



Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María



Entregable III

Análisis y Diseño de Software / Fundamentos de Ingeniería de Software

Integrantes:

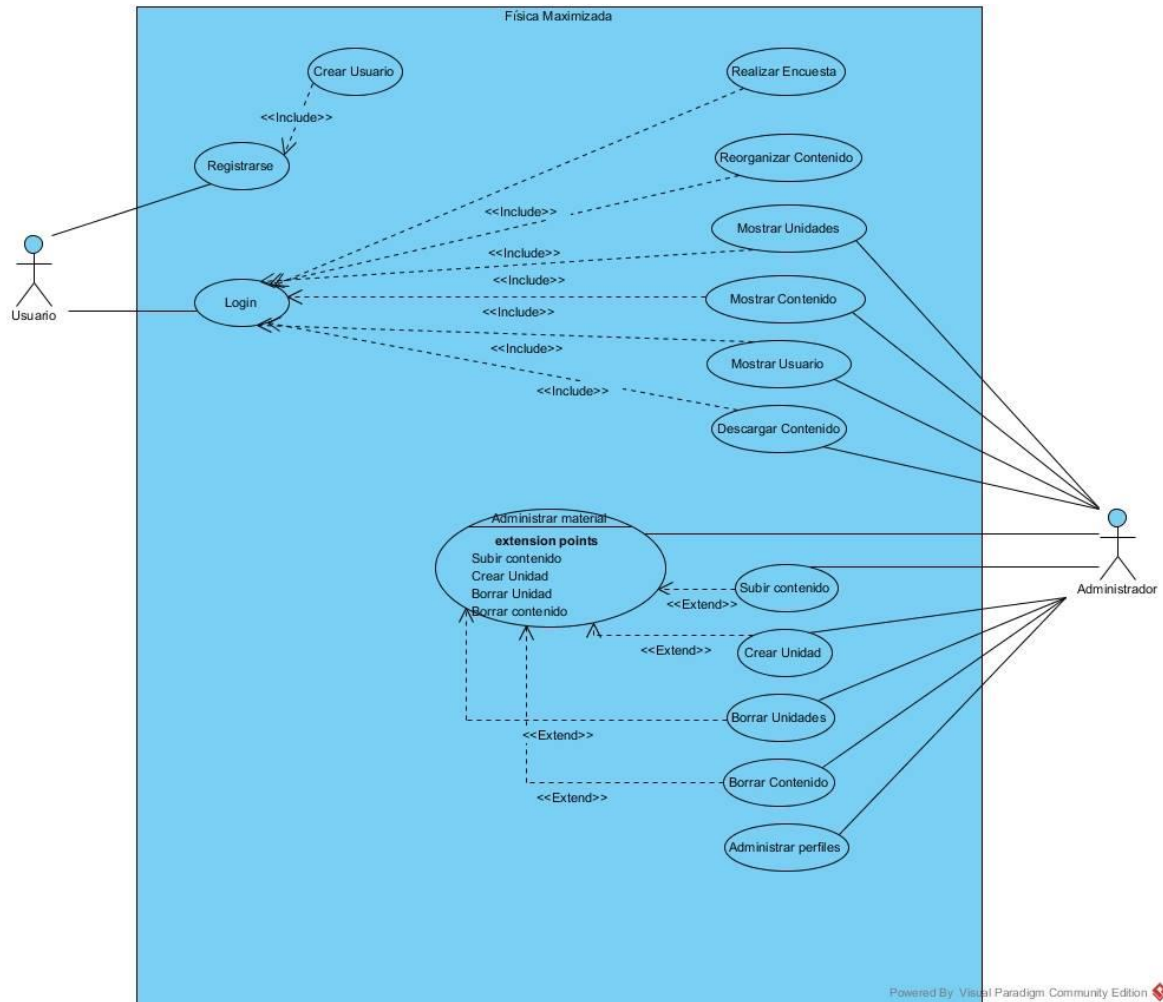
Nombre	Email	Teléfono
Javier Henríquez	javier.henriquez.13@sansano.usm.cl	
Diego jara	diego.jara.13@sansano.usm.cl	
Felipe Montero	felipe.montero.13@sansano.usm.cl	

Entregable 3

ID de Requerimiento	Requerimiento	Descripción
RF1	Organizar contenido correctamente	La página debe ordenar el contenido de acorde al tipo de usuario asociado en el sistema.
RF2	Mostrar contenido seleccionado	La página deberá ser capaz de mostrar el contenido indicado y almacenado en el sistema.
RF3	Registrar nuevo usuario	La página deberá dar la oportunidad para que un usuario externo sea capaz de integrarse y acceder al contenido como un usuario común.
RF4	Reorganizar el contenido	El contenido mostrado en la página, debe ser capaz de reorganizarse a petición del usuario.

