

# Ankidyemy

Diseño de Software

# Diagrama Entidad-Relación

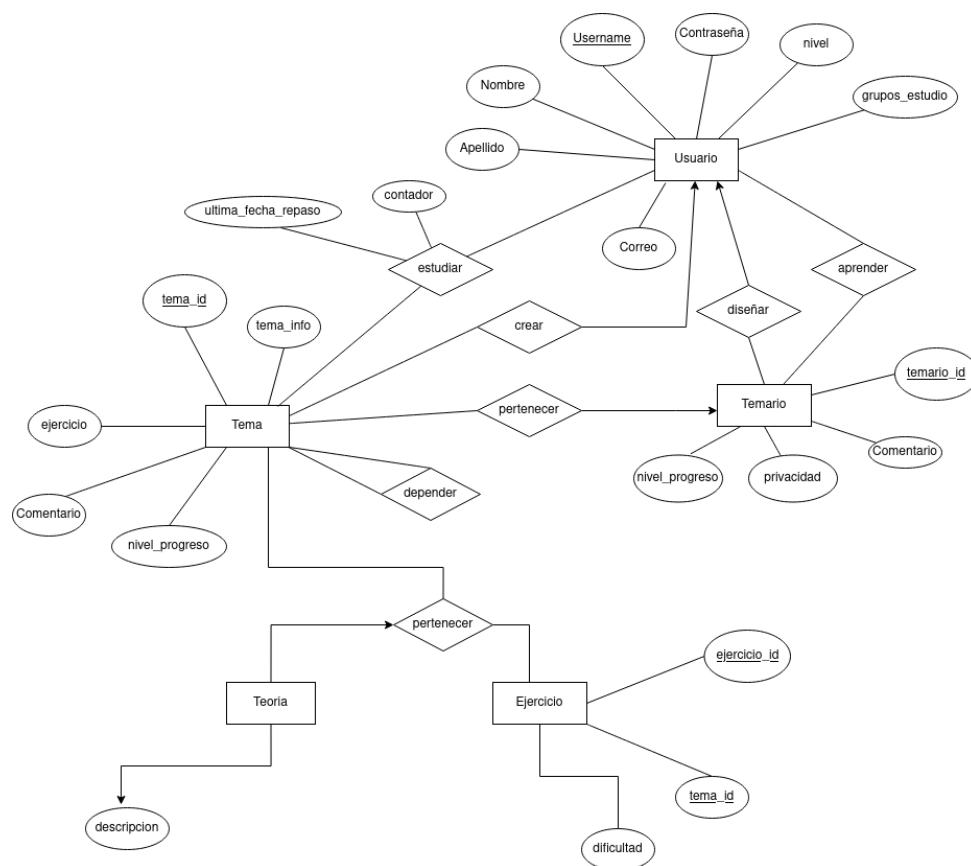


Figura 1.1: Diagrama Entidad-Relación del sistema

## 1.1. Explicación del Diagrama

Las entidades principales de nuestra base de datos son Usuario, Tema y Temario. El usuario se relaciona con los Temas y los Temarios de dos formas distintas, como diseñador o creador de los diferentes temas y ejercicios por temario, y como alumno de los temarios.

# Módulos

## 2.1. Módulo 1: BD Administrador

Este módulo pensamos que ayude administrar la conexión de base de datos, así como proveer las operaciones básicas de CRUD a los demás módulos del sistema.

