	WORLD PROGRAMMERS	HOJA	1 DE 13
		PROCESO	MyC
	Diseño de software	Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

## ***WORLD PROGRAMMERS***

### **Diseño de software**


***Escolar Inc.***

**Versión 1.0**

**Integrantes:**


**Carmona Ayala Mariana Zoe  
Castillo Martínez Diego Leonardo  
García Cerda Gerardo Daniel  
Lechuga Castillo Shareny Ixchel  
Sánchez Medina José Santiago**

**Fecha:27/10/2022**

	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	2 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

## Contenido


1	Histórico de Cambios	3
2	Descripción de la Arquitectura	4
2.1	Paquetes de la arquitectura	4
2.1.1	Modelo	4
2.1.2	Vista	5
2.1.3	Controlador	5
2.2	Definición del ambiente de implementación	6
3	Vista de despliegue	7
3.1	Descripción	7
3.2	Modelo de despliegue	7
4	Vista lógica	7
4.1	Descripción	7
4.2	Identificación de las clases	7
4.2.1	Clases de modelo	8
4.2.1	Clases de vista	8
4.2.1	Clases controlador	9
5	Vista de datos	9
5.1	Descripción	9
5.2	Diagrama de la base de datos	10
6	Vista dinámica	10
6.1	Descripción	10
6.2	Diagrama de secuencia	11

	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	3 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

## 1 Histórico de Cambios

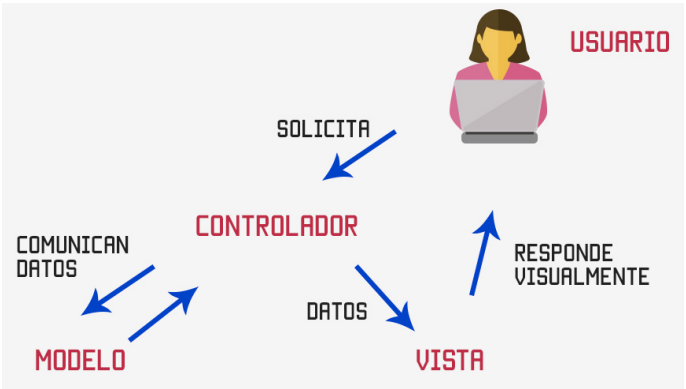
Versión	Comentario / Descripción	Responsable de Actualización	Fecha de Actualización	Estado del Documento
1.0	Creación del documento	Garcia Cerda Gerardo Daniel	26/10/2022	En proceso
<b>1.0</b>	Actualización del documento	Garcia Cerda Gerardo Daniel	02/11/2022	en proceso

Firma del responsable de última actualización	Rúbrica

	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	4 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

## 2 Descripción de la Arquitectura

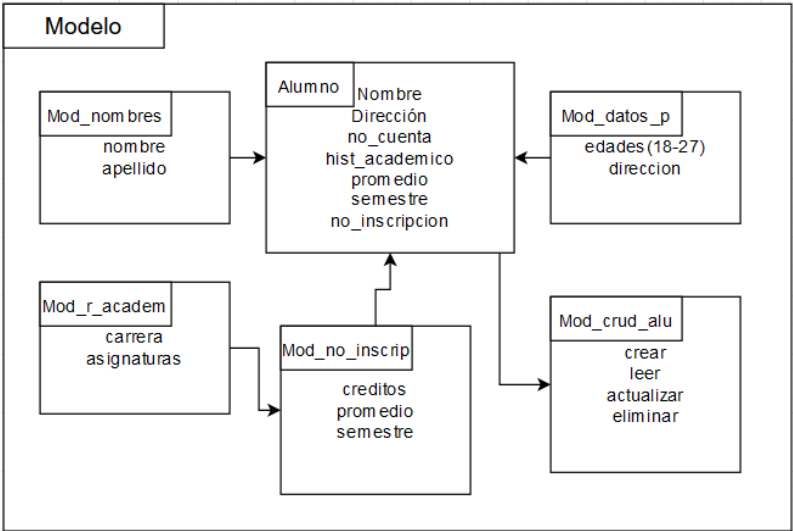
El sistema busca facilitar características como la comprensión para el usuario, su uso y eficacia en los diferentes dispositivos de las distintas plataformas. Teniendo en cuenta estas características, el sistema se implementará haciendo uso del patrón de arquitectura de software MVC (Modelo-Vista-Controlador).




