

Library Management System

Vision Document 1.0

Práctica Profesional

Victor Grycuk

Contents

[Revision 3](#_Toc14103938)

[Introduction 4](#_Toc14103939)

[Purpose 4](#_Toc14103940)

[Reach 4](#_Toc14103941)

[Definitions, Acronyms, and Abbreviations 4](#_Toc14103942)

[Stakeholders and Users description 5](#_Toc14103943)

[Stakeholders summary 5](#_Toc14103944)

[Key Users 5](#_Toc14103945)

[Users Summary 5](#_Toc14103946)

[User Environment 5](#_Toc14103947)

[Stakeholders Profile 5](#_Toc14103948)

[Gerente de Producción 6](#_Toc14103949)

[Global Product Description 7](#_Toc14103950)

[Product Perspective 7](#_Toc14103951)

[Characteristics Summary 7](#_Toc14103952)

[Suppositions and Dependencies 7](#_Toc14103953)

[Detailed Product Description 8](#_Toc14103954)

[Restrictions 9](#_Toc14103955)

[Functional Requirements 9](#_Toc14103956)

[Register new book manually 9](#_Toc14103957)

[Register new book automatically 9](#_Toc14103958)

[Update Book 9](#_Toc14103959)

[Searching for a book in the data base 10](#_Toc14103960)

[Checking out a book 10](#_Toc14103961)

[Other Product Requirements 10](#_Toc14103962)

[Standards 10](#_Toc14103963)

[System Requirements 10](#_Toc14103964)

[Performance Requirements 10](#_Toc14103965)

[Environment Requirements 10](#_Toc14103966)

[Documentation Requirements 11](#_Toc14103967)

[User Manual 11](#_Toc14103968)

[Online Help 11](#_Toc14103969)

[Installation Guides, Configuration, Readme File 11](#_Toc14103970)

[Use Cases Specifications 12](#_Toc14103971)

[User Roles Management 12](#_Toc14103972)

[Log In / Log Out Management 12](#_Toc14103973)

[Multi Language Management 12](#_Toc14103974)

[Log Management 12](#_Toc14103975)

[Back Up Management 12](#_Toc14103976)

[Digit Verification Management 12](#_Toc14103977)

[Encryption Management 12](#_Toc14103978)

[Additional Specifications 13](#_Toc14103979)

[Navigation Map 14](#_Toc14103980)

[User Interface Prototypes 15](#_Toc14103981)

[Global Class Diagram 16](#_Toc14103982)

[Components Diagram 17](#_Toc14103983)

[Global ERD 18](#_Toc14103984)

[Test Cases Specifications 19](#_Toc14103985)

[Unit Tests 20](#_Toc14103986)

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Author** | **Description** |
| 15/07/2019 | 1.0 | Victor Grycuk | Initial creation of the document |

# Introduction

## Purpose

The purpose of this document is to gather, analyze, and define the high-level necessities and characteristics of the management system. This document focuses in the required functionality by the participants in the project and the end users.

The details regarding how the system covers the requirements can be found in the specification of the use cases and other additional documents.

## Reach

El alcance describe que gestiones estarán involucradas dentro del sistema, así como las características más sobresalientes que delimitan su funcionalidad (p.e si funcionara on line).

## Definitions, Acronyms, and Abbreviations

Aquí se detallan todas aquellas palabras, acrónimos y abreviaturas que poseen un sentido especial para el sistema o tienen un significado particular. Por ejemplo:

RUP: Son las siglas de Rational Unified Process. Se trata de una metodología para describir el proceso de desarrollo de software.

# Stakeholders and Users description

Para proveer de una forma efectiva al modelado de requerimientos, procesos y productos es necesario involucrar a todos los participantes necesarios en el proyecto que lo representan adecuadamente. También es necesario identificar a los usuarios del sistema. Esta sección muestra un perfil de los participantes y de los usuarios involucrados en el proyecto, así como los problemas más importantes que éstos perciben para enfocar la solución propuesta hacia ellos. No describe sus requisitos específicos ya que éstos se capturan mediante otro artefacto. En lugar de esto proporciona la justificación de por qué estos requisitos son

necesarios.

## Stakeholders summary

En el desarrollo de sistemas se denomina Stakeholders a los interesados o involucrados en un problema determinado, y que necesitan una solución. Un Stakeholder es aquella persona o entidad que está interesada en la realización de un proyecto o tarea, auspiciando el mismo ya sea mediante su poder de decisión o de financiamiento, o a través de su propio esfuerzo. En esta sección se expondrán en forma organizada y por jerarquía el/los stakeholders del proyecto.