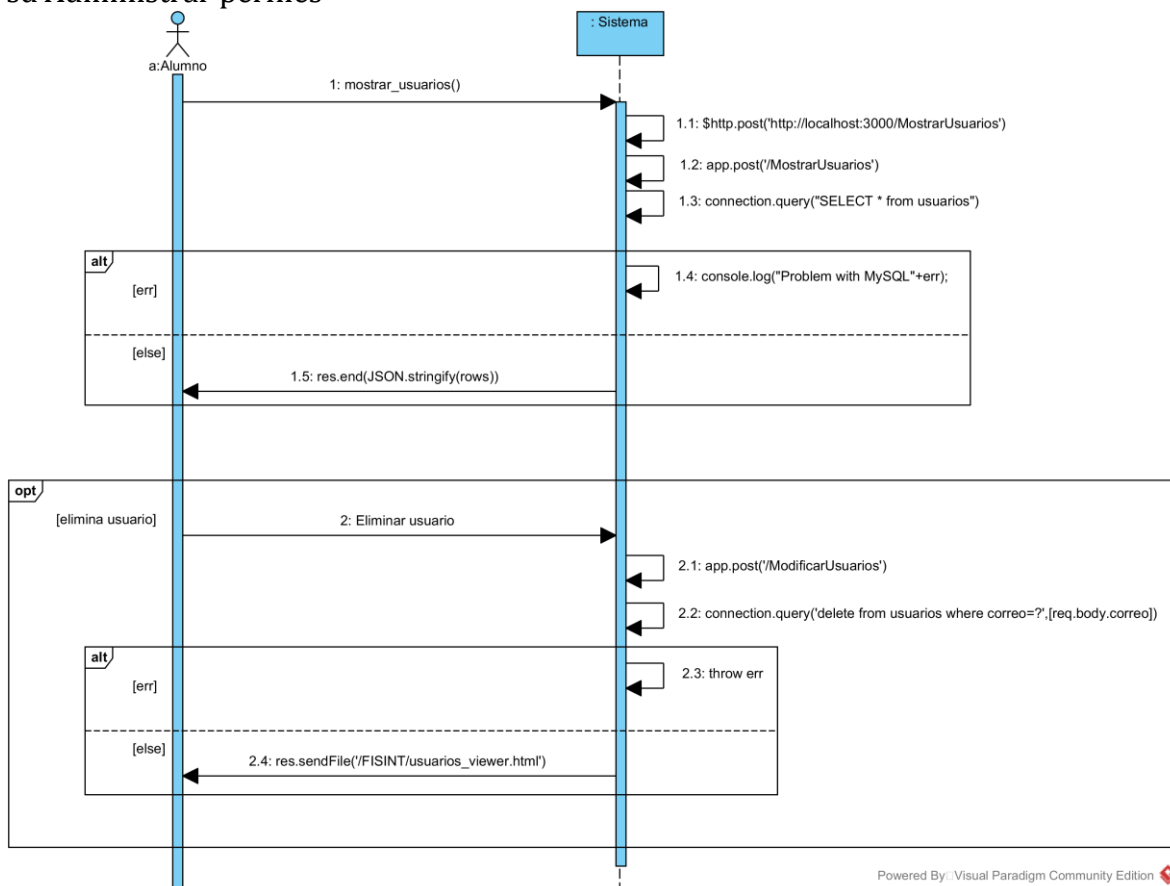
ID de Requerimiento	Requerimiento	obligatoriedad
RNF1	El usuario debe mantenerse conectado	Para ingresar y acceder a las funciones de usuarios. El usuario debe estar conectado en todo momento. (RF1)
RNF2	Soporte Técnico.	Un profesional calificado, deberá atender cualquier falla ocurrida en el sistema.
RNF3	Accesibilidad para diversos usuarios al mismo tiempo	El sistema debe ser capaz de soportar múltiples usuarios al mismo tiempo.

