

DOCUMENTO DE DISEÑO

El camino de los retos

Versión: 1

SANTIAGO BOTERO PELAEZ

Documento de diseño.

Armenia Quindio, julio 17 de 2020

REVISIÓN Y CONTROL DE CAMBIOS

Revisión y Versiones

Nombres y Apellidos	Cargo	Versión Aprobada	Fecha
Santiago Botero Pelaez	Desarrollador	3	17/07/2020

Control de Cambios

Fecha	Autor	Versión	Descripción del cambio
10/07/2020	Santiago Botero Peláez	1	Creación de la aplicación
15/07/2020	Santiago Botero Peláez	2	Corrección de escritura
17/07/2020	Santiago Botero Peláez	3	Se añadieron mas retos

1. Generalidades

1.1. Propósito del sistema.

El sistema esta diseñado para que las funciones mas importantes sean fáciles de manipular (las flechas y los cambios de retos), posee un contador en la parte superior izquierda para identificar y acceder al reto, por último cuenta con un botón de configuraciones en el cual se puede reducir el tono blanco en la aplicación para leer en las noches.

1.2. Objetivos del diseño

- Como la pantalla del celular es tan pequeña se tuvieron que añadir scrolls.
- Los ejemplos estan tachados para esclarecer que es la forma correcta.
- El botón de “nota” solo será visible si hay una nota disponible.

1.3. Definiciones, estereotipos UML y abreviaturas

<i> </i>

Esto significa de que el texto que hay entre estas dos etiquetas debería ir en cursiva.

1.4. Referencias

Esta aplicación no se inspira en ningún texto en particular y las ejemplificaciones son alteradas en su contenido para evitar que algún autor se sienta señalado.

2. Arquitectura del sistema.

2.1. Visión global.

Todo el diseño es estático, lo único variable son los tres campos de texto del reto (descripción, ejemplo, corrección) y el botón de notas que aparece y desaparece dependiendo el reto.

2.2. Diseño de la Arquitectura

La aplicación al estar desarrollada en react native necesita cierto espacio para sus componentes, la cual ocupa un mayor porcentaje, en total pesa 49Mb los cuales son reducidos a 24Mb con el sistema de optimización de la play store.

En cuanto al rendimiento, al ser una aplicación sencilla, es rápida y fluida.

2.3. Vista de casos de uso

Enseñar y/o explicar las correcciones de las reglas de escritura mas comunes.

3. Vistas de datos

Tabla 4 Vistas de datos

Número y nombre de la vista	VS - 1	Visualizador de retos
Descripción	Lugar donde se ve toda la información de los retos.	
Objetos de los que depende	Utiliza dos clases aparte compuesto por cuatro constantes donde esta almacenada toda la información de los retos.	
Objetos que dependen de	La aplicación entera.	

3.1. Disparadores (Triggers).

Tabla 5 Disparadores (Triggers)

Número y nombre de la vista	TR - 1	Visualizador de retos
Descripción	Cuatro botones (dos cambian el reto y dos cambian el modulo)	
Objetos de los que depende	Dependen de los objetos del “visualizador de retos”	
Objetos que dependen de	La aplicación entera.	

4. Carga inicial de datos

Se requieren 25Mb de almacenamiento disponible para solo la instalacion. No se requiere mucho para iniciar La app por primera vez, puesto que está diseñada para correr con el minimo de procesamiento posible, y en Cuanto a memoria ram necesita poco menos de 5Kb