### 2.1 Paquetes de la arquitectura

#### 2.1.1 Modelo

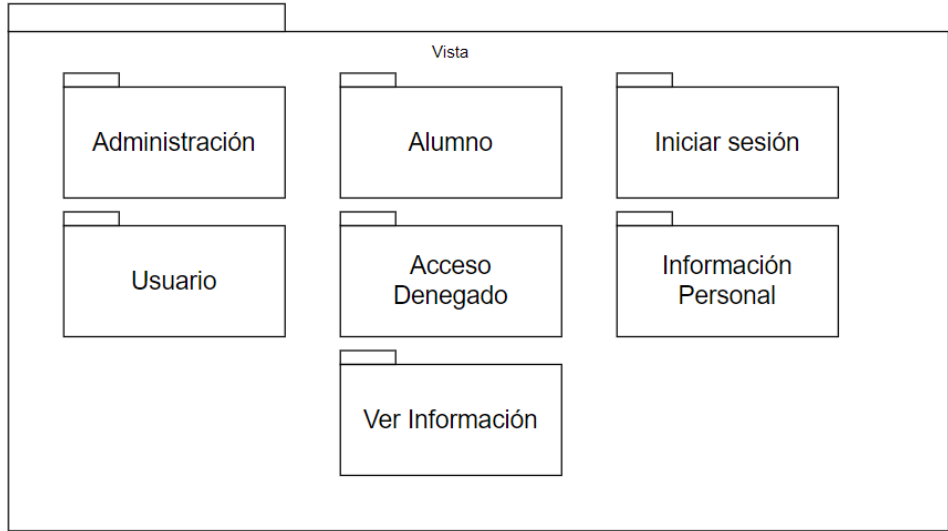
El modelo define qué datos debe contener la aplicación. Si el estado de estos datos cambia, el modelo generalmente notificará a la vista (para que la pantalla pueda cambiar según sea necesario) y, a veces, el controlador (si se necesita una lógica diferente para controlar la vista actualizada). Para nuestro proyecto, el modelo especifica los datos que debe contener la gestión escolar, como el registro de alumno con sus datos específicos.



	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	5 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

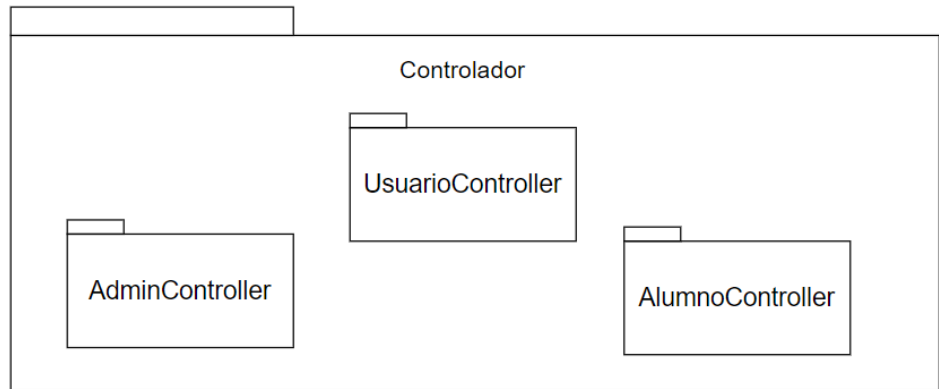
### 2.1.2 Vista


La vista define cómo se deben mostrar los datos de la aplicación. Para uso de nuestro proyecto, el usuario podrá consultar los datos de cada alumno, así como las opciones disponibles para modificar los datos de cada alumno.



### 2.1.3 Controlador


El controlador contiene una lógica que actualiza el modelo y / o vista en respuesta a las entradas de los usuarios de la aplicación. En nuestro proyecto, en esta parte el usuario será capaz de modificar los datos de cada alumno si así lo desea, siendo capaz de ingresar el campo específico a modificar, y posteriormente se verá modificado dentro del sistema.



