitación a un evento. 2. El usuario selecciona la invitación al evento. 3. El sistema le muestra información del evento y la opción de confirmar su participación al evento. 4. El usuario elige una de las opciones disponibles. 5. El sistema guarda la confirmación del evento.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Frecuente.		
Requerimientos especiales:	Ser usuario registrado del Sistema.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 11

Número de caso de uso:	UC-11		
Nombre:	Ver calendario de eventos		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Profesor Director Representante de la sociedad de alumnos Persona externa al sistema		
Descripción:	Cualquier usuario o persona externa al sistema puede ver el calendario de eventos.		
Disparador:	El usuario o persona selecciona ver calendario de eventos.		
Precondiciones:	Estar en la página de eventos.		
Postcondiciones:	1. La persona puede visualizar correctamente el sistema.		
Flujo normal:	1. La persona o usuario selecciona ver calendario de eventos. 2. El sistema despliega la información de los eventos disponibles.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Usado frecuentemente, 50 veces por día		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 12

Número de caso de uso:	C-12		
Nombre:	Ver estadísticas de eventos		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario registrado en el sistema		
Descripción:	El usuario podrá ver las estadísticas relevantes acerca de cualquier evento en particular		
Disparador:	Cuando se ingrese a la pantalla de estadísticas de un evento		
Precondiciones:	Se tendrá una cuenta activa en el sistema		
Postcondiciones:	Se muestran las estadísticas en pantalla		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la sección de estadísticas 2. El sistema despliega las estadísticas de los eventos en general 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este caso de uso puede ser de frecuencia media a lata		
Requerimientos especiales:	Ninguno.		
Suposiciones:	Se tienen suficientes eventos dados de alta en el sistema y con suficiente datos para que el sistema pueda generar las estadísticas necesarias		
Notas y problemas:	TBD Estadísticas a contener de los eventos en general en el sistema		

Figura 13

Número de caso de uso:	UC-13		
Nombre:	Modificar un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder modificar la información de un evento.		
Disparador:	Hacer <i>click</i> en el botón de “Modificar evento” en la pantalla de la vista de un evento.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>loggeado</i> (sesión iniciada) en el sistema. El evento que se quiere modificar ya está creado.		
Postcondiciones:	El evento va a ser guardado modificado en el sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se <i>loggea</i> (inicia sesión) en el sistema. 2. El usuario da <i>click</i> en el botón de “Modificar Evento” en la pantalla de ver un evento. 3. El sistema muestra una forma para modificar la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas). 4. El usuario da <i>click</i> en el botón para guardar el evento. 5. El sistema toma la información y modifica el evento en la base de datos. 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	3a. En el paso 3, si el usuario deja los campos vacíos <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje pidiéndole al usuario que ingrese la información en los campos 2. El caso de uso continua en el paso 4 		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguna.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 14

Número de caso de uso:	UC-14		
Nombre:	Borrar un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder borrar la información de un evento.		
Disparador:	Hacer <i>click</i> en el botón de “Borrar evento” en la pantalla de la vista de un evento.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>loggeado</i> (iniciar sesión) en el sistema. El evento que se quiere borrar ya está creado.		
Postcondiciones:	El evento va a ser eliminado del sistema.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>click</i> en el botón de “Eliminar Evento” en la pantalla de ver un evento. 2. El sistema muestra una mensaje para que el usuario confirme que desea eliminar ese evento. 3. El usuario da <i>click</i> en el botón para eliminar el evento. 4. El sistema elimina el evento en la base de datos. 		
Flujo alterno:	3a. El usuario decide cancelar la eliminación del evento. 1. El sistema mantiene el evento registrado en la base de datos.		
Excepciones:	Ninguna.		
Inclusiones :	Ninguna.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 15

Número de caso de uso:	UC-15		
Nombre:	Crear un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder crear un evento y especificar su información.		
Disparador:	Hacer <i>click</i> en el botón de “Crear evento” en la pantalla principal.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>loggeado</i> (iniciar sesión) en el sistema.		
Postcondiciones:	Un nuevo evento va a estar registrado en el sistema.		
Flujo normal:	<p>El usuario da <i>click</i> en el botón de “Nuevo Evento”</p> <p>El sistema muestra una forma para llenar la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas).</p> <p>El usuario da <i>click</i> en el botón para guardar el evento.</p> <p>El sistema toma la información y registra el evento en la base de datos.</p>		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	<p>2a. En el paso 2, si el usuario deja los campos vacíos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje pidiéndole al usuario que ingrese la información en los campos 2. El caso de uso continua en el paso 3 		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 16

Número de caso de uso:	UC-16		
Nombre:	Ver un evento (Como administrador)		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder ver la información de un evento.		
Disparador:	Hacer <i>click</i> en el botón de “Ver evento” en la pantalla principal.		
Precondiciones:	El evento que se quiere ver ya está creado.		
Postcondiciones:	Ninguno.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>click</i> en el botón de “Ver Evento” en la pantalla principal. 2. El sistema muestra la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas). 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Regular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 17

Número de caso de uso:	UC-17		
Nombre:	Ver usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador puede ver la información de un usuario registrado en el sistema.		
Disparador:	El administrador selecciona el usuario que desea ver su información en el listado de usuarios registrados en el sistema.		
Precondiciones:	1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
Postcondiciones:	1. El administrador visualiza correctamente la información del usuario.		
Flujo normal:	1. Administrador selecciona “ver” en el usuario que desea editar del sistema. 2. El sistema muestra la información del usuario.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 18

Número de caso de uso:	UC-18		
Nombre:	Editar usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador edita la información de un usuario registrado.		
Disparador:	El administrador selecciona editar en el usuario que desea modificar su información.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema. 2. El administrador se encuentra en la pantalla de listado de usuarios. 		
Postcondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador editó correctamente el usuario. 		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Administrador selecciona “ver” en el usuario que desea editar del sistema. 2. El sistema muestra la información del usuario. 3. El administrador da clic en editar usuario. 4. El sistema muestra la forma de datos del usuario. 5. El administrador cambia la información del usuario. 6. El sistema valida la información modificada del usuario. 7. El sistema cambia la información del usuario y muestra el mensaje de “Usuario editado exitosamente” 8. El sistema redirige a la pantalla de ver usuario. 		
Flujo alterno:	6a. En el paso 6, si el sistema detecta que un campo está en blanco o está en un formato inválido. Información es inválida. Mensaje de los errores en la forma de datos es mostrada al administrador. El caso de uso continúa en el paso 4.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Irregular.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 19

Número de caso de uso:	UC-19		
Nombre:	Borrar usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador borra un usuario para que deje de existir en el sistema.		
Disparador:	El administrador selecciona eliminar usuario del desplegado de usuarios.		
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema. 2. El administrador debe estar en la pantalla del listado de usuarios. 		
Postcondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador borró el usuario correctamente. 2. Los eventos creados por el usuario borrado son eliminados. 		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Administrador selecciona “ver” el usuario que desea eliminar del sistema. 2. El sistema muestra la información del usuario. 3. El administrador da <i>click</i> en eliminar usuario. 4. El sistema muestra un diálogo de confirmación. 5. El administrador selecciona aceptar, para borrar el usuario. 6. El sistema borra el usuario y sus eventos y muestra el mensaje de “Usuario borrado exitosamente” 7. El sistema redirige a la pantalla de listado de usuarios. 		
Flujo alterno:	5a. En el paso 5, si el administrador selecciona cancelar. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema quita el dialogo de confirmación. 2. El caso de uso continúa en el paso 2. 		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Poco frecuente.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 20

Número de caso de uso:	UC-20		
Nombre:	Crear usuario		
Creado por:	Vicente Balderas	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador		
Descripción:	El administrador da de alta un usuario para que pueda acceder al sistema		
Disparador:	El administrador selecciona crear usuario en su barra de navegación.		
Precondiciones:	1. El administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
Postcondiciones:	1. El administrador creó el usuario correctamente. 2. El usuario creado puede ser usado para iniciar al sistema.		
Flujo normal:	1. Administrador selecciona crear usuario en el menú de opciones. 2. El sistema muestra la forma para crear usuario. 3. El administrador proporciona los datos del usuario a crear. 4. El sistema valida la información proporcionada del usuario. 5. El sistema crea el usuario y muestra el mensaje de “Usuario creado exitosamente” y redirige a la pantalla de usuarios.		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	4a. En el paso 4, si el sistema detecta que un campo está en blanco o está en un formato inválido. Información es inválida. Mensaje de los errores en la forma de datos es mostrada al administrador. El caso de uso continúa en el paso 3.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Frecuente al inicio del funcionamiento del sistema, poco frecuente en el manejo diario del sistema.		
Requerimientos especiales:	No aplica		
Suposiciones:	El administrador conoce los datos del usuario a crear.		
Notas y problemas:	1. ¿Qué datos son los que tendrán los usuarios y tiene que llenar el administrador? 2. ¿Cuáles datos los tiene que llenar personalmente el usuario al tener su cuenta creada?		

Figura 21

Número de caso de uso:	UC-21		
Nombre:	Ver Logs		
Creado por:	Andrés Treviño	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Administrador.		
Descripción:	El administrador va a poder ver los <i>logs</i> del sistema		
Disparador:	Hacer <i>click</i> en el botón de “Ver Logs” en la pantalla principal.		
Precondiciones:	Estar registrado en el sistema. Estar <i>loggeado</i> (iniciar sesión) en el sistema.		
Postcondiciones:	Ninguno.		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da <i>click</i> en el botón de “Ver Logs” en la pantalla principal. 2. El sistema muestra todas las interacciones que han habido entre el sistema y todos los usuarios. 		
Flujo alternativo:	Puede ser realizado fuera de la red.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Poco frecuente.		
Requerimientos especiales:	Ser administrador.		
Suposiciones:	Ninguno.		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 22

Número de caso de uso:	UC-22		
Nombre:	Ver detalle de eventos		
Creado por:	Erick Dario Garcia Suarez	Última actualización por:	Marco A. Peyrot
Fecha de creación:	18/02/2015	Última fecha de Revisión:	21/04/2015
Actores:	Usuario en el sistema o externo		
Descripción:	Se puede ver los detalles en específico de un evento registrado en el sistema		
Disparador:	El usuario da <i>click</i> sobre un evento específico		
Precondiciones:	Estar viendo las lista de eventos en el sistema		
Postcondiciones:	Los detalles de un evento en específico desplegados en pantalla		
Flujo normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se encuentra viendo la lista de eventos 2. Selecciona un evento 3. Se despliegan los detalles del evento en pantalla 		
Flujo alterno:	Ninguno.		
Excepciones:	Ninguno.		
Inclusiones :	Ninguno.		
Frecuencia de uso:	Este puede ser de los casos de uso más utilizados en el sistema		
Requerimientos especiales:	La información completa del evento debe ser mostrada en una pagina		
Suposiciones:	Se supone que hay eventos registrados en el sistema		
Notas y problemas:	Ninguno.		

Figura 23

5. Vista lógica

Esta sección mostrará las clases y los diagramas de secuencia del proyecto con el fin de dar una idea de los componentes lógicos de la aplicación así como sus relaciones entre ellos.

5.1. Visión general

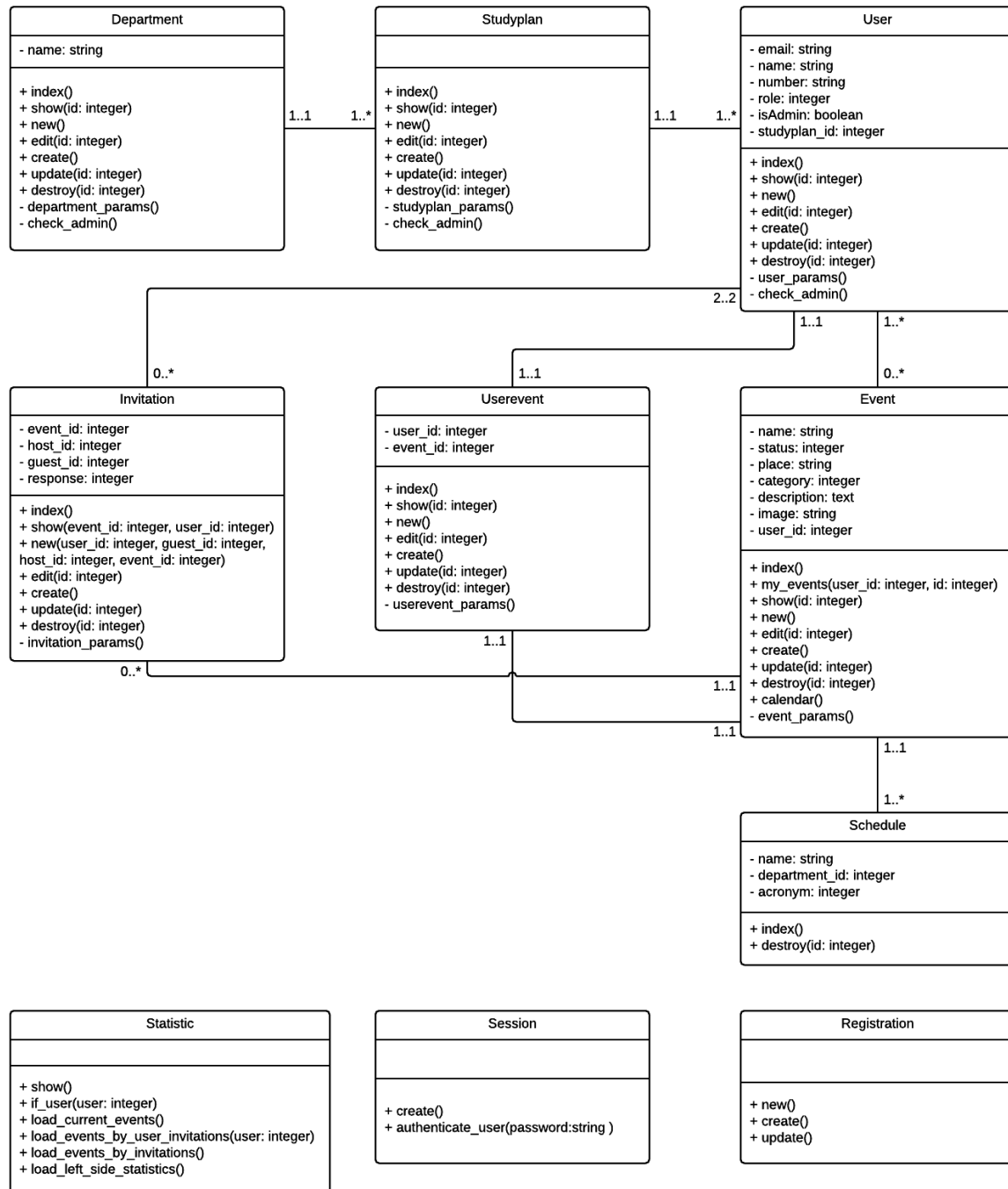
El sistema se encuentra integrado en el *framework* Ruby on Rails. El desarrollo del proyecto se encuentra en el módulo de desarrollo web. Las clases del proyecto se dividen en interfaces para el usuario (vistas) de HTML, así como controladores y modelos.

5.2. Paquetes de diseño significativos para la arquitectura

Los diagramas de secuencia de los casos de uso previamente definidos se encuentran anexos al documento de arquitectura.

5.3. Diagrama de clases

El sistema está conformado por las siguientes clases que a su vez conforman la información que se registrará en la base de datos.



5.4. Diagramas de secuencia

5.4.1. Iniciar sesión

El objetivo es conseguir que el usuario pueda iniciar su sesión de manera satisfactoria y así lograr circular en la página de manera correcta con todos los derechos que le corresponden por ser usuario registrado de la aplicación.

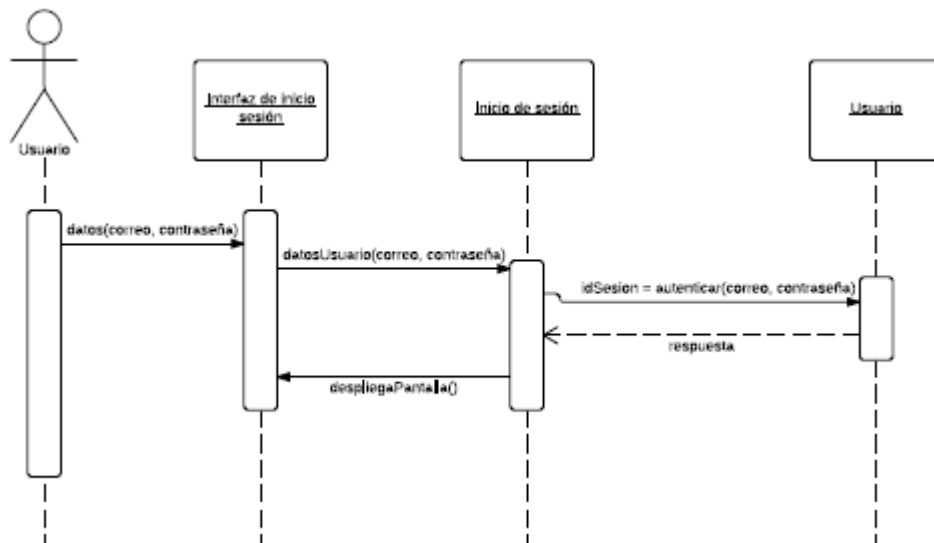


Figura 24.

5.4.2. Cerrar sesión

El objetivo es lograr que el usuario sea capaz de cerrar su sesión de manera satisfactoria evitando conflictos con el sistema y la privacidad del usuario.

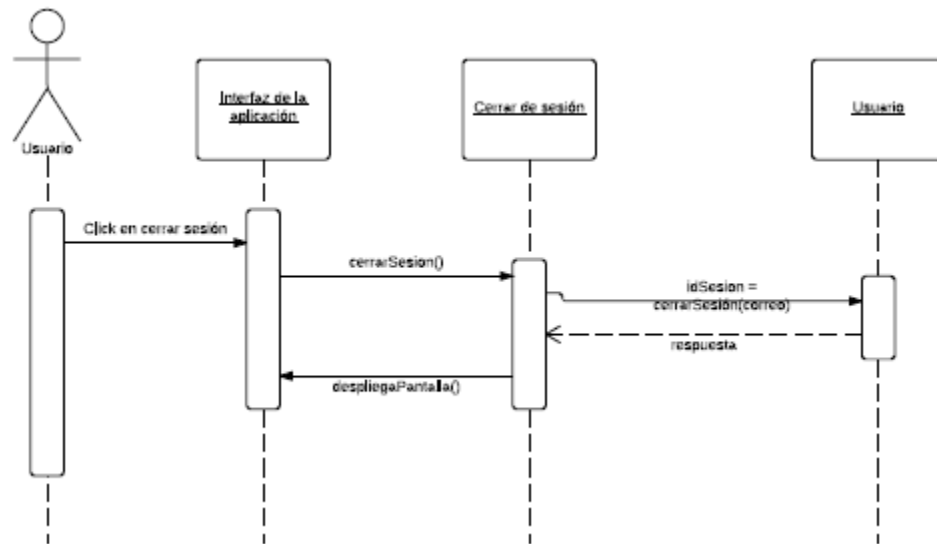


Figura 25.

5.4.3. Configurar aplicación

El objetivo es lograr que el administrador sea capaz de configurar la aplicación fácilmente, modificando así sus características y funcionamiento. Así mismo, el administrador tendrá la capacidad de ver las configuraciones actuales del sistema.

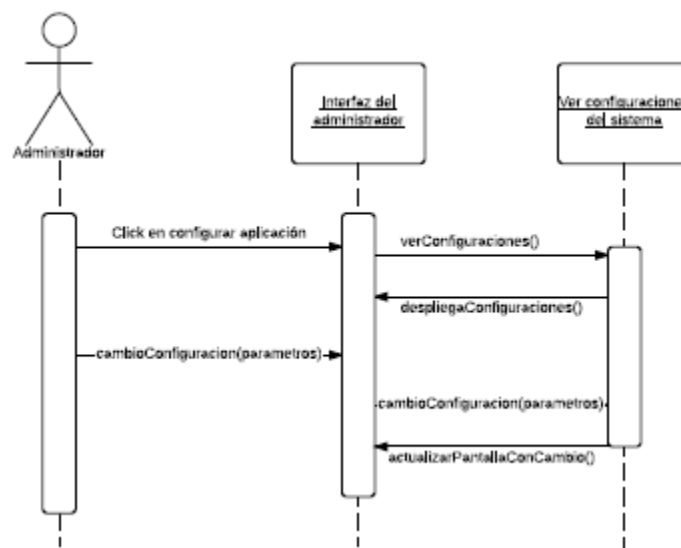


Figura 26.

5.4.4. Recuperar contraseña

El objetivo es que el usuario sea capaz de recuperar su contraseña en caso de su olvido. Esto se logrará enviando un correo al usuario con su nueva contraseña.

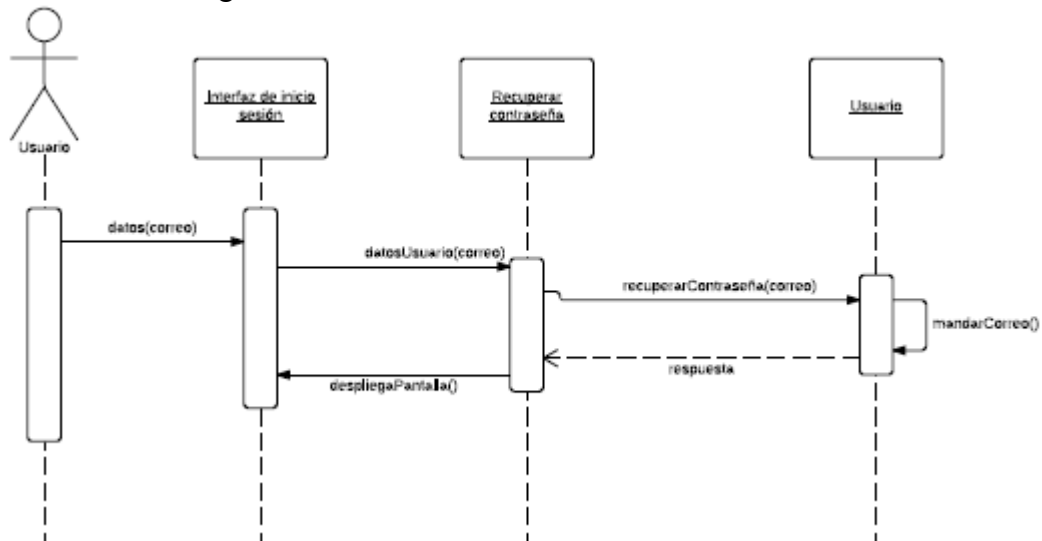


Figura 27.

5.4.5. Ver evento de usuario

El objetivo es que el usuario sea capaz de ver todos los datos de los eventos que le pertenecen.

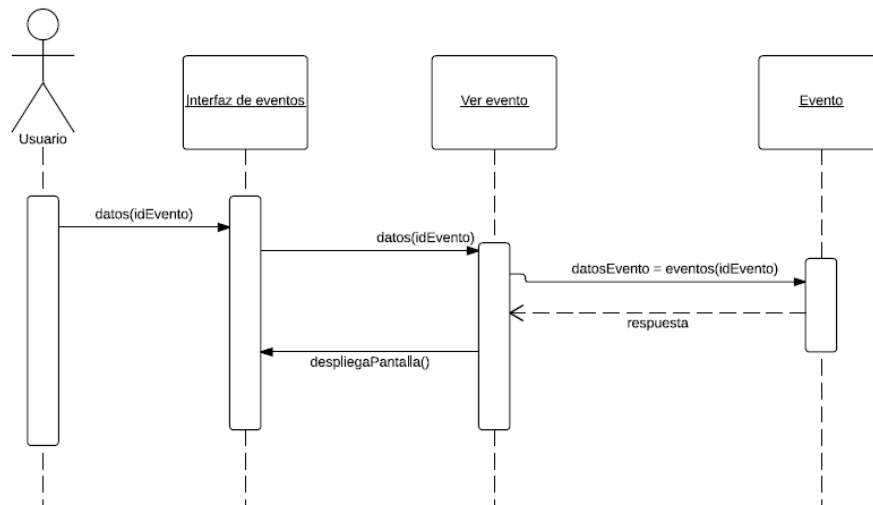


Figura 28.

5.4.6. Editar evento de usuario

El objetivo es que el usuario sea capaz de editar o cambiar los atributos de sus eventos.

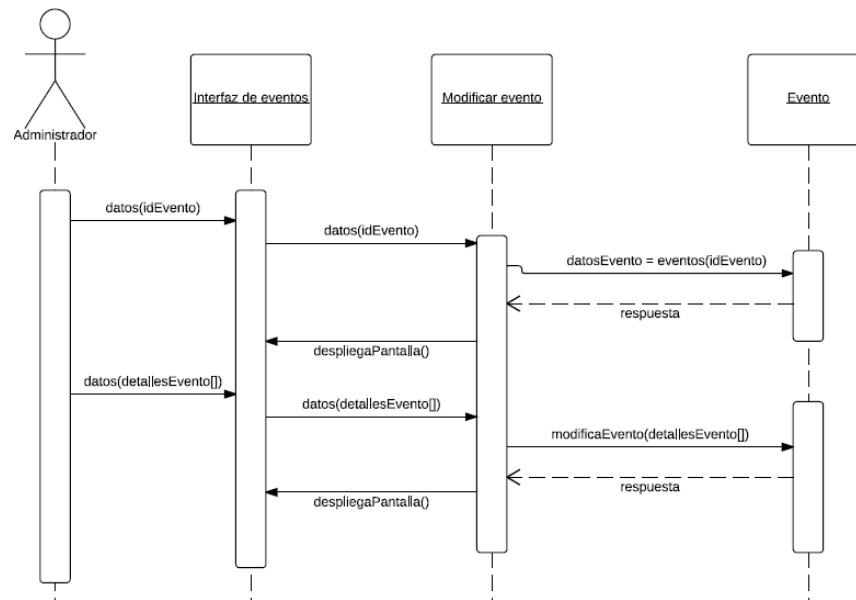


Figura 29.

5.4.7. Borrar evento de usuario

El objetivo que el usuario sea capaz de borrar un evento suyo cuando desee.