2- Casos de uso

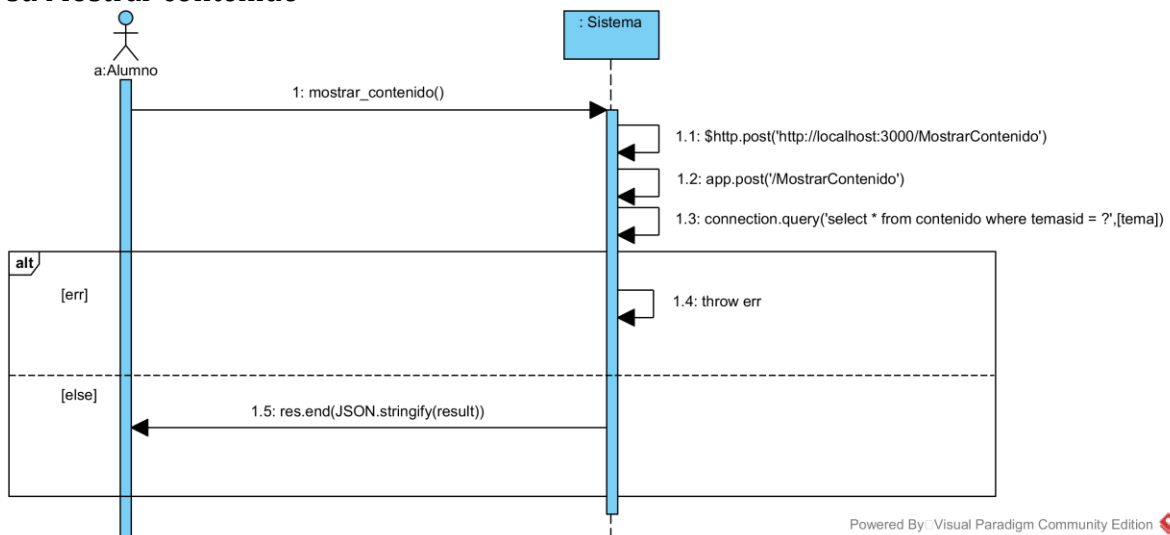


3- Diagramas de secuencia del sistema

sd Administrar perfiles

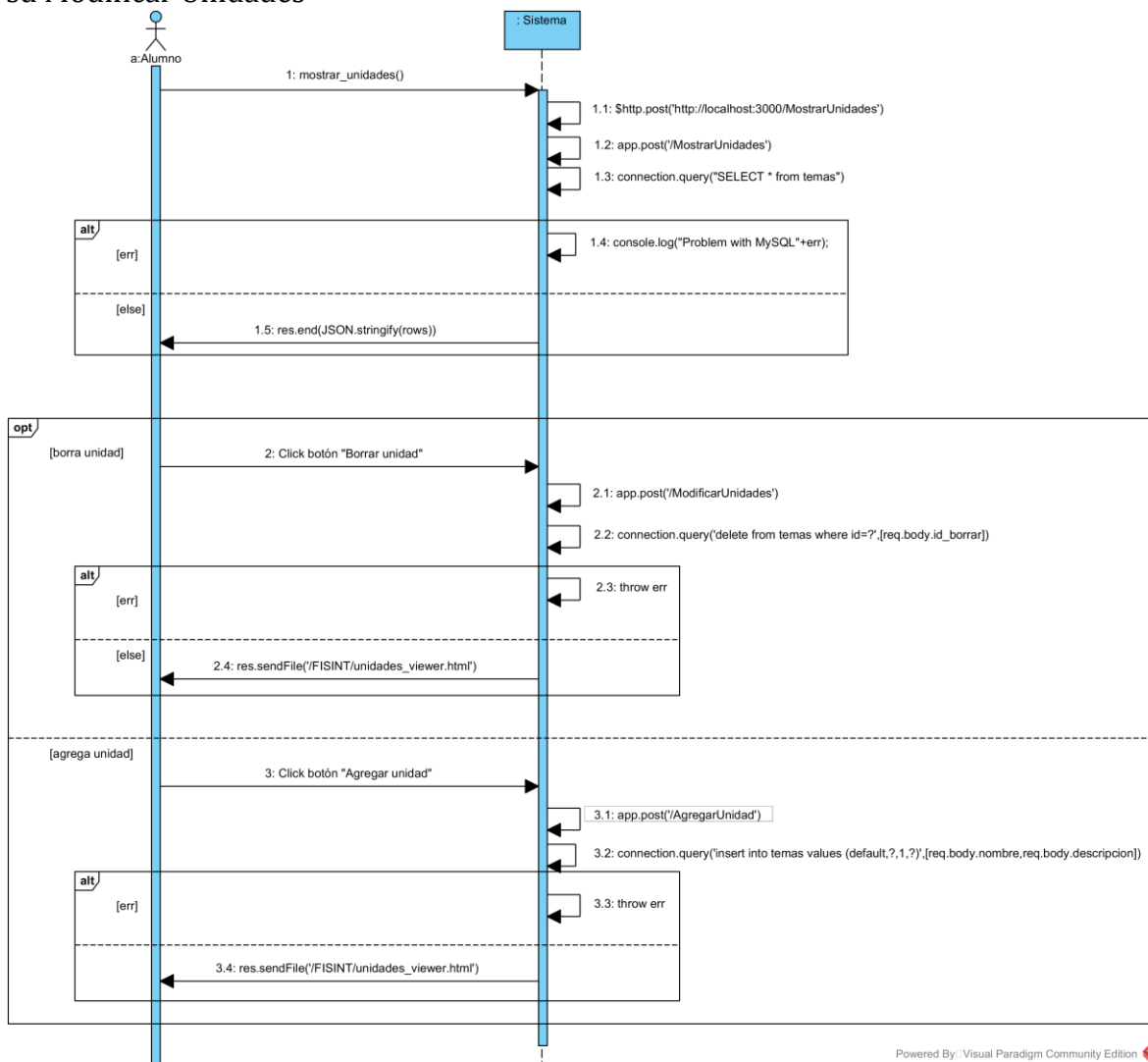