	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	6 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

## 2.2 Definición del ambiente de implementación

Concepto	Herramientas	Versión
Lenguaje de programación	Java	19
Creador de documentos	Documentos de Google	-
Software de diagramas	draw.io	-
IDE	Apache NetBeans	15
Control de versiones	Google Drive	-

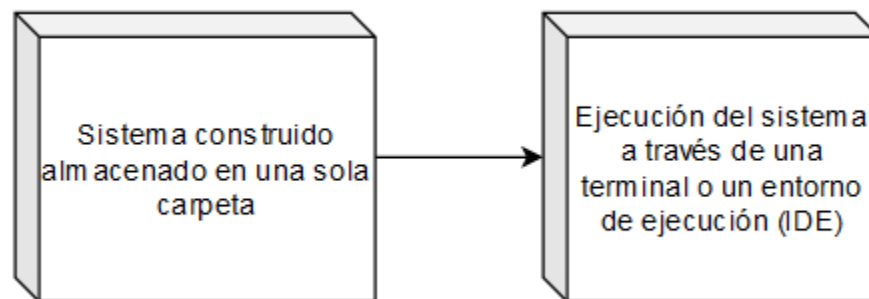
	WORLD PROGRAMMERS		HOJA	7 DE 13
			PROCESO	MyC
	Diseño de software		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

### 3 Vista de despliegue

#### 3.1 Descripción

El programa será ejecutado en el ambiente de ejecución de Apache NetBeans, pero será capaz de correr si se ejecuta desde la terminal de trabajo del sistema operativo destino. Dentro de la terminal se desplegarán los menús con opciones necesarias para interactuar con el sistema.

#### 3.2 Modelo de despliegue




### 4 Vista lógica

#### 4.1 Descripción

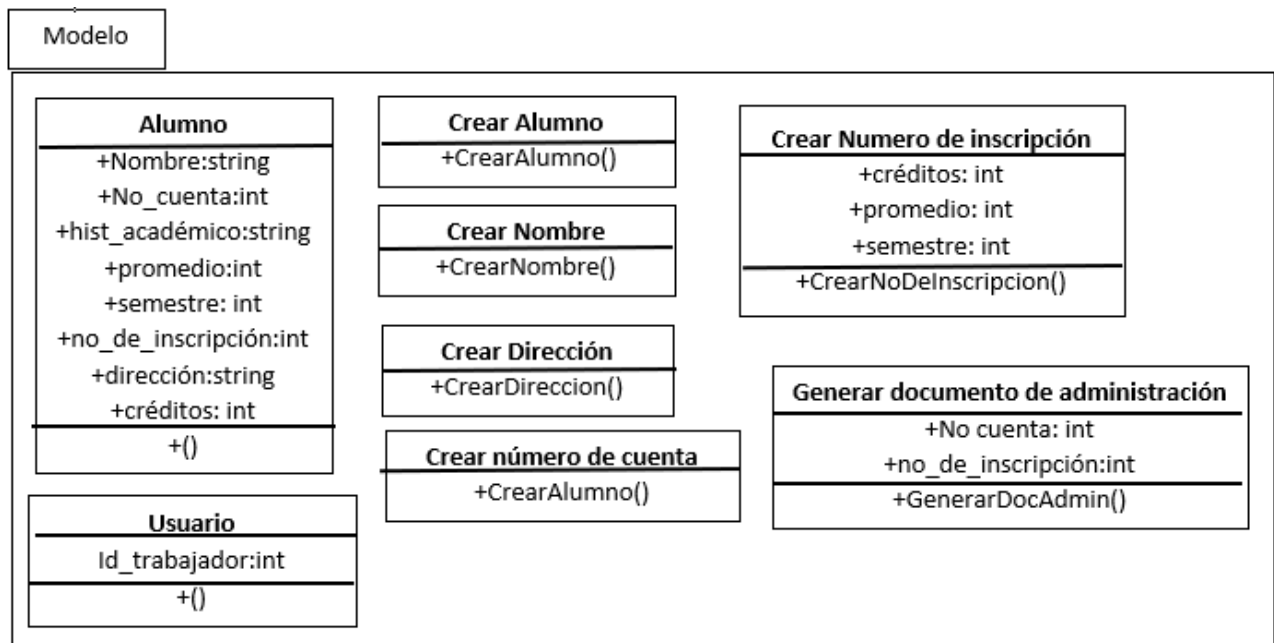
Esta sección describe de manera general la descomposición del modelo mediante jerarquía de paquetes.

