

Especificación de Requerimientos

Descripción del Diseño

Administración de arriendos

sistema para administración de arriendo de un edificio

Apellidos, Nombres	Correo electrónico	Rol
Andrés Felipe Camacho Guzmán	Sochauz07@gmail.com	Gestor del proyecto
William David Sabi Criollo	sabicriollo@gmail.com	Persistencia
Danny Yulieth Campos Bustos	juliethcamposbustos@gmail.com	Testing
Edy Santiago Moran Chamorro	moransantiago409@hotmail.com	
Jefferson Henao Cano	jefferhenao911@outlook.com	

Contenido

1 INTRODUCCIÓN	3
1.1 PROPÓSITO	3
1.2 ALCANCE O ÁMBITO DEL SISTEMA	3
1.3 DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS	3
<i>1.3.1 Definiciones</i>	3
<i>1.3.2 Acrónimos</i>	3
<i>1.3.3 Abreviaturas</i>	3
<i>1.3.4 Referencias</i>	4
1.4 PERSPECTIVA GENERAL DEL DOCUMENTO	4
2 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA APLICACIÓN	4
2.1 PERSPECTIVA DE LA APLICACIÓN	4
2.2 FUNCIONES DE LA APLICACIÓN	4
2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS	5
2.4 RESTRICCIONES	5
2.5 SUPOSICIONES Y DEPENDENCIAS	5
2.6 REQUERIMIENTOS DIFERIDOS	5
3 REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS	5
3.1 REQUERIMIENTOS	6
<i>3.1.1 Product Backlog</i>	6
<i>3.1.2 Ciclo de Sprints del proyecto</i>	6
<i>3.1.3 Sprint Backlog</i>	6
<i>3.1.4 Historias de usuario (Tareas y Subtareas)</i>	6
<i>3.1.5 Mecánica de organización del grupo. (Reuniones, evidencias/artefactos)</i>	6
3.2 MODELO DE REQUERIMIENTOS	7
<i>3.2.1 Modelo de Casos de Uso</i>	7
4 DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO	9
4.1 INTERFAZ GRÁFICA (MOCKUPS)	9
5 GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN	9
6 PRUEBAS	9
6.1 DESCRIPCIÓN DE PRUEBAS UNITARIAS	9
6.2 DESCRIPCIÓN DE PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	9
7 GLOSARIO	10
8 ANEXO(S)	10

1 INTRODUCCIÓN

Mediante la siguiente documentación se pretende dar a conocer la visión de nuestro proyecto, el cual tiene como objetivo principal desarrollar un sistema cuyas funcionalidades permitan administrar los arriendos de un edificio, a través de diferentes etapas de desarrollo, tales como, Testing, Persistencia, backend y frontend segmentados en seis Sprint según la metodología Scrum.

1.1 Propósito

Este documento tiene como propósito mostrar de una forma detallada y estructurada las fases que se llevaron a cabo para el desarrollo de este sistema, de tal manera que se pueda evidenciar una documentación acorde a los procesos de desarrollo implementados por parte del Scrum Master y el Product owner, en la cual se manifieste con claridad todos los procesos iterativos que conllevaron a la entrega del producto final.

1.2 Alcance o Ámbito del Sistema

La aplicación web tendrá como producto final el nombre de "Administración de arriendo", estará diseñada para cumplir con las siguientes funcionalidades:

1. Permitir que el cliente pueda solicitar y asignar citas relacionadas al servicio prestado, teniendo preferencias en su horario y la selección del empleado asignado.
2. Permitir que el Administrador del sistema puede asignar el proceso de citas solicitadas, agregar o eliminar empleados
3. Permitir que tanto el cliente como el usuario puedan registrarse en el sistema y posteriormente hacer uso del sistema cuantas veces lo requiera

1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

[Este apartado debe proporcionar las definiciones de términos, siglas y abreviaturas necesarios para interpretar adecuadamente el documento. Esta información puede proporcionarse por referencia a uno o más anexos de este documento o por referencia a otros documentos.]