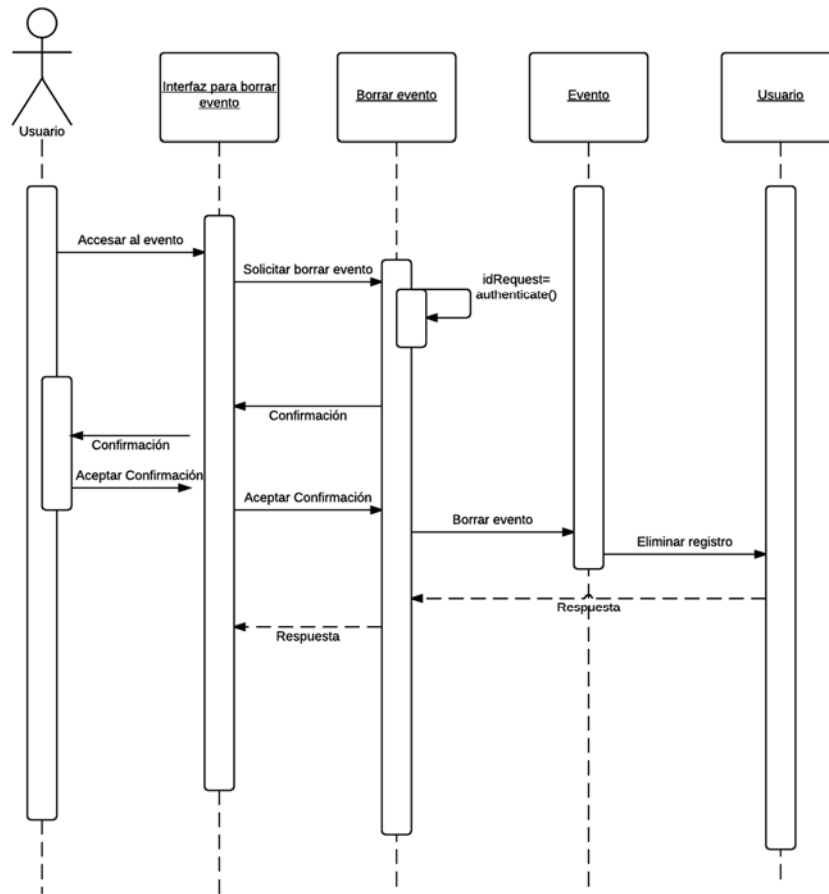


Figura 30.

5.4.8. Crear evento de usuario

Todo usuario registrado en el sistema tiene el derecho de crear eventos y realizar operaciones CRUD sobre ellos.

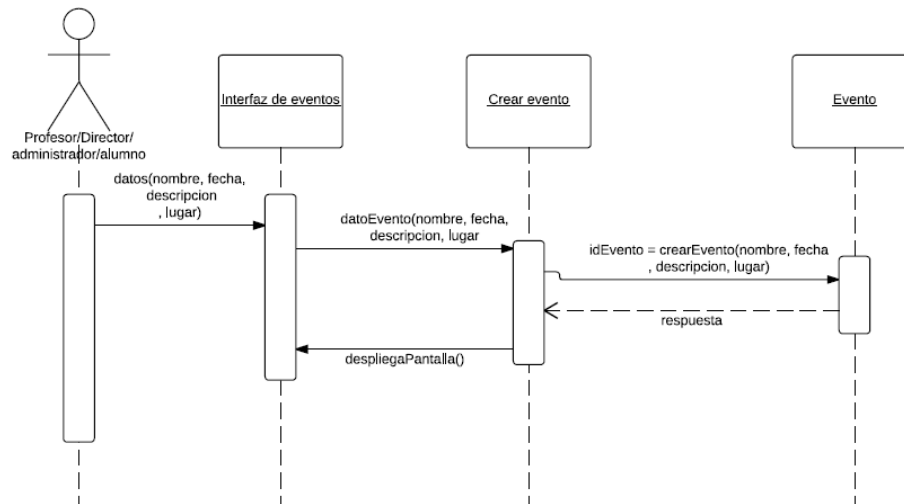


Figura 31.

5.4.9. Invitar usuarios registrados a eventos

El objetivo es que los usuarios tengan la capacidad de invitar a usuarios que ya estén registrados en el sistema para que asistan a sus eventos.

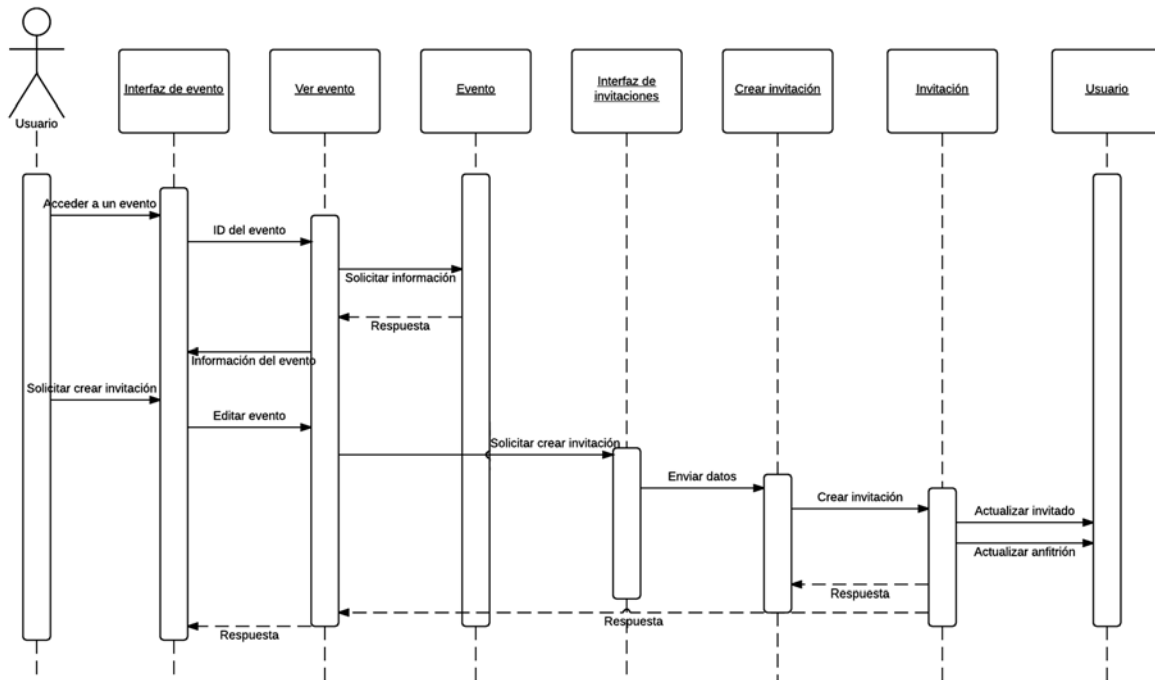


Figura 32.

5.4.10. Confirmar invitación de evento

El objetivo es que los usuarios que han sido invitados a algún evento tengan la capacidad de confirmar si asistirán, si no asistirán o si tal vez asistirán al evento al cual fueron invitados.

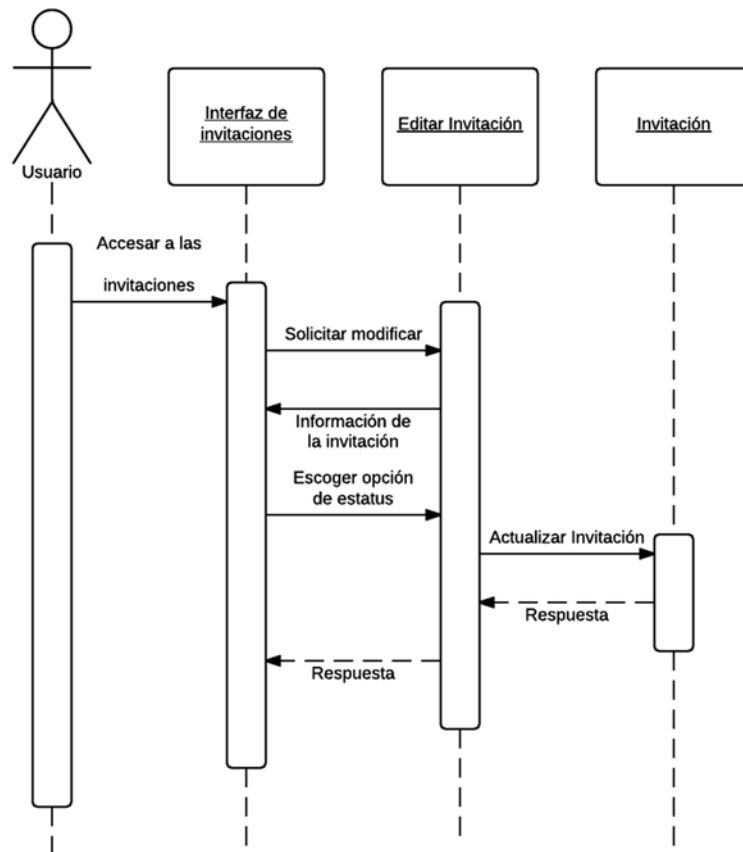


Figura 33.

5.4.11. Ver calendario de eventos

El objetivo es que cualquier persona que entre a la página sea capaz de ver los eventos que se realizarán o están programados.

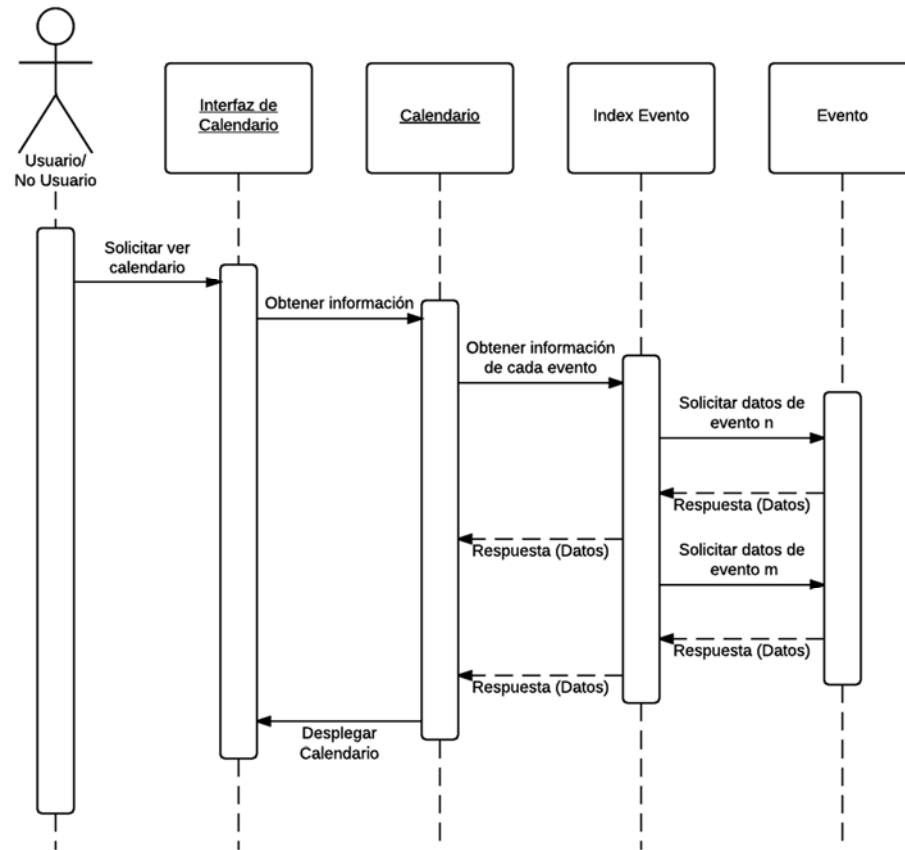


Figura 34.

5.4.12. Ver estadísticas de eventos

El objetivo es que cualquier persona que entre a la página sea capaz de ver las estadísticas de los eventos que se realizarán o ya fueron realizados.

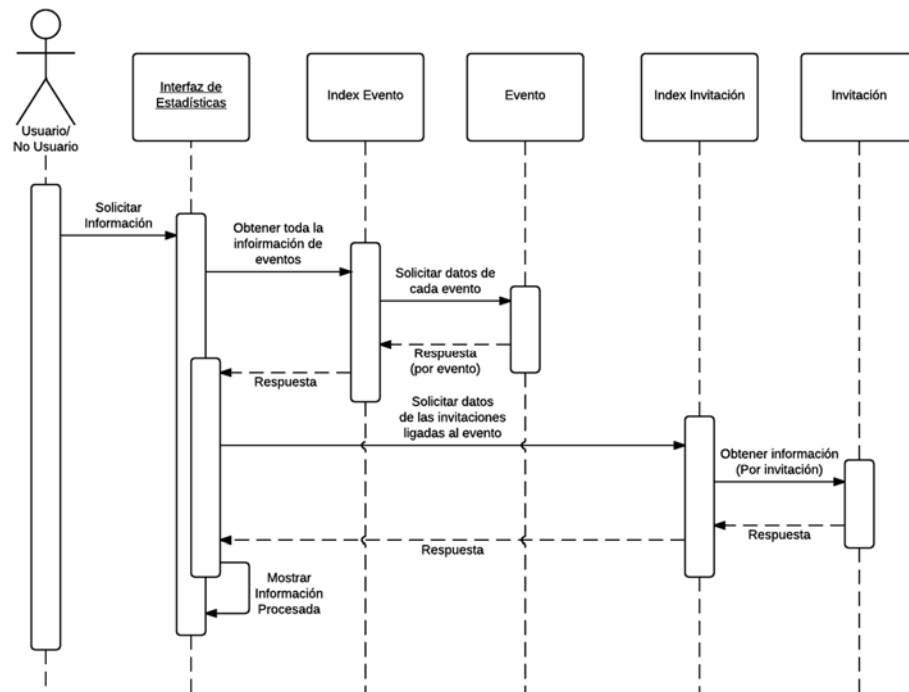


Figura 35.

5.4.13. Editar evento como administrador

El objetivo es que el administrador sea capaz de modificar los datos de cualquier evento registrado en el sistema, aunque no sea suyo.

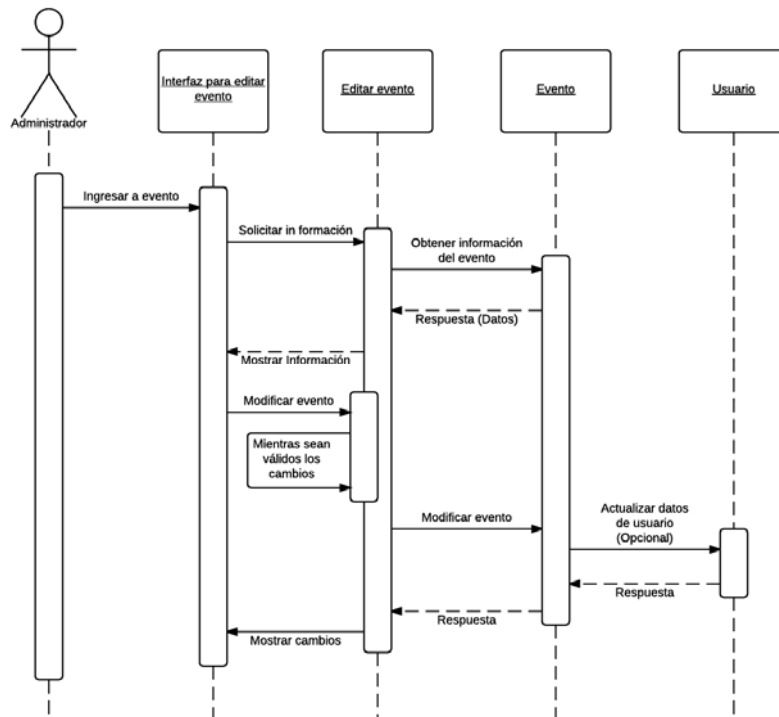


Figura 36.

5.4.14. Borrar evento como administrador

El objetivo es que el administrador sea capaz de borrar cualquier evento dentro del sistema.

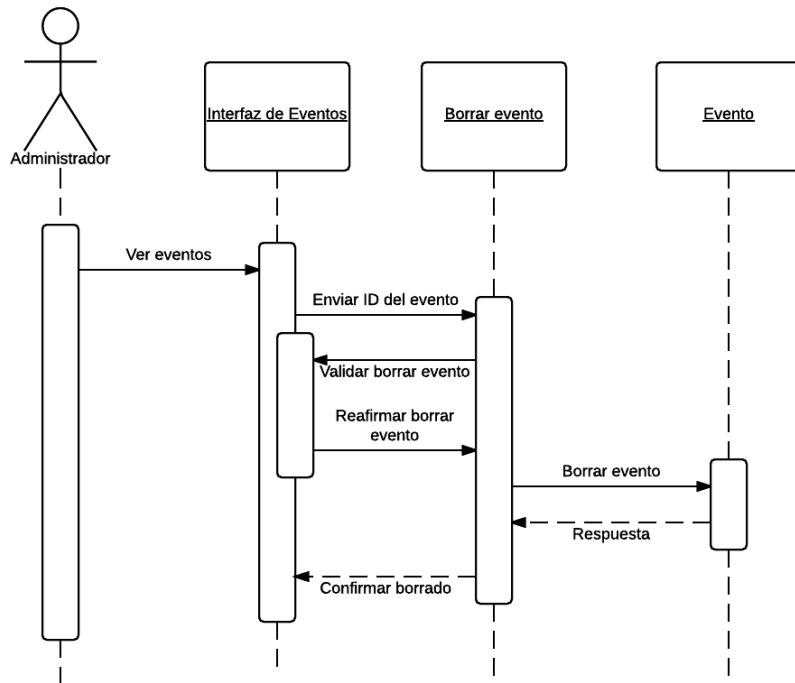


Figura 37.

5.4.15. Crear evento como administrador

El objetivo es que el administrador sea capaz de crear eventos en el sistema, tal como si fuera un usuario.

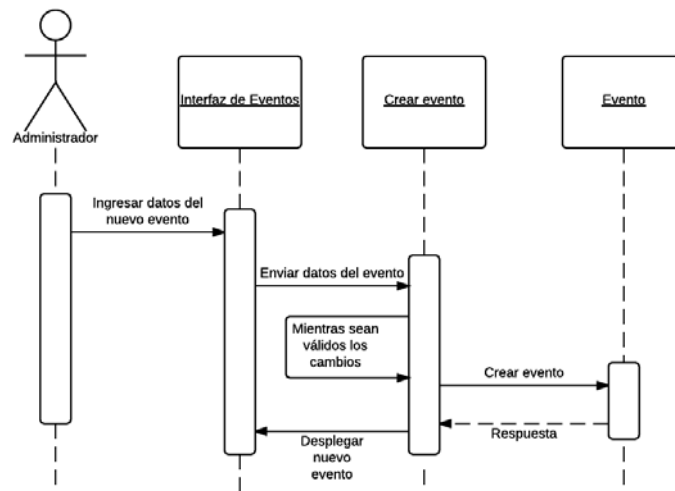


Figura 38.

5.4.16. Ver evento como administrador

El objetivo es que el administrador sea capaz de ver los eventos dentro del sistema.

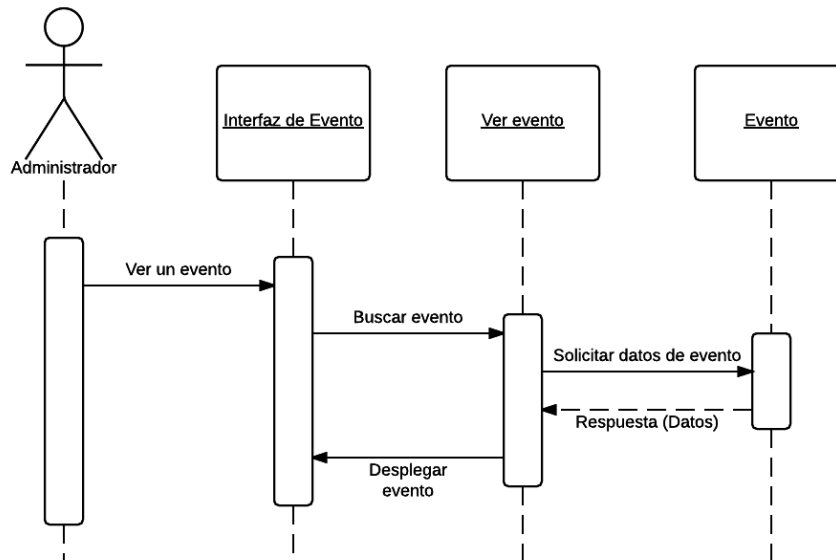


Figura 39.

5.4.17. Ver usuario

El objetivo es que el administrador sea capaz de ver toda la información de los usuarios registrados en el sistema.

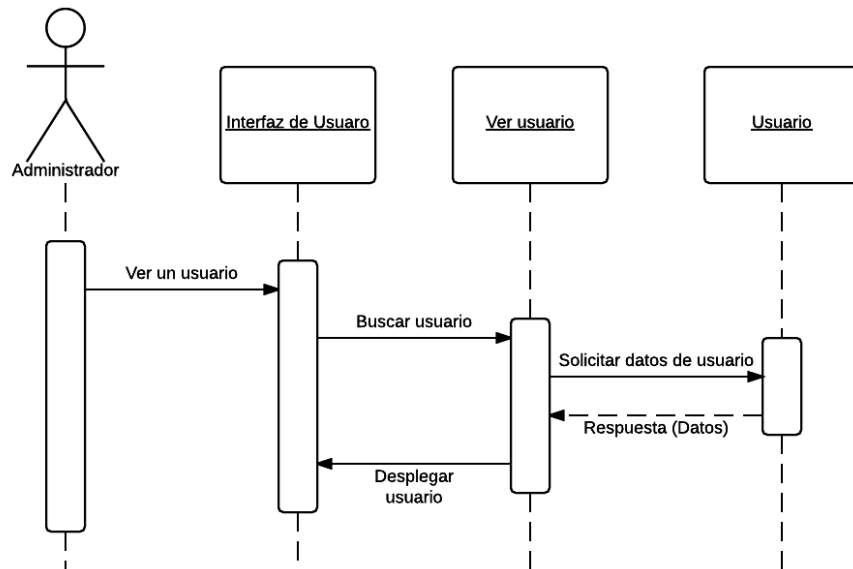
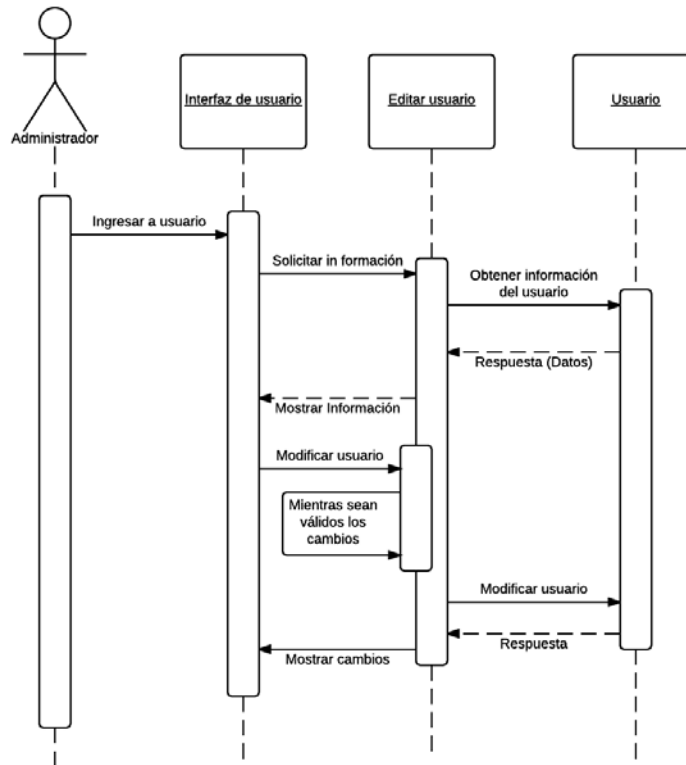


Figura 40.

5.4.18. Editar usuario

El objetivo es que el administrador sea capaz de editar la información de algún usuario en específico, con la libertad de cambiar cualquier atributo del mismo.

*Figura 41.*

5.4.19. Borrar usuario

El objetivo es que el administrador sea capaz de borrar un usuario específico del sistema.

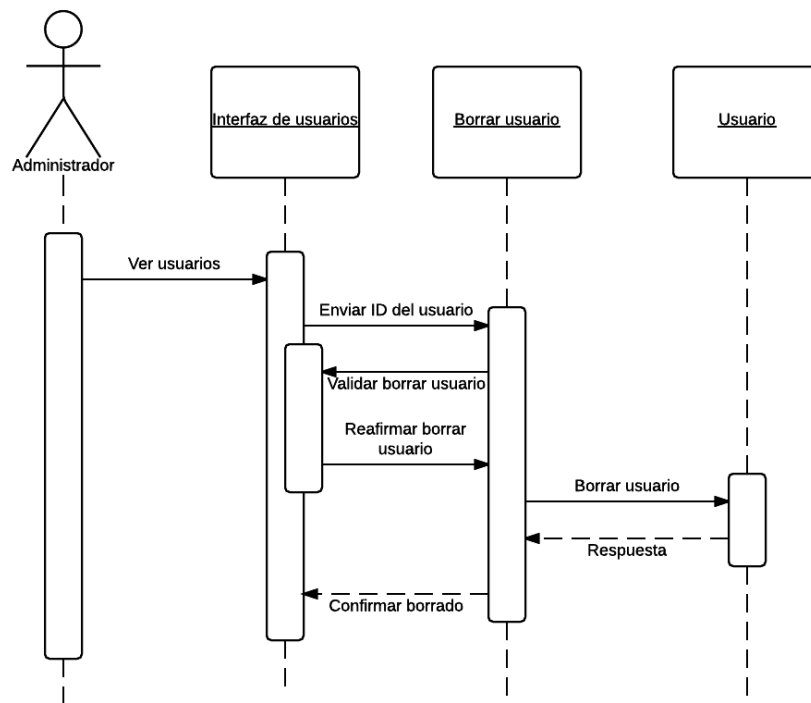


Figura 42.

5.4.20. Crear usuario

Sólo será capaz de registrar nuevos usuario un administrador.

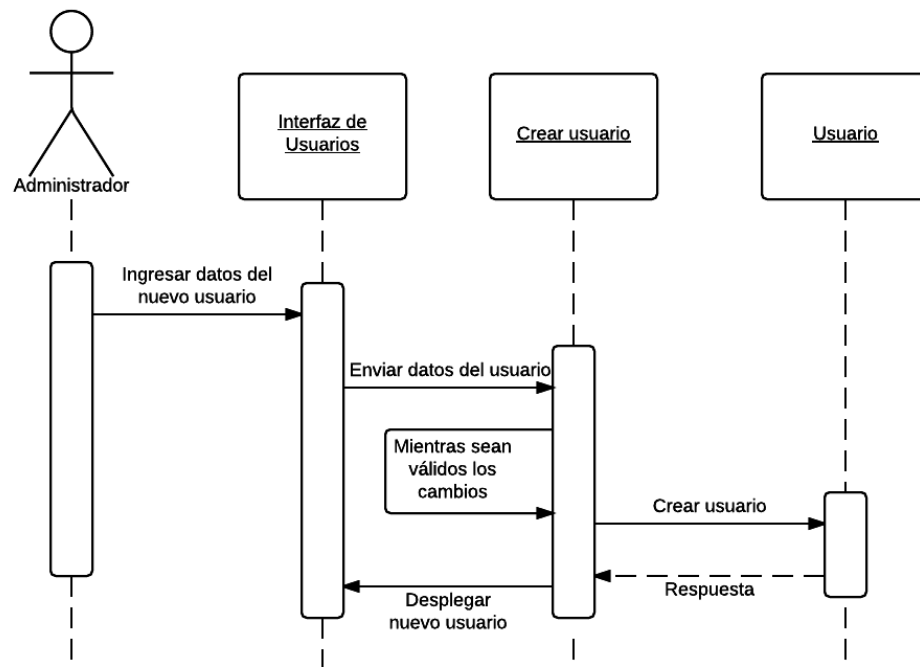


Figura 43.