#### 4.2. Identificación de las clases

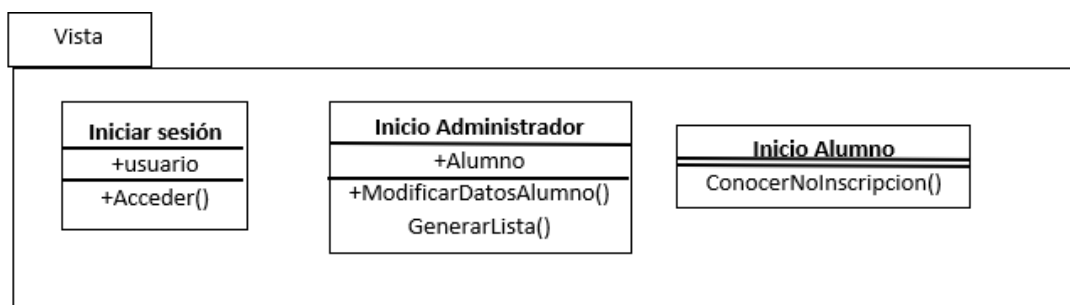
Esta sección contendrá los diagramas que describen el comportamiento estático del sistema y los tipos de relaciones existentes entre las clases. Se generará un diagrama de clases por cada paquete que contenga el sistema.

	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	8 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	