1.3.1 Definiciones

1.3.2 Acrónimos

1.3.3 Abreviaturas

1.3.4 Referencias

[Este apartado debe:

- a) proporcionar una lista completa de todos los documentos a los que se haga referencia;
- b) identificar cada documento por título, número de informe (si es procedente), fecha y organización que lo publicó.]

1.4 Perspectiva General del Documento

[Este apartado debe:

- a) describir lo que contiene el resto del documento;
- b) explicar cómo está organizado el documento.]

2 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA APLICACIÓN

[Esta sección del documento debe describir los factores generales que afectan a la aplicación y sus requerimientos. Esta sección no establece requerimientos específicos, los que se describen en detalle en la sección 3, sino que proporciona un contexto para dichos requerimientos.

Generalmente, esta sección consiste en seis apartados, que son los que siguen.]

2.1 Perspectiva de la Aplicación

[Este apartado debe poner la aplicación en perspectiva con otros productos relacionados. Si el producto es totalmente autónomo e independiente, se debe indicar aquí. Si se define una aplicación que es un componente de un sistema más grande, como ocurre con frecuencia,

entonces en este inciso se debe relacionar los requerimientos del sistema más grande a la funcionalidad de la aplicación y debe identificar las interfaces entre ese sistema y la aplicación. Puede ser útil un diagrama de bloques que muestre los principales componentes del sistema más grande, las interconexiones y las interfaces externas.
Si son necesarios más detalles, recurrir al IEEE Std-830-1998.]

2.2 Funciones de la Aplicación

[Este apartado debe proporcionar un resumen de las principales funciones que ejecutará la aplicación, sin indicar la gran cantidad de detalles que pueda requerir cada una de esas funciones.

A veces el resumen de funciones que se necesita para este apartado puede tomarse directamente de una especificación de nivel superior (si existe) que asigna funciones particulares para la aplicación. Téngase en cuenta que por motivos de claridad

- a) Las funciones deben organizarse de una manera que haga que la lista de funciones sea comprensible para el cliente o para cualquier otra persona que lea el documento por primera vez.
- b) Pueden utilizarse formas textuales o gráficas para mostrar las diferentes funciones y sus relaciones. Con un esquema tal, no se pretende mostrar el diseño de un producto, sino simplemente las relaciones lógicas entre las funciones.]

2.3 Características de los Usuarios

[Este apartado debe describir las características generales de los usuarios previstos de la aplicación incluyendo el nivel educativo, experiencia y conocimientos técnicos. No debe utilizarse para establecer requerimientos específicos.]

2.4 Restricciones

[Este apartado debe proporcionar una descripción general de cualquier otra cuestión que limite las opciones del desarrollador. Se podría incluir: a) políticas regulatorias; b) limitaciones de hardware (por ejemplo, requerimientos de sincronización de señales); c) interfaces a otras aplicaciones; d) operación paralela; e) funciones de auditoría; f) funciones de control; g) requerimientos de lenguajes de alto nivel; h) protocolos; i) requerimientos de confiabilidad; j) criticidad de la aplicación; k) consideraciones de seguridad.]

2.5 Suposiciones y Dependencias

[Este apartado debe enumerar cada uno de los factores que afectan los requerimientos establecidos. Estos factores no son restricciones de diseño sino que, por el contrario, cualquier cambio en ellos que podría afectar los requerimientos. Por ejemplo, una hipótesis puede ser

que un sistema operativo específico estará disponible para la aplicación. Si, de hecho, el sistema operativo no está disponible, el documento tendrá que cambiar en consecuencia.]

2.6 Requerimientos Diferidos

[Este apartado debe identificar los requerimientos que pueden postergarse para versiones futuras de la aplicación.]