sd Mostrar contenido

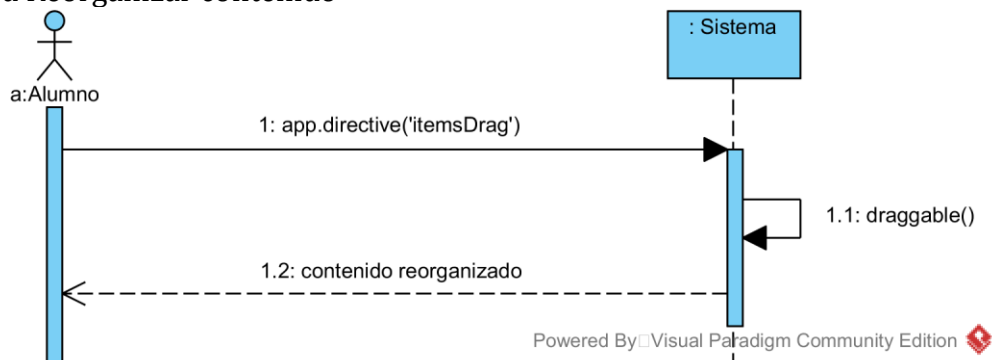


Entregable 3

sd Modificar Unidades

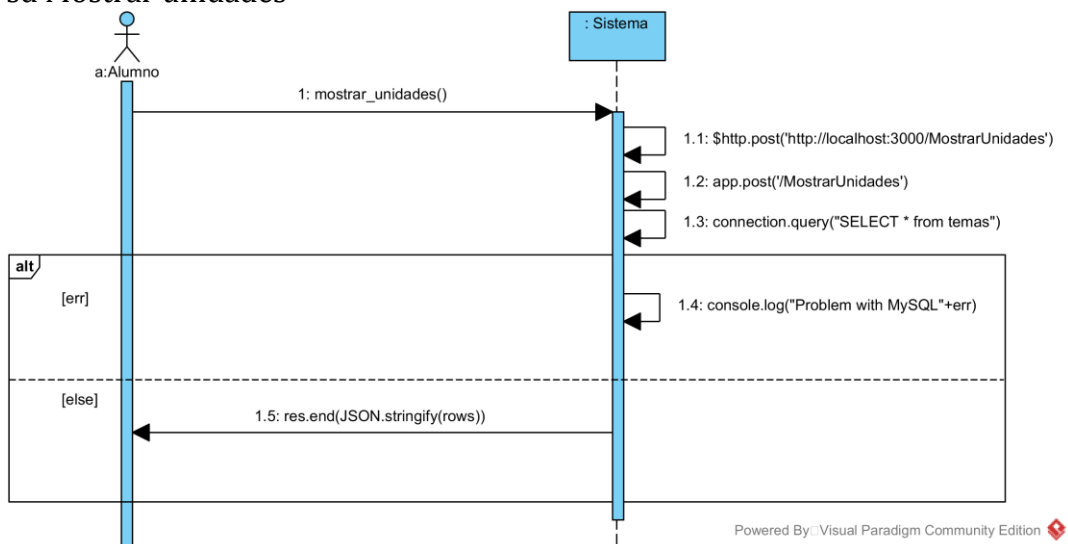