### Key Users

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsability** |
|  |  |  |

### Users Summary

Se describen todos los usuarios en términos de: nombre del rol, descripción reducida del rol funcional, nombre y apellido de la persona física que ocupa el rol y sobre que área actúa como stakeholder.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Role** | **Description** | **Name** | **Stakeholder** |
|  |  |  |  |

## User Environment

Aquí se realiza una descripción del entorno informático con el cual el usuario trabajará. La idea es prever si debido a las algunas características peculiares del hardware o software se deberá realizar algún tipo de capacitación. A modo de ejemplo:

“Los usuarios para operar en el sistema deberán identificarse en la red de la organización haciendo uso de su nombre de usuario y clave. La red organizacional es una LAN con sistemas operativos xxx el cual está ampliamente difundido y los usuarios conocen. Luego por medio de la UI del SO tendrán acceso al sistema de gestión. Para proceder a operar con el deberán identificarse con el nombre de usuario y contraseña en el sistema el cual de acuerdo al perfil que posea este usuario le presentará las opciones que puede utilizar. Los reportes del sistema se generarán en formato PDF.”

## Stakeholders Profile

Describe en mayor detalle las características de cada Stakeholders.

### Gerente de Producción

|  |  |
| --- | --- |
| Representant | Administración de la Producción de la empresa XXX. |
| Description | Gerente de producción. |
| Type | Usuario Clave |
| Responsibility | Aprueba las necesidades de a todos los usuarios de Administración. También es el responsable del seguimiento del proyecto en términos de tiempos, costos y grado de avance. |
| Exit Criteria | A definir por el usuario. |
| Participation Level | Alta |
| Comments | Cualquier aspecto definido o redefinido por cualquier usuario por fuera del alcance inicial del sistema debe ser aprobado por el gerente de producción. |

# Global Product Description

## Product Perspective

Se desarrolla una descripción que sirve como alcance del sistema a nivel de las funciones y procesos que debe cubrir.

Por ejemplo. El producto a desarrollar es un sistema global para la empresa XXX con la intención de sistematizar la producción, Stock, logística, distribución, venta y atención al cliente. La finalidad de informatizar estos procesos es poder tener acceso a la información actualizada desde distintos lugares de la empresa. También se desea tener un repositorio de datos confiable y seguro. Se espera que el sistema permita realizar un acceso a la información más racional y de esta forma que cada usuario acceda solo a la que resulta sensible para la tarea que desarrolla.

## Characteristics Summary

|  |  |
| --- | --- |
| **Characteristic** | **Benefit for the Client** |
| Production Management |  |
| Stock |  |
| Distribution and Logistics |  |
| Sales |  |
| Customers |  |

## Suppositions and Dependencies

En este apartado se colocan los elementos y condiciones que el cliente estima deben considerarse.

Por ejemplo si el sistema permite confeccionar las ordenes de pedido y estas luego se facturan en otro sistema que la organización ya posee y con el cual hay que interactuar, se debe señalar este supuesto.

Otro ejemplo podría ser que nuestro sistema calcula el capital inmovilizado en Stock pero que el costo de cada elemento del Stock se calcule con otro sistema de costos ajeno al nuestro. Esta dependencia funcional debería considerarse en este apartado.

Al considerarse suposiciones y dependencias se debe tener en cuenta los aspectos referidos a la compatibilidad de los datos y procesos

# Detailed Product Description

Se debe proporcionar una descripción detallada del flujo del proceso, controles y detalles que permitan modelar cada característica enunciada en el punto “Resumen de características“.

# Restrictions

## Functional Requirements

### Register new book manually

|  |  |
| --- | --- |
| **Introduction** | The System must allow to register new books manually. |
| **Required Information** | * Details of the book * Date of registration |
| **Process** | * The author of the book must already exist in the system * The publisher of the book must already exist in the system * Fill the ISBN of the book * Verify that the ISBN does not already exists in the system * Fill the name of the book * Fill the author or authors of the book * Fill the date of acquisition * Fill the optional fields * Mark if the book will be available for check out * Fill the amount of copies * Set the physical location of the book |
| **Goal** | The book must exist in the system database with its required information |

### Register new book automatically

|  |  |
| --- | --- |
| **Introduction** | The System must allow to register new books automatically. |
| **Required Information** | * Details of the book * Date of registration |
| **Process** | * The author of the book must already exist in the system * The publisher of the book must already exist in the system * Scan or enter the ISBN of the book * Verify that the ISBN does not already exists in the system * Check if the book will be available for check out * Fill the amount of copies * Set the physical location of the book |
| **Goal** | The book must exist in the system database with its required information |