5.4.21. Ver logs

El objetivo es que administrador pueda ver los logs del sistema.

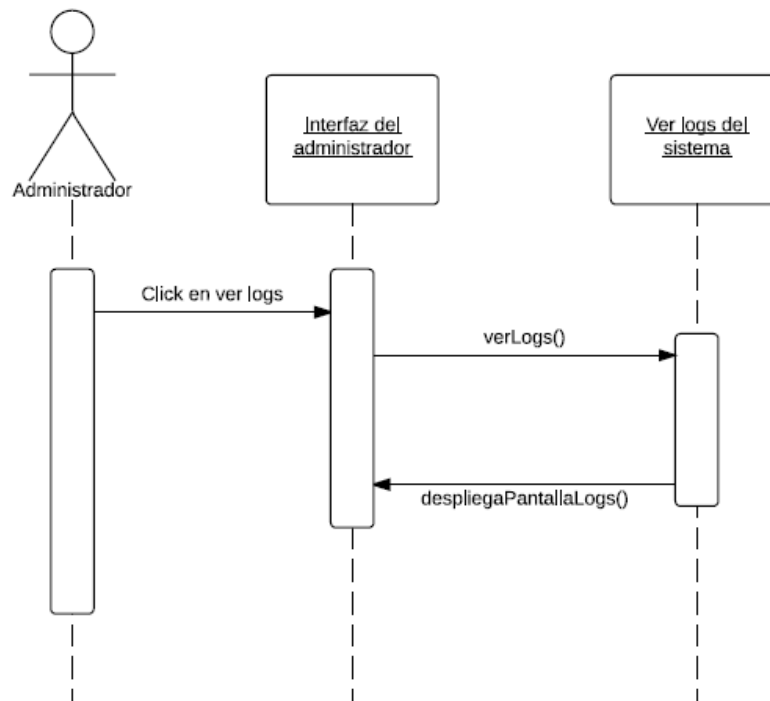


Figura 44.

5.4.22. Ver detalles de eventos

El objetivo es que tanto los usuario que ya estén registrados como aquellos que no, sean capaces de ver las especificaciones de los eventos creados.

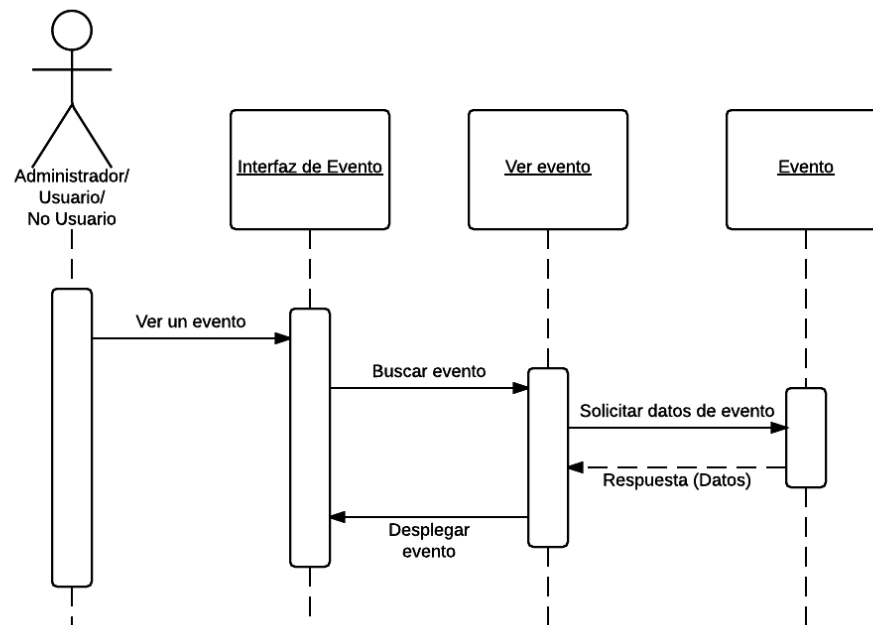
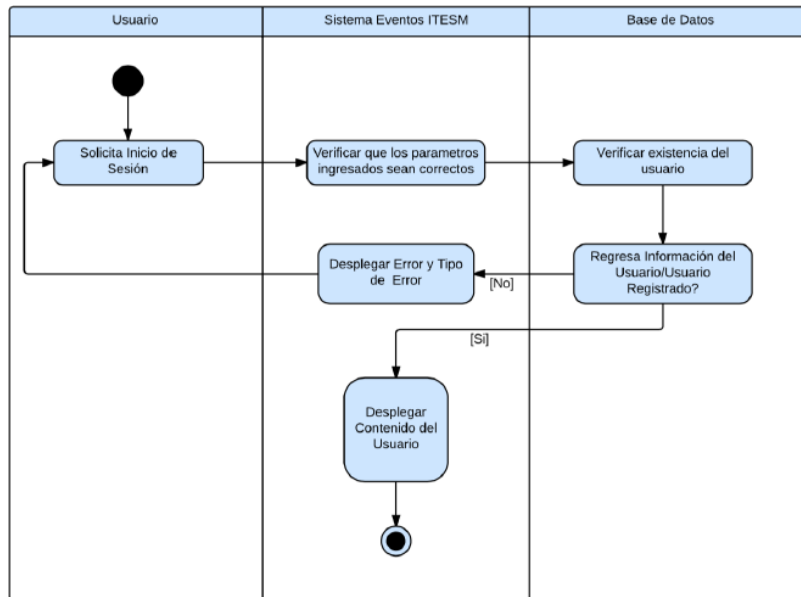


Figura 45.

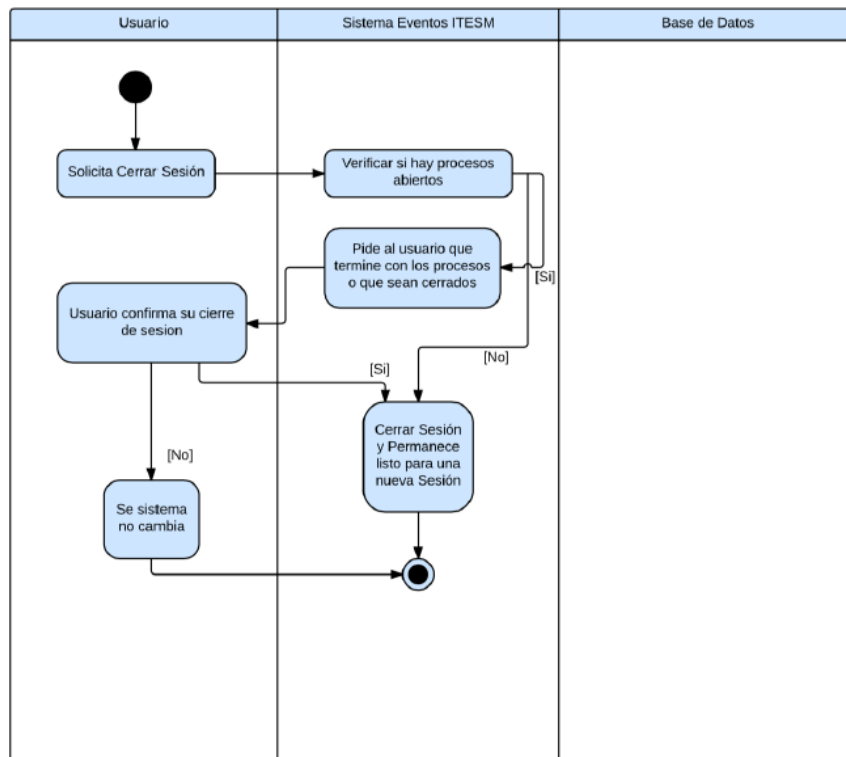
6. Vista de procesos

A continuación se muestran los diagramas de procesos que detallan la forma en la que el usuario, a través del sistema, tiene acceso a la base de datos.