sd Reorganizar contenido

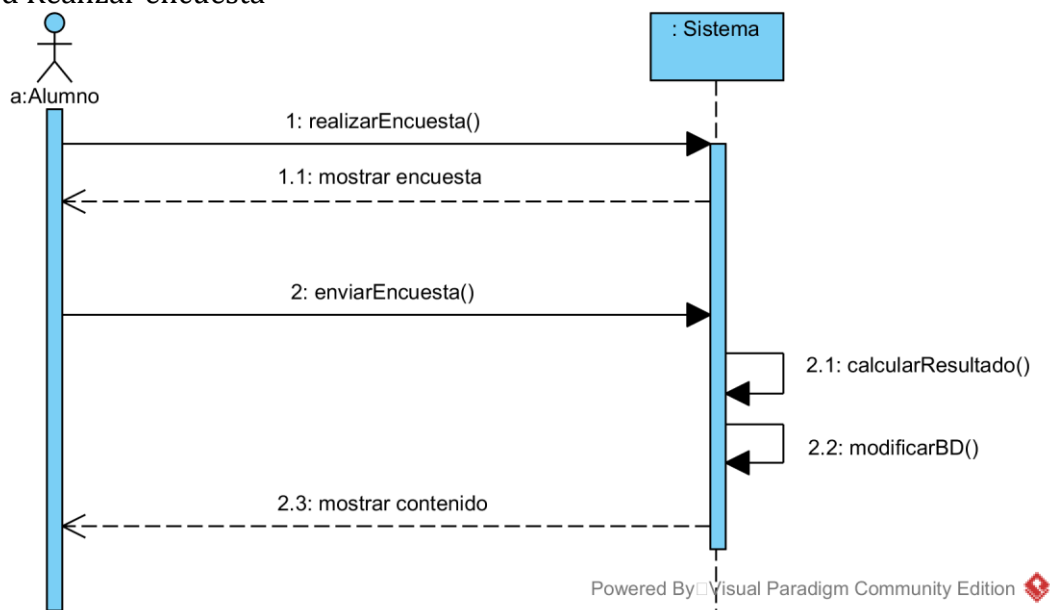


Entregable 3

sd Mostrar unidades



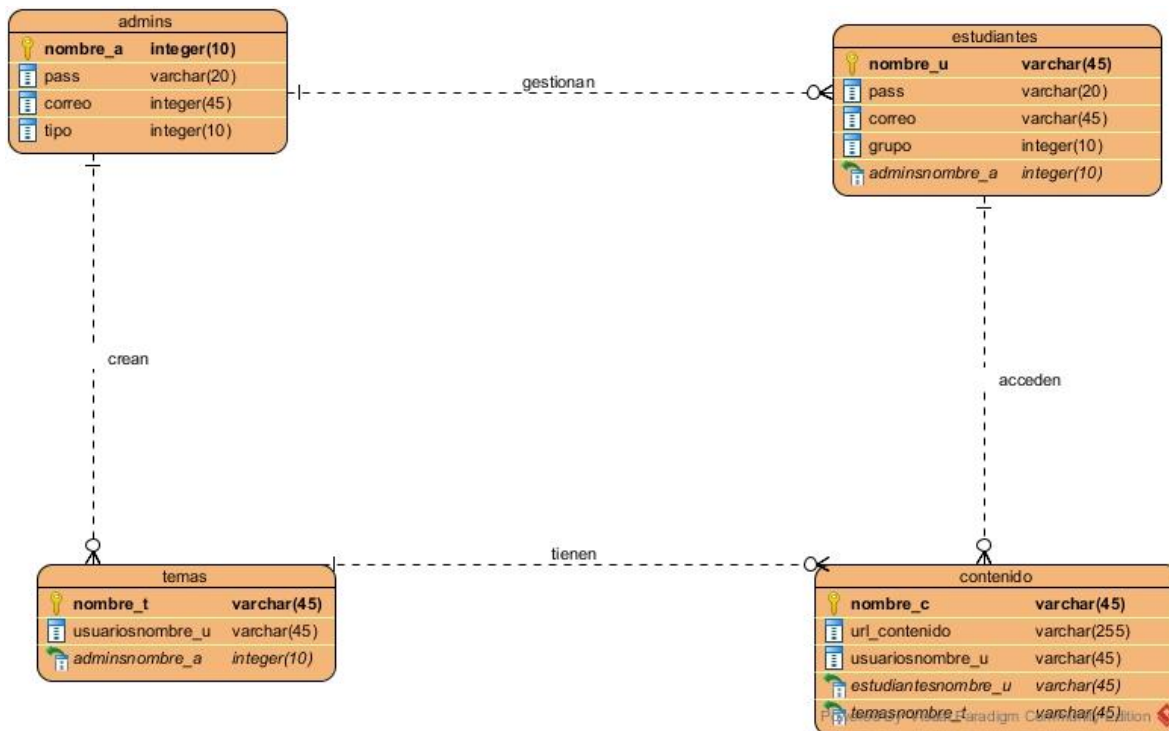