3 REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS

[Para el desarrollo de toda esta sección 3 utilizar como bibliografía de soporte:

- (1) Swinger, W.; Koch, N. "Modeling Web Applications", Chapter 3 en: Kappel, G.; Pröll, B.; Reich, S.; Retschitzegger, W. (Editors) *Web Engineering. The Discipline of Systematic Development of Web Applications*, John Wiley & Sons Ltd., 2006.]
- (2) Koch, N.; Knapp, A.; Zhang, G.; Baumeister, H. "UML-Based Web Engineering. An Approach Based on Standards", Chapter 7 en: Rossi, G.; Pastor, O.; Schwabe, D.; Olsina, L. (Editors) *Web Engineering: Modelling and Implementing Web Applications*, Springer-Verlag London Limited, 2008.]

3.1 Requerimientos

[Este apartado debe contener una lista de los requerimientos surgidos de las necesidades e ideas aportadas por los usuarios/clientes, desarrolladores y demás participantes en el proceso de desarrollo.]

3.1.1 Product Backlog

Features

- Sprint_0_semana_1
 - Repositorios para el desarrollo del proyecto
 - Gestión de configuración
 - Avance documentación Sprint_1
 - DevOps (Scrumboard y tareas)
 - Casos de uso UML
 - Mockups del proyecto

3.1.2 Ciclo de Sprints del proyecto

- ❖ Sprint_0_semana_1
 - Fecha de inicio del sprint 25/10/2021- Revisión del sprint_0 31/10/2021

3.1.3 Sprint Backlog

Product backlog Sprint 0

- Reppositorios para el desarrollo del proyecto
 - Crear repositorio de GitHub
 - Crear repositorio de Git en DevOps para Documentación
- Gestión de configuración
 - Modificar guía entorno de desarrollo
 - Verificar instalación entorno de desarrollo
- Avance documentación Sprint_1
 - Avance Documentación de software
 - Informe de retrospectiva Sprint_1
 - Acta semanal Sprint_0_Semana_1
 - Libro "Product Backlog" - Excel
 - Libro "Release plan" - Excel
 - Plantilla "historias de usuario sprint_1"
- DevOps (Scrumboard y tareas)
 - Agregar Radiadores de información
 - Crear feature Sprint_1
 - Asignar y actualizar tareas apartado "Sprints"
 - Crear wiki del proyecto
 - Configurar y ajustar "Delivery plan" en DevOps
- DevOps (Scrumboard y tareas)
 - Ajustar y crear dashboards del proyecto
 - Crear la wiki del proyecto
 - Crear feature backlog sprint_1(0)
 - Desarrollar plan de entrega
 - Modificar y asignar tareas del sprint_1(0)
 - Crear repositorio git del proyecto en DevOps
 - Subir entregables sprint_1(0) al repositorio git en DevOps
- Casos de uso UML
 - Diagrama de casos de uso UML
- Mockups del proyecto
 - Elaborar Mockup "Página principal "
 - Elaborar Mockup "Login Admin"
 - Elaborar mockup "Vista Admin"