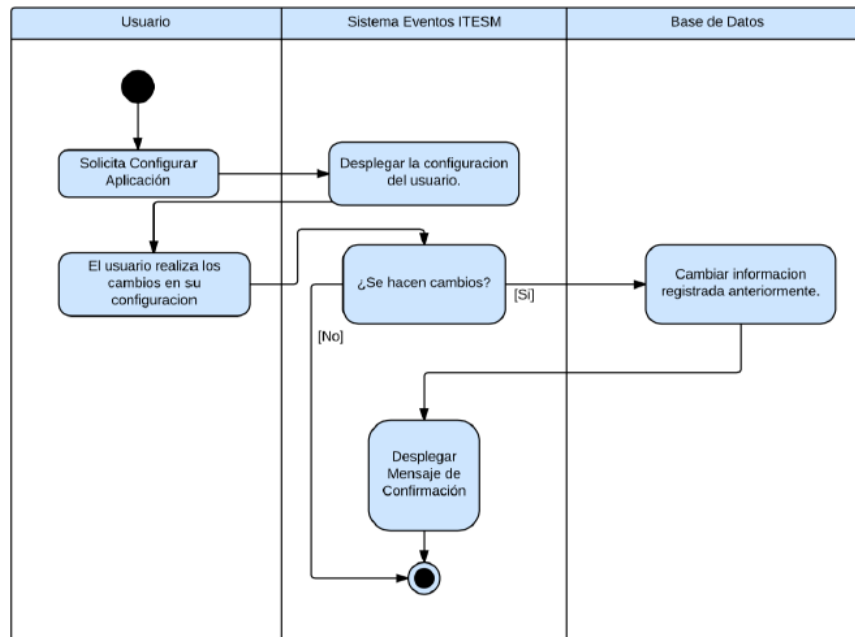
6.1. UC-1



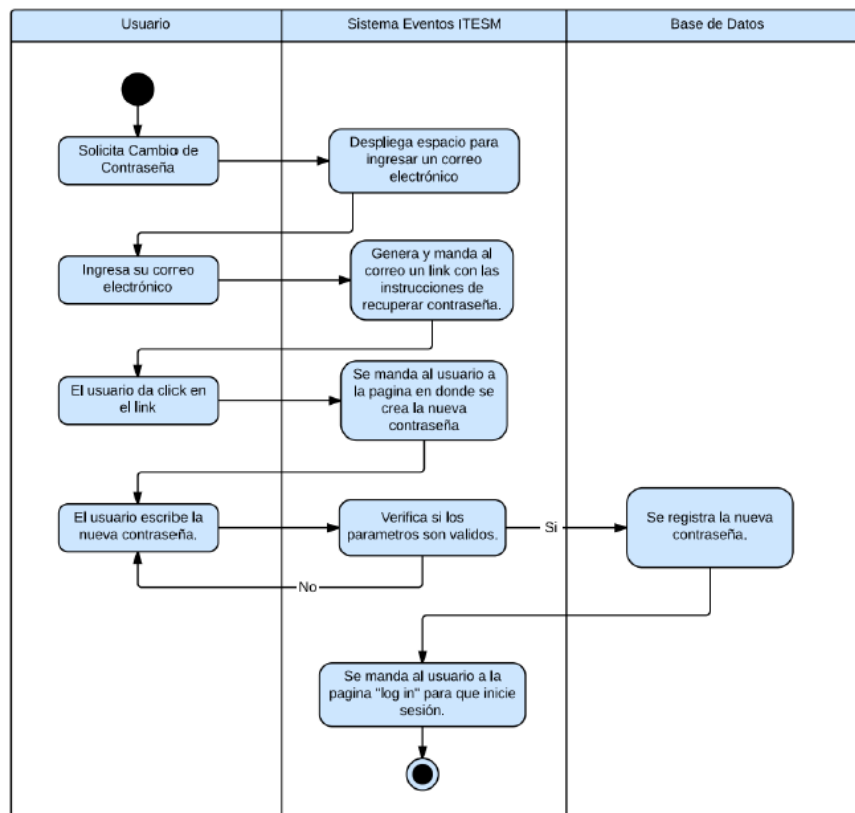
6.2. UC-2



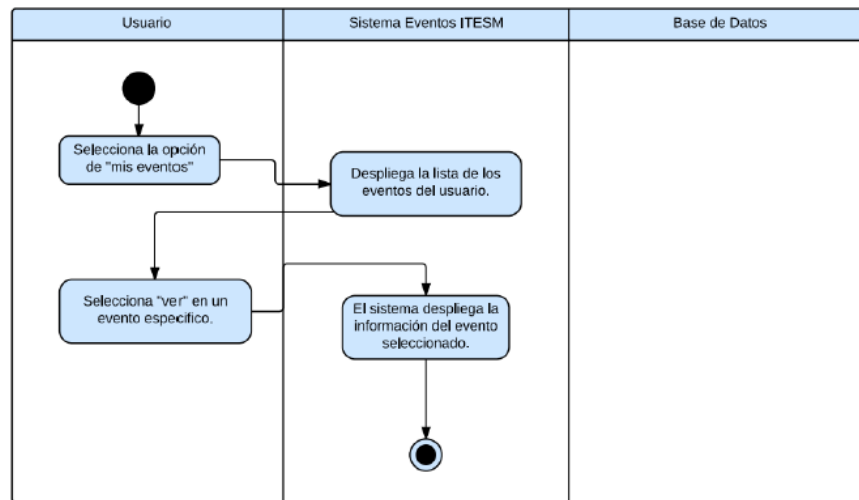
6.3. UC-3



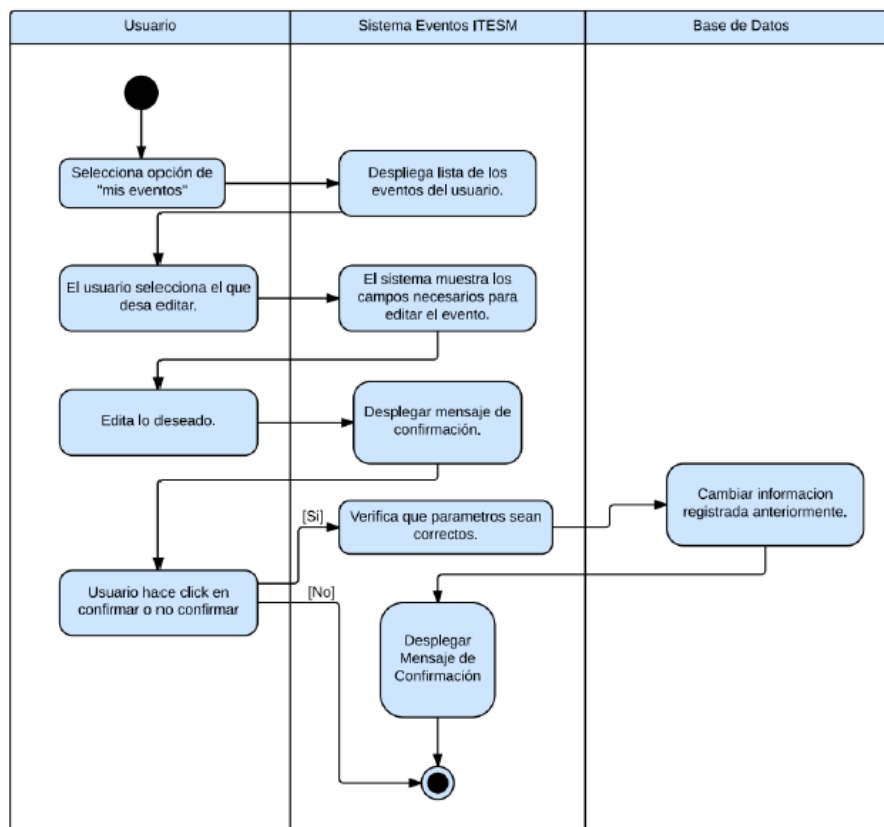
6.4. UC-4



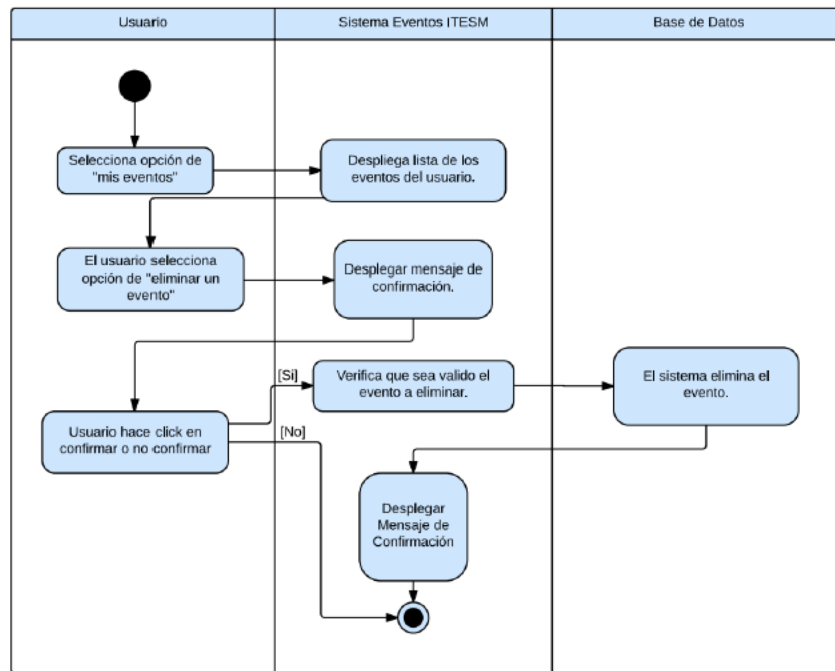
6.5. UC-5



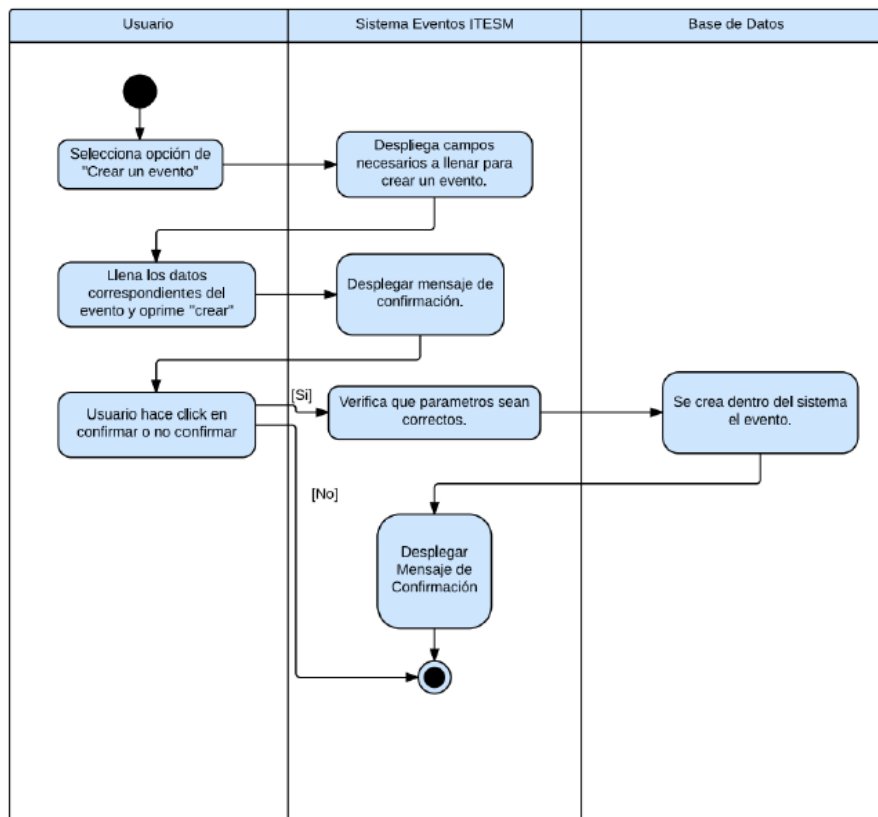
6.6. UC-6



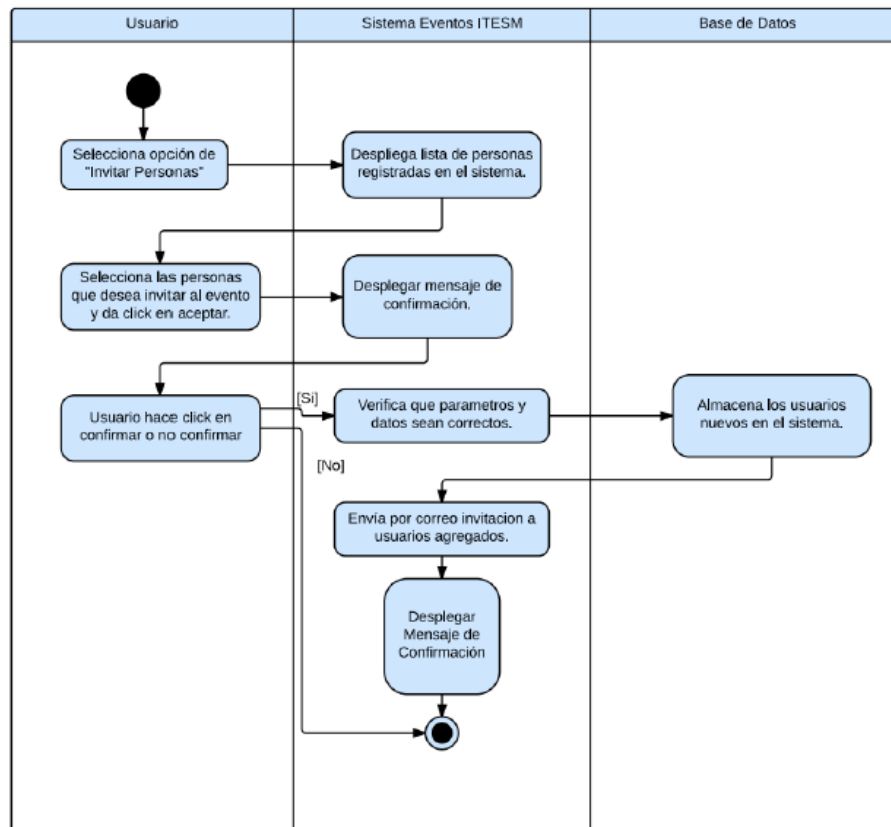
6.7. UC-7



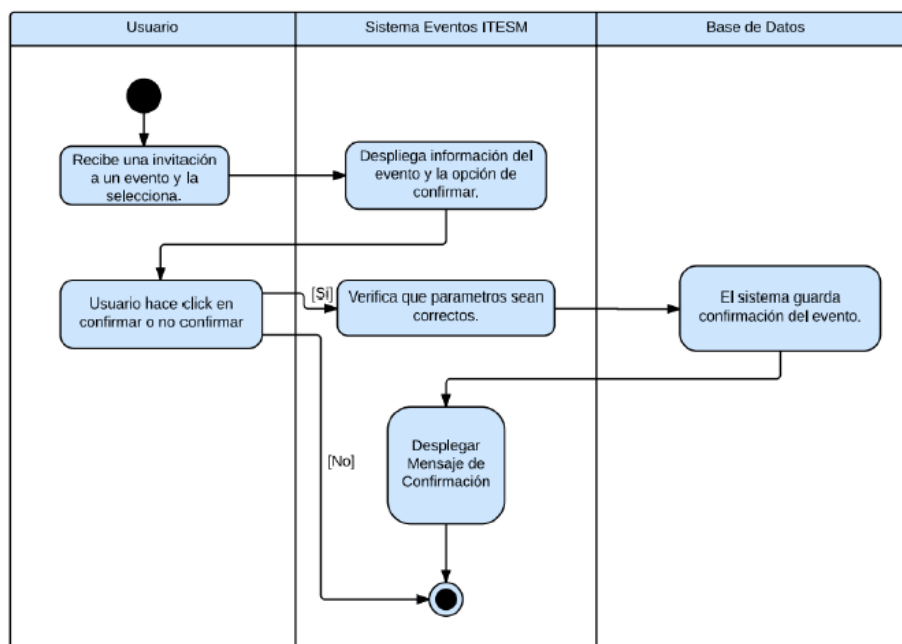
6.8. UC-8



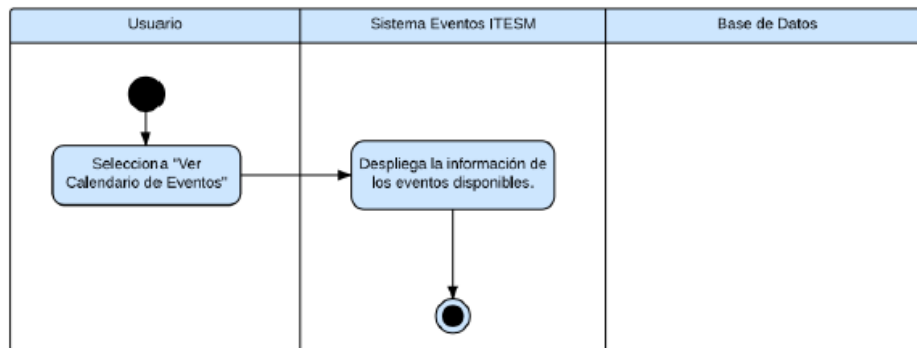
6.9. UC-9



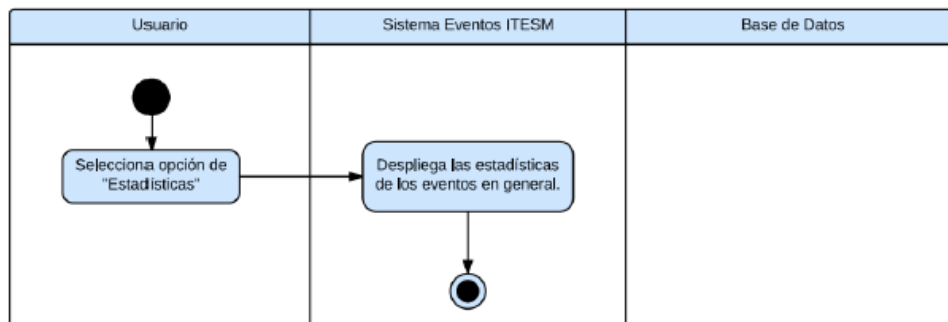
6.10. UC-10



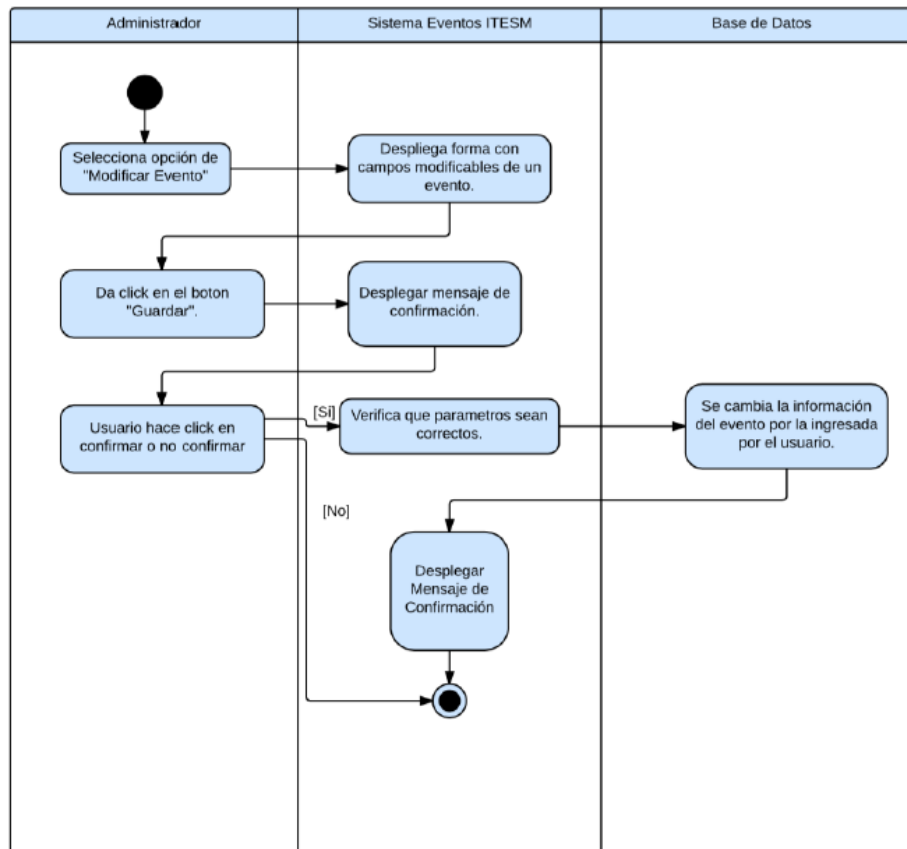
6.11. UC-11



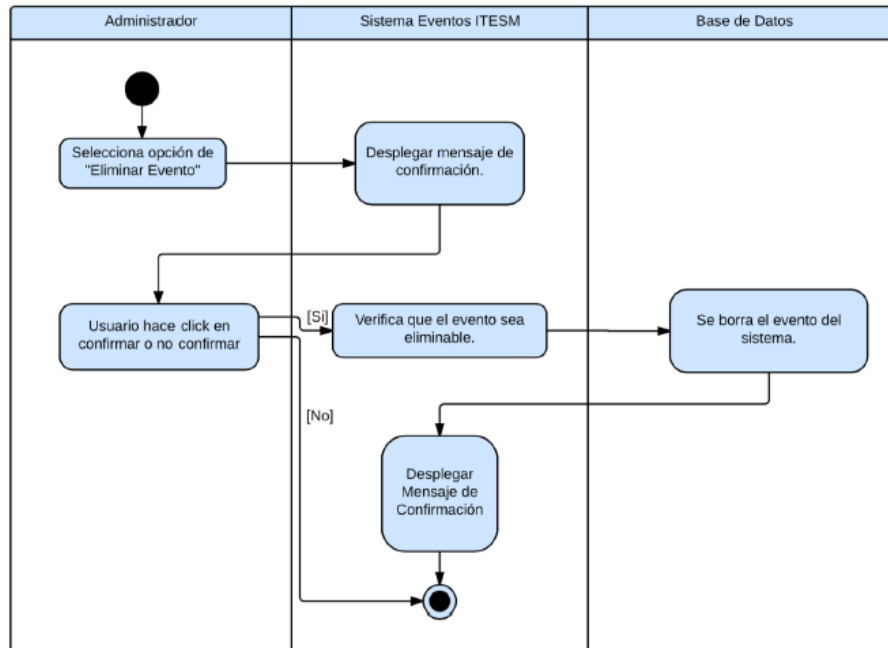
6.12. UC-12



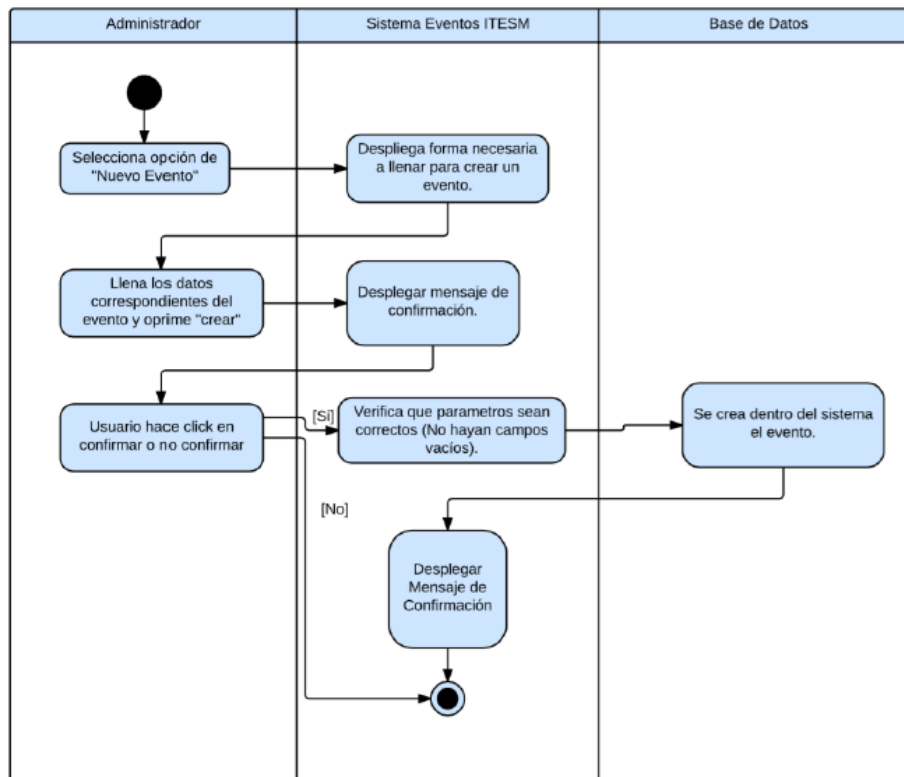
6.13. UC-13



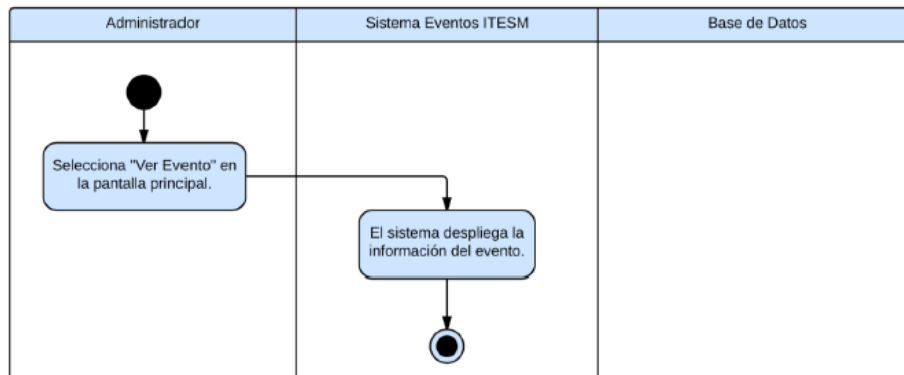
6.14. UC-14



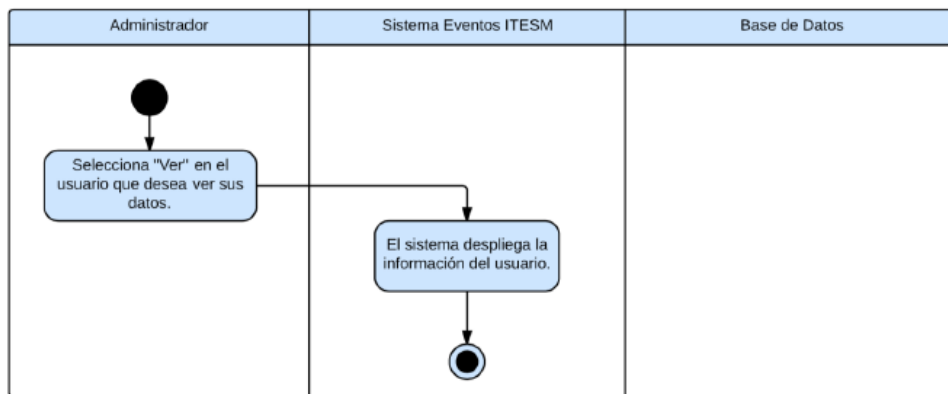
6.15. UC-15



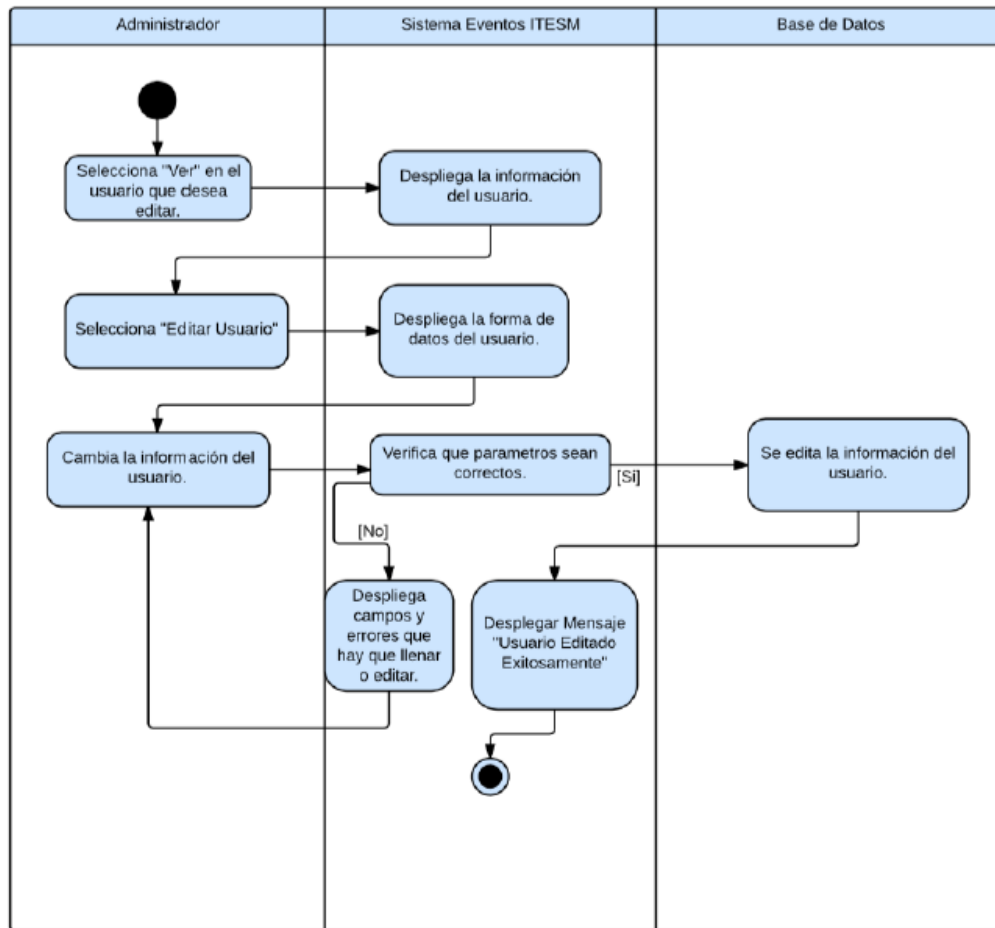
6.16. UC-16



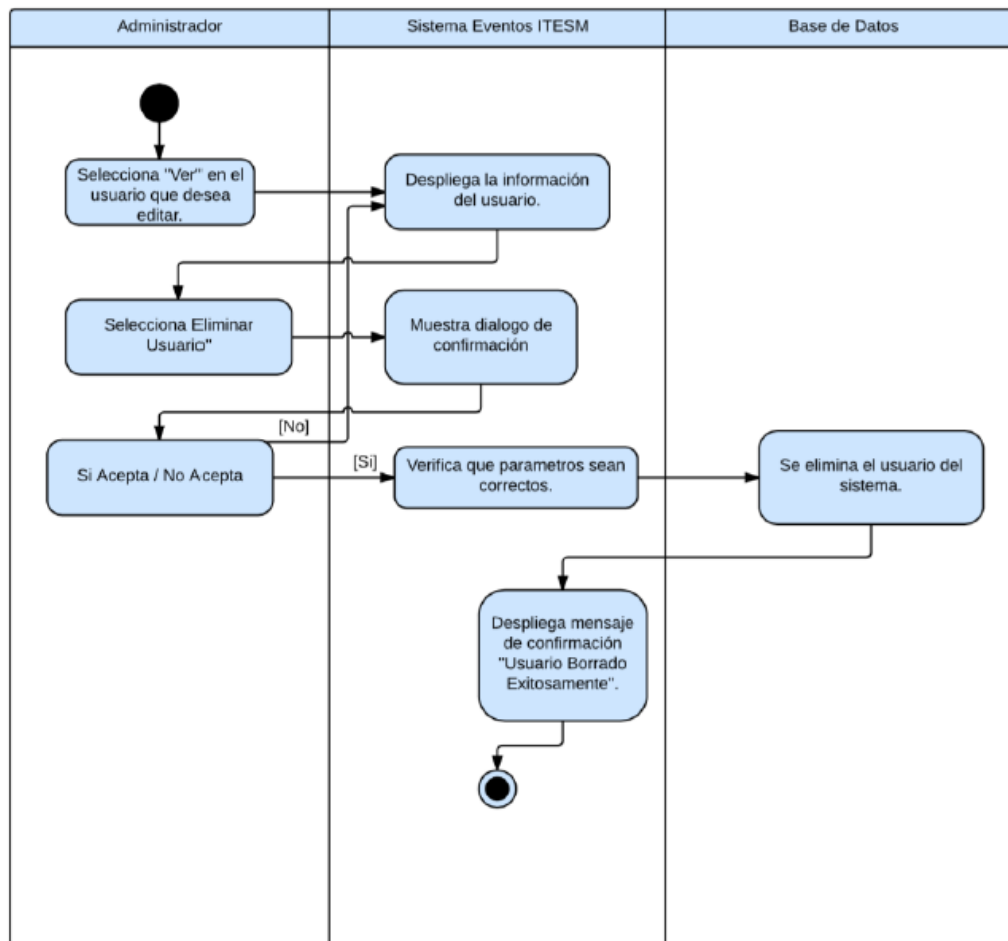
6.17. UC-17



6.18. UC-18



6.19. UC-19



7. Vista física

A continuación se muestra el diagrama de actividad en el que se simula un acceso a los eventos de un usuario en donde puede elegir uno o varios eventos con el fin de mostrar la concurrencia entre procesos.

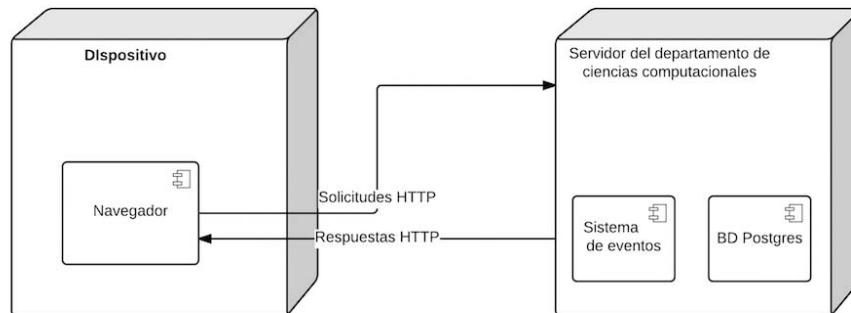


Figura 46.

8. Vista de implementación

Se presentará la organización de los módulos del ambiente de desarrollo de software. A continuación se muestran los subsistemas de Eventos Tec dentro de la herramienta de Ruby On Rails, así como su jerarquía de capas y el diagrama de paquetes de la aplicación web que se implementará.

8.1. Visión general

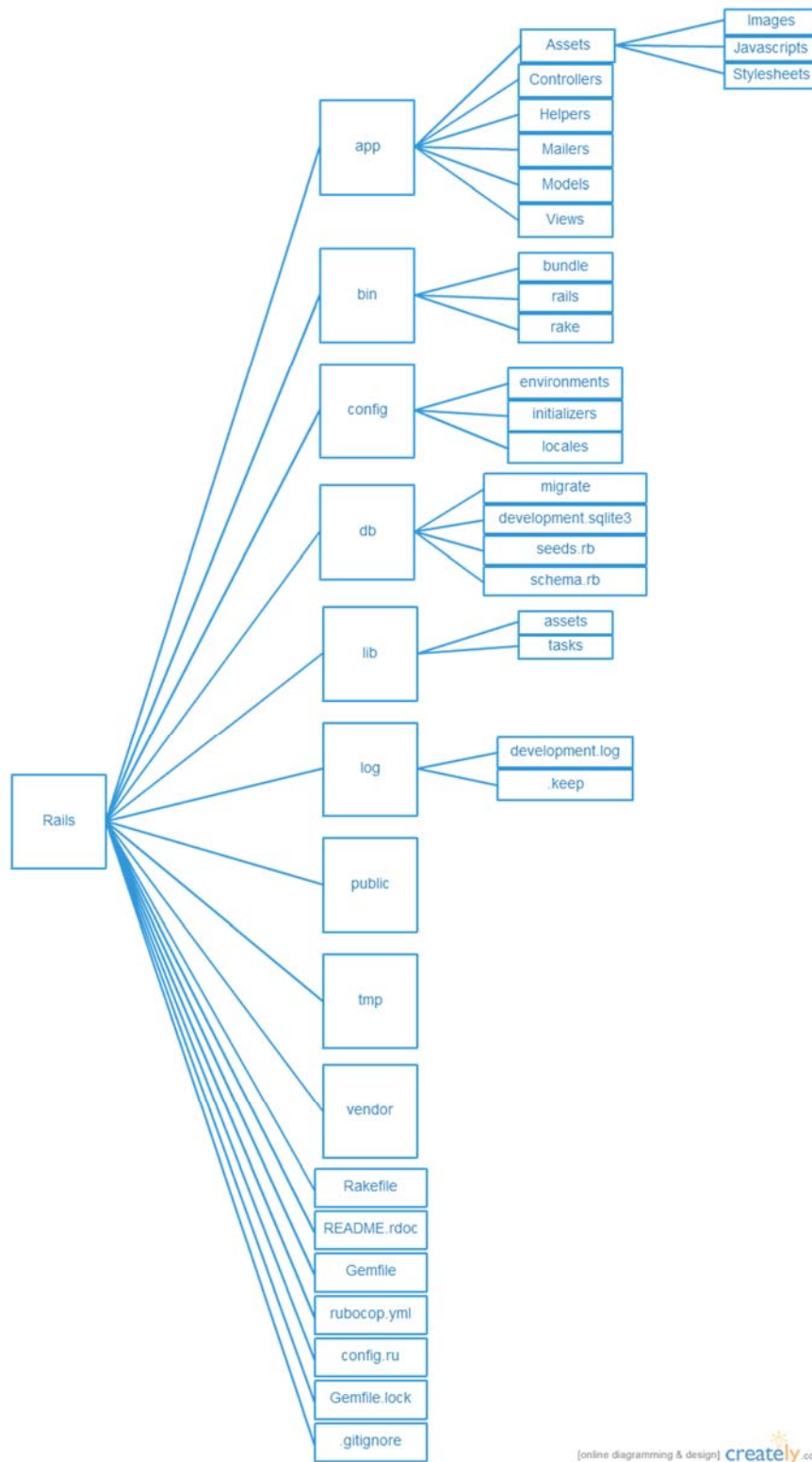


Figura 47.

9. Tamaño y rendimiento

El sistema está diseñado para correr dentro de cualquier navegador, que fue descrito en el SRS (computadora de escritorio y dispositivos móviles). La escalabilidad del tamaño de usuarios del sistema dependerá de la cantidad del personal del Tecnológico de Monterrey, por lo que el cambio más significativo sería que el sistema se escalara a varios campus de la institución, aunque el *framework* de Ruby on Rails puede soportarlo.

10. Calidad

La arquitectura de “Eventos Tec” prestará atención a sus requerimientos no funcionales definidos en el documento de requerimientos del sistema. La calidad se manejará en diferentes rubros no funcionales como: seguridad, portabilidad, disponibilidad, mantenibilidad, usabilidad, etc. Para mayor detalle consultar el SRS.

Sección IV

Especificación de Casos de Prueba

para

Sistemas de Eventos ITESM.

Versión 1.1

29 abril, 2015

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	112
1.1. DEFINICIONES, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES.....	112
1.2. REFERENCIAS.....	113
2. CASOS DE PRUEBA.....	114
2.1. INICIAR SESIÓN.....	114
2.2. CERRAR SESIÓN.....	117
2.3. CONFIGURAR APLICACIÓN.....	120
2.4. RECUPERAR CONTRASEÑA.....	124
2.5. VER UN EVENTO.....	128
2.6. ACTUALIZAR UN EVENTO.....	129
2.7. BORRAR UN EVENTO.....	136
2.8. CREAR UN EVENTO.....	138
2.9. INVITAR USUARIO REGISTRADO A UN EVENTO.....	142
2.10. CONFIRMAR INVITACIÓN A UN EVENTO.....	145
2.11. VER CALENDARIO DE EVENTOS.....	148
2.12. VER ESTADÍSTICAS DE EVENTOS.....	149
2.13. MODIFICAR UN EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	150
2.14. BORRAR UN EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	152
2.15. CREAR UN EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	154
2.16. VER UN EVENTO COMO ADMINISTRADOR.....	156
2.17. VER USUARIO.....	157
2.18. EDITAR USUARIO.....	158
2.19. BORRAR USUARIO.....	160
2.20. CREAR USUARIO.....	162
2.21. VER LOGS.....	164

Revisiones

Versión	Autor	Descripción de la Versión	Fecha completada
1.0	Marco A. Peyrot, Juan Carlos Guzmán, Myriam Gutiérrez	Primera versión desarrollada del documento, tomando en cuenta los documentos SRS y SAD.	24/Abr/2015

1. Introducción

El presente documento detalla todos los casos de prueba requeridos para corroborar que el sistema cumple con los estándares de calidad establecidos en el documento SRS. De la misma forma, también serán utilizados para comprobar que todos los casos de uso sean llevados a cabo correctamente por el sistema.

1.1. Definiciones, acrónimos y abreviaciones

A continuación se detallan palabras o acrónimos que son más específicos del área de tecnología de la información y podrían resultarle a algunos lectores útiles para tener un mejor entendimiento de lo descrito en el documento.

Concepto	Definición
Sistema	Es la totalidad de la página web a desarrollar.
CSS	Hojas de estilo que son utilizadas para darle presentación y formato al contenido de una página web.
HTML	<i>HyperText Markup Language</i> . Lenguaje de marcado de hipertexto diseñado para la creación de páginas web.
JavaScript	Lenguaje de programación que se utiliza para acceder y controlar las propiedades de HTML y CSS.
JQuery	Librería de Javascript para simplificar las operaciones del lado del cliente.
Ruby	Lenguaje de programación interpretado que se utilizará con el <i>framework</i> de Rails.

Gema	Código de Ruby para el <i>framework</i> de Ruby On Rails que permite una funcionalidad en específico y puede ser utilizado por cualquier persona de acuerdo a sus derechos de autor.
CRUD	Abreviación en inglés (Create, Read, Update, Delete), crear, ver, actualizar y borrar.
Git	Git es un software para control de versiones libre.
MVC	Abreviación de Modelo Vista Controlador que es un patrón de modulación de arquitectura de software
Heroku	Empresa dedicada al servicio de hosting de páginas web.
Bootstrap	Framework de lado del cliente con varias características de desarrollo web responsivo.
Log	Se refiere principalmente a un registro que se guarda después de cierta actividad de algún usuario o algo ocurrido en el sistema

Tabla 1.

1.2. Referencias

- Connolly, T. M., & Begg, C. E. (2010). *Database systems: a practical approach to design, implementation, and management* / Thomas M. Connolly, Carolyn E. Begg. Boston; London: Addison-Wesley, 2010.

2. Casos de prueba

2.1. Iniciar sesión

ID del Caso de prueba: 1
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Inicio de sesión de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que el inicio de sesión se haga de manera satisfactoria
 Descripción: Probar que el inicio de sesión se haga de manera satisfactoria
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez.
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 abril de 2015
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario y la contraseña sean válidos.
 Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/ Falla)	Notas
1	Entrar en la página principal.	Página: localhost:3000	La página se carga y aparece en la pantalla			
2	Navegar hasta encontrar el botón de inicio de sesión y darle clic.		Aparecerá un modal de inicio de sesión			
3	Introducir el usuario.	Usuario: mm.aburto.95@gmail.com				
4	Introducir la contraseña.	Contraseña: 8180865470	El usuario deberá poder iniciar sesión			
5	Darle clic al botón de iniciar sesión.		Ya haber iniciado sesión			

Post-Condición: El usuario pudo iniciar su sesión de manera satisfactoria al lograr que su usuario y contraseña concuerden con la información de la base de datos del sistema.

Figura 1

ID del Caso de prueba: 1 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Inicio de sesión de la página Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que el sistema limita el inicio de sesión si no encuentra relación entre lo que se introdujo y la base de datos entre al nombre de usuario o la contraseña.

Descripción: Probar que se limita el inicio de sesión de un usuario si no escribió correctamente su correo o su contraseña, el inicio de sesión no proseguirá hasta corregir el error.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez.

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario no ingrese un nombre de usuario valido, pero que la contraseña ingresada si sea válida.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/ Falla)	Notas
1	Entrar en la página principal.	Pagina: localhost:3000	La página se carga y aparece en la pantalla			
2	Navegar hasta encontrar el botón de inicio de sesión y darle clic.		Aparecerá un modal de inicio de sesión			
3	Introducir el usuario.	Usuario: m.aburto.95 @g mail.com				
4	Introducir la contraseña.	Contraseña: 8180865470	El usuario deberá poder iniciar sesión			
5	Darle clic al botón de iniciar sesión.					
6	El usuario no concuerda con ningún usuario ya registrado en el sistema		Se despliega mensaje dando a conocer el error en el nombre de usuario o contraseña			
7	Se introduce usuario corregido si es el que marca error	Usuario: mm.aburto.95@gmail.com				
8	Introducir la contraseña corregida si es el que marca el error.	Contraseña: 8180865470				
9	Darle clic al botón de iniciar sesión.		Ya haber iniciado sesión			

Post-Condición: El usuario pudo iniciar su sesión de manera satisfactoria al lograr que su usuario y contraseña concuerden con la información de la base de datos del sistema.