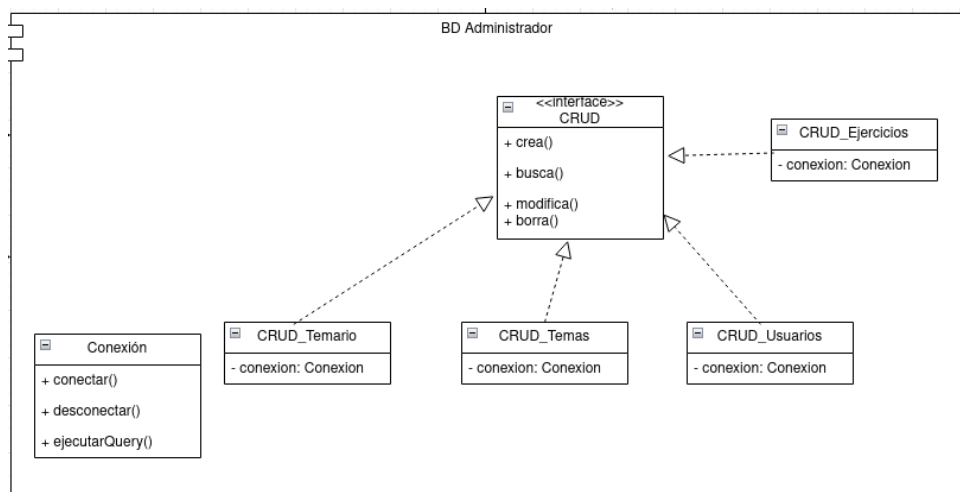


Figura 2.1: Diagrama UML del Módulo 1

## 2.2. Módulo 2: Autenticación

EL módulo se encargaría de hacer el inicio de sesión, verificando los datos del usuario e iniciando la sesión.

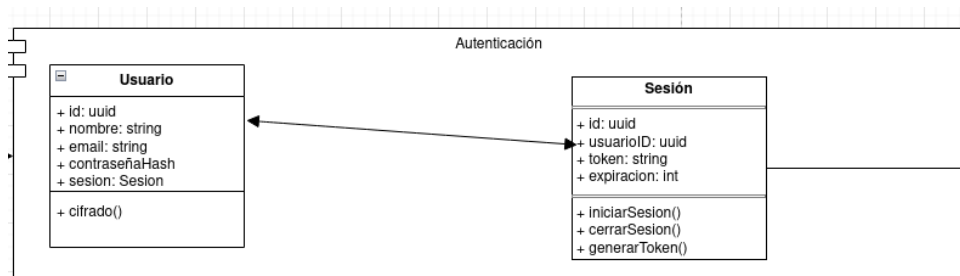


Figura 2.2: Diagrama UML del Módulo 2

## 2.3. Módulo 3: ED\_Temas y Jerarquía

Se encarga de proporcionar la estructura de datos de gráfica de conocimientos, además de dar un gestor que permita transmitir los cambios en la sesión a la base de datos.

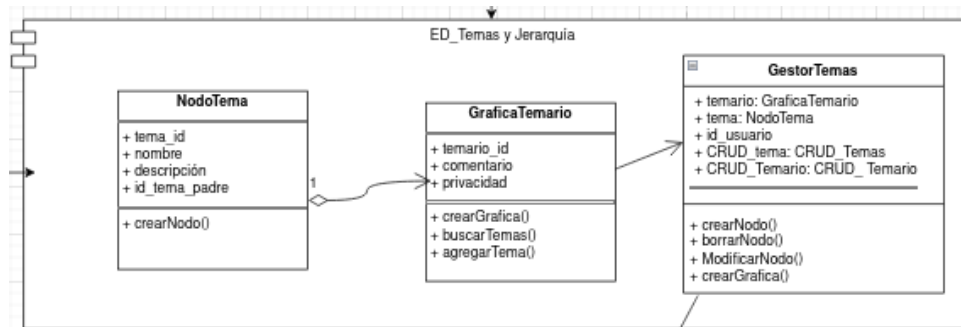


Figura 2.3: Diagrama UML del Módulo 3

## 2.4. Módulo 4: Sesión de Estudio

Este módulo es el principal en el modo de estudio, el objeto SesiónRevisión a través del Elector\_Tema regresa el ejercicio a realizar utilizando los parámetros de avance en el tema y fecha de última revisión basándose en el concepto de repetición espaciada.