3.1.4 Historias de usuario (Tareas y Subtareas)

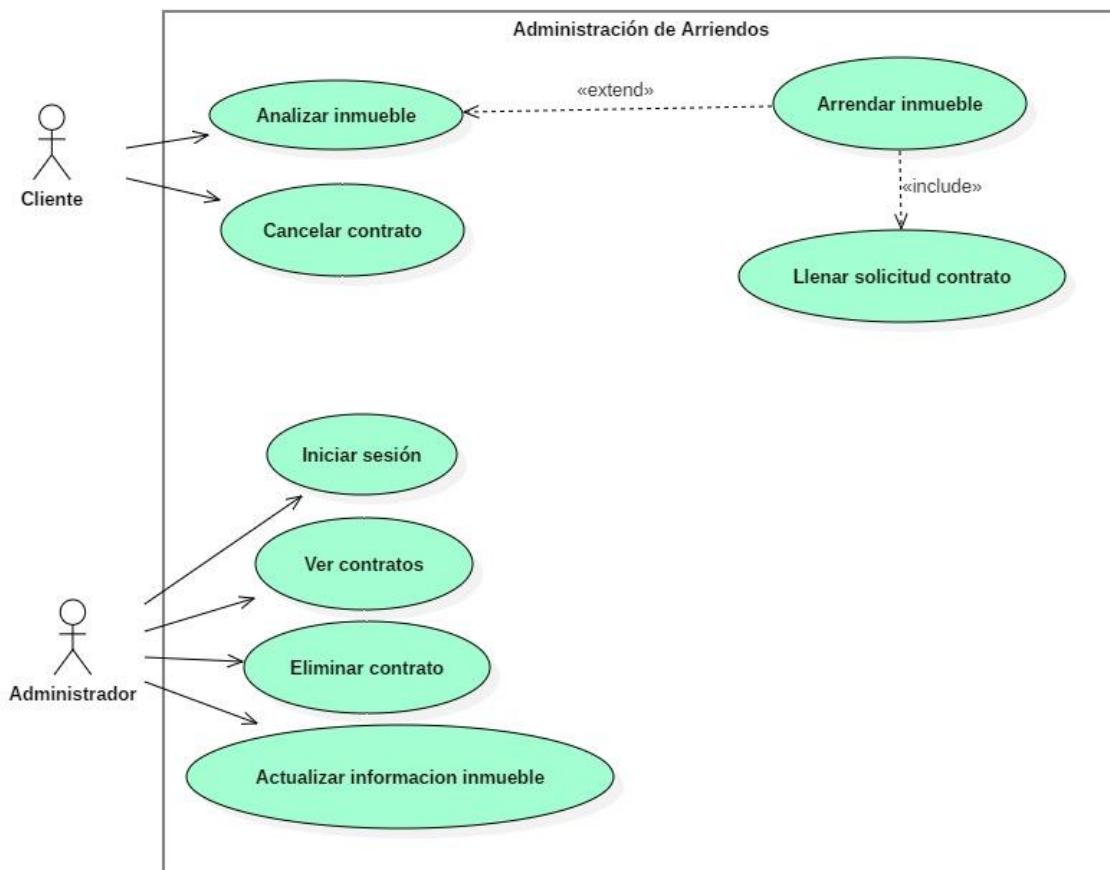
[Es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final. Su propósito es articular cómo proporcionará una función de software valor al cliente. Asimismo, deben utilizar un lenguaje no técnico ya que supone la descripción de una función de software descrita por los usuarios finales].

3.1.5 Mecánica de organización del grupo. (Reuniones, evidencias/artefactos)

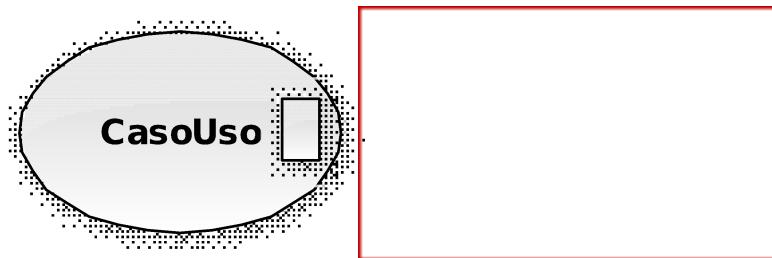
3.2 Modelo de Requerimientos

[El *modelo de requerimientos* se basa en dos modelos principales: el *modelo de casos de uso* y el *modelo del dominio*.]

3.2.1 Modelo de Casos de Uso



[Para el estereotipo <>navigation>>, en lugar de la etiqueta se puede usar el ícono (€).]



[A continuación, se describen los casos de uso utilizando tablas y diagramas.]

CU-01: "Nombre del Caso de Uso"

[Se debe realizar una descripción de los escenarios del caso de uso.]