sd Realizar encuesta



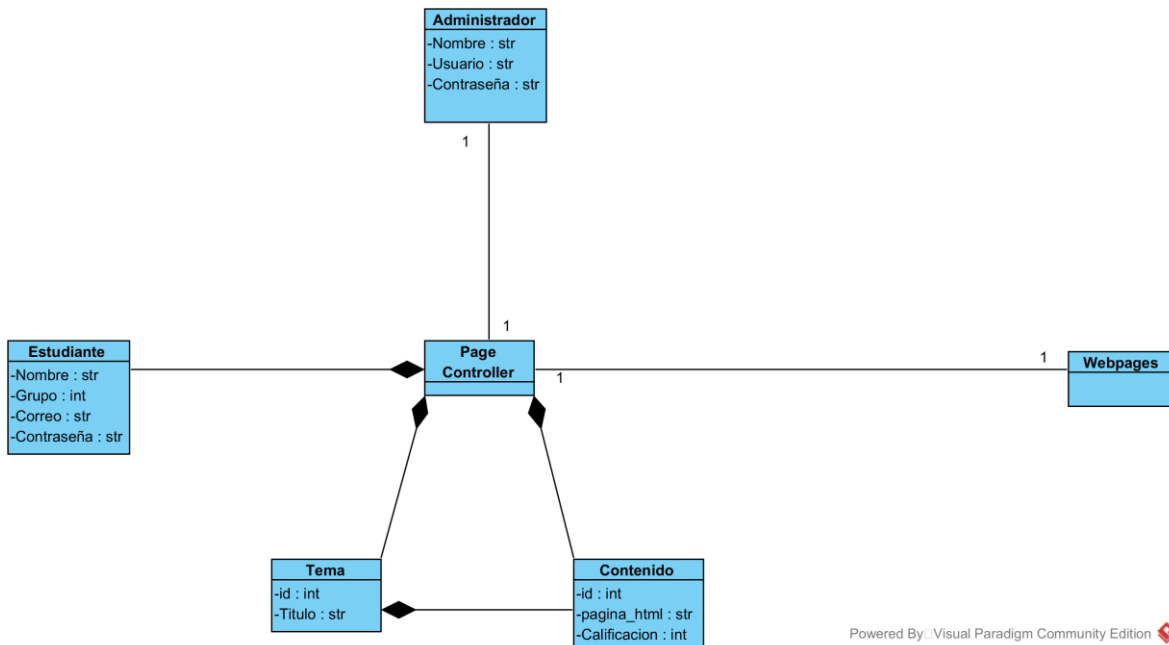
Los casos de uso triviales (login, registro, descargar contenido) no se agregaron.