#### 4.2.1. Clases de modelo



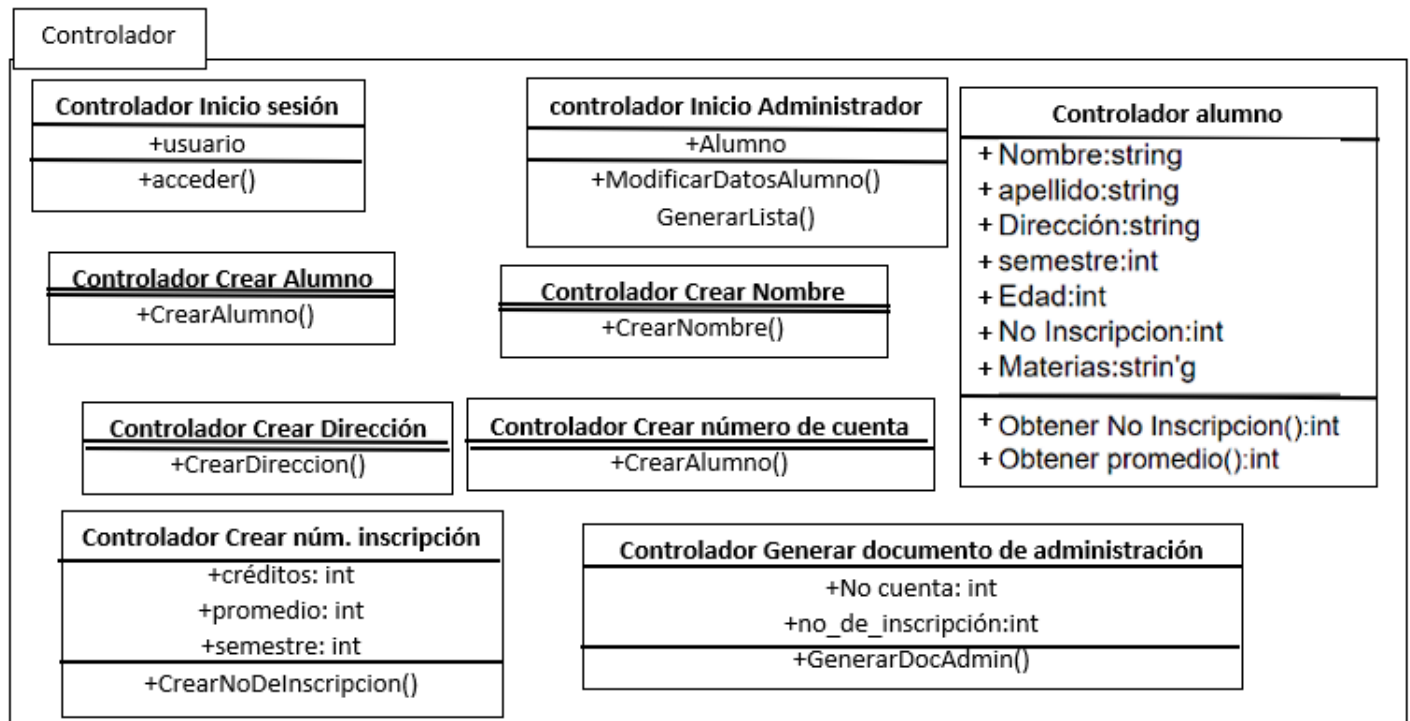
#### 4.2.2. Clases de vista





	<b>WORLD PROGRAMMERS</b>		HOJA	9 DE 13
			PROCESO	MyC
	<b>Diseño de software</b>		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