Iniciador	Actor que inicia el caso de uso.
Otros actores	Otros actores, si existen.
Precondiciones	Condiciones que deben cumplirse para que pueda realizarse el caso de uso.
Flujo básico	
Actor	Sistema
1. ...	
	2. ...
	3. ...
4. ...	
Flujo alternativo 1	Indicar otro camino por el cual se puede realizar el caso de uso, aparte del flujo básico
Flujo alternativo 2	
...	
Flujo alternativo n	
Poscondiciones	Indicar los cambios que se producirán o los datos que deben quedar registrados.

[Cuando se ejecuta una instancia de un caso de uso, éste interactúa con instancias de actores y realiza una secuencia de acciones de acuerdo a lo que se describió en la especificación del caso de uso. Para mostrar la realización de un caso de uso se puede emplear: un *diagrama de clases* con todas las clases que participan en él; *diagramas de interacción* (*secuencia* y/o *comunicación*); o, como indica UWE, *diagramas de actividad*.

OBSERVACIÓN: UWE sugiere lo siguiente "Siguiendo el principio de utilizar UML siempre que sea posible para la especificación, se refinan los requerimientos con diagramas de actividad UML. Para cada caso de uso no trivial, se construye al menos un diagrama de actividad para el flujo principal de tareas a realizar para proporcionar la funcionalidad indicada por el caso de uso correspondiente. Opcionalmente, pueden utilizarse diagramas adicionales para excepciones y variantes."]

CU-02: "Nombre del Caso de Uso"

...

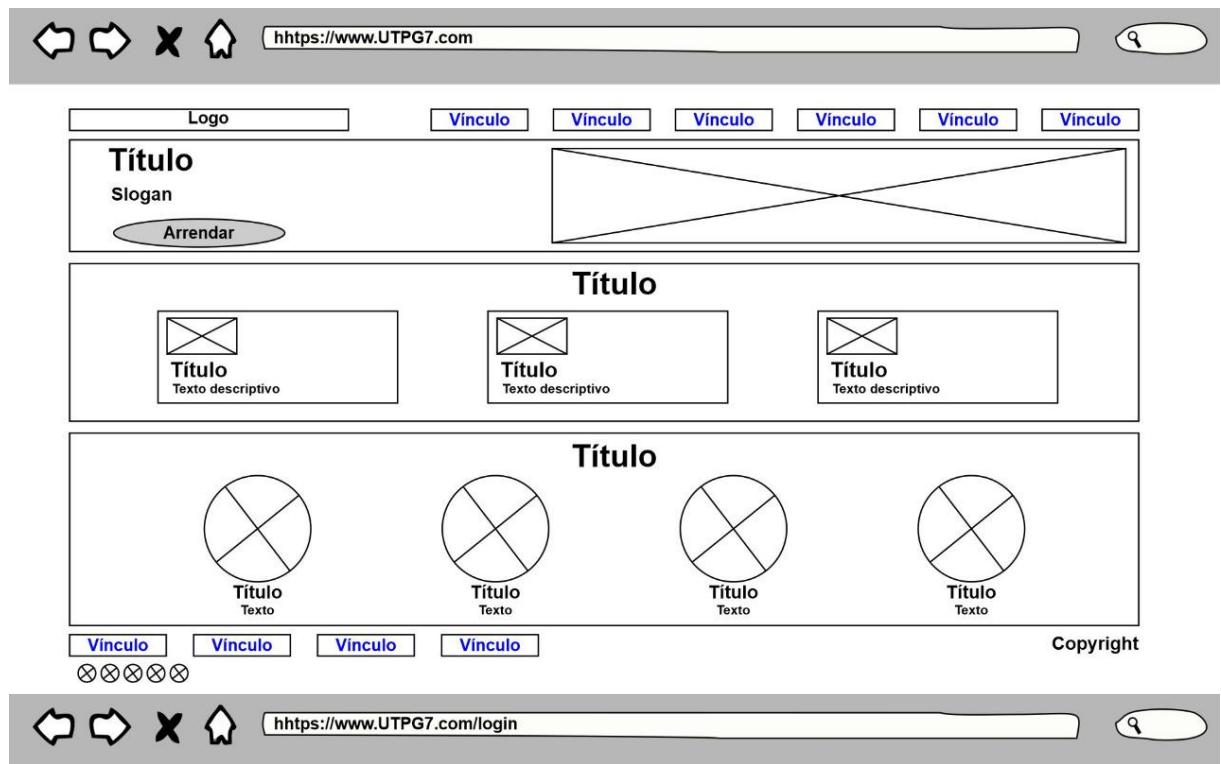
CU-nn: "Nombre del Caso de Uso"