ID del Caso de prueba: 1 FA 2

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Inicio de sesión de la página Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que el sistema no permita que un usuario no registrado ingrese al sistema.

Descripción: Probar que un usuario que no está registrado en el sistema no pueda iniciar sesión.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez.

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que ni el usuario ni la contraseña sea válido.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Entrar en la página principal.	Página: localhost:3000	La página se carga y aparece en la pantalla			
2	Navegar hasta encontrar el botón de inicio de sesión y darle clic.		Aparecerá un modal de inicio de sesión			
3	Introducir el usuario.	Usuario: Diego.25@gmail.com				
4	Introducir la contraseña.	Contraseña: 111111	El usuario deberá poder iniciar sesión			
5	Darle clic al botón de iniciar sesión.					
6	El usuario y la contraseña no concuerdan con ningún usuario ya registrado del sistema		Se despliega mensaje dando a conocer el error en el usuario y la contraseña			
7	Corrección del usuario que se introdujo	Usuario: Diego.25@gmail.com				
8	Corrección de la contraseña que se introdujo.	Contraseña: 111111				
9	Darle clic al botón de iniciar sesión.		Se despliega mensaje dando a conocer el error en el usuario y la contraseña			

Post-Condición: La persona no pudo iniciar sesión en el sistema.

Figura 3

2.2. Cerrar sesión

ID del Caso de prueba: 2

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Cerrar sesión de la página Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que se pueda cerrar la sesión.

Descripción: Probar que es posible que los usuarios puedan cerrar su sesión.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener su sesión iniciada.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página.					
2	Encontrar el botón de cerrar sesión.					
3	Darle clic al botón cierre de sesión.		Que la sesión del usuario se cierre.			
4	Aparece la pantalla de inicio de sesión		La pantalla de iniciar sesión aparece			

Post-Condición: El sistema podrá iniciar sesión con la misma cuenta o con otra diferente

Figura 4

ID del Caso de prueba: 2 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo Cerrar sesión de la página Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda terminar sus procesos incompletos.

Descripción: Probar que es posible que el usuario puedan cerrar su sesión si es que tiene procesemos incompletos.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener su sesión iniciada.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página.					
2	Encontrar el botón de cierre de sesión.					
3	Darle clic al botón cierre de sesión.		Aparece mensaje de alerta por procesos sin terminar			
4	El usuario tiene proceso incompletos		El sistema pide terminar o cerrar los procesos actuales			
5	El usuario termina sus procesos incompletos		Cambio de pantalla hacia los procesos que no han sido terminados			
6	Navegar por la página.					
7	Encontrar el botón de cierre de sesión.					
8	Darle clic al botón cerrar sesión.		Que la sesión del usuario se cierra.			
9	Aparece la pantalla de inicio de sesión		La pantalla de iniciar sesión aparece			

Post-Condición: El usuario terminará sus procesos incompletos y cierra sesión, el sistema podrá iniciar sesión con la misma cuenta o con otra diferente

Figura 5

ID del Caso de prueba: 2 FA 2

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Cerrar sesión de la página Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda cerrar sus procesos incompletos y cerrar su sesión.

Descripción: Probar que es posible que un usuario pueda cerrar sus procesos incompletos para después cerrar su sesión.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener su sesión iniciada.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página.					
2	Encontrar el botón de cierre de sesión.					
3	Darle clic al botón cierre de sesión.		Que la sesión del usuario se cierre.			
4	El usuario tiene proceso incompletos		El sistema pide terminar o cerrar sus procesos actuales			
5	El usuario cierra sus procesos		Cambio de pantalla hacia los procesos incompletos y el usuario los cierra.			
6	Navegar por la página.					
7	Encontrar el botón de cierre de sesión.					
8	Darle clic al botón cierre de sesión.		Que la sesión del usuario se cierre.			

Post-Condición: El usuario cierra sus procesos incompletos y cierra sesión, el sistema podrá iniciar sesión con la misma cuenta o con otra diferente.

Figura 6

2.3. Configurar aplicación

ID del Caso de prueba: 3

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Configurar aplicación para la página Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda configurar el tiempo en el que su cuenta quedara activa.

Descripción: Probar que el usuario pueda modificar y guardar los cambios de tiempo de duración de su cuenta activa cuando la cuenta este inactiva.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario ya tenga su sesión iniciada.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar hasta encontrar el botón de configuraciones del sistema					
2	Dar clic a configuraciones del sistema		Aparecen en la pantalla las configuraciones del sistema			
3	Seleccionar opción de cambio de tiempo de duración de la sesión activa después de inactividad		Aparecen en la pantalla los posibles datos a modificar.			
4	Insertar la nueva información del tiempo de duración.	20 minutos	Que el número que se insertó se vea en la pantalla.			
5	Dar clic en aceptar					
6	Los datos modificados se guardan en el sistema		Aparece en la pantalla el mensaje de confirmación			
7	Confirmar cambio en los datos		Los datos se guardaron en el sistema.			

Post-Condición: Las modificaciones hechas quedaran guardadas en el sistema.

Figura 7

ID del Caso de prueba: 3 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Configurar aplicación para la página Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda configurar la cantidad de *logs* que aparecerán en su historial.

Descripción: Probar que el usuario pueda modificar y guardar los cambios en la cantidad de *logs* que se guardaran en su historial.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario ya tenga su sesión iniciada.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar hasta encontrar configuraciones del sistema					
2	Dar clic a configuraciones del sistema		Aparecen en la pantalla las configuraciones del sistema			
3	Seleccionar opción para modificar el historial de <i>logs</i>		Aparecerá una pantalla en donde se verán los posibles datos a modificar.			
4	Insertar la nueva información de la cantidad de <i>logs</i> que deben aparecer en el historial.	10 <i>logs</i>	Que el número que se insertó se vea en la pantalla.			
5	Dar clic en aceptar					
6	Los datos modificados se guardan en el sistema		Aparece en la pantalla el mensaje de confirmación			
7	Confirmar cambio en los datos		Los datos se guardan en el sistema			

Post-Condición: Las modificaciones hechas quedaran guardadas en el sistema.

Figura 8

ID del Caso de prueba: 3 FA 2
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Configurar aplicación para la página Eventos Tec.
 Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda evitar configurar la cantidad de *logs* que aparecerán en su historial.
 Descripción: Probar que el usuario pueda evitar modificar y guardar los cambios en la cantidad de *logs* que se guardaran en su historial.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario ya tenga su sesión iniciada.
 Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar hasta encontrar configuraciones del sistema					
2	Dar clic a configuraciones del sistema		Aparecen en la pantalla las configuraciones del sistema			
3	Seleccionar opción para modificar historial de <i>logs</i>		Aparecerá una pantalla en donde se verán los posibles datos a modificar.			
4	Insertar la nueva información de la cantidad de <i>logs</i> que deben aparecer en el historial.	10 <i>logs</i>	El número que se insertó se verá en la pantalla.			
5	Dar clic en aceptar					
6	Los datos modificados se guardan en el sistema		Aparece la pantalla de confirmación			
7	No confirmar el cambio en el dato de los <i>logs</i>		Los nuevos datos ingresados se no se guardarán			

Post-Condición: Las modificaciones hechas no quedarán guardadas en el sistema.

Figura 9

ID del Caso de prueba: 3 FA 3

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Configurar aplicación para la página Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario no pueda configurar el tiempo en el que su cuenta quedara activa

Descripción: Probar que el usuario no pueda modificar y guardar los cambios de tiempo de duración de su cuenta cuando la cuenta este inactiva.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario ya tenga su sesión iniciada.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar hasta encontrar configuraciones del sistema					
2	Dar clic a configuraciones del sistema		Aparecen en la pantalla las configuraciones del sistema			
3	Seleccionar opción de cambio de tiempo de duración de la sesión activa después de inactividad		Aparecerá una pantalla en donde se verán los posibles datos a modificar.			
4	Insertar la nueva información del tiempo de duración.	20 minutos	El número que se insertó se verá en la pantalla.			
5	Dar clic en aceptar					
6	Los datos modificados se guardan en el sistema		Aparece la pantalla de confirmación			
7	No confirmar los cambios del tiempo de duración de actividad en la cuenta.		Los nuevos datos ingresados se no se guardarán			

Post-Condición: Las modificaciones hechas no quedarán guardadas en el sistema.

Figura 10

2.4. Recuperar contraseña

ID del Caso de prueba: 4

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Recuperar contraseña de usuarios de la página Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda recuperar su contraseña

Descripción: Probar que el usuario puede recuperar su contraseña en caso de que la olvidara.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: La contraseña a recuperar tiene que pertenecer a una cuenta existente.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar el botón de iniciar sesión					
2	Se da clic en el botón de iniciar sesión		Se abre el modal de inicio de sesión.			
3	En la pantalla de inicio de sesión se busca el <i>link</i> de recuperar contraseña					
4	Se da clic al <i>link</i> de recuperar contraseña		Se muestra una nueva pantalla en donde se encuentran instrucciones para recuperar contraseña			
5	Se busca el campo para introducir el correo al que el usuario quiera que le manden las instrucciones de recuperación	mm.aburto.95@gmail.com	Se muestra en la pantalla el correo que fue proporcionado por el usuario.			
6	Encontrar botón enviar correo y darle clic.					
7	Ir al correo y abrir el correo enviado por la página de Eventos Tec y abrirlo.		Se abre el correo con instrucciones de recuperación.			
8	En el correo del usuario se da clic al link de recuperación		Se abre la página donde el usuario podrá modificar la contraseña.			
9	Se ingresa la nueva contraseña	Contraseña: 12345678	Se escribe la nueva contraseña para que el usuario la vea.			
10	Se busca el botón cambiar contraseña y se le da clic		La página cambia a la de iniciar sesión.			

Post-Condición: Una nueva contraseña asignada por el usuario.

ID del Caso de prueba: 4 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Recuperar contraseña de usuarios de la página Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda recuperar su contraseña en caso de que el correo no fuera enviado de manera satisfactoria.

Descripción: Probar que el usuario puede recuperar su contraseña en caso de que el correo con las instrucciones de recuperación no fue enviado de manera satisfactoria.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: La contraseña a recuperar tiene que pertenecer a una cuenta existente.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar el botón de iniciar sesión					
2	Se da clic en el botón de iniciar sesión		Se abre el modal de inicio de sesión.			
3	En la pantalla de inicio de sesión se busca el <i>link</i> de recuperar contraseña					
4	Se da clic al <i>link</i> de recuperar contraseña		Se muestra una nueva pantalla en donde se encuentran instrucciones para recuperar contraseña			
5	Se busca el campo para introducir el correo al que el usuario quiera que le manden las instrucciones de recuperación	mm.aburto.95@gmail.com	Se muestra en la pantalla el correo que fue proporcionado por el usuario.			
6	Encontrar botón enviar correo y darle clic.					
7	Ir al correo y abrir el correo enviado por la página de Eventos Tec y abrirlo.		Cambiar la página a la del correo del usuario			
8	No se encontró el correo con las instrucciones		Regresar a la página Eventos Tec			
9	Navegar por la página hasta encontrar el botón de iniciar sesión					
10	Se da clic en el botón de iniciar sesión		Se abre el modal de inicio de sesión.			
11	En la pantalla de inicio de sesión se					

12	busca el <i>link</i> de recuperar contraseña Se da clic al <i>link</i> de recuperar contraseña		Se muestra una nueva pantalla en donde se encuentran instrucciones para recuperar contraseña
13	Se busca el campo para introducir el correo al que el usuario quiera que le manden las instrucciones de recuperación	mm.aburto.95@gmail.com	Se muestra en la pantalla el correo que fue proporcionado por el usuario.
14	Encontrar botón enviar correo y darle clic.		Cambiar la página a la del correo del usuario
15	Ir al correo y abrir el correo enviado por la página de Eventos Tec, abrirlo y darle clic a link recuperar contraseña.		Se abre la página donde el usuario podrá modificar la contraseña.
16	Se ingresa la nueva contraseña	Contraseña: 12345678	Se escribe la nueva contraseña para que el usuario la vea.
17	Se busca el botón cambiar contraseña y se le da clic		La página cambia a la de iniciar sesión.

Post-Condición: Una nueva contraseña asignada por el usuario.

Figura 12

ID del Caso de prueba: 4 FA 2
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Recuperar contraseña de usuarios de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que el usuario pueda cancelar su recuperación de contraseña
 Descripción: Probar que el usuario puede cancelar su recuperación de contraseña.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: La contraseña a recuperar tiene que pertenecer a una cuenta existente.
 Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar el botón de iniciar sesión					
2	Se da clic en el botón de iniciar sesión		Se abre el modal de inicio de sesión.			
3	En la pantalla de inicio de sesión se busca el <i>link</i> de recuperar contraseña					
4	Se da clic al <i>link</i> de recuperar contraseña		Se muestra una nueva pantalla en donde se encuentran instrucciones para recuperar contraseña			
5	Se busca el campo para introducir el correo al que el usuario quiera que le manden las instrucciones de recuperación	mm.aburto.95@gmail.com	Se muestra en la pantalla el correo que fue proporcionado por el usuario.			
6	Encontrar botón enviar correo y darle clic.					
7	Ir al correo y abrir el correo enviado por la página de Eventos Tec y abrirlo.		Se abre el correo con instrucciones de recuperación.			
8	En el correo del usuario se da clic al link de recuperación		Se abre la página donde el usuario podrá modificar la contraseña.			
9	Se ingresa la nueva contraseña	Contraseña: 12345678	Se escribe la nueva contraseña para que el usuario la vea.			
10	Se busca el botón de cancelar y se le da clic		La página cambia a la de iniciar sesión pero no se modifica la contraseña.			

Post-Condición: No se asignará una nueva contraseña.

2.5. Ver un evento

ID del Caso de prueba: 5

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Ver un evento en la página de Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que los usuarios puedan ver un evento.

Descripción: Probar que los usuarios puedan ver un evento de la página.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Seleccionar ver al evento que el usuario decida		El sistema muestra los detalles del evento seleccionado			

Post-Condición: El sistema despliega la información del evento.

Figura 14

2.6. Actualizar un evento

ID del Caso de prueba: 6

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda actualizar la información de un evento.

Descripción: Probar que un usuario pueda actualizar la información de un evento.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Ingresar los nuevos datos del evento	Nombre: Feria de servicio social Lugar: ITESM Imagen: IMG.jpg	Los datos se ingresaran en los campos que se deseen modificar.			
5	Buscar el botón actualizar y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación.			
6	Buscar botón de confirmar y darle clic		Los cambios se guardaran			

Post-Condición: La información del evento quedara modificada.

Figura 15

ID del Caso de prueba: 6 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda revertir los posibles modificaciones que intento hacer a un evento.

Descripción: Probar que un usuario pueda revertir los cambios que intento hacer de la información de un evento.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Ingresar los nuevos datos del evento	Nombre: Feria de servicio social Lugar: ITESM Imagen: IMG.jpg	Los datos se ingresaran en los campos que se deseen modificar.			
5	Buscar el botón actualizar y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación.			
6	No confirmar los cambios		No se modifica la información y se regresa a como estaba en un inicio.			

Post-Condición: La información del evento no se modificará.

ID del Caso de prueba: 6 FA 2
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda agregar un otro horario al evento.
 Descripción: Probar que un usuario pueda agregar otro horario al evento.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Buscar el botón Nuevo horario y darle clic		La pantalla se expandirá y aparecerán nuevas líneas para agregar un nuevo horario			
5	Ingresar los nuevos datos del evento	Fecha: 22/03/2015 Hora de inicio: 11:00 AM Hora de fin:3:00 PM	Los datos se ingresaran en los campos que se deseen modificar.			
6	Buscar el botón Guardar cambios y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
7	Confirmar los cambios		Los cambios se guardaran			

Post-Condición: La información del evento se modificará.

Figura 17

ID del Caso de prueba: 6 FA 3
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda eliminar un horario del evento.
 Descripción: Probar que un usuario pueda eliminar un horario del evento.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Buscar el botón Borrar horario y darle clic		En la pantalla desaparecerá el horario que antes se encontraba en ese lugar			
5	Buscar el botón Guardar cambios y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
6	Confirmar los cambios		Los cambios se guardaran			

Post-Condición: La información del evento se modificará.

Figura 18

ID del Caso de prueba: 6 FA 4
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda modificar al dueño del evento.
 Descripción: Probar que un usuario pueda modificar al dueño del evento.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Buscar el botón editar dueño del evento		En la pantalla aparecerán los posibles nuevos dueños del evento			
5	Seleccionar al nuevo dueño		Se mostrara al nuevo dueño que se acaba de seleccionar			
6	Buscar el botón Guardar cambios y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
7	Confirmar los cambios		Los cambios se guardaran			

Post-Condición: La información del evento se modificará.

Figura 19

ID del Caso de prueba: 6 FA 5
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda agregar un nuevo dueño al evento.
 Descripción: Probar que un usuario pueda agregar un nuevo dueño al evento.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Buscar el botón Agregar Dueño y se da clic		La pantalla se expandirá y se podrán ver los nuevos campos			
5	Seleccionar al nuevo dueño del evento		El nuevo dueño aparece la pantalla			
6	Buscar el botón Guardar cambios y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
7	Confirmar los cambios		Los cambios se guardaran			

Post-Condición: La información del evento se modificará.

Figura 20

ID del Caso de prueba: 6 FA 6
 Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Actualizar un evento de la página Eventos Tec
 Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda eliminar a un dueño del evento.
 Descripción: Probar que un usuario pueda eliminar a un dueño del evento.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 15
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera modificar, buscar el botón de editar y darle clic		En la pantalla se mostraran los campos del evento que se pueden editar.			
4	Buscar el botón Borrar dueño y darle clic		En la pantalla desaparecerá el dueño que antes se encontraba en ese lugar			
5	Buscar el botón Guardar cambios y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
6	Confirmar los cambios		Los cambios se guardaran			

Post-Condición: La información del evento se modificará.

Figura 21

2.7. Borrar un evento

ID del Caso de prueba: 7

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Borrar un evento en la página de Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario puedan borrar un evento

Descripción: Probar que un usuario puede borrar un evento.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera eliminar, buscar el botón de eliminar y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
4	Buscar botón de confirmar y darle clic		El sistema elimina el evento del sistema.			

Post-Condición: El evento quedara eliminado del sistema.

Figura 22

ID del Caso de prueba: 7 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: No borrar un evento en la página de Eventos Tec.

Nombre de la prueba: Verificar que el usuario puedan evitar que un evento sea eliminado.

Descripción: Probar que un usuario puede evitar que un evento sea eliminado del sistema.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 22 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario debe tener iniciada su sesión y también tener como mínimo un evento creado.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por la página hasta encontrar la opción de Mis eventos					
2	Dar clic a la opción Mis eventos		Cambio de pantalla a la pantalla de mis eventos			
3	Buscar el evento que se quiera eliminar, buscar el botón de eliminar y darle clic		Se mostrara un mensaje de confirmación			
4	No confirmar que se elimine el evento		No se elimina el evento del sistema.			

Post-Condición: El evento se mantendrá en el sistema.

Figura 23

2.8. Crear un evento

ID del Caso de prueba: 8
 Prioridad (Baja/Media/Alta): Alta
 Nombre del módulo: Crear un evento en la página de Eventos Tec
 Nombre de la prueba: verificar que un usuario sea capaz de crear un evento
 Descripción: Probar que un usuario pueda crear un evento.
 Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
 Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril del 2015
 Prueba ejecutada por:
 Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener iniciada su sesión
 Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar Crear evento		Que en la pantalla se vea la pestaña de crear evento			
2	Hacer clic en el botón de Crear evento		La página cambiara a la de crear evento			
3	Insertar datos a los campos correspondientes.	Nombre: Curso de HTML Lugar: ITESM Categoría: Ingeniería Estatus: En progreso Descripción: Aprende a programar con HTML Imagen: IMG.jpg Fecha: 19/06/2015 Hora de inicio: 8:00 AM Hora de terminación: 8:30 PM	Que los datos se vean en la pantalla			
4	Hacer clic en el botón de Guardar cambios		Se muestra un mensaje de confirmación			
5	El usuario confirma la creación del evento.		Que la página cambie y se muestren los detalles del evento creado.			

Post-condición: Se crea un nuevo evento

ID del Caso de prueba: 8 FA 1

Prioridad (Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Crear un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que un usuario pueda crear un evento cuando olvida insertar alguno de los datos del evento.

Descripción: Probar que se pueda crear un evento cuando al usuario se le olvida poner alguno de los datos del evento, mostrando el error y haciendo que el usuario lo corrija.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener iniciada su sesión

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar Crear evento		Que en la pantalla se vea la pestaña de crear evento			
2	Hacer clic en el botón de Crear evento		La página cambiara a la de crear evento			
3	Insertar datos a los campos correspondientes.	Nombre: Curso de HTML Lugar: ITESM Categoría: Ingeniería Estatus: En progreso Descripción: Aprende a programar con HTML Imagen: IMG.jpg Fecha: 19/06/2015 Hora de inicio: 8:00 AM Hora de terminación: 8:30 PM	Que los datos se vean en la pantalla			
4	Hacer clic en el botón de Guardar cambios		Que la página cambie y muestre que se presentó un error notificándote cual fue.			
5	Se busca la casilla a la cual le falta información y se le inserta la información	Nombre: Curso de HTML	Los datos se verán en la pantalla			
6	Hacer clic en el botón de Guardar cambios		Se muestra un mensaje de confirmación			

7	El usuario confirma la creación del evento.	Que la página cambie y se muestren los detalles del evento creado.
---	---	--

Post-Condición: Se crea un nuevo evento.

Figura 25

ID del Caso de prueba: 8 FA 2

Prioridad (Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Crear un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que un usuario sea capaz de cancelar la creación de creación de un evento.

Descripción: Probar que un usuario pueda crear un evento.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener iniciada su sesión

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar Crear evento		Que en la pantalla se vea la pestaña de crear evento			
2	Hacer clic en el botón de Crear evento		La página cambiara a la de crear evento			
3	Insertar datos a los campos correspondientes.	Nombre: Curso de HTML Lugar: ITESM Categoría: Ingeniería Estatus: En progreso Descripción: Aprende a programar con HTML Imagen: IMG.jpg Fecha: 19/06/2015 Hora de inicio: 8:00 AM Hora de terminación: 8:30 PM	Que los datos se vean en la pantalla			
4	Hacer clic en el botón de Guardar cambios		Se muestra un mensaje de confirmación			
5	El usuario no confirma la creación del evento		Que no se cree el nuevo evento.			

Post-condición: No se crea un nuevo evento

2.9. Invitar usuario registrado a un evento

ID del Caso de prueba: 9

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Invitar usuario registrado a un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que se pueda invitar a usuarios registrados a un evento

Descripción: Probar que se pueda invitar a usuarios registrados a un evento en específico

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario tenga iniciada sus sesión en el sistema y que este viendo los detalles de un evento.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por los detalles del evento hasta encontrar Invitar personas		Que se vea en la pantalla los detalles del evento			
2	Dar clic a Invitar personas		Que se seleccione invitar personas y aparezca una lista con los posibles invitados			
3	De la lista se seleccionaran a los usuarios que se quieran invitar		Se verá la selección de invitados			
4	Buscar el botón aceptar y darle clic		Se despliega un mensaje de confirmación			
5	Aceptar la confirmación		Se mandan las invitaciones y se registran a los invitados en la base de datos.			

Post-Condición: Las invitaciones que se hicieron a los usuarios registrados fueron registradas en la base de datos y se les notifico por correo a los usuarios que fueron invitados los detalles del evento.

Figura 27

ID del Caso de prueba: 9 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Invitar usuario registrado a un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que se puedan cancelar invitaciones antes de seleccionar a los invitados.

Descripción: Probar que se puedan cancelar invitaciones antes de seleccionar a los invitados.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario tenga iniciada sus sesión en el sistema y que este viendo los detalles de un evento.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por los detalles del evento hasta encontrar invitar personas		Que se vea en la pantalla los detalles del evento			
2	Dar clic a invitar personas		Que se seleccione invitar personas y aparezca una lista con los posibles invitados			
3	Buscar el botón de cancelar y dar clic		El sistema cierra la lista y cambia a la página de ver detalles del evento			

Post-Condición: No se mandaron invitaciones a los usuarios ni se guardaron las invitaciones en el sistema.

Figura 28

ID del Caso de prueba: 9 FA 2

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Invitar usuario registrado a un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que se puedan cancelar invitaciones después de seleccionar a los invitados.

Descripción: Probar que se puedan cancelar invitaciones después de seleccionar a los invitados.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Que el usuario tenga iniciada sus sesión en el sistema y que este viendo los detalles de un evento.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar por los detalles del evento hasta encontrar invitar personas		Que se vea en la pantalla los detalles del evento			
2	Dar clic a invitar personas		Que se seleccione invitar personas y aparezca una lista con los posibles invitados			
3	De la lista se seleccionaran a los que se quieran invitar		Se verá la selección de invitados			
4	Buscar el botón aceptar y darle clic		Se despliega un mensaje de confirmación			
5	Buscar el botón de cancelar y dar clic		El sistema regresa la lista de las posibles personas a invitar.			

Post-Condición: No se mandaron invitaciones a los usuarios ni se guardaron las invitaciones en el sistema.

Figura 29

2.10. Confirmar invitación a un evento

ID del Caso de prueba: 10

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Confirmar invitación a un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que sea posible confirmar la invitación a un evento en caso de que el usuario asista.

Descripción: Probar que es posible verificar la invitación a un evento en caso de que el usuario asista.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener iniciada su sesión y tiene que haber sido invitado a al menos un evento.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar Mis eventos que atender y dar clic		Que aparezca la página de Mis eventos que atender			
2	Se selecciona la invitación a un evento en específico y se le da clic.		Aparece la información del evento y una imagen con las opciones de asistir, no asistir y tal vez asistir.			
3	Se selecciona asistir al evento		El contorno de la imagen se cambia a verde y la información se guardara en la base de datos.			

Post-Condición: El usuario informa sobre la asistencia al evento.

Figura 30

ID del Caso de prueba: 10 FA 1

Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Confirmar invitación a un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que sea posible confirmar la invitación a un evento en caso de que el usuario tal vez asista.