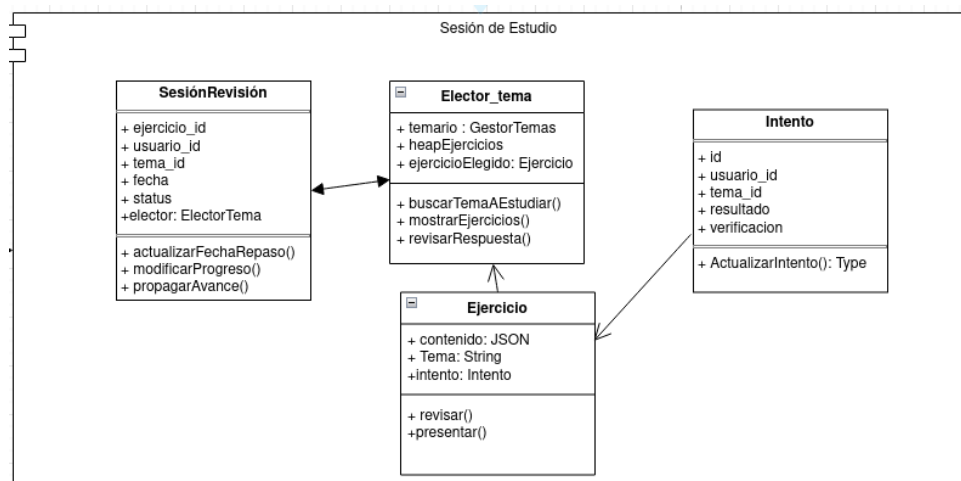


Figura 2.4: Diagrama UML del Módulo 4

## 2.5. Módulo 5: Compartir

El módulo se encargará a través del objeto Temario de crear y compartir los Temarios.

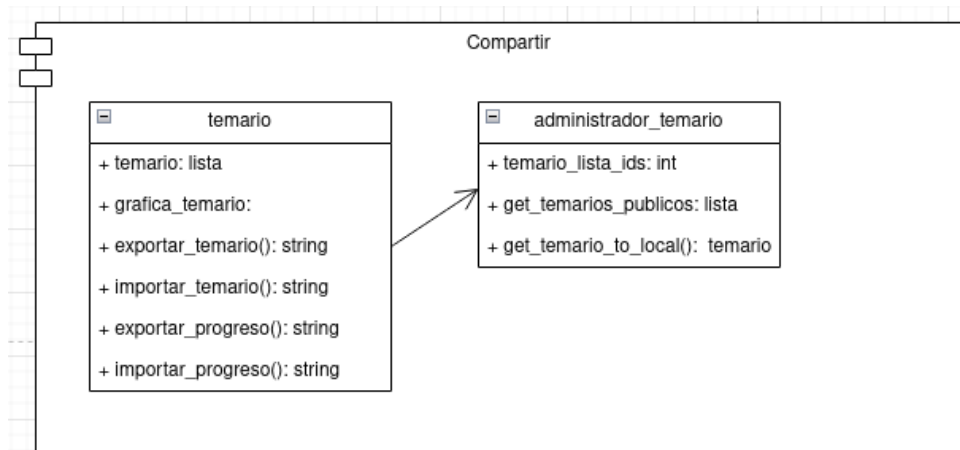


Figura 2.5: Diagrama UML del Módulo 5

## 2.6. Módulo 6: Main

Utilizando la librería Gin que proporciona Go para establecer un servidor sería el punto de entrada para el backend.

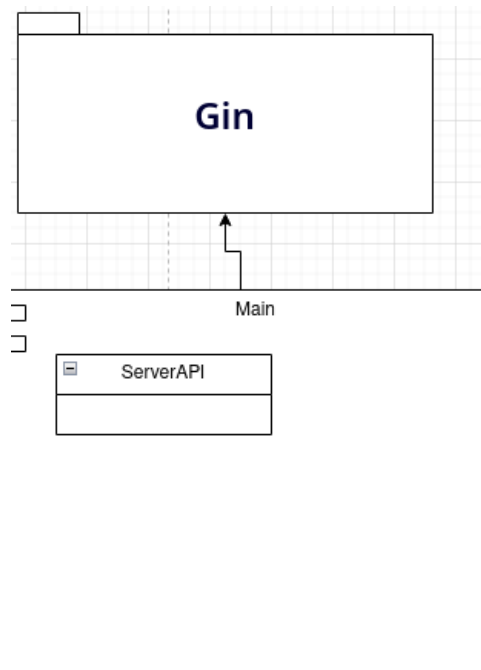


Figura 2.6: Diagrama UML del Módulo 6

## 2.7. Módulo 7: UI

Es el módulo de la interfaz gráfica.