4 DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO

[Para el desarrollo de toda esta sección 4 utilizar como bibliografía de soporte:

- (1) Schwinger, W.; Koch, N. "Modeling Web Applications", Chapter 3 en: Kappel, G.; Pröll, B.; Reich, S.; Retschitzegger, W. (Editors) *Web Engineering. The Discipline of Systematic Development of Web Applications*, John Wiley & Sons Ltd., 2006.
- (2) Koch, N.; Knapp, A.; Zhang, G.; Baumeister, H. "UML-Based Web Engineering. An Approach Based on Standards", Chapter 7 en: Rossi, G.; Pastor, O.; Schwabe, D.; Olsina, L. (Editors) *Web Engineering: Modelling and Implementing Web Applications*, Springer-Verlag London Limited, 2008.]

4.1 Interfaz gráfica (Mockups)



Administración de Arriendos

The mockup shows a login form titled "Administración de Arriendos". It includes a "Logo" placeholder, a user input field with a person icon, a password input field with a lock icon, and an "Ingresar" button. To the right is a large rectangular area with a diagonal "X" mark.

[Volver](#)



Administración de Arriendos



Información General

<input type="text"/> Nombre y Apellido:	<input type="text"/> Tipo de Documento:	<input type="text"/> Número de Identidad:
<input type="text"/> Nacionalidad:	<input type="text"/> Lugar de Nacimiento:	<input type="text"/> Fecha de Nacimiento:
<input type="text"/> Edad:	<input type="text"/> Genero:	<input type="text"/> Correo:
<input type="text"/> Teléfono:		

Información Laboral

<input type="text"/> Grado de Escolaridad	<input type="text"/> Ocupación:	<input type="text"/> Trabaja Actualmente
<input type="text"/> Nombre de la Empresa		

Información Residencial y Económica

<input type="text"/> Departamento de Residencia:	<input type="text"/> Ciudad de Residencia:	<input type="text"/> País de Residencia:
<input type="text"/> Zona de Ubicación:	<input type="text"/> Tipo de Vivienda:	<input type="text"/> Dirección:
<input type="text"/> Tendencia de Vivienda:	<input type="text"/> Tiene Cuenta Bancaria:	<input type="text"/> Cuenta Bancaria:

Solicitar

Volver



Administración de Arriendos



Administradores

Usuario	Teléfono	Correo	Estado
Texto	Texto	Texto	Texto

Solicitudes de Arriendos

ID	Nombre	N° Identidad	Correo	Datos
Texto	Texto	Texto	Texto	Texto Texto Texto

Salir

5

GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN

Debe especificar los lenguajes de programación y el stack tecnológico que debe ser utilizado en la construcción de la solución.

especificar el uso y estructura de los repositorios de código
acceso y uso de la plataforma tecnológica en la nube con la que cuenta cada equipo
a configuración y uso de los ambientes de desarrollo y producción.

6 PRUEBAS

6.1 Descripción de pruebas unitarias

6.2 Descripción de pruebas de aceptación

7 GLOSARIO

8 ANEXO(S)

[ES OPCIONAL]

[Se pueden agregar anexos, si se consideran necesarios para obtener mayor claridad en el contenido del documento.]