### Update Book

|  |  |
| --- | --- |
| **Introduction** | The System must allow to update a book details with online information. |
| **Required Information** | * ISBN of the book |
| **Process** | * Search for the required book to update * Update the book details by getting online information * Accept the changes |
| **Goal** | The book details must be updated with online information |

### Searching for a book in the data base

|  |  |
| --- | --- |
| **Introduction** | The System must allow to search and list the books registered by using different types of criteria. |
| **Required Information** | * Any information regarding the book * Any information regarding an author * Any information regarding a publisher |
| **Process** | * Fill any information regarding a book, author, or publisher * A list of books with matching details should be displayed |
| **Goal** | A list of books with the desired criteria should be shown |

### Checking out a book

|  |  |
| --- | --- |
| **Introduction** | The system must allow to check out books to customers and keep track of the time. |
| **Required Information** | * Customer information * ISBN of the book |
| **Process** | * Verify that the book exists in the system * Verify that the book is available for checking out * Search for the book in the system * Mark the copy of the book as checked out * Update the remaining available copies of the book * Keep track of remaining days until getting the book back |
| **Goal** | * The available copes for checking out for the book must be updated * The book and customer information must appear in the list of books to be returned |

## Other Product Requirements

## Standards

## System Requirements

## Performance Requirements

## Environment Requirements

# Documentation Requirements

## User Manual

## Online Help

## Installation Guides, Configuration, Readme File

# Use Cases Specifications

## User Roles Management

## Log In / Log Out Management

Permite verificar la identidad del usuario a través del ingreso de su nombre de usuario y su clave, asignándole el perfil que tenga asignado en el sistema. Se debe describir como será la política de ‘log-in’ / ‘log-out‘. También deberán diferenciarse los procesos que se correrán en el arranque del sistema, el log in, el log out y el apagado de sistema.

## Multi Language Management

Debe permitir el cambio de idioma de todas las leyendas y títulos que se lean en las interfaces de usuario. El cambio debe ser dinámico. Este concepto implica que desde el sistema se puedan incorporar nuevos idiomas y las leyendas que estén afectadas al mismo.

## Log Management

En ella deben quedar registradas todas las operaciones que realicen los usuarios durante la utilización del sistema. Esto permitirá hacer un trazado de las actividades desarrolladas por el usuario dentro de la aplicación. Los datos mínimos que la bitácora debe incluir son fecha, hora, usuario, actividad, información asociada con la actividad. El subsistema de bitácora deberá prever la posibilidad de realizar búsquedas por los datos almacenados de manera combinada.

## Back Up Management

Esta gestión se utiliza para administrar las copias de seguridad. Esto implica gestionar el catálogo de backups así como los archivos físicos que contienen la información resguardada.

## Digit Verification Management

La función de los dígitos verificadores es la de permitir comprobar la integridad de los datos almacenados en la base de datos. Se desea poder detectar dos cosas. La primera es si se han agregado o quitado datos de la base de datos por fuera del sistema y la segunda es si se han intercambiado datos de posición. Para esto último es importante, al momento de determinar el algoritmo de cálculo a emplear, que en el cálculo no sólo participe el contenido del atributo sino también la posición del carácter y la posición del atributo dentro de la entidad.

Al iniciar la aplicación, y antes de dar acceso a la ventana de log-in, se debe realizar el proceso de verificación de integridad de la base de datos. En caso de error, se deberá informar al administrador para que tome las medidas adecuadas. Los dígitos verificadores horizontales se guardan en un atributo de las entidades bajo análisis mientras que los verticales se pueden guardar en una entidad adicional creada para ese fin, la cual deberá formar parte del DER.

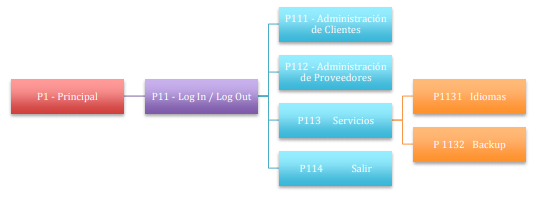
## Encryption Management

La gestión de encriptado es la responsable implementar los algoritmos de encriptación para proteger los datos sensibles del sistema.