Descripción: Probar que es posible verificar la invitación a un evento en caso de que el usuario tal vez asista.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener iniciada su sesión y tiene que haber sido invitado a al menos un evento.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar Mis eventos que atender y dar clic		Que aparezca la página de Mis eventos que atender			
2	Se selecciona la invitación a un evento en específico y se le da clic.		Aparece la información del evento y una imagen con las opciones de asistir, no asistir y tal vez asistir.			
3	Se selecciona tal vez asista al evento		El contorno de la imagen se cambia a amarillo y la información se guardara en la base de datos.			

Post-Condición: El usuario informa sobre la asistencia al evento.

Figura 31

ID del Caso de prueba: 10 FA 2

Prioridad (Baja/Media/Alta): Alta

Nombre del módulo: Confirmar invitación a un evento en la página de Eventos Tec

Nombre de la prueba: Verificar que sea posible confirmar la invitación a un evento en caso de que el usuario no asista.

Descripción: Probar que es posible verificar la invitación a un evento en caso de que el usuario no asista.

Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez

Fecha en la que se diseñó la prueba: 23 de abril de 2015

Prueba ejecutada por:

Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: El usuario tiene que tener iniciada su sesión y tiene que haber sido invitado a al menos un evento.

Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar Mis eventos que atender y dar clic		Que aparezca la página de Mis eventos que atender			
2	Se selecciona la invitación a un evento en específico y se le da clic.		Aparece la información del evento y una imagen con las opciones de asistir, no asistir y tal vez asistir.			
3	Se selecciona no asistir al evento		El contorno de la imagen se cambia a rojo y la información se guardara en la base de datos.			

Post-Condición: El usuario informa sobre la asistencia al evento.

Figura 32

2.11. Ver calendario de eventos

ID del Caso de prueba: 11
Prioridad(Baja/Media/Alta): Alta
Nombre del módulo: Ver calendario de eventos de la página Eventos Tec
Nombre de la prueba: Verificar que los usuarios puedan ver el calendario de los eventos.
Descripción: Probar que los usuarios puedan ver el calendario de los eventos.
Prueba diseñada por: Myriam Gutiérrez
Fecha en la que se diseñó la prueba:
Prueba ejecutada por:
Fecha en la que la prueba fue ejecutada:

Pre-condición: Estar en la página de Eventos Tec.
Dependencias:

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Navegar en la página hasta encontrar ver calendario de eventos y darle clic		Se muestra el calendario de eventos con la información de los eventos disponibles.			

Post-Condición: La persona puede ver el calendario de eventos de manera satisfactoria.

Figura 33

2.12. Ver estadísticas de eventos

ID del Caso de Prueba: 12

Nombre de la prueba: Ver estadísticas de un evento

Descripción: Probar que sea posible ver las estadísticas de los eventos

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Se tendrá una cuenta activa en el sistema

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en sección de estadísticas		Que se abra la sección de estadísticas de eventos			

Post-Condición: El navegador muestra la página de estadísticas.

Figura 34.

2.13. Modificar un evento como administrador

ID del Caso de Prueba: 13

Nombre de la prueba: Modificar un evento teniendo permisos de administrador

Descripción: Probar que se pueda modificar un evento teniendo permisos de administrador

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión con un usuario que tenga permisos de administrador, y que haya mínimo un evento creado.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en la sección de eventos		Que envíe al usuario a la página con la lista de eventos			
2	Localizar el evento a editar y hacer clic en él		Que envíe al usuario a la página con los detalles de ese evento.			
3	Localizar el botón de “Editar Evento” y hacer clic en él		Que envíe al usuario a la página de edición de evento			
4	Insertar los nuevos datos del evento	Nombre: Evento1 Lugar: ITESM Descripción: Prueba Fecha: 1/1/2015 Hora de inicio: 0:00 Hora de terminación: 23:59				
5	Hacer clic en el botón de Guardar Cambios.		Que envíe al usuario de vuelta a la vista del detalle del evento, y que tenga los datos actualizados			

Post-Condición: El sistema guarda el evento con los datos actualizados.

Figura 35.

Nombre de la prueba: Modificar un evento incorrectamente
 Descripción: Probar que marque error cuando se ingresen los datos incorrectamente
 Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán
 Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015
 Prueba ejecutada por
 Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión con un usuario que tenga permisos de administrador, y que haya mínimo un evento creado

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en el botón de “Modificar Evento” en la pantalla de ver un evento		Que envíe al usuario a la página de edición de evento, que contiene una forma para ingresar los datos			
2	Dejar alguna de las celdas vacías					
3	Hacer clic en el botón de guardar evento		El sistema muestra un mensaje pidiéndole al usuario que ingrese la información en los campos			

Post-Condición: El sistema no actualiza al evento y pide al usuario que ingrese correctamente los datos.

Figura 36.

2.14. Borrar un evento como administrador

ID del caso de prueba: 14

Nombre de la prueba: Borrar evento

Descripción: Probar que, como administrador, es posible borrar un evento

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión con un usuario que tenga permisos de administrador, que haya mínimo un evento creado.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en la sección de eventos		Que envíe al usuario a la página con la lista de eventos			
2	Localizar el evento a editar y hacer clic en él		Que envíe al usuario a la página con los detalles de ese evento.			
3	Localizar el botón de “Eliminar Evento” y hacer clic en él		El sistema muestra un mensaje para que el usuario confirme que desea eliminar ese evento.			
4	Hacer clic en el botón para eliminar el evento		El sistema elimina al evento de la base de datos			

Post-Condición: El evento es eliminado de la base de datos.

Figura 37.

ID del Caso de Prueba: 14 FA 1

Nombre de la prueba: Cancelar eliminación de evento

Descripción: Probar que, como administrador, es posible cancelar la eliminación de un evento.

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión con un usuario que tenga permisos de administrador, que haya mínimo un evento creado.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en la sección de eventos		Que envíe al usuario a la página con la lista de eventos			
2	Localizar el evento a editar y hacer clic en él		Que envíe al usuario a la página con los detalles de ese evento.			
3	Localizar el botón de “Eliminar Evento” y hacer clic en él		El sistema muestra un mensaje para que el usuario confirme que desea eliminar ese evento.			
4	Hacer clic en el botón para eliminar el evento		El sistema elimina al evento de la base de datos			

Post-Condición: El evento es eliminado de la base de datos.

Figura 38.

2.15. Crear un evento como administrador

ID del Caso de Prueba: 15

Nombre de la prueba: Crear un evento como administrador

Descripción: Probar que, como administrador, es posible crear un evento

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión con un usuario que tenga permisos de administrador

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en el botón de “Crear evento”		Que envíe al usuario a la página de creación de evento			
2	Insertar datos a los campos correspondientes.	Nombre: Salud 360 Lugar: ITESM Descripción: Conferencias y talleres dirigidos a alumnos que estén interesados en temáticas de la salud Fecha: 1/1/2015 Hora de inicio: 0:00 Hora de terminación: 23:59				
3	Hacer clic en el botón de “Guardar cambios”		Que envíe al usuario a la vista de ese evento, y que se muestren los datos que se habían proporcionado.			

Post-Condición: El evento es creado con los datos que se le proporcionaron

Figura 39

ID del Caso de Prueba: 15 FA 1

Nombre de la prueba: Crear un evento como administrador incorrectamente

Descripción: Probar que el sistema no permita crear un evento incorrectamente

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión con un usuario que tenga permisos de administrador

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en el botón de “Crear evento”		Que envíe al usuario a la página de creación de evento			
2	Dejar algún campo vacío					
3	Hacer clic en el botón de “Guardar cambios”		Que muestre un error al usuario, indicando que el campo no puede estar en blanco			

Post-Condición: El evento no es creado y se le pide al usuario que inserte los datos necesarios.

Figura 40

2.16. Ver un evento como administrador

ID del Caso de Prueba: 16

Nombre de la prueba: Ver como administrador

Descripción: Probar que, como administrador, es posible ver un evento

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Que haya iniciado sesión con una cuenta administradora y que haya por lo menos un evento creado.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en la sección de Eventos		Que envíe al usuario a la lista de eventos			
2	Hacer clic sobre cualquier evento		Que envíe al usuario a la vista de ese evento, desplegando toda su información, y los botones de “Editar evento” y “Crear evento”			

Post-Condición: Se muestran en pantalla los datos del evento.

Figura 41

2.17. Ver usuario

ID del Caso de Prueba: 17

Nombre de la prueba: Ver a un usuario

Descripción: Probar que, como administrador, es posible ver detalles de un usuario

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba:

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Que el usuario ya esté creado, y que se esté iniciada sesión con una cuenta con permisos de administrador.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Ingresar a la lista de usuarios		Que se despliegue la lista de usuarios			
2	Seleccionar al usuario al que se desea ver		Que se muestren los datos del usuario en pantalla.			

Post-Condición: El administrador puede ver los datos de un usuario.

Figura 42

2.18. Editar usuario

ID del Caso de Prueba: 18

Nombre de la prueba: Editar usuario

Descripción: Probar que, como administrador, es posible editar la información de un usuario

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Que el usuario ya esté creado y que se esté iniciada sesión como administrador.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Ingresar a la lista de usuarios		Que se despliegue la lista de usuarios			
2	Seleccionar al usuario al que se desea ver		Que se muestren los datos del usuario en pantalla.			
3	Hacer clic en el botón de “editar usuario”		Que se muestre en pantalla la forma para ingresar datos del usuario			
4	Ingresar todos los datos requeridos sin dejar nada en blanco					
5	Hacer clic en el botón de “Guardar cambios”		Se guardan los nuevos datos del usuario			

Post-Condición: Se guardan los nuevos datos del usuario y se muestran en pantalla.

Figura 43

ID del Caso de Prueba: 18 FA 1

Nombre de la prueba: Editar usuario incorrectamente

Descripción: Probar que el sistema no permita la edición incorrecta de un usuario

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Que el usuario ya esté creado y que se esté iniciada sesión como administrador.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Ingresar a la lista de usuarios		Que se despliegue la lista de usuarios			
2	Seleccionar al usuario al que se desea ver		Que se muestren los datos del usuario en pantalla.			
3	Hacer clic en el botón de “editar usuario”		Que se muestre en pantalla la forma para ingresar datos del usuario			
4	Dejar algunos de los campos en blanco	Probar con cada campo				
5	Hacer clic en el botón de “Guardar cambios”		Se muestra un error explicando que hacen falta datos			

Post-Condición: Se muestra un error y no se guardan los cambios.

2.19. Borrar usuario

ID del Caso de Prueba: 19

Nombre de la prueba: Borrar usuario

Descripción: Probar que, como administrador, es posible borrar un usuario

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión como administrador, y que la cuenta ya esté creada.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Ingresar a la lista de usuarios		Que se despliegue la lista de usuarios			
2	Seleccionar al usuario al que se desea ver		Que se muestren los datos del usuario en pantalla.			
3	Hacer clic en el botón de “Borrar usuario”		Se muestra un mensaje para que el usuario confirme que quiere borrar a la cuenta.			
4	Seleccionar “aceptar”		Se muestra un mensaje de “Borrado exitosamente” y el sistema redirige al usuario a la lista de usuarios			

Post-Condición: El usuario es borrado del sistema, así como los eventos creados por el mismo.

Figura 45

ID del Caso de Prueba: 19 FA 1

Nombre de la prueba: Cancelar eliminación de usuario

Descripción: Probar que, como administrador, es posible cancelar la eliminación de un usuario

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Haber iniciado sesión como administrador y que el evento exista

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Ingresar a la lista de usuarios		Que se despliegue la lista de usuarios			
2	Seleccionar al usuario al que se desea ver		Que se muestren los datos del usuario en pantalla.			
3	Hacer clic en el botón de “Borrar usuario”		Se muestra un mensaje para que el usuario confirme que quiere borrar a la cuenta.			
4	Seleccionar “cancelar”		Se regresa a la forma.			

Post-Condición: El usuario no es borrado del sistema.

Figura 46

2.20. Crear usuario

ID del Caso de Prueba: 20
 Nombre de la prueba: Crear un usuario
 Descripción: Probar que, como administrador, es posible crear un usuario
 Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán
 Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015
 Prueba ejecutada por
 Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Se inicia sesión como administrador.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Seleccionar opción de “Crear usuario”		Se muestra la forma para crear un usuario			
2	Escribir los datos del usuario	Nombre: Juan Carlos Número: 117826 Correo: juancarlos@mail.com EsAdministrador: falso Carrera: ITC				
3	Hacer clic en el botón de “Crear usuario”		El sistema crea el usuario y muestra el mensaje de “Usuario creado exitosamente” y redirige a la pantalla de usuarios.			

Post-Condición: Se guarda el nuevo usuario y redirige a la lista de usuarios

Figura 47

ID del Caso de Prueba: 20 FA 1
Nombre de la prueba: Crear un usuario incorrectamente
Descripción: Probar que el sistema no permite crear usuarios incorrectamente (sin datos)
Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán
Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015
Prueba ejecutada por
Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Se inicia sesión como administrador.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Seleccionar opción de “Crear usuario”		Se muestra la forma para crear un usuario			
2	Escribir los datos del usuario incompletos	Dejar un campo vacío; una vez para cada uno.				
3	Hacer clic en el botón de “Crear usuario”		El sistema despliega un error explicando que hace falta información.			

Post-Condición: Se despliega un error y el sistema continúa pidiendo datos.

Figura 48.

2.21. Ver logs

ID del Caso de Prueba: 21

Nombre de la prueba: Ver *logs*

Descripción: Probar que, como administrador, es posible ver los *logs*.

Diseñador de la prueba: Juan Carlos Guzmán

Fecha de diseño de prueba: 23 de abril del 2015

Prueba ejecutada por

Fecha de ejecución de prueba

Pre-condición: Se inicia sesión como administrador.

Paso	Paso de la prueba	Datos de la prueba	Resultado esperado	Resultado	Estatus (Pasa/Falla)	Notas
1	Hacer clic en la opción de “Ver logs”		El sistema muestra todas las interacciones que ha habido entre el sistema y todos los usuarios.			

Post-Condición: el sistema muestra los *logs*.

Figura 49.

Sección V

Manual de Usuario

para

Sistema de Eventos TEC.

Versión 1.1~~00~~

29 Abril~~25-Marzo~~, 2015

Revisiones

Versión	Autor	Descripción de la Versión	Fecha completada
1.0	Marco Peyrot	Revisión general del documento y cambio de formato	29/Abril/2015

Tabla de contenidos

1. INFORMACIÓN GENERAL.....	5
1.1. VISTA GENRAL.....	5
1.2. ORGANIZACIÓN DEL MANUAL.....	5
2. RESUMEN DEL SISTEMA.....	7
2.1. CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA.....	7
2.2. NIVELES DE ACCESO DE LOS USUARIOS.....	7
2.3. CONTINGENCIAS.....	7
3. INTRODUCCIÓN A LA APLICACIÓN.....	9
3.1. ACCESO A LA APLICACIÓN.....	9
3.2. MENÚ DE LA APLICACIÓN.....	9
3.3. CREACIÓN DE UNA CUENTA.....	10
3.4. SALIDA DEL SISTEMA.....	10
4. USO DEL SISTEMA.....	12
4.1. FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA.....	12

1.0 Información General

1. Información General

La sección de información general explica en términos generales el sistema y el propósito para el que fue creado.

1.1. Vista General

El Sistema de Eventos ITESM funciona para informar a personas del Tecnológico de Monterrey sobre eventos que se realizarán dentro del campus, mostrándolos por medio de un calendario. Este sistema está desarrollado en plataforma web para presentar una gran portabilidad y ser accesible en todas las computadoras y dispositivos móviles. Los principales involucrados en la creación de eventos son los profesores, directores y representantes de alumnos, sin embargo cualquier persona que tenga la dirección URL de la página podrá visualizar los eventos ya creados en el sistema.

1.2. Organización del Manual

El manual está dividido en 5 secciones:

- Información General: se explica en términos generales el Sistema de Eventos ITESM y el propósito.
- Resumen del Sistema: proporciona una visión general del sistema. Se habla sobre los usos de la aplicación, la configuración del sistema, los accesos que tienen los usuarios y el comportamiento ante diferentes situaciones.
- Introducción a la Aplicación: se explica cómo tener acceso al Sistema de Eventos ITESM. Esta sección muestra de manera breve el menú del sistema.
- Uso del Sistema: provee una detallada descripción de las funciones del sistema.
- Reportes.

1.3. Requerimientos técnicos

Para poder ejecutar la aplicación, se requiere de la instalación previa del *framework* de Ruby on Rails. Tras la instalación, se debe de navegar por medio de la consola al directorio del sistema y ejecutar los siguientes comandos:

- a) `bundle install`
- b) `rake db:drop db:create db:migrate db:seed`
- c) `rails s`
- d) entrar en el navegador a `localhost:3000`

2.0 Resumen del Sistema

2. Resumen del Sistema

El Resumen del Sistema proporciona una visión general del mismo. Se detalla sobre los usos de la aplicación, la configuración del sistema, los accesos que tienen los usuarios y el comportamiento ante diferentes situaciones.

2.1. Configuración del sistema

El sistema opera en la web, funcionando correctamente para los navegadores más populares: Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox e Internet Explorer. La página funciona de manera responsiva, es decir, se adapta correctamente a distintas dimensiones de la pantalla y esta optimizado para visualizarse en dispositivos móviles.

2.2. Niveles de acceso de los usuarios

Cualquier persona puede utilizar la aplicación para visualizar eventos, pero solo ciertos usuarios pueden atender a los mismos, otros pueden crearlos y solo algunos pueden modificarlos o eliminarlos.

2.3. Contingencias

En caso de no tener acceso a internet no es posible entrar a la aplicación. En caso de perder la luz o la señal al momento de estar realizando cualquier acción antes de ser guardada, se perderá la acción.

3.0 Introducción a la Aplicación

3. Introducción a la aplicación

En Introducción a la Aplicación se explica cómo tener acceso al Sistema de Eventos ITESM. Esta sección muestra de manera breve el menú del sistema.

3.1. Acceso a la aplicación

El usuario posee o tiene acceso a una computadora o un dispositivo móvil, tiene internet y un navegador web con el que podrá acceder a la aplicación. Debe de tener conocimientos básicos de computación.

El usuario general deberá de ser una persona que sepa utilizar la computadora y pueda navegar sin problema por páginas web de escritorio y/o móvil. Comúnmente el usuario es provenientes del Tec de Monterrey enrolados en el mundo estudiantil, profesional y académico.

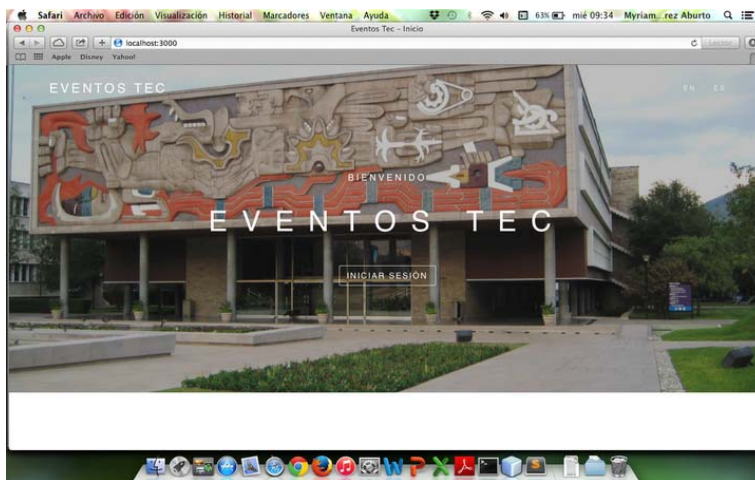
En cualquier navegador (Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox e Internet Explorer) ir a la página web: <http://www.eventostec.com/> . En la página mencionada anteriormente, se pueden visualizar los eventos y sus detalles.

Para tener acceso al sistema, teniendo acceso a la creación y edición de eventos, se debe de tener una cuenta que un administrador le brindo al usuario anteriormente.

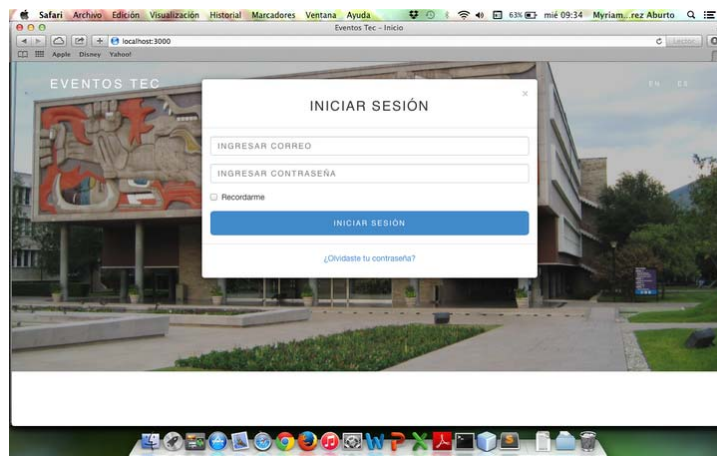
Teniendo una cuenta, se tiene acceso seleccionando el botón “Iniciar Sesión” en la página inicial de la plataforma.

3.2. Menú de la aplicación

El Sistema de Eventos ITESM tiene diferentes secciones, la siguiente imagen muestra como se ve el menú principal al entrar a la página web:



En caso de iniciar sesión, el usuario o administrador tiene acceso al siguiente menú en el cual el sistema le da permiso de visualizar más acciones posibles que puede realizar:



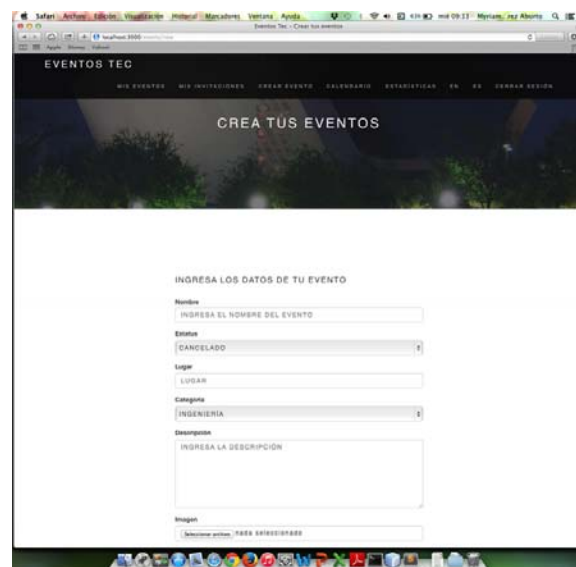
3.3. Creación de una cuenta

Para tener acceso al sistema, teniendo acceso a la creación y edición de eventos, se debe de tener una cuenta que un administrador o directivo del ITESM le brindo al usuario anteriormente.

Cualquier persona puede tener acceso a la plataforma para ver los eventos y sus respectivos detalles.

3.4. Salida del sistema

Para salir del sistema el usuario deberá de seleccionar el botón de “Cerrar Sesión”



4.0 Uso del Sistema

4. Uso del sistema

Uso del Sistema provee una detallada descripción de las funciones del sistema.

4.1. Funcionalidad del sistema

A continuación se presenta cada acción que puede realizar el sistema 1.0 de Eventos Tec y sus respectivas instrucciones:

4.1.1. Iniciar sesión

1. El usuario entra a la pantalla de inicio de sesión.
2. El usuario ingresa el correo de la cuenta registrada.
3. El usuario ingresa la contraseña de la cuenta.
4. El usuario da clic en el botón de aceptar.
5. El sistema lo manda a la página del sistema cuando se inicia sesión.

4.1.2. Cerrar sesión

1. El usuario da clic en el apartado de cerrar sesión
2. El sistema verifica que no haya procesos incompletos por el usuario
3. El sistema destruye la sesión actual del sistema
4. El sistema redirige a la pantalla de iniciar sesión

4.1.3. Configurar aplicación

1. El usuario entra a la sección de configuración del sistema.
2. El usuario selecciona a cambiar el tiempo que dura la sesión activa después de inactividad.
3. El sistema da clic en el botón de aceptar.
4. El sistema guarda los cambios y se despliega un mensaje de confirmación.

4.1.4. Recuperar contraseña

1. El usuario da clic en el link de recuperar contraseña de la ventana de *login*
2. El sistema muestra la página para ingresar un correo electrónico al cual enviar las instrucciones de recuperar contraseña
3. El sistema genera un link y se lo envía al usuario.
4. El usuario da clic en el link enviado en el correo
5. Al dar clic el link manda al usuario a la página donde se reingresara la nueva contraseña
6. El usuario da clic en cambiar contraseña

7. El usuario es mandado a la página de *login* para que el usuario inicie sesión con su nueva contraseña

4.1.5. Ver evento de usuario

1. El usuario selección la opción de mis eventos.
2. El sistema le despliega una lista con sus eventos.
3. El usuario selecciona “ver” en un evento en específico.
4. El sistema le despliega la información relacionada a ese evento.

4.1.6. Editar evento de usuario

1. El usuario selecciona la opción de mis eventos.
2. El sistema le despliega una lista con sus eventos.
3. El usuario selecciona la opción de editar.
4. El sistema le muestra los campos necesarios para editar dicho evento.
5. El usuario introduce los nuevos datos.
6. El usuario da clic en la opción de actualizar.
7. El sistema muestra mensaje de confirmación.
8. El usuario confirma la actualización del evento.
9. El sistema actualiza la información del evento.

4.1.7. Borrar evento de usuario

1. El usuario selecciona la opción de mis eventos.
2. El sistema le despliega una lista con sus eventos.
3. El usuario selecciona la opción de eliminar de un evento.
4. El sistema muestra mensaje de confirmación.
5. El usuario confirma la eliminación del evento.
6. El sistema borra el evento del sistema.

4.1.8. Crear evento de usuario

1. El usuario da clic en la opción de crear evento.
2. El usuario llena los datos correspondientes del evento.
3. El usuario oprime la opción de crear.
4. El sistema despliega un mensaje de confirmación.
5. El usuario confirma el evento.
6. El sistema crea el evento.

4.1.9. Invitar usuarios registrados a eventos

1. El usuario da clic sobre la opción de invitar personas
2. El sistema despliega una lista de las personas registradas en el sistema
3. De la lista desplegada, el usuario selecciona las personas que desea invitar al evento

4. El usuario después de seleccionar a todas las personas a invitar, da clic en aceptar
5. El sistema despliega alerta de confirmación
6. El usuario confirma la(s) invitación(es)
7. El sistema almacena todo en base de datos y manda los correos a las personas seleccionadas

4.1.10. Confirmar invitación de evento

1. El usuario recibe una invitación a un evento.
2. El usuario selecciona la invitación al evento.
3. El sistema le muestra información del evento y la opción de confirmar su participación al evento.
4. El usuario elige una de las opciones disponibles.
5. El sistema guarda la confirmación del evento.

4.1.11. Ver calendario de eventos

1. La persona o usuario selecciona ver calendario de eventos.
2. El sistema despliega la información de los eventos disponibles.

