# BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

# FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

"Manual técnico de la plataforma 'Encuentra a tu maestro"

### **Autores:**

- Goiz de Jesús Nancy Guadalupe.
- · Hernandez Osorio Christian.
- León Ramirez José Guillermo.
- Preza López Arturo.
- Valencia López Lucia.

Proyecto de la materia Proyectos I+D 1

Otoño 2018

# ÍNDICE

- 1. Introducción.
- 2. Requerimientos técnicos.
- 3. Herramientas utilizadas para el desarrollo.
- 4. Diagrama de casos de uso.
- 5. Diagrama Entidad-Relación de base de datos.
- 6. Diagrama de actividades.
- 7. Diagrama de secuencias.
- 8. Prototipos.

# INTRODUCCIÓN

Este manual describe el proceso que se lleva acabo para el desarrollo de la plataforma "Encuentra a tu maestro".

El manual describe la arquitectura del sistema, la estructura de cómo se almacena la información en la base de datos y las vistas previas al desarrollo del sistema.

# REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

### Hardware:

- Procesador superior a 2GHz.
- Memoria RAM superior a GB.
- Almacenamiento inicial de 500GB como mínimo a expandir a más servidores.

### **Software:**

- Sistema operativo linux o windows vista/superior.
- Servidor Apache.

#### HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO

#### 1. PHP.

Es un lenguaje de programación para trabajar páginas WEB ofreciendo la ventaja de mezclarse con HTML. Las ejecuciones son realizadas en el servidor y el cliente es el encargado de recibir los resultados de la ejecución. Si el cliente realiza una petición, se ejecuta el intérprete de PHP y se genera el contenido de manera dinámica. Permite la conexión con varios tipos de bases de datos, permitiendo crear aplicaciones robustas sobre la WEB.

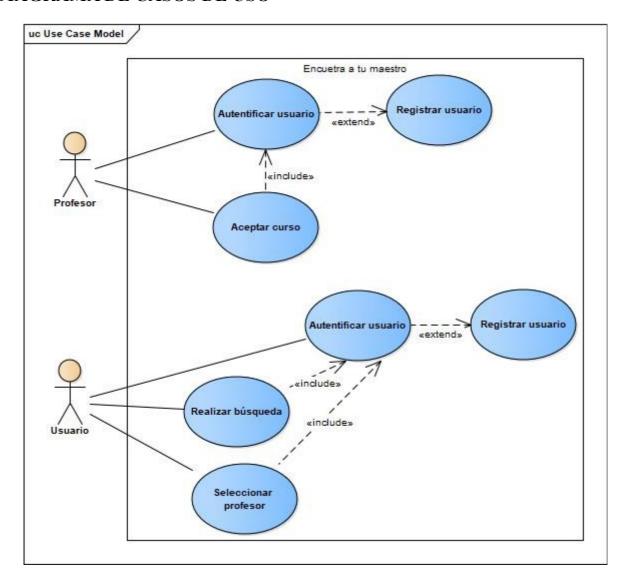
### 2. MYSQL.

Es un manejador de bases de datos, el cual permite múltiples hilos y múltiples usuarios. Ofrece ventajas tales como fácil adaptación a diferentes entornos de desarrollo, integración con lenguajes de programación y adaptación con distintos sistemas operativos.

#### 3. APACHE.

Ofrece ventajas como independencia de plataforma, haciendo posible el cambio de plataforma en cualquier momento.

# DIAGRAMA DE CASOS DE USO



## **DIAGRAMAS DE SECUENCIA**