Entregable 3

4- Modelo relacional de la base de datos



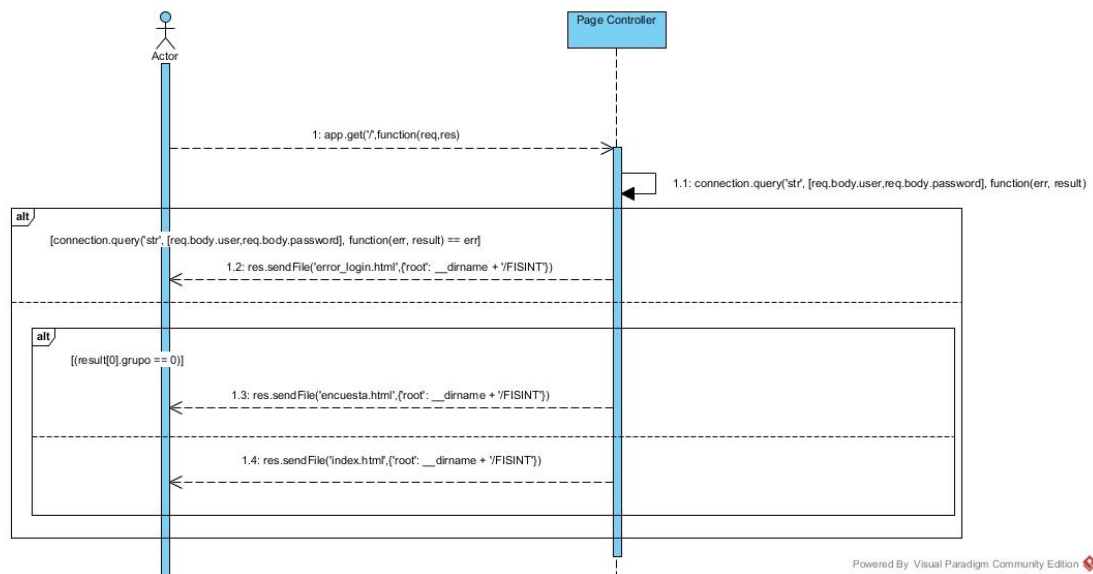
5- Modelo de clases



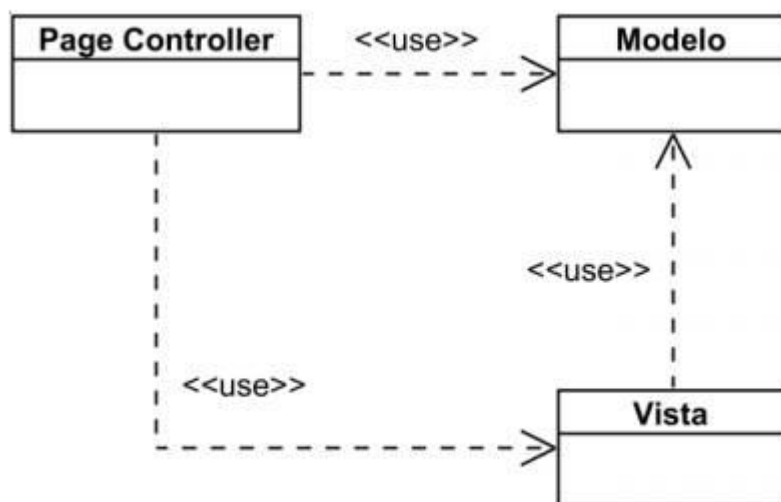
Powered By: Visual Paradigm Community Edition

6- Diagrama de secuencia de componentes del sistema

■



7- Bosquejo MVC



El bosquejo MVC utilizado está representado en la imagen de más arriba. En donde la vista, son los archivos “.html” utilizados para que el usuario pueda interactuar con el sistema. Y el controlador, son las acciones cometidas por este usuario en las páginