

S.I.V.E.

A.D.A.

A.F.M. Tech System

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Integrante 2	Aguilera	Estela	4621249-5	estela231092@gmail.com	092856282
Sub-Coordinadora	Aguirre	Ashelem	5254868-6	ashe_713@hotmail.com	095890552
Integrante 1	Fernández	Matías	4550079-0	mfalfasio@gmail.com	091080985
Coordinador	Martínez	Federico	4591407-6	martinez.fl@gmail.com	094540813
Integrante 3	Tomassini	Dino	4235739-8	dinotomassini@gmail.com	099746158

Docente: Correa, Pablo

Fecha de entrega

06/09/2021

SEGUNDA ENTREGA

I.S.B.O.

3 IF



Índice

Índice	1
Modelo de arquitectura	3
Arquitectura cliente/servidor	3
Modelo 4+1 - Vistas	4
Vista lógica	4
Diagrama de clases - Completo	4
Diagrama de clases - Usuarios	5
Diagrama de clases - Compra	6
Diagrama de clases - Login	6
Diagrama de clases - Producto	7
Diagrama de clases - Extra	8
Vista de desarrollo	9
Diagrama de componentes	9
Vista de procesos	9
Diagrama de actividad 1 - Alta nuevo usuario	10
Diagrama de actividad 2 - Modificación de producto	11
Diagrama de actividad 3 - Eliminación de categoría	12
Diagrama de actividad 4 - Agregar al carrito	13
Diagrama de actividad 5 - Realizar compra	14
Vista física	15
Diagrama de despliegue	15
Vista de escenarios	15
Caso de uso 1 - Alta de usuario	16
Caso de uso 2 - Modificar producto	17
Caso de uso 3 - Eliminar categoría	18
Casos de uso 4 - Agregar producto al carrito	19



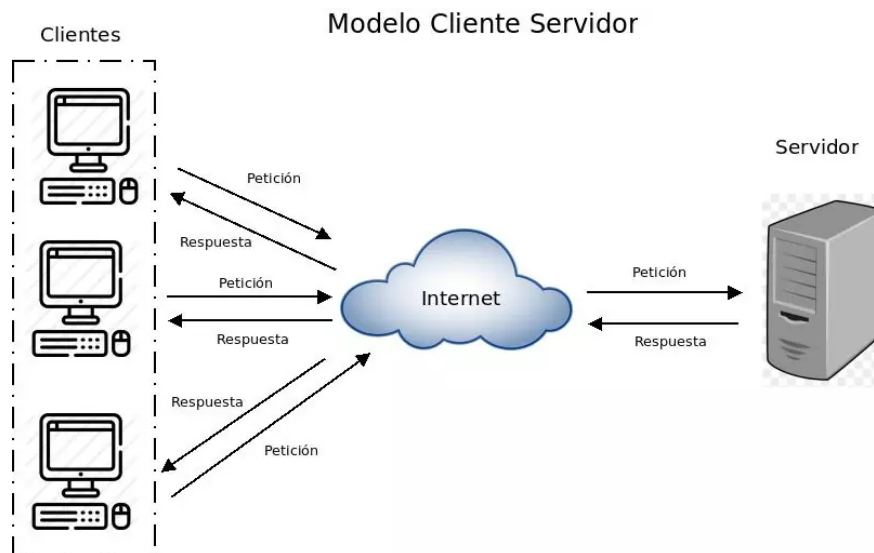
Casos de uso 5 - Realizar compra con envío a domicilio y pago con tarjeta de débito del BROU	20
Webgrafía	21
Modelo 4+1	21
Arquitectura Cliente-Servidor	21
Modelo Cliente Servidor	21



Modelo de arquitectura

Arquitectura cliente/servidor

Este es un modelo de arquitectura informática muy utilizado sobre todo en ambientes web o lan, en este se pueden diferenciar dos partes bien marcadas, por una parte tenemos al cliente, el cual es una terminal la cual envía peticiones en este caso por medio del protocolo HTTP, a un servidor el cual recibe las peticiones, las gestiona y devuelve una respuesta al cliente, este recibe la respuesta del servidor y en base a ella realiza el trabajo necesario, ya sea re-dirigiendo o presentando datos al usuario.



Se decidió por esta arquitectura ya que es la base de internet y del desarrollo web, también porque facilita la integración entre varios sistemas, los clientes no tienen porqué tener el mismo sistema operativo, además es fácil de escalar, ya que se puede cambiar el hardware del servidor permitiendo mayor poder de cómputo o también agregar un segundo servidor y desacoplar algún servicio o utilizar balanceo de carga, lo que permitiría más conexiones de clientes de forma simultánea.

Modelo 4+1 - Vistas

Vista l3gica

Aquí se presentan las funcionalidades del software, como también los distintos actores y la interacción entre ellos, así como servicios.

Dentro de esta vista se presenta el diagrama de clases el cual está orientado para usuarios finales

Diagrama de clases - Completo

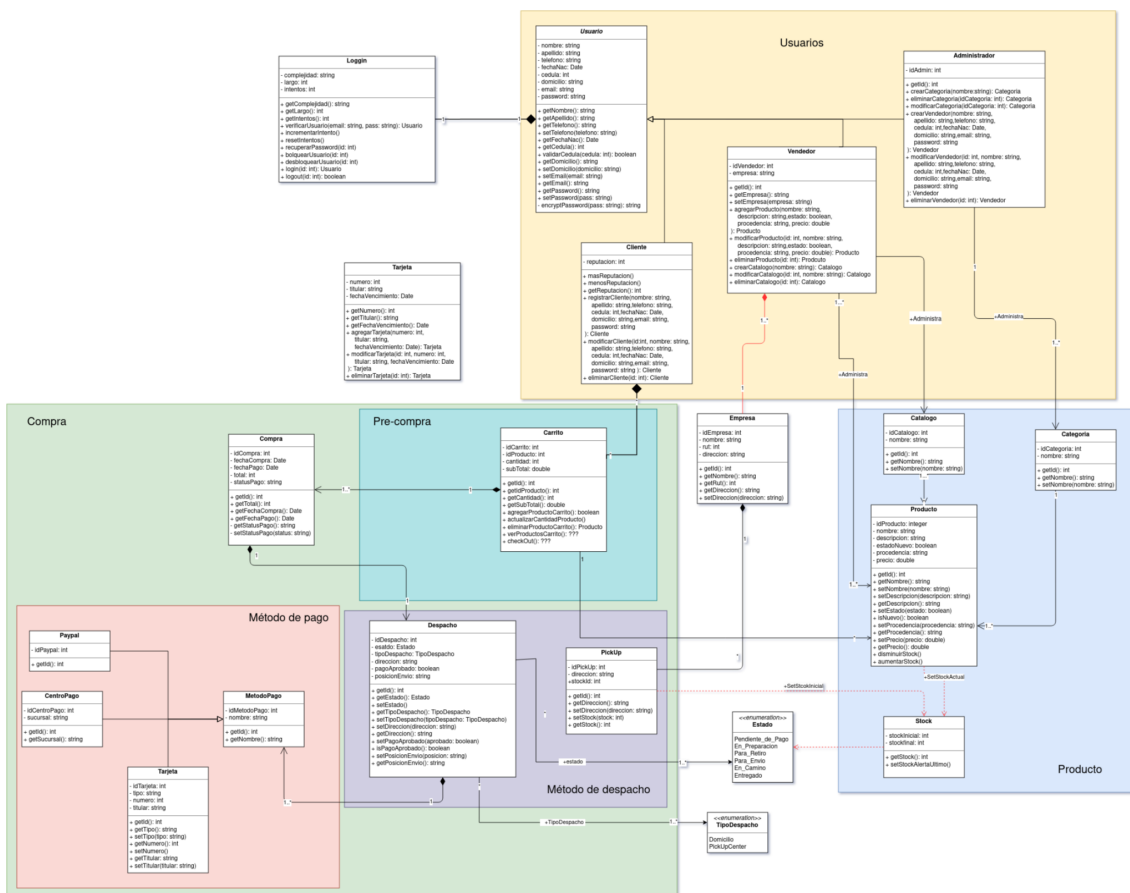
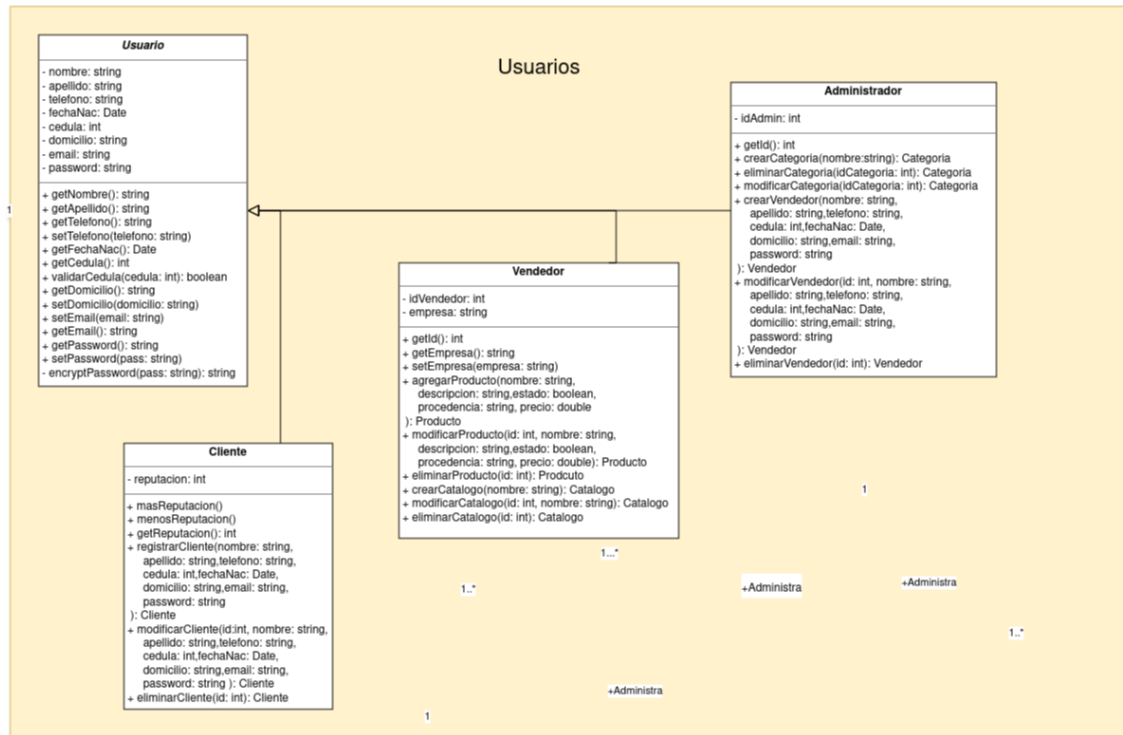




Diagrama de clases - Usuarios



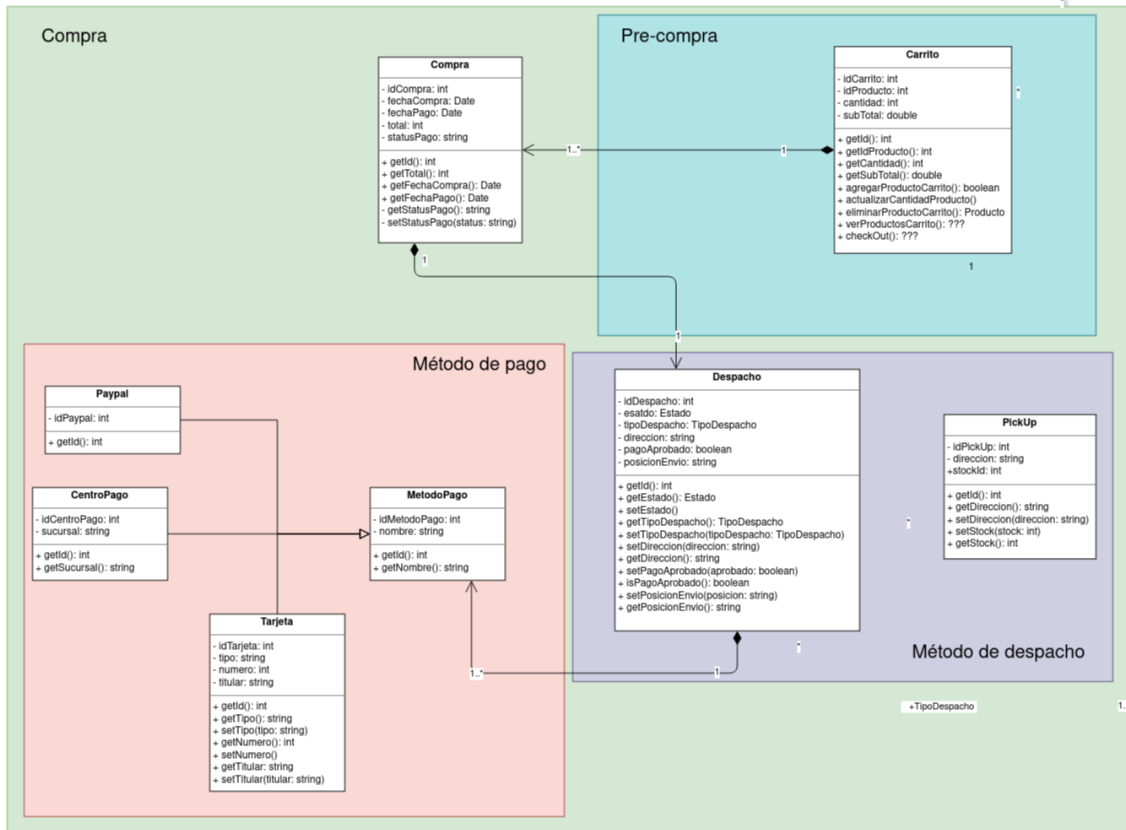
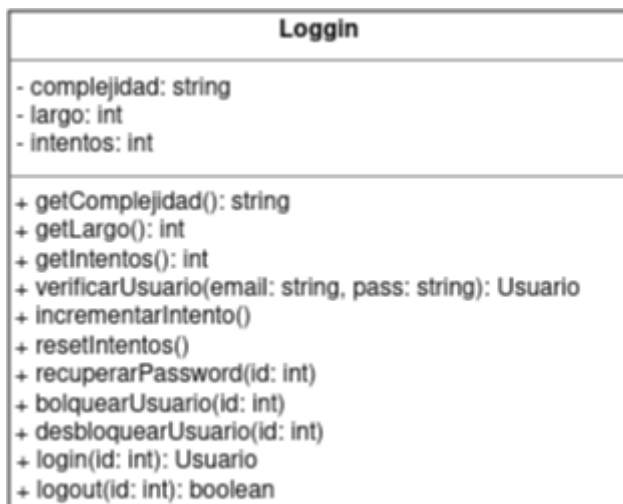
**Diagrama de clases - Compra****Diagrama de clases - Login**



Diagrama de clases - Producto

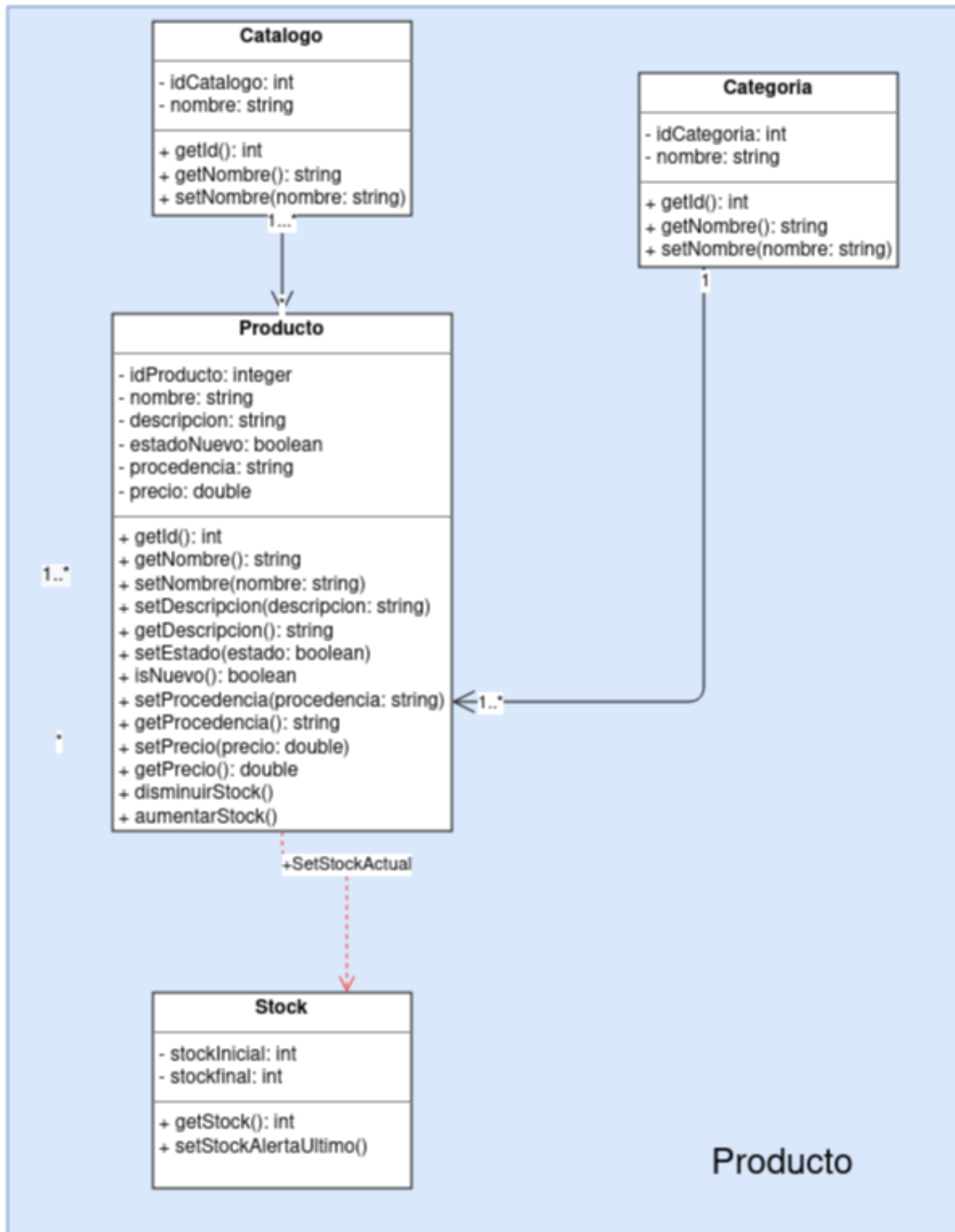
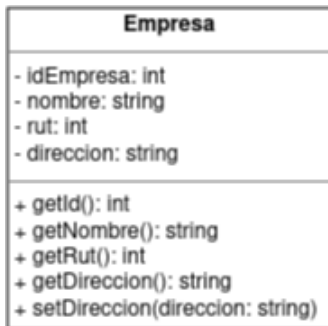
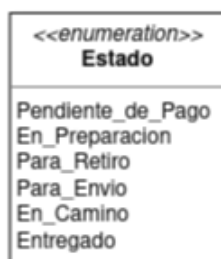




Diagrama de clases - Extra



;

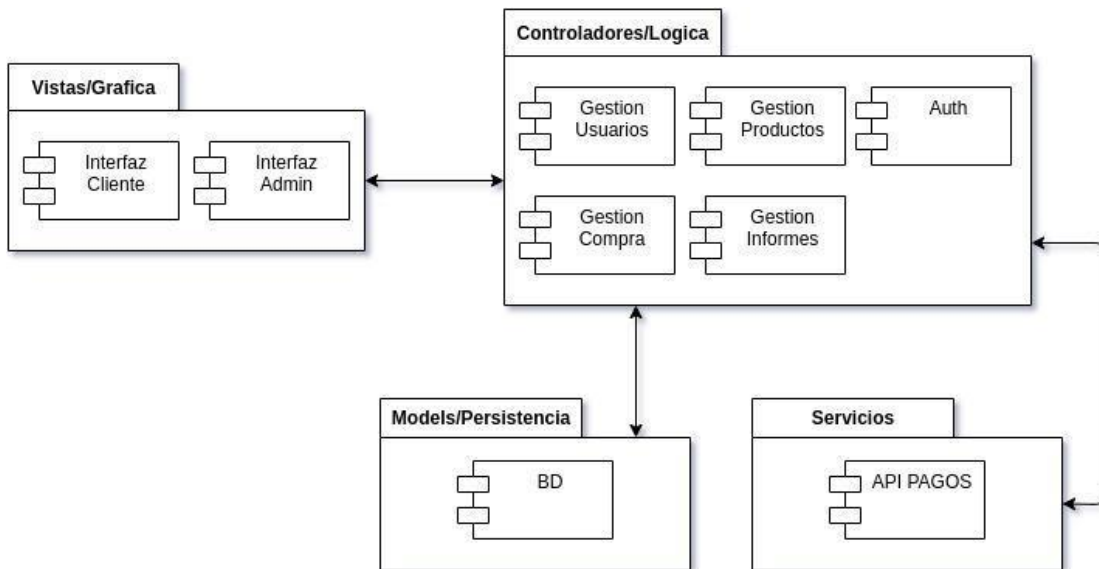




Vista de desarrollo

En esta vista se muestra las diferentes partes del software representados como componente y de la interacción entre ellos, estos componentes se intentan diseñar de forma que tenga gran cohesión y bajo acoplamiento, lo que permite la reutilización de código.

Diagrama de componentes



Vista de procesos

Con esta vista se intenta representar el comportamiento y las relaciones de las actividades y procesos que conforman el sistema en tiempo de ejecución. En este caso se muestra el diagrama de actividades, cada uno de estos son representaciones de casos de uso y muestra paso a paso los procesos del sistema.



Diagrama de actividad 1 - Alta nuevo usuario

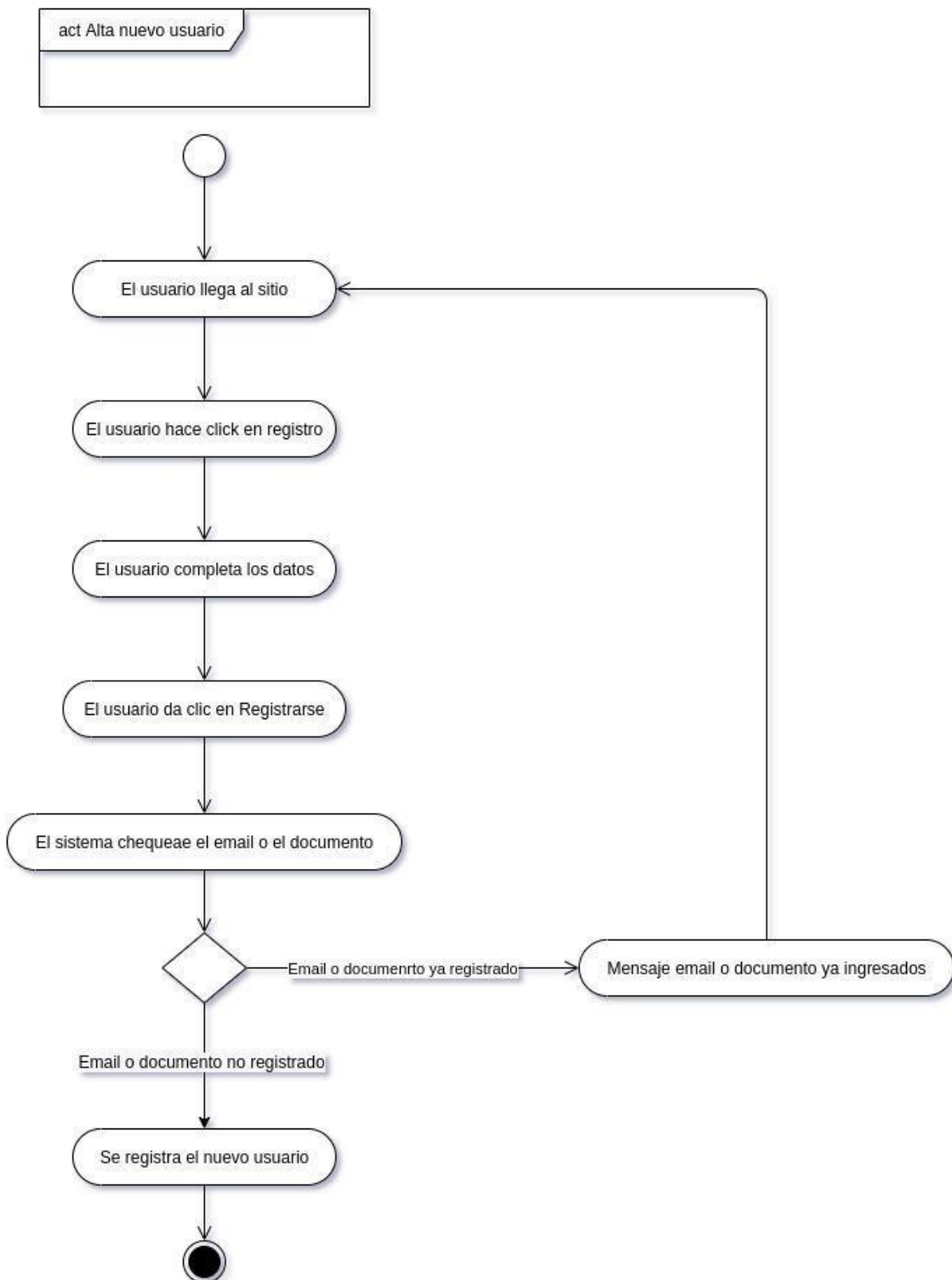




Diagrama de actividad 2 - Modificación de producto

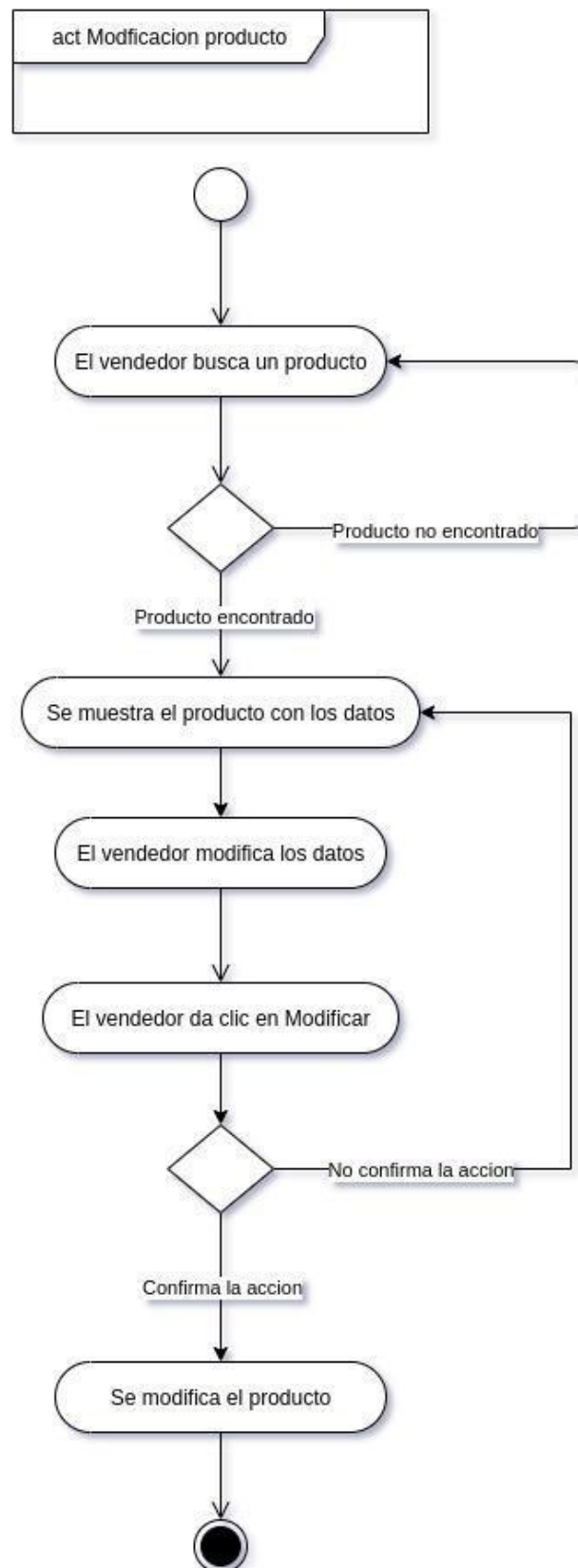




Diagrama de actividad 3 - Eliminación de categoría

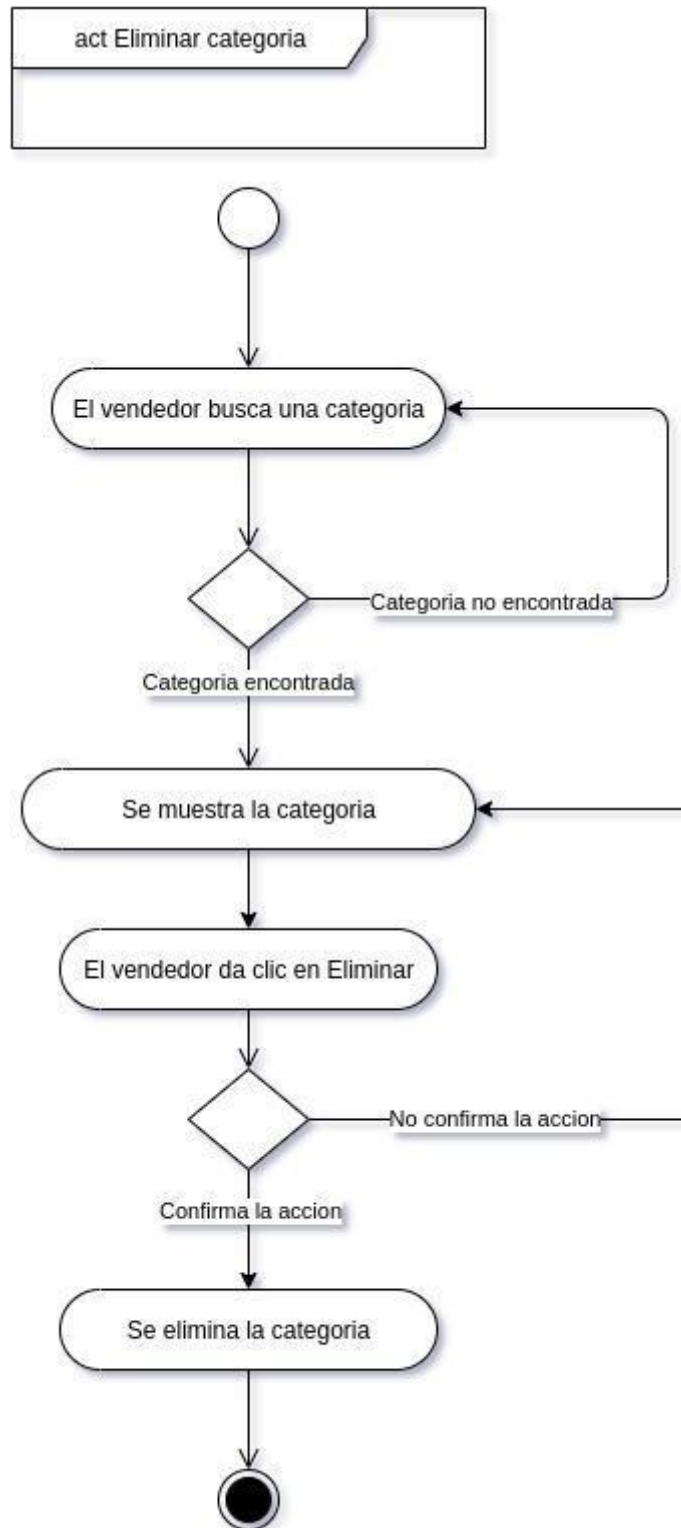


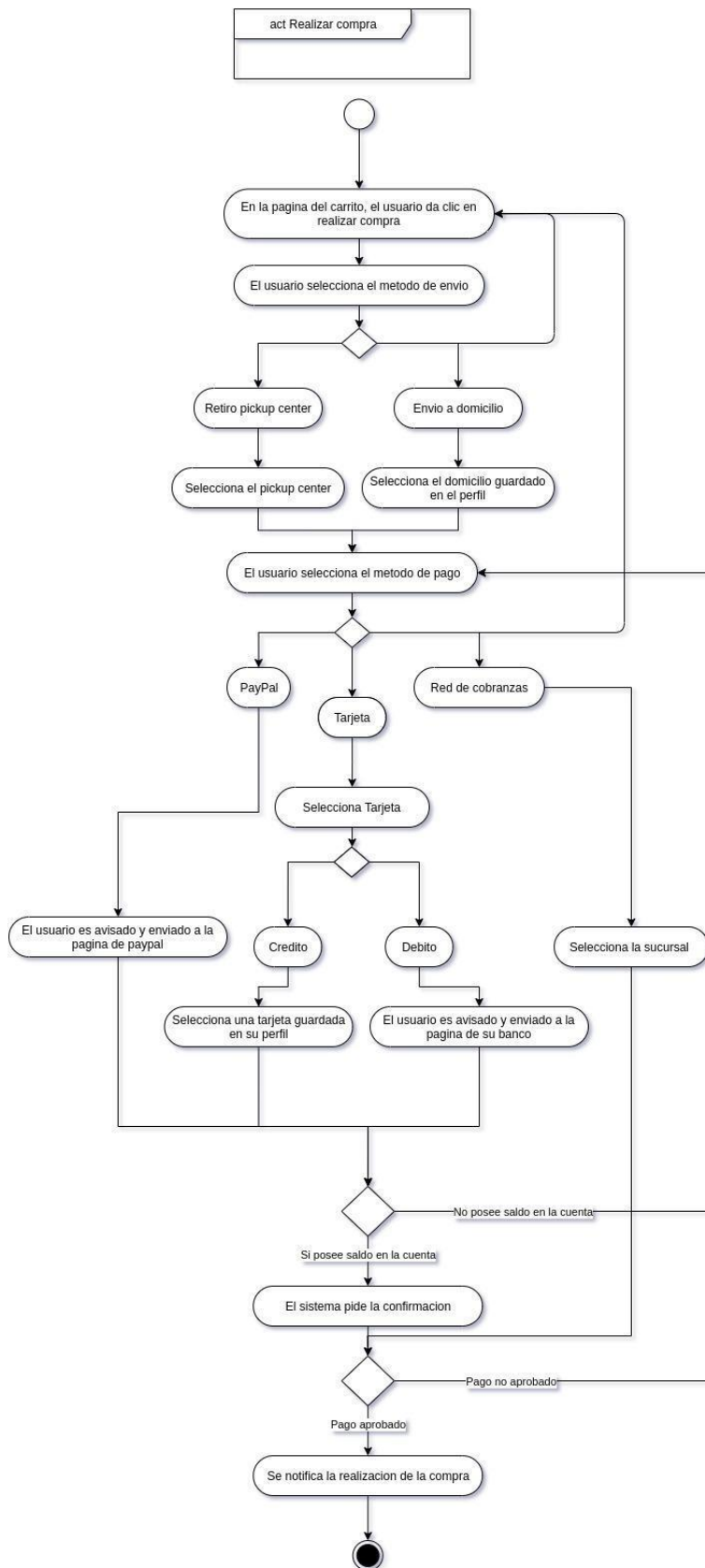


Diagrama de actividad 4 - Agregar al carrito





Diagrama de actividad 5 - Realizar compra

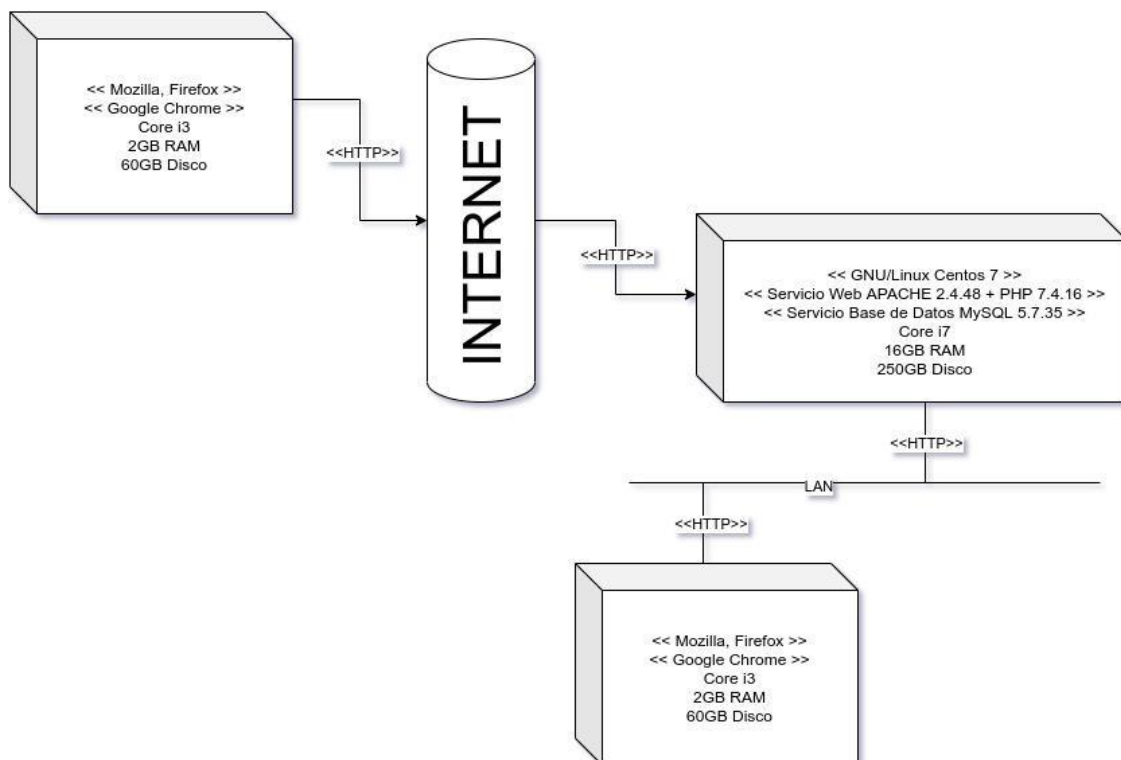




Vista física

Esta vista está orientada al ingeniero de sistemas, en esta se muestra todos los componentes físicos del sistema como su interconexión. Dentro de esta vista aparece el diagrama de implementación el cual está relacionado a los requerimientos no funcionales.