4.1.12. Ver estadísticas de eventos

1. El usuario ingresa a la sección de estadísticas
2. El sistema despliega las estadísticas de los eventos en general

4.1.13. Editar evento como administrador

1. El usuario realiza un *login* al sistema.
2. El usuario da clic en el botón de “Modificar Evento” en la pantalla de ver un evento.
3. El sistema muestra una forma para modificar la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas).
4. El usuario da clic en el botón para guardar el evento.
5. El sistema toma la información y modifica el evento en la base de datos.

4.1.14. Borrar evento como administrador

1. El usuario da clic en el botón de “Eliminar Evento” en la pantalla de ver un evento.
2. El sistema muestra un mensaje para que el usuario confirme que desea eliminar ese evento.
3. El usuario da clic en el botón para eliminar el evento.
4. El sistema elimina el evento en la base de datos.

4.1.15. Crear evento como administrador

1. El usuario da clic en el botón de “Nuevo Evento”
2. El sistema muestra una forma para llenar la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas).
3. El usuario da clic en el botón para guardar el evento.
4. El sistema toma la información y registra el evento en la base de datos

4.1.16. Ver evento como administrador

1. El usuario da clic en el botón de “Ver Evento” en la pantalla principal.
2. El sistema muestra la información del evento (título, descripción, fecha, hora y personas invitadas).

4.1.17. Ver usuario

1. Administrador selecciona “ver” en el usuario que desea editar del sistema.
2. El sistema muestra la información del usuario.

4.1.18. Editar usuario

1. Administrador selecciona “ver” en el usuario que desea editar del sistema.
2. El sistema muestra la información del usuario.
3. El administrador da clic en editar usuario.
4. El sistema muestra la forma de datos del usuario.
5. El administrador cambia la información del usuario.
6. El sistema valida la información modificada del usuario.
7. El sistema cambia la información del usuario y muestra el mensaje de “Usuario editado exitosamente”
8. El sistema redirige a la pantalla de ver usuario.

4.1.19. Borrar usuario

1. Administrador selecciona “ver” el usuario que desea eliminar del sistema.
2. El sistema muestra la información del usuario.
3. El administrador da clic en eliminar usuario.
4. El sistema muestra un diálogo de confirmación.
5. El administrador selecciona aceptar, para borrar el usuario.
6. El sistema borra el usuario y sus eventos y muestra el mensaje de “Usuario borrado exitosamente.
7. El sistema redirige a la pantalla de listado de usuarios.

4.1.20. Crear usuario

1. Administrador selecciona crear usuario en el menú de opciones.
2. El sistema muestra la forma para crear usuario.
3. El administrador proporciona los datos del usuario a crear.
4. El sistema valida la información proporcionada del usuario.
5. El sistema crea el usuario y muestra el mensaje de “Usuario creado exitosamente” y redirige a la pantalla de usuarios.

4.1.21. Ver logs

1. El usuario da clic en el botón de “Ver Logs” en la pantalla principal.
2. El sistema muestra todas las interacciones que han habido entre el sistema y todos los usuarios.

4.1.22. Ver detalle de eventos

1. El usuario se encuentra viendo la lista de eventos
2. Selecciona un evento
3. Se despliegan los detalles del evento en pantalla.

Sección VI

Reporte Final

El proyecto, al final del período de desarrollo que se nos otorgó, terminó siendo un éxito. Nuestro equipo de desarrollo, aunque al final trabajó únicamente en documentación, alcanzó a producir el sitio web con la mayoría de sus requerimientos; aquellos que no fueron cumplidos fueron agregados por el Equipo 1, como parte de un acuerdo al que se llegó. Se cree que fue una experiencia enriquecedora para todos los integrantes del Equipo 2, ya que fue una oportunidad de aprender no sólo un nuevo lenguaje de programación o una técnica de desarrollo, sino también formas de trabajo en equipo y de comunicación; debilidades que encontramos desde el comienzo de nuestro proyecto.

Nuestro sitio, que incluye a la base de datos, está preparada para ser utilizada por el ITESM y, aunque no es un hecho, eso podría ser una realidad. De esta manera, hemos creado un sistema que no sólo sirve para completar con un proyecto de una clase, sino que satisface las necesidades de un cliente real y será utilizado potencialmente por usuarios reales.

En retrospectiva, se cree que se pudo haber trabajado de mejor manera si el Equipo 2 se hubiera comunicado mejor, tanto consigo mismo como con el Equipo 1. El arranque fue lento, por lo que en las últimas etapas del proyecto se tuvo que trabajar con más intensidad. Afortunadamente, eso no impidió que se pudiera terminar a tiempo.

Las dificultades que el equipo tuvo para realizar el proyecto fueron principalmente técnicas: como el Equipo 2 no conocía el lenguaje Ruby ni la plataforma Rails, se tuvo que hacer mucho estudio e investigación para poder sacar el proyecto adelante. No obstante, como se mencionó anteriormente, esto resultó en un aprendizaje muy elevado. Adicionalmente, una de las dificultades fue el no tener muy claro, desde el principio, todo lo que el proyecto abarcaba. Inicialmente, se pensaba que el Equipo 2 realizaría la base de datos, mientras que el Equipo 1 realizaría el sitio web. Es por eso que el arranque del proyecto fue lento; no se estaba preparado para trabajar tanto como al final se hizo; en contraste, poco a poco se le hizo saber al Equipo 2 de más tareas que el Equipo 1 esperaba que fueran realizadas por ellos.

Como se mencionó al principio del documento, a pesar de dichas dificultades, el proyecto fue un éxito y se logró llegar a las metas esperadas en el tiempo esperado. Hubo mucho aprendizaje de por medio, pero nuestro equipo fue capaz de sobrepasar sus limitaciones.

Anexos

ITESM

Proyecto Final;
Bases de Datos

Ing. Juan Raúl Esparza

**Fase 2 – Mapeo del Diseño Conceptual al Modelo Relacional y
Prototipo del Sistema**

Abril 2015

Marco Antonio César Peyrot Carrión, A00815262

Myriam María Gutiérrez Aburto, A00617060

Juan Carlos Guzmán, A01175826

Antonio Letayf Assad, A01191700

1. Introducción

El presente documento agrupa la información general sobre el avance del proyecto de la materia de base de datos MTY.TC1020.2.1511.14788. De forma más específica, se muestra la estructura interna que conforma la base de datos y funcionamiento general de la aplicación que tiene acceso a dicha base de datos. Ya que representa un avance y no el producto final, el texto actual puede ser sometido a cambios o correcciones posteriores.

Contenido:

• 2.Diseño de la base de datos relacional.....	01
• 3.Diagrama de los esquemas relacionales.....	02
• 4. Dependencias funcionales.....	05
• 5.Script para la creación de la base de datos.....	07
• 6.Script para la creación de registros.....	07
• 7.Script de los <i>queries</i> en SQL.....	08
• 8. Instancias de la base de datos.....	09
• 9. Prototipo.....	10
• 10. Conclusión.....	15
• 11. Referencias.....	15
• 12. Bitácoras.....	15
• Anexos.....	19

1.1. Alcance

Como se mencionó en el documento de la fase 1, la aplicación será diseñada para el uso del Tec de Monterrey. Su funcionalidad y propósito se definen en dicho documento. Se exhorta al lector la lectura del documento para mayor información. Parte del contenido y su justificación se definió en la fase anterior por lo que se considera que se posee el conocimiento previo ubicado ahí.

2. Diseño de la base de datos relacional

En el presente documento se especifican las tablas de generadas a partir del diagrama ER versión 1.1. Consiste de 7 tablas identificadas con mayúsculas. Se utilizó la siguiente nomenclatura:

- Llaves primarias y candidatas con subrayado, la primaria se identifica con {PK}.
- Llaves foráneas con subrayado.
- Llaves primarias que a la vez son foráneas con subrayado.

Las tablas no están normalizadas más allá de 3NF (Tercera forma normal, por sus siglas en inglés). De la misma forma cabe mencionar que las tablas cambiaron ligeramente en nomenclatura al momento de pasarlas a la plataforma de desarrollo correspondiente (Ruby on Rails), debido principalmente por la eliminación de acentos y 'ñ'.

USUARIO (Correo {PK}, Matricula, Nombre, Rol, Contraseña, CarreraID, Admin)

CARRERA (CarreraID {PK}, Nombre, DepartamentoID)

DEPARTAMENTO (DepartamentoID {PK}, Nombre)

EVENTO (EventoID {PK}, Descripción, Status, Lugar, Categoría, Nombre, Imágenes)

INVITACIÓN (EventoID {PK}, InvitadoID {PK}, anfitriónID {PK}, Respuesta)

ES_DUEÑO_DE (UsuarioID {PK}, EventoID {PK})

HORARIO (EventoID {PK}, Fecha, HoraInicio, HoraFin)

A continuación se detallan los nombres que le fueron asignados a cada entidad al momento de implementarlas en Ruby on Rails. Cada nombre va acompañado del tipo de dato con el que será representado en la base de datos.

USER (user_id: PK, email: string, name: string, number: string, role: integer, isAdmin: boolean, studyplan_id: integer)

STUDYPLAN (studyplan_id: PK, name: string, department_id: integer, acronym: string)

DEPARTMENT (department_id: PK, name: string)

EVENT (event_id: PK, name: string, status: integer, place: string, category: integer, description: text, image: string, user_id: integer)

INVITATION (invitation_id: PK, event_id: integer, host_id: integer, guest_id: integer, response: integer)

USER_EVENT (user_event_id: PK, user_id: integer, event_id: integer)

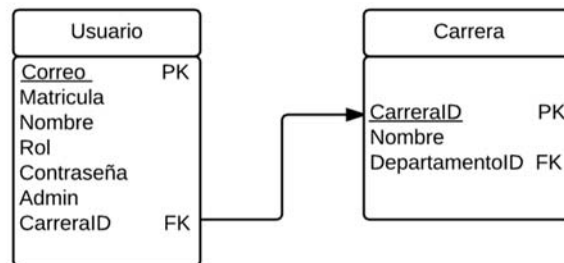
SCHEDULE (schedule_id: PK, event_id: integer, date: date, start: time, end: time)

3. Diagramas de los esquemas relacionales

En la presente sección se muestran las relaciones que existen entre las distintas tablas que conforman la base de datos.

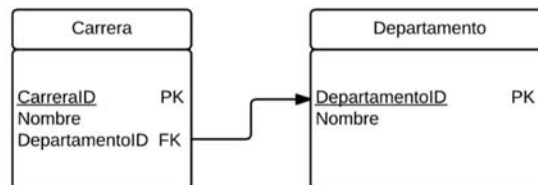
3.1. Usuario - Carrera

En el Tec, por cada carrera, existen muchos estudiantes inscritos. Cada estudiante será identificado dentro de la base de datos con su correo y la carrera a la que pertenece. El siguiente diagrama muestra cómo es que existe una relación entre la tabla “Usuario” y “Carrera”, ya que “CarreraID” es parte de ambas y es una llave foránea proveniente de “Usuario”. Las carreras tienen un identificador y algunos usuarios son parte de una carrera.



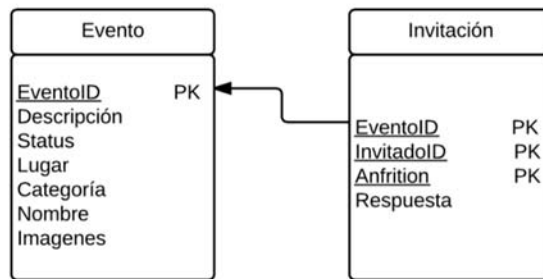
3.2. Carrera - Departamento

Al mismo tiempo, la tabla “Carrera” y “Departamento” se relacionan entre sí, ya que el atributo “DepartamentoID” es una llave foránea de “Carrera” y primaria de “Departamento”. Cada departamento tiene un identificador y las carreras son parte de un departamento.



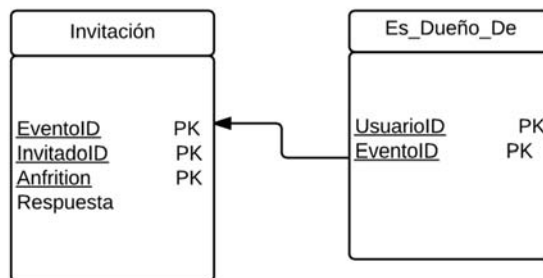
3.3. Evento – Invitación

También, existe una relación entre “Evento” e “Invitación”, ya que la llave primaria “EventoID” forma parte de ambas tablas. Cada evento tiene un identificador y la invitación es para un evento en específico que se distingue por el mismo identificador.



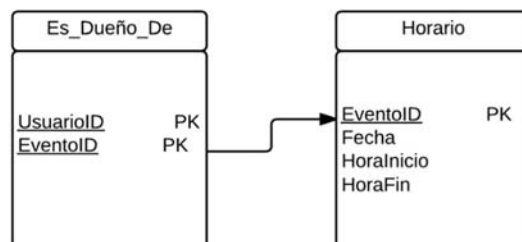
3.4. Invitación – Es_Dueño_De

Asimismo, la misma llave primaria “EventoID” es parte de la tabla “Es_Dueño_De” y se relaciona con “Invitación”. Hay un dueño de cada evento, que se relaciona con el identificador del evento, que debe de coincidir con el ID de la invitación.



3.5. Es_Dueño_De – Horario

Por último, la llave primaria “EventoID” también está incluida en Horario, ya que es necesaria la relación porque cada evento tiene un horario independiente. El mismo “EventoID”, identificador de un evento, se relaciona con la tabla horario, ya que tiene una hora en específico cada evento que alguien crea o va a asistir.



4. Dependencias funcionales

Con base en las tablas presentadas en la sección 2, a continuación se detallan las dependencias funcionales de las tablas empleadas por la base de datos. El diseño de las dependencias consiste en las mismas tablas de la sección 2, pero con unas flechas que indican dependencia.

4.1. Departamento

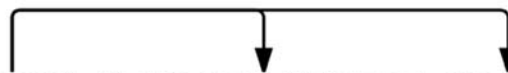
Un registro de la tabla departamento está representado por el atributo department_id que actúa como llave primaria, mediante éste es posible identificar el atributo name, que es el nombre del departamento.



DEPARTMENT (department_id: PK, name: string)

4.2. Evento de Usuario

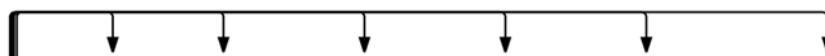
Un registro de la tabla User_Event está representado por user_event_id como llave primaria y mediante esta tiene acceso a los atributos user_id y event_id que representan el dueño del evento y el evento que le pertenece respectivamente.



USER_EVENT (user_event_id: PK, user_id: integer, event_id: integer)

4.3. Usuario

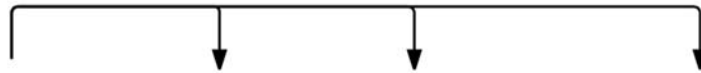
Un registro de la tabla user está representada por el atributo user_id como llave primaria, sin embargo, para efectos prácticos también será identificable por el atributo email (correo); ambos con la restricción de ser únicos. Con cualquiera de estas llaves se tiene acceso a su nombre, matrícula, papel o función que desempeña dentro de la institución, si se trata de un administrador de la aplicación, y la carrera a la que pertenece.



USER (user_id: PK, email: string, name: string, number: string, role: integer, isAdmin: boolean, studyplan_id: integer)

4.4. Carrera

Un registro de la tabla studyplan está representada por el atributo studyplan_id como llave primaria. Mediante la anterior se tiene acceso a su nombre, departamento al que pertenece y sus siglas.



STUDYPLAN (studyplan_id: PK, name: string, department_id: integer, acronym: string)

4.5. Evento

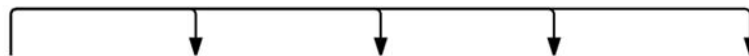
Un registro de la tabla event está representada por el atributo event_id como llave primaria. Mediante la anterior se tiene acceso a su nombre, estatus, lugar en el cual se llevará a cabo, la categoría en la cual entra de acuerdo a su contenido o función, una breve descripción del mismo, una imagen o poster y la llave foránea del dueño.



EVENT (event_id: PK, name: string, status: integer, place: string, category: integer, description: text, image: string, user_id: integer)

4.6. Invitación

Un registro de la tabla invitation está representada por el atributo invitation_id como llave primaria. La función de dicho registro consiste en identificar al dueño del evento del cual se está realizando la invitación, el evento al que pertenece dicha invitación y el usuario al que se le está realizando la invitación. Los primeros son necesarios ya que un evento puede tener varios dueños.



INVITATION (invitation_id: PK, event_id: integer, host_id: integer, guest_id: integer, response: integer)

4.7. Horario

Un registro de la tabla schedule está representada por el atributo schedule_id como llave primaria. Esta tabla es necesaria porque un evento puede darse en varios horarios. Cada registro de la tabla contiene: el evento al que pertenece el horario, la fecha en que se llevará a cabo el evento y las horas específicas de inicio y fin del mismo.



5. Script para la creación de la base de datos

Para crear la base de datos se utilizó la plataforma de Ruby on Rails. Con el fin de crear la base de datos se implementaron diferentes controladores para cada una de las entidades. Los controladores que se hicieron fueron:

- departmets_controller, anexo 1.1
- events_controller, anexo 1.2
- invitations_controller, anexo 1.3
- schedules_controller, anexo 1.4
- studyplans_controller, anexo 1.5
- userevents_controller, anexo 1.6
- users_controller Anexo 1.7

Cada uno de estos controladores tiene la capacidad de mostrar/enseñar un registro, crear un nuevo registro, editar uno existente, y finalmente crear o destruir uno. Este conjunto de operaciones se denomina operaciones CRUD (Crear, leer, actualizar y destruir, por sus siglas en inglés).

No obstante, los parámetros que forman parte de cada de las tablas se especifican y crean de forma específica en el archivo schema. Dentro de este archivo se colocará explícitamente cada atributo de las tablas con la información que van a tener y los tipos de datos que son necesarios para el cumplimiento de los requerimientos. Cabe mencionar que las tablas fueron creadas siguiendo los estándares de Ruby On Rails. El schema se muestra en el anexo 2.

6. Script para la creación de registros

Para la creación de los registros se utilizaron los views de Ruby on Rails. Dentro de estas interfaces se encuentran programadas las restricciones de integridad; gracias a las

cuales se evita meter información que corrompa a las tablas existentes. Cada entidad posee una vista index (mostrar todos los registros existentes), edit (editar un registro específico), show (mostrar todos los atributos de un registro específico), y new (crear un nuevo registro, declarando todos sus atributos).

Todas las vistas para crear un evento se muestran en los siguientes anexos:

- departments, anexo 3.1
- events anexo 3.2
- invitations, anexo 3.3
- schedules, anexo 3.4
- studyplans, anexo 3.5
- userevents, anexo 3.6
- users, anexo 3.

7. Script de los queries en SQL

7.1. Código para desplegar los eventos que pertenecen a un usuario

Dicho código fue utilizado para desplegar los eventos de la página “Mis eventos.”

```
<% @events.find_each do |event| %>
  <% @userevents.find_each do |userevent| %>
    <%if userevent.event.id == event.id && userevent.user.id == current_user.id %>
      <div class="col-sm-6 col-md-6 col-lg-6">
        <div class="gallery-item">
          <div class="gallery-image">
            <a href="/events/<%= event.id %>" class="gallery" title="<%= event.name %>">
              
              <div class="gallery-caption">
                <div class="gallery-icon">
                  <span class="icon-magnifying-glass"></span>
                  <h5><%= event.name %></h5>
                </div>
              </div>
            </a>
          </div>
        </div>
      </div>
    <% end %>
  <% end %>
<% end %>
```

7.2. Código para obtener las carreras a las que pertenece un evento

Dicho código fue usado en la página principal, para identificar cada evento con sus respectivas carreras y así poder filtrarlos según la carrera que el usuario elija.

```

<ul id="works-grid" class="works-grid works-grid-gut works-grid-3 works-hover w".style="position:
relative; height: 592px;">
  <% @events.each do |event| %>
    <li class="work-item <% @userevents.find_each do |userevent| %> <%if userevent.event.id
    == event.id %> <%= userevent.user.studyplan.acronym %><% end %> <% end
    %>".style="position: absolute; left: 0px; top: 0px;">
      <a href="/events/ <%= event.id %>">
        <div class="work-image">
          
        </div>
        <div class="work-caption font-alt">
          <h3 class="work-title"><%= event.name %></h3>
          <div class="work-descr">
            <%= event.description %>
          </div>
        </div>
      </a>
    </li>
  <% end %>
</ul>

```

8. Instancias de la base de datos

En seguida se muestran ejemplos de cómo se podría llenar la base de datos. Dichos ejemplos no necesariamente serán utilizados en la aplicación final. Los ejemplos consisten de registros ficticios que podrían conformar las tablas de la base de datos del proyecto. El objetivo de la presente sección es ejemplificar de una forma más específica los contenidos de las tablas.

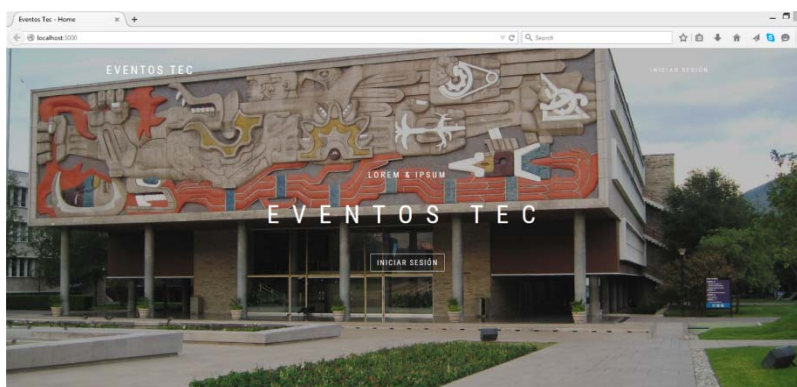
- *Departamentos:*
 - *departamento_id: 1, nombre: Matemáticas*
 - *departamento_id: 2, nombre: Física*
 - *departamento_id: 3, nombre: Medicina*
- *Carreras:*
 - *carrera_id: 1, nombre: Ing. en Tecnologías Computacionales, acrónimo: ITC, departamento: Tecnologías de la Información*
 - *carrera_id: 2, nombre: Carrera1, acrónimo: Carr1, departamento: Departamento1*
 - *carrera_id: 3, nombre: Carrera2, acrónimo: Carr2, departamento: Departamento1*
- *Eventos:*
 - *evento_id: 1, nombre: Evento1, estatus: 1, lugar: Lugar1, Categoría: 1, Descripción: Evento número 1, Imgen: URL1, usuario: Usuario1*
 - *evento_id: 2, nombre: Evento2, estatus: 1, lugar: Lugar1, Categoría: 2, Descripción: Evento número 2, Imgen: URL2, usuario: Usuario1*
 - *evento_id: 3, nombre: Evento1, estatus: 3, lugar: Lugar2, Categoría: 3, Descripción: Evento número 3, Imgen: URL3, usuario: Usuario2*

9. Prototipo

En la presente sección se muestran las distintas vistas que conforman la aplicación que corre la base de datos. De forma específica, se busca ejemplificar el uso cotidiano de la página web así como la navegación a través de ella. Esta explicación acerca del funcionamiento general de la página mostrará además el avance del proyecto así como prueba del uso de la base de datos.

9.1. Vista de Home (Inicio)

En esta vista se le presentan al usuario las opciones de crear una cuenta nueva o iniciar sesión con una existente. Así mismo, puede tener una vista rápida de los eventos actuales y las carreras disponibles en el Tec.



9.2. Sesión de Usuario

En esta vista, se le permite al usuario iniciar una sesión. De esta manera, podrá tener acceso a sus eventos e invitaciones. De igual manera, esta vista le permite al usuario pedir que se le envíe un correo con sus datos o picarle al botón de crear una cuenta nueva.



9.3. Crear Cuenta

En esta vista se le permite a una persona crear un usuario; dado que los datos que se piden sean llenados de manera satisfactoria. Además, hay un botón para iniciar sesión.

Sign up

EVENTOS TEC

INICIAR SESIÓN

Email

Password (8 characters minimum)

Password confirmation

User's number:

User's name:

User's role:

User is admin:

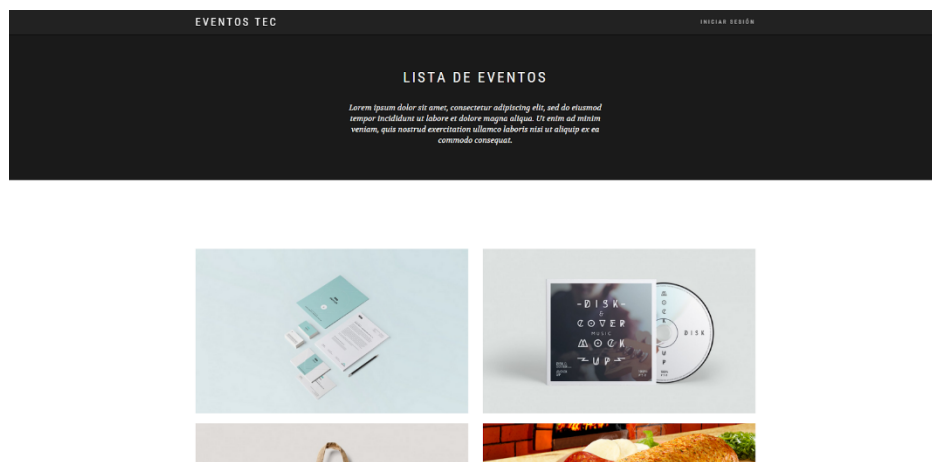
User's studyplan:

Sign up

Log in

9.4. Lista de eventos

En esta vista, se pueden ver todos los eventos que están dados de alta en el sitio, y te permite dar clic en ellos, para ver sus detalles.



9.5. Crear evento

En esta vista, se le permite a un usuario que a ha iniciado sesión crear un evento; siempre y cuando se cumplan con todos los campos de información requeridos. Una vez que se crea, el evento, queda registrado en el sitio, pero sólo con el usuario actual como dueño; si se quiere que el evento tenga múltiples dueños, se tendrá que crear un “evento de usuario.”

The screenshot shows the 'CREA TU EVENTO' (Create Your Event) form. At the top, there is a navigation bar with the following links: EVENTOS TEC, MIO EVENTOS, MIO EVENTOS QUE ATENDER, CREAR EVENTO, CALENDARIO, ESTADISTICAS, and CERRAR SESION. The main heading is 'CREA TU EVENTO'. Below this, the form is titled 'INGRESA LOS DATOS DE TU EVENTO'. The form fields are: NOMBRE* (text input), ESTATUS* (dropdown menu), LUGAR* (text input), CATEGORIA* (dropdown menu), DESCRIPCION* (text area), and URL DE IMAGEN* (text input). A 'SUBMIT' button is located at the bottom of the form.