#### 4.2.3. Clases de controlador

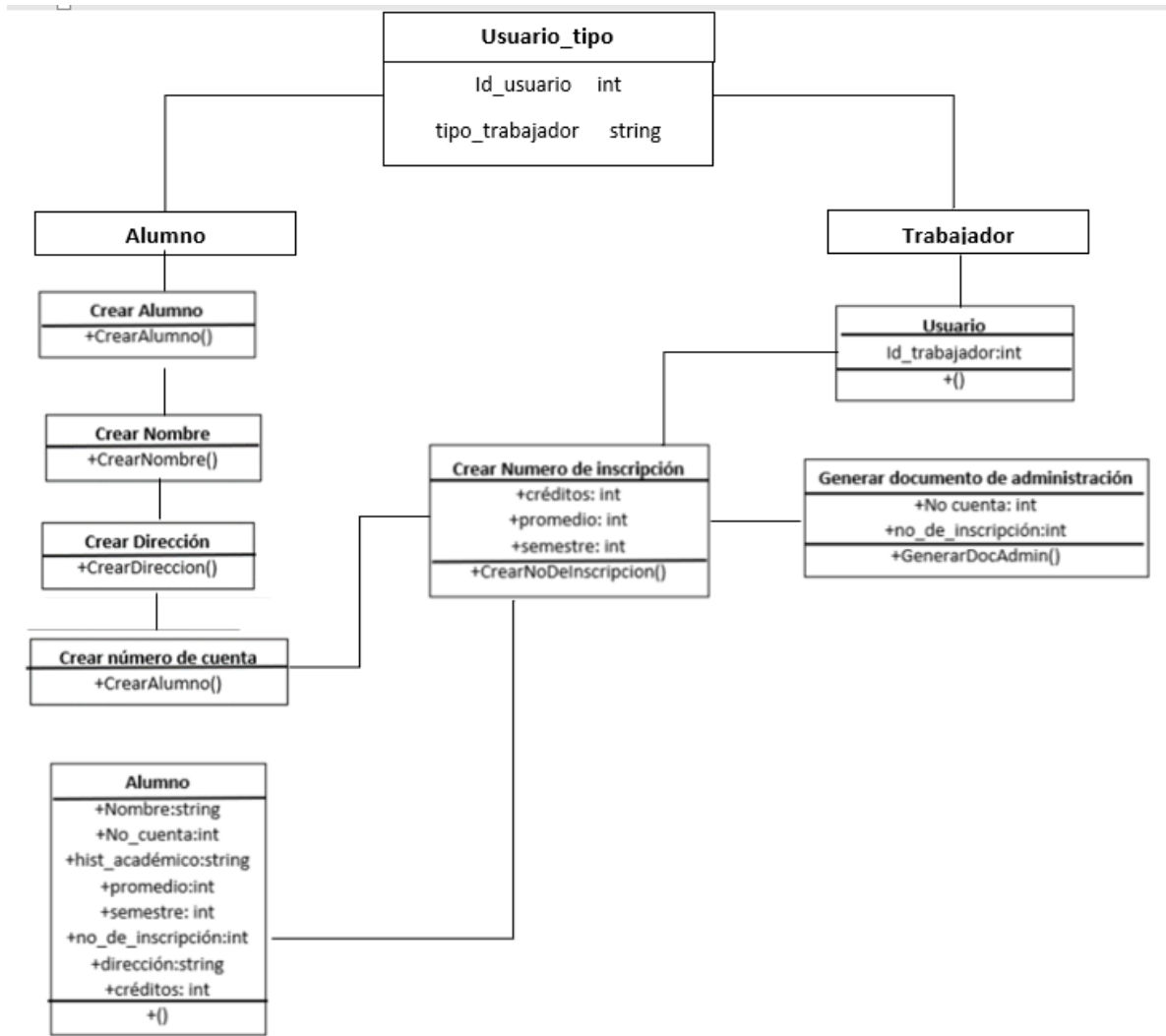


## 5 Vista de datos

### 5.1 Descripción

Los datos quedarán almacenados en una serie de documentos de tipo Excel o .txt, los cuáles se encontrarán dentro de la carpeta de ejecución del sistema. Algunos datos serán generados de forma aleatoria, por lo tanto, es posible que en cada ejecución se consigan datos diferentes.


### 5.2. Diagrama de la base de datos



## 6 Vista dinámica

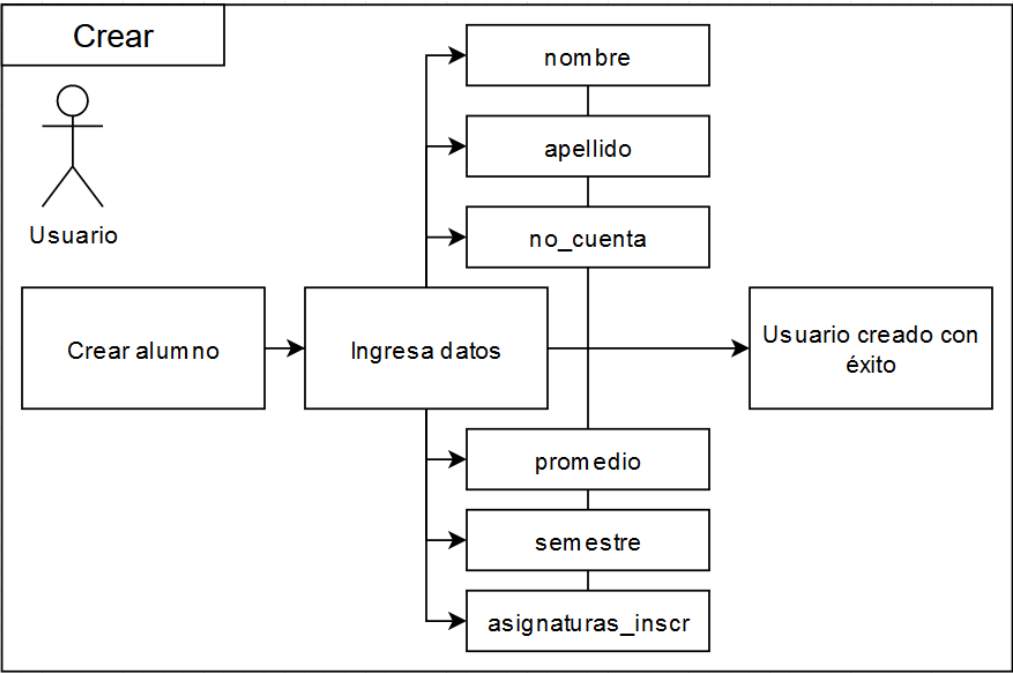
### 6.1 Descripción


Representamos cada caso de uso en nuestro sistema en un diagrama y el cómo se comportan los objetos en el tiempo. Cuando un usuario desee modificar algún dato, se mostrará como una persona física, los alumnos, atributos, datos, entidades, etc. se representan como rectángulos conteniendo dichas características. Las