# Additional Specifications

Este documento capturará todos los requisitos que no han sido incluidos como parte de los casos de uso y se refieren requisitos no-funcionales globales. Dichos requisitos incluyen: requisitos legales o normas, aplicación de estándares, requisitos de calidad del producto, tales como: confiabilidad, desempeño, etc., u otros requisitos de ambiente, tales como: sistema operativo, requisitos de compatibilidad, etc.

# Navigation Map

En el mapa de navegación deben estar representadas todas las GUI del sistema con las correspondientes rutas de acceso a ellas. Es importante utilizar una nomenclatura jerárquica que permita organizar la forma en que se relacionan las GUI del sistema. Cada GUI lleva un nombre y un código que representa su ubicación en el mapa. Las GUI deben implementar conceptos de ergometría y usabilidad para su diseño. A continuación se presenta un ejemplo. 

# User Interface Prototypes

Se trata de prototipos que le permiten al usuario hacerse una idea más o menos precisa de las interfaces que proveerá el sistema y así, conseguir retroalimentación de su parte respecto a los requisitos del sistema. Estos prototipos se realizarán como prototipos ejecutables interactivos.

# Global Class Diagram

Este diagrama debería ser la resultante de agrupar cada diagrama de clases de las especificaciones de caso de uso. Este ítem debe contener el gráfico propuesto por el estándar UML y la asignación de responsabilidades a las clases (las responsabilidades se relacionan con las obligaciones que tendrán los objetos respecto de su comportamiento). La responsabilidad no es lo mismo que un método, pero los métodos se implementan para llevar a cabo las responsabilidades. Estas responsabilidades pertenecen, esencialmente, a dos categorías: hacer y conocer. Entre las responsabilidades de un objeto relacionadas con el hacer se encuentran:

* Hacer algo uno mismo.
* Iniciar una acción en otros objetos.
* Controlar y coordinar actividades en otros objetos.

Entre las responsabilidades de un objeto relacionadas con el conocer se encuentran:

* Conocer los datos privados encapsulados.
* Conocer los objetos relacionados.
* Conocer las cosas que se pueden derivar o calcular.

# Components Diagram

El diagrama de componentes representa cómo un sistema de software es dividido y muestra las dependencias entre los componentes. Los componentes físicos incluyen archivos, cabeceras, bibliotecas compartidas, módulos, ejecutables, o paquetes. Los diagramas de componentes prevalecen en el campo de la arquitectura de software pero pueden ser usados para modelar y documentar cualquier arquitectura de sistema.

# Global ERD

Previendo que la persistencia de la información del sistema será soportada por una base de datos relacional, este modelo describe la representación lógica de los datos persistentes, de acuerdo con el enfoque para el modelado relacional de datos. Para expresar este modelo se utiliza un Diagrama de Entidad Relación (DER).

El modelo de datos debe dar respuesta a preguntas específicas que son importantes para cualquier aplicación de procesamiento de datos. Para poder dar esas respuestas el modelado de datos utiliza el diagrama entidad-relación (DER), el cual permite identificar objetos de datos (entidades) y las relaciones que las unen, mediante una notación gráfica. La representación del modelo de datos se compone de tres partes relacionadas: las entidades, los atributos que las describen y las relaciones que las conecta entre sí. Los siguientes elementos más la 1,2 y 3 forma normal deberán estar presentes en un DER.

# Test Cases Specifications

Cada prueba es especificada mediante un documento que establece las condiciones de ejecución, las entradas de la prueba, y los resultados esperados. Estos casos de prueba son aplicados como pruebas de regresión en cada iteración. Cada caso de prueba llevará asociado un procedimiento de prueba con las instrucciones para realizar la prueba, y dependiendo del tipo de prueba dicho procedimiento podrá ser automatizable mediante un script de prueba.

# Unit Tests

En desarrollo del software, una prueba unitaria es una forma de probar la corrección de un módulo de código. La idea es escribir casos de prueba para cada función no trivial o método en el módulo de forma que cada caso sea independiente del resto. Para que una prueba unitaria sea buena se deben cumplir los siguientes requisitos:

* Automatizable: no debería requerirse una intervención manual. Esto es especialmente útil para la integración continua.
* Completas: deben cubrir la mayor cantidad de código.
* Repetibles: no se deben crear pruebas que sólo puedan ser ejecutadas una sola vez. También es útil para la integración continua y para las pruebas de regresión.
* Independientes: la ejecución de una prueba no debe afectar a la ejecución de otra.
* Profesionales: las pruebas deben ser consideradas igual que el código, con la misma profesionalidad, documentación, etc.