9.6. Ver evento

En esta vista, es posible ver los detalles de un evento que ya ha sido creado; muestra todos sus datos y le permite al usuario picarle al botón de editar.

The screenshot shows the 'EVENT1' details view. At the top, there is a navigation bar with the following links: EVENTOS TEC, MIO EVENTOS, MIO EVENTOS QUE ATENDER, CREAR EVENTO, CALENDARIO, ESTADISTICAS, and CERRAR SESION. The main heading is 'EVENT1'. Below this, there is a sub-heading 'Este es un evento de prueba de Juan Carlos'. The form displays the following details: NOMBRE: EVENT1, ESTATUS: 1, LUGAR: TESTSITE, CATEGORIA: 1, DESCRIPCION: ESTE ES UN EVENTO DE PRUEBA DE JUAN CARLOS, IMAGEN: HTTP://OSVSSO.DM2381.LIVEFILESTORE.COM/YDPYH2LV3SPROBORTOZIAFMPLY-LFOWJLWKADE1ZBF_FYV4CBRWQH-SDNSM-MDPCFXXRJSSSDVULCT_TUHAHEKXSTULKONMZIMSJKEVORF8XUJ52-ONYA-KXA7JDRHQM8AVLROETOCVJZ3PSCPG/WORK-1.JPG, and CREADOR DEL EVENTO: JUAN CARLOS GUZMAN. At the bottom, there is an 'EDITAR EVENTO' button.

9.7. Editar evento

Esta vista le permite al usuario editar los datos de un evento; una vez que cambie los datos deseados y le dé clic a “Submit,” el sitio actualizará los cambios, dado que los datos proporcionados cumplan con los requerimientos.

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

EVENT1

Este es un evento de prueba de Juan Carlos

INGRESA LOS DATOS NUEVOS DE TU EVENTO

EVENT1

1

TESTSITE

1

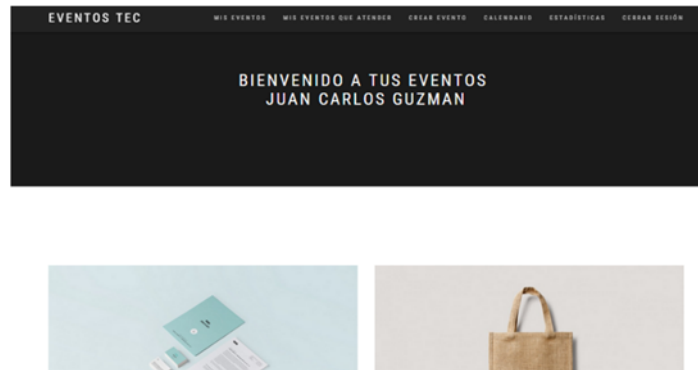
ESTE ES UN EVENTO DE PRUEBA DE JUAN CARLOS

HTTPS://DEV885.2M3801.LIVEFILESTORE.COM/Y0PFWZL/VS0P080T0

Submit

9.8. Mis eventos

En esta vista, se le permite a un usuario que ya ha iniciado sesión ver los eventos de los que es dueño, así como le permite dar clic en cada uno para revisar sus detalles.



9.9. Lista de horarios

En esta vista, se pueden ver los horarios asignados a cada uno de los eventos. Asimismo, permite eliminar, editar, o ver cada uno de ellos.

listing_schedules

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

EventDate	Start time	End time	
1	2015-04-082000-01-01 10:30:00 UTC	2000-01-01 12:00:00 UTC	ShowEditDestroy

[Create new Schedule](#)

9.10. Crear horario

En esta vista, es posible crear un horario para un evento. Es necesario crear dichos horarios porque un evento puede tener más de un horario y es imposible guardar todos dichos horarios en el modelo de los eventos.

New schedule

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

Event
Event1

Date
2015 April 8

Start
06:41

End
06:41

Save Schedule

9.11. Editar horario

En esta vista, es posible editar los datos de un horario, con finalidad de actualizar sus valores.

Editing schedule

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

Event
Event1

Date
2015 April 8

Start
10:30

End
12:00

Save Schedule

9.12. Ver horario

En esta vista, se puede ver el detalle de un sólo evento a la vez.

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

Start time: 2000-01-01 10:30:00 UTC
End time: 2000-01-01 12:00:00 UTC

9.13. Lista de eventos de usuario

En esta vista, se presentan todas las instancias de eventos de usuario, que sirven para indicar que un evento pertenece a uno o más usuarios. Además, le permite al usuario borrar, editar, ver, o crear eventos de usuario.

Listing userEvent

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

User ID	Event ID	
Juan Carlos Guzman	Event1	ShowEditDestroy
Juan Carlos Guzman	EventCombine	ShowEditDestroy
User1	Event2	ShowEditDestroy
User1	EventCombine	ShowEditDestroy
Juan Carlos Guzman	Convención Internacional del Hot Pocket	ShowEditDestroy

Create new User event

9.14. Crear evento de usuario

En esta vista, se proporciona la forma para que el usuario pueda crear una entidad de evento de usuario.

New userEvent

EVENTOS TEC

MIS EVENTOS MIS EVENTOS QUE ATENDER CREAR EVENTO CALENDARIO ESTADÍSTICAS CERRAR SESIÓN

User
Juan Carlos Guzman

Event
Event1

Save UserEvent

9.15. Editar evento de usuario

En esta vista, se pueden editar los valores de un evento de usuario; con fin de actualizar los datos.



10. Conclusión

El presente texto busca ser un reporte acerca del avance del proyecto tanto del funcionamiento interno, como de la interacción que realiza con el usuario. Aún falta mucho por realizar para terminar el producto final, no obstante, se puede concluir que toda la funcionalidad básica ya se encuentra implementada y funcional.

11. Referencias

- Connolly, T. M., & Begg, C. E. (2010). *Database systems: a practical approach to design, implementation, and management* / Thomas M. Connolly, Carolyn E. Begg. Boston; London: Addison-Wesley, 2010.

12. Bitácoras

A continuación se anexan los reportes de todas las juntas que se han tenido, ya sea con el equipo de noveno (equipo 1) o entre los miembros del equipo 2.

ID: 001	Fecha: 26/FEB/2015	Elaborado por: Marco Peyrot
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none">• Marco Peyrot• Myriam Gutiérrez• Juan Carlos Guzmán• Antonio Letayf (En otra hora)	
Objetivo de la Reunión:	Definir la primera versión del diagrama ER.	
Actividades realizadas:	Cada integrante realizó una versión del diagrama ER. A las 4:30 de la tarde, en grupo, se analizó cada versión y se generó uno sólo.	
Productos generados:	Primera versión del diagrama ER.	
Pendientes:	Agregar a Myriam al repositorio de GitHub.	

ID: 002	Fecha: 28/FEB/2015	Elaborado por: Myriam Gutierrez
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf (En otra hora) 	
Objetivo de la Reunión:	Obtener aprobación del equipo de noveno y definir cambios según la perspectiva del cliente del modelo ER.	
Actividades realizadas:	<p>Revisión y confirmación del modelo ER en la cual se solicitó que se checaran, confirmaran o cambiaran los siguientes puntos del modelo entidad relación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Checar la forma en la que se usan logs con Ruby on Rails • Confirmación del atributo multivaluado de fecha y hora • Quitar opciones de sistema como entidad • Quitar al atributo rol como multi-valuado • Poner la hora de inicio y hora de fin en los eventos • Poner el atributo de nombre, imágenes y categoría en eventos • Poner en el usuario una matricula o nomina y nombre • Poner más atributos de los eventos y el usuario (Pendiente). 	
Productos generados:	Mejora y cambios requeridos del diagrama ER	
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar como definir los modelos en Ruby on Rails. • Si da tiempo, definir los CRUD o algunas vistas sencillas. <p>Se nos recomendó checar lo siguiente puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sublime Text (Editor de texto) • Revisar el comando ignore de Git. <p>Entregar avance el día viernes 28 de febrero a la 1:30.</p>	

ID: 003	Fecha: 06/MAR/2015	Elaborado por: Marco Peyrot
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf 	
Objetivo de la Reunión:	Reporte de avances, corrección de errores y definición de nuevos objetivos.	
Actividades realizadas:	Al equipo 1 se le mostró el proyecto. Hubo errores de diseño y nos dieron unas recomendaciones acerca de cómo corregirlos. Se debe buscar, tras las correcciones, realizar las	

	operaciones CRUD para cada modelo, validación al momento de crear entidades, y finalmente empezar con el diseño de la interfaz.
Productos generados:	Ninguno.
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar correcciones. • Agregar las siguientes gemas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pry: development ○ Devise: development ○ Bootstrap: general ○ Rubocop: general

ID: 004	Fecha: 11/MAR/2015	Elaborado por: Marco Peyrot
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf 	
Objetivo de la Reunión:	Corrección de errores y guía acerca del desarrollo	
Actividades realizadas:	Al equipo 1 se le mostró el proyecto realizado hasta el momento. Se mencionaron los errores enfrentados y ayudó a entenderlos y corregirlos. Se definieron nuevos planes de trabajo.	
Productos generados:	Nuevo proyecto en nuevo repositorio.	
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar CRUD's • Terminar de implementar todas las entidades restantes. • Agregar las siguientes gemas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Devise: development ○ Bootstrap: general 	

ID: 005	Fecha: 13/MAR/2015	Elaborado por: Marco Peyrot
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf 	
Objetivo de la Reunión:	Reporte de avances, solución de error en operación 'Delete' y planeación de siguiente fase.	
Actividades realizadas:	Al equipo 1 se le mostró el proyecto realizado hasta el momento. Se mencionó que todos los modelos estaban terminados excepto por la operación 'Delete'. Dicha operación por causa de un error no se pudo completar. Con ayuda del equipo 1 se solucionó el problema. Tras esto, se definió la siguiente etapa, diseño de la interfaz.	
Productos generados:	Ninguno.	
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar la operación 'Delete' en los modelos. • Validar que varios atributos sean únicos en los modelos. • Corregir que los atributos booleanos se inicialicen en false. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Agregar dependencias en los modelos. • Hacer correcciones marcadas por Rubocop. • Agregar las siguientes gemas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Devise: development ○ Bootstrap: general • Empezar la elaboración del manual de usuario.
--	---

ID: 005	Fecha: 20/MAR/2015
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf
Objetivo de la Reunión:	Reportar los avances de cada integrante del equipo.
Actividades realizadas:	Cada integrante reporto su trabajo. Se logro solucionar la mayor parte de trabas que se tenia y Antonio se pudo integral al trabajo colaborativo presencial.
Productos generados:	Ninguno.
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades pendientes en Trello.

ID: 005	Fecha: 27/MAR/2015
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf
Objetivo de la Reunión:	Preparar el trabajo a realizar previo a semana santa.
Actividades realizadas:	Se verifico los diagramas que se hicieron (procesos, uml, paquetes). También se comenzo a ver el trabajo realizado visual en el prototipo y las primeras acciones de la aplicación.
Productos generados:	Diagramas y implementacion del template para la pagina web.
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Cada integrante se quedo con diferentes pendientes a realizar para la semana de vacaciones.

ID: 005	Fecha: 10/ABR/2015
Asistentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Peyrot • Myriam Gutiérrez • Juan Carlos Guzmán • Antonio Letayf
Objetivo de la Reunión:	Reporte de avances, actualizar el retraso de semana santa.
Actividades realizadas:	Se mostraron las actividades realizadas en la semana. Debido a diferentes circunstancias, se analizo que ibamos atrasados en algunas actividades y se puso fecha limite para realizarlas. Al

	mismo tiempo, tuvimos una platica discutiendo como deberiamos de trabajar las semanas que vienen y elegimos una manera de organizarnos más adecuada.
Productos generados:	Ninguno.
Pendientes:	<ul style="list-style-type: none"> • Terminar con todo el retraso de manera urgente. • Proseguir con las actividades programadas. • Realizar juntas del equipo de manera mas seguida.

Anexos

Anexo 1

En este anexo se encuentran los controladores y diferentes funciones específicas que los controladores tienen.

Anexo 1.1 - Controlador de departamento

Control department

```
class DepartmentsController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]
```

```
  def index
    @departments = Department.all
  end
```

```
  def show
    @department = Department.find(params[:id])
  end
```

```
  def new
    @department = Department.new
  end
```

```
  def edit
    @department = Department.find(params[:id])
  end
```

```
  def create
    @department = Department.new(department_params)
    if @department.save
      redirect_to department_show_path(@department)
    else
      render 'new'
    end
  end
```

```
  def update
    @department = Department.find(params[:id])
```

```

    if @department.update(department_params)
      redirect_to department_show_path(@department)
    else
      render 'edit'
    end
  end

  def destroy
    @department = Department.find(params[:id])
    @department.destroy

    redirect_to departments_path
  end

  private

  def department_params
    params.require(:department).permit(:name)
  end
end

```

Anexo 1.2 - Controlador de evento

Control Event

```

class EventsController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]

  def index
    @events = Event.all
  end

  def show
    @event = Event.find(params[:id])
  end

  def new
    @event = Event.new
  end

  def edit
    @event = Event.find(params[:id])
  end

  def create
    @event = Event.new(event_params)

    if @event.save
      redirect_to event_show_path(@event)

      # @isowner = Isowner.new(params.require(:isowner).permit(:user_id, :id))
    else
      render 'new'
    end
  end
end

```

```

def update
  @event = Event.find(params[:id])

  if @event.update(event_params)
    redirect_to event_show_path(@event)
  else
    render 'edit'
  end
end

def destroy
  @event = Event.find(params[:id])
  @event.destroy

  redirect_to events_path
end

private

def event_params
  params.require(:event).permit(:name, :status, :place, :category,
                                :description, :image, :user_id)
end
end

```

Anexo 1.3 - Controlador de invitación

Invitations controller

```

class InvitationsController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]

  def index
    @invitations = Invitation.all
  end

  def show
    @invitation = Invitation.find(params[:id])
  end

  def new
    @invitation = Invitation.new
  end

  def edit
    @invitation = Invitation.find(params[:id])
  end

  def create
    @invitation = Invitation.new(invitation_params)

    if @invitation.save
      redirect_to invitation_show_path(@invitation)
    else

```

```

    render 'new'
  end
end

def update
  @invitation = Invitation.find(params[:id])

  if @invitation.update(invitation_params)
    redirect_to invitation_show_path(@invitation)
  else
    render 'edit'
  end
end

def destroy
  @invitation = Invitation.find(params[:id])
  @invitation.destroy

  redirect_to invitations_path
end

private

def invitation_params
  params.require(:invitation).permit(:event_id, :guest_id, :host_id,
                                       :response)
end
end

```

Anexo 1.4 - Controlador de invitación

Control schedule

```

class SchedulesController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]

  def index
    @schedules = Schedule.all
  end

  def show
    @schedule = Schedule.find(params[:id])
  end

  def new
    @schedule = Schedule.new
  end

  def edit
    @schedule = Schedule.find(params[:id])
  end

  def create
    @schedule = Schedule.new(schedule_params)

    if @schedule.save

```

```

    redirect_to schedule_show_path(@schedule)
  else
    render 'new'
  end
end

def update
  @schedule = Schedule.find(params[:id])

  if @schedule.update(schedule_params)
    redirect_to schedule_show_path(@schedule)
  else
    render 'edit'
  end
end

def destroy
  @schedule = Schedule.find(params[:id])
  @schedule.destroy

  redirect_to schedules_path
end

private

def schedule_params
  params.require(:schedule).permit(:event_id, :date, :start, :end)
end
end

```

Anexo 1.5 - Controlador de plan de estudios

Control study plan

```

class StudyplansController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]

  def index
    @studyplans = Studyplan.all
  end

  def show
    @studyplan = Studyplan.find(params[:id])
  end

  def new
    @studyplan = Studyplan.new
  end

  def edit
    @studyplan = Studyplan.find(params[:id])
  end

  def create
    @studyplan = Studyplan.new(studyplan_params)
  end
end

```



```

    if @studyplan.save
      redirect_to studyplan_show_path(@studyplan)
    else
      render 'new'
    end
  end

  def update
    @studyplan = Studyplan.find(params[:id])

    if @studyplan.update(studyplan_params)
      redirect_to studyplan_show_path(@studyplan)
    else
      render 'edit'
    end
  end

  def destroy
    @studyplan = Studyplan.find(params[:id])
    @studyplan.destroy

    redirect_to studyplans_path
  end

  private

  def studyplan_params
    params.require(:studyplan).permit(:name, :acronym, :department_id)
  end
end

```

Anexo 1.6 Controlador de evento de usuario

Control user event

```

class UsereventsController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]

  def index
    @userevents = Userevent.all
  end

  def show
    @userevent = Userevent.find(params[:id])
  end

  def new
    @userevent = Userevent.new
  end

  def edit
    @userevent = Userevent.find(params[:id])
  end

  def create

```

```

    @userevent = Userevent.new(isowner_params)

    if @userevent.save
      redirect_to userevent_show_path(@userevent)
    else
      render 'new'
    end
  end

  def update
    @userevent = Userevent.find(params[:id])

    if @userevent.update(userevent_params)
      redirect_to userevent_show_path(@userevent)
    else
      render 'edit'
    end
  end

  def destroy
    @userevent = Userevent.find(params[:id])
    @userevent.destroy

    redirect_to userevents_path
  end

  private

  def userevent_params
    params.require(:userevent).permit(:user_id, :event_id)
  end
end

```

Anexo 1.7 - Controlador de usuario

Users controller

```

class UsersController < ApplicationController
  before_action :authenticate_user!, except: [:index, :show]

  def index
    @users = User.all
  end

  def show
    @user = User.find(params[:id])
  end

  def new
    @user = User.new
  end

  def edit
    @user = User.find(params[:id])
  end
end

```

```

def create
  @user = User.new(user_params)

  if @user.save
    redirect_to user_show_path(@user)
  else
    render 'new'
  end
end

def update
  @user = User.find(params[:id])

  if @user.update(user_params)
    redirect_to user_show_path(@user)
  else
    render 'edit'
  end
end

def destroy
  @user = User.find(params[:id])
  @user.destroy

  redirect_to users_path
end

private

def user_params
  params.require(:user).permit(:mail, :number, :name, :role, :password,
                                :isAdmin, :studyplan_id)
end
end

```

Anexo 2

En este anexo se encuentran las tablas de las bases de datos que serán utilizadas en el proyecto

```
ActiveRecord::Schema.define(version: 20150322054148) do
```

Tabla de departamentos con todos sus atributos

```

create_table "departments", force: true do |t|
  t.string "name"
  t.datetime "created_at"
  t.datetime "updated_at"
end

```

Tabla de eventos con todos sus atributos

```

create_table "events", force: true do |t|
  t.string "name"
  t.integer "status"
end

```

```

t.string "place"
t.integer "category"
t.text "description"
t.string "image"
t.integer "user_id"
t.datetime "created_at"
t.datetime "updated_at"
end

```

Tabla de invitaciones con todos sus atributos

```

create_table "invitations", force: true do |t|
  t.integer "event_id"
  t.integer "guest_id"
  t.integer "host_id"
  t.datetime "created_at"
  t.datetime "updated_at"
  t.integer "response"
end

add_index "invitations", ["event_id"], name: "index_invitations_on_event_id"
add_index "invitations", ["guest_id"], name: "index_invitations_on_guest_id"
add_index "invitations", ["host_id"], name: "index_invitations_on_host_id"

```

Tabla de horarios con todos sus atributos

```

create_table "schedules", force: true do |t|
  t.integer "event_id"
  t.date "date"
  t.time "start"
  t.time "end"
  t.datetime "created_at"
  t.datetime "updated_at"
end

add_index "schedules", ["event_id"], name: "index_schedules_on_event_id"

```

Tabla de plan de estudios con todos sus atributos

```

create_table "studyplans", force: true do |t|
  t.string "name"
  t.integer "department_id"
  t.string "acronym"
  t.datetime "created_at"
  t.datetime "updated_at"
end

```

Tabla de eventos de usuario con todos sus atributos

```

create_table "usevents", force: true do |t|
  t.integer "user_id"
  t.integer "event_id"
  t.datetime "created_at"
  t.datetime "updated_at"
end

```

```
add_index "userevents", ["event_id"], name: "index_userevents_on_event_id"
add_index "userevents", ["user_id"], name: "index_userevents_on_user_id"
```

Tabla de usuarios con todos sus atributos

```
create_table "users", force: true do |t|
  t.string "email", default: "", null: false
  t.string "encrypted_password", default: "", null: false
  t.string "reset_password_token"
  t.datetime "reset_password_sent_at"
  t.datetime "remember_created_at"
  t.integer "sign_in_count", default: 0, null: false
  t.datetime "current_sign_in_at"
  t.datetime "last_sign_in_at"
  t.string "current_sign_in_ip"
  t.string "last_sign_in_ip"
  t.datetime "created_at"
  t.datetime "updated_at"
  t.string "name"
  t.string "number"
  t.integer "role"
  t.boolean "isAdmin"
  t.integer "studyplan_id"
end

add_index "users", ["email"], name: "index_users_on_email", unique: true
add_index "users", ["reset_password_token"], name: "index_users_on_reset_password_token",
unique: true
add_index "users", ["studyplan_id"], name: "index_users_on_studyplan_id"

end
```

Anexo 3

En este anexo se encuentran los segmentos de new para crear cada uno de los registros que existen en el proyecto

Anexo 3.1 - Segmento new de departamento

```
<h1>New Department</h1>

<%= form_for :department, url: departments_path do |f| %>

<% if @department.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@department.errors.count, "error") %> prohibited
      this article from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @department.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>
```

```

<% end %>

<p>
<%= f.label : "Department's name:" %><br>
<%= f.text_field :name %>
</p>

<p>
<%= f.submit %>
</p>
<% end %>

```

Anexo 3.2 – Segmento new de event

```

<h1>New event</h1>

<%= form_for :event, url: events_path do |f| %>

<% if @event.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@event.errors.count, "error") %> prohibited
      this article from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @event.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>
<% end %>

<p>
<%= f.label : "Event name:" %><br>
<%= f.text_field :name %>
</p>

<p>
<%= f.label : "Event status:" %><br>
<%= f.text_field :status %>
</p>

<p>
<%= f.label : "Event place:" %><br>
<%= f.text_field :place %>
</p>

<p>
<%= f.label : "Event Category:" %><br>
<%= f.text_field :category %>
</p>

<p>
<%= f.label : "Event Description:" %><br>
<%= f.text_area :description %>
</p>

```

```

<p>
<%= f.label : "Event image (URL):" %><br>
<%= f.text_field :image %>
</p>

<p>
<%= f.label : "Owner's name:" %><br>
<%= f.collection_select :user_id, User.all, :id, :name %>
</p>

<p>
<%= f.submit %>
</p>

<% end %>

```

Anexo 3.3 - Segmento new de invitación

```

<h1>New invitation</h1>

<%= form_for :invitation, url: invitations_path do |f| %>

<% if @invitation.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@invitation.errors.count, "error") %> prohibited
      this invitation from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @invitation.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>
<% end %>

<p>
<%= f.label :Event %><br>
<%= f.collection_select :event_id, Event.all, :id, :name %>
</p>

<p>
<%= f.label :Guest %><br>
<%= f.collection_select :guest_id, User.all, :id, :name %>
</p>

<p>
<%= f.label :Host %><br>
<%= f.collection_select :host_id, User.all, :id, :name %>
</p>

<p>
<%= f.label :Response %><br>
<%= f.text_field :response %>
</p>

```

```

<p>
  <%= f.submit %>
</p>

<% end %>

```

Anexo 3.4 - Segmento new de horario

```

<h1>New schedule</h1>

<%= form_for :schedule, url: schedules_path do |f| %>

<% if @schedule.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@schedule.errors.count, "error") %> prohibited
      this schedule from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @schedule.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>
<% end %>

<p>
  <%= f.label :Event %><br>
  <%= f.collection_select :event_id, Event.all, :id, :name %>
</p>

<p>
  <%= f.label :Date %><br>
  <%= f.date_select :date %>
</p>

<p>
  <%= f.label :Start %><br>
  <%= f.time_select :start %>
</p>

<p>
  <%= f.label :End %><br>
  <%= f.time_select :end %>
</p>

<p>
  <%= f.submit %>
</p>

<% end %>

```

Anexo 3.5 - Segmento new de plan de estudio

```

<h1>New studyplan</h1>

```



```

<%= form_for :studyplan, url: studyplans_path do |f| %>

<% if @studyplan.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@studyplan.errors.count, "error") %> prohibited
      this article from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @studyplan.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>
<% end %>

<p>
  <%= f.label : "studyplan's name:" %><br>
  <%= f.text_field :name %>
</p>

<p>
  <%= f.label : "acronym" %><br>
  <%= f.text_field :acronym %>
</p>

<p>
  <%= f.label : "studyplan's department:" %><br>

  <%= f.collection_select :department_id, Department.all, :id, :name %>

</p>

<p>
  <%= f.submit %>
</p>
<% end %>

```

Anexo 3.6 - Segmento new de evento de usuario

```

<h1>New userEvent</h1>

<%= form_for :userevent, url: userevents_path do |f| %>

<% if @userevent.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@userevent.errors.count, "error") %> prohibited
      this userevent from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @userevent.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>

```

```

</div>
<% end %>

<p>
  <%= f.label : "User" %><br>
  <%= f.collection_select :user_id, User.all, :id, :name %>
</p>

<p>
  <%= f.label : "Event" %><br>
  <%= f.collection_select :event_id, Event.all, :id, :name %>
</p>

<p>
  <%= f.submit %>
</p>
<% end %>

```

Anexo 3.6 - Segmento new de usuario

```

<h1>New user</h1>

<%= form_for :user, url: users_path do |f| %>

<% if @user.errors.any? %>
  <div id="error_explanation">
    <h2>
      <%= pluralize(@user.errors.count, "error") %> prohibited
      this article from being saved:
    </h2>
    <ul>
      <% @user.errors.full_messages.each do |msg| %>
        <li><%= msg %></li>
      <% end %>
    </ul>
  </div>
<% end %>

<p>
  <%= f.label : "User's mail:" %><br>
  <%= f.text_field :mail %>
</p>

<p>
  <%= f.label : "User's number:" %><br>
  <%= f.text_field :number %>
</p>

<p>
  <%= f.label : "User's name:" %><br>
  <%= f.text_field :name %>
</p>

<p>
  <%= f.label : "User's role:" %><br>
  <%= f.text_field :role %>

```

</p>

<p>

<%= f.label : "User's password:" %>

<%= f.text_field :password %>

</p>

<p>

<%= f.label : "User is admin:" %>

<%= f.check_box :isAdmin %> <br %>

</p>

<p>

<%= f.label : "User's studyplan:" %>

<%= f.collection_select :studyplan_id, Studyplan.all, :id, :name %>

</p>

<p>

<%= f.submit %>

</p>

<% end %>