Diagrama de despliegue



Vista de escenarios

En esta vista se agregan algunos casos de uso, esta vista de escenarios es útil porque ayuda a ver la interacción entre objetos y procesos, describiendo los pasos a seguir, también es útil ya que al escribir así los casos de uso, nos servirá para los casos de testing.

**Caso de uso 1 - Alta de usuario**

Nombre del caso de uso:	Alta nuevo usuario
Descripción:	Representa la interacción del usuario con el sistema para dar de alta un nuevo usuario
Identificador:	CU_1
Actores:	Nuevo usuario
Prioridad:	Alta
Precondiciones:	1. El sistema debe tener conexión al servidor 2. El usuario no debe estar registrado
Postcondiciones:	El usuario es dado de alta en el sistema Se muestra un mensaje de "Usuario registrado" El usuario es redirigido a la página del perfil
Flujo de eventos principal:	1. El usuario ingresa a la opción "Registrarse" 2. El usuario ingresa todos los datos requeridos: email, fecha de nacimiento, cédula, contraseña 3. El usuario hace click en el botón "Registrarse" 4. Si el usuario ya está registrado ir al flujo alternativo A1 5. Sino el nuevo usuario queda registrado en el sistema
Flujo alternativo A1:	El sistema cancela el alta de usuario y lo redirige a la página de login
Restricciones de performance:	El alta de nuevo usuario debe funcionar siempre
Frecuencia de ejecución:	Media