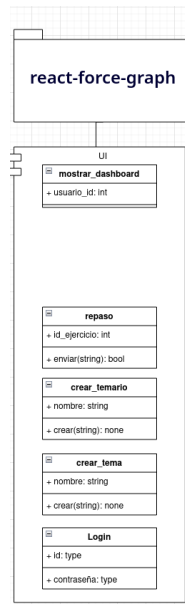


Figura 2.7: Diagrama UML del Módulo 8

## 2.8. Relación entre módulos

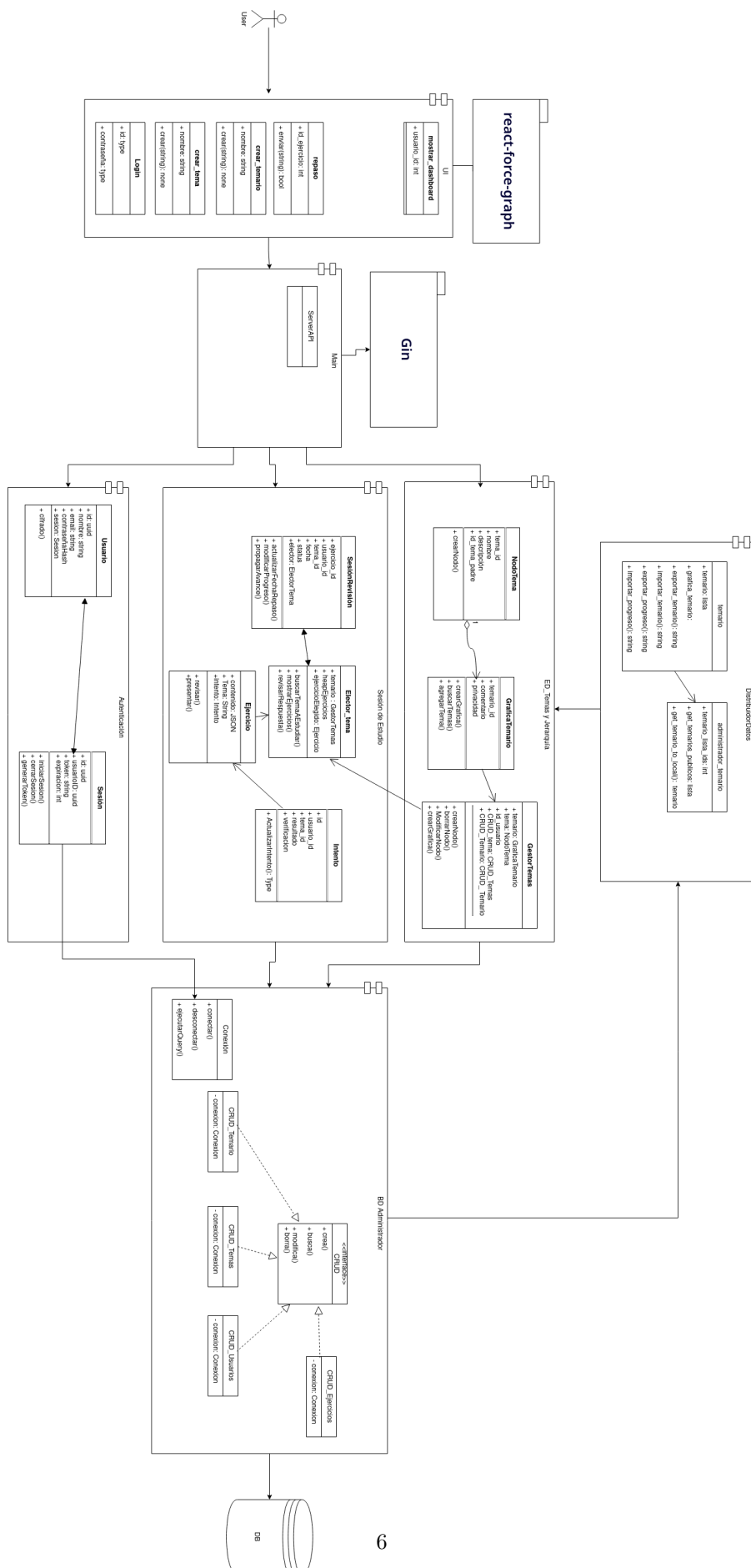


Figura 2.8: Diagrama general de la relación entre módulos

# Wireframes



Figura 3.1: Ejemplo de wireframe del sistema