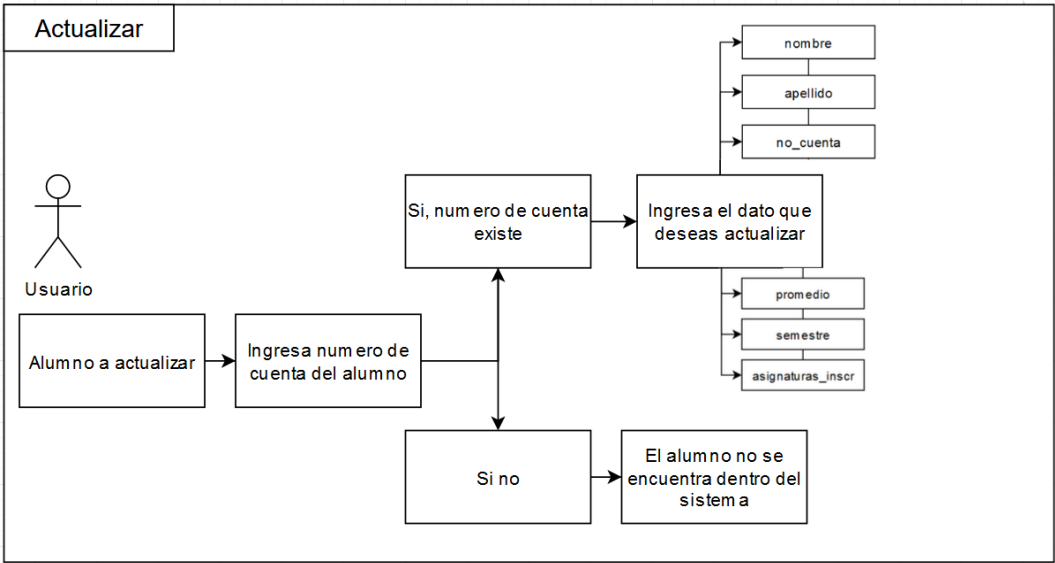
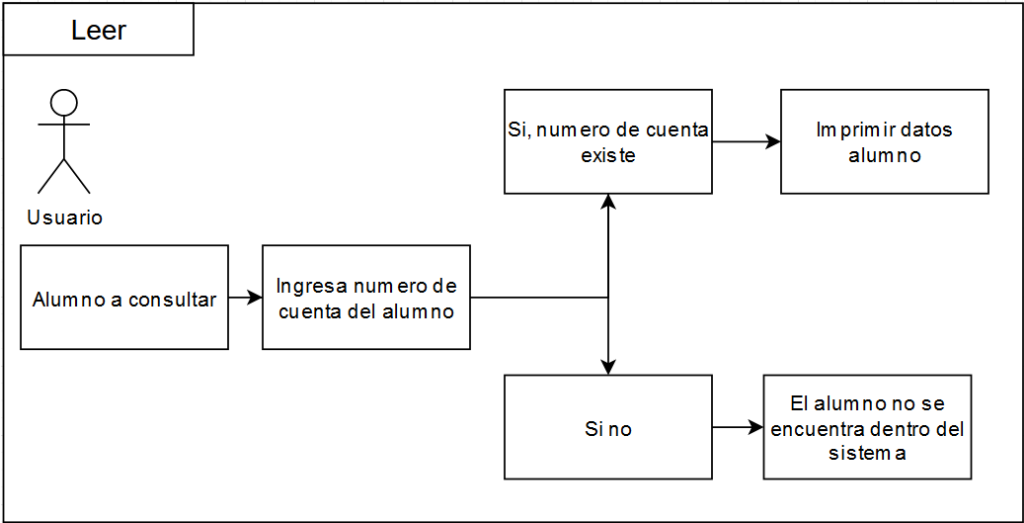
	WORLD PROGRAMMERS	HOJA	11 DE 13
		PROCESO	MyC
	Diseño de software	Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	


flechas indicarán el flujo que toma la acción a través del sistema. A su vez, se indicará en la parte superior la acción que se está realizando en ese instante.

### 6.2 Diagramas de secuencia



	WORLD PROGRAMMERS	HOJA	12 DE 13
		PROCESO	MyC
	Diseño de software	Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	



	WORLD PROGRAMMERS		HOJA	13 DE 13
			PROCESO	MyC
	Diseño de software		Área de desarrollo y nuevas tecnologías Futbolisoo	