**Caso de uso 2 - Modificar producto**

Nombre del caso de uso:	Modificación de un producto
Descripción:	Representa la interacción del vendedor con el sistema para modificar un producto
Identificador:	CU_2
Actores:	Usuario vendedor
Prioridad:	Alta
Precondiciones:	1. El sistema debe tener conexión al servidor 2. El vendedor debe estar registrado 3. El producto debe estar ingresado en el sistema
Postcondiciones:	El producto es modificado en el sistema Se muestra un mensaje de "Producto modificado" El vendedor es redirigido a la página de ingreso de productos
Flujo de eventos principal:	1. El vendedor selecciona el producto a modificar 2. Se muestra un formulario con los datos actuales del producto 3. El vendedor modifica todos los datos 4. El vendedor hace click en el botón "Modificar" 5. Si algún dato no es válido, se le mostrará la información al vendedor 6. Sino el producto queda ingresado en el sistema con los nuevos datos
Restricciones de performance:	La modificación del producto debe funcionar siempre
Frecuencia de ejecución:	Media

**Caso de uso 3 - Eliminar categoría**

Nombre del caso de uso:	Eliminar categoría
Descripción:	Representa la interacción del vendedor con el sistema para eliminar una categoría
Identificador:	CU_3
Actores:	Usuario vendedor
Prioridad:	Media
Precondiciones:	1. El sistema debe tener conexión al servidor 2. El vendedor debe estar registrado 3. La categoría debe estar ingresada en el sistema
Postcondiciones:	La categoría es eliminada del sistema Se muestra un mensaje de "Categoría eliminada" El vendedor es redirigido a la página de ingreso de categorías
Flujo de eventos principal:	1. El vendedor selecciona la categoría a eliminar 2. El vendedor hace click en el botón "Eliminar" 3. Si el vendedor cancela la acción ver flujo alternativo A1 4. Sino la categoría es eliminada del sistema
Flujo alternativo A1:	El sistema cancela la eliminación de la categoría y lo redirige a la página de ingreso de categorías
Restricciones de performance:	La eliminación de la categoría debe funcionar siempre
Frecuencia de ejecución:	Baja

**Casos de uso 4 - Agregar producto al carrito**

Nombre del caso de uso:	Agregar al carrito
Descripción:	Representa la interacción del usuario con el sistema para agregar un producto al carrito de compras
Identificador:	CU_4
Actores:	Usuario
Prioridad:	Alta
Precondiciones:	1. El sistema debe tener conexión al servidor
Postcondiciones:	Se muestra un mensaje de "Producto agregado al carrito"
Flujo de eventos principal:	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario encuentra el producto deseado2. El usuario indica la cantidad que desea3. Si no hay stock suficiente ir al flujo alternativo A14. Sino, el usuario selecciona alguna/s características del producto5. El usuario hace click en "Agregar al carrito"6. El usuario hace click en "Ver carrito"7. El usuario es redirigido a la página del carrito
Flujo alternativo A1:	El usuario es redirigido a la página del producto
Restricciones de performance:	El alta de nuevo usuario debe funcionar siempre
Frecuencia de ejecución:	Alta

**Casos de uso 5 - Realizar compra con envío a domicilio y pago con tarjeta de débito del BROU**

Nombre del caso de uso:	Realizar compra con envío a domicilio y a pagar con tarjeta de débito
Descripción:	Representa la interacción del usuario con el sistema para realizar la compra, realizando el envío a domicilio y abonando con tarjeta de débito
Identificador:	CU_5
Actores:	Usuario cliente registrado
Prioridad:	Alta
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none">1. El sistema debe tener conexión al servidor2. El usuario debe estar autenticado con sus credenciales3. El usuario debe estar posicionado en la página del carrito4. El carrito debe contener por lo menos 1 producto5. El usuario debe tener una tarjeta de débito
Postcondiciones:	El usuario concreta la compra Se muestra un mensaje de "Compra exitosa" El usuario es redirigido a la página del detalle de la compra
Flujo de eventos principal:	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario da click en "Finalizar compra"2. El sistema muestra al usuario los metodos de envio habilitados3. El usuario selecciona "Envío a domicilio"4. Si el usuario no tiene una dirección asociada a su perfil ver flujo alternativo A15. Sino el usuario selecciona la dirección asociada a su perfil6. El sistema muestra al usuario los métodos de pagos habilitados7. El usuario selecciona "Pago Tarjeta Débito"8. El sistema muestra las diferentes tarjetas de débito habilitadas9. El usuario selecciona la tarjeta de débito "BROU"10. El usuario da click en "Pagar"11. El sistema le avisa al usuario de que será redirigido a la página del banco para finalizar el pago12. El sistema redirige al usuario a la página de su banco13. Si el pago no es aprobado ver flujo alternativo A214. Sino el sistema muestra un mensaje de "Pago realizado con éxito"15. El usuario es redirigido a la página con el detalle de la compra
Flujo alternativo A1:	El sistema le da la opcion de agregar una para asociarla a su perfil
Flujo alternativo A2:	El sistema mostrará el mensaje "Pago no aprobado" y cancelara esa compra y redirigirá al usuario a la página del carrito
Restricciones de performance:	La realización de la compra debe funcionar siempre
Frecuencia de ejecución:	Alta



Webgrafía

Modelo 4+1

<https://proyecto-semesteral.readthedocs.io/en/latest/6%20-%20Design.html>

Arquitectura Cliente-Servidor

https://www.ecured.cu/Arquitectura_Cliente_Servidor

Modelo Cliente Servidor

<https://blog.infranetworking.com/modelo-cliente-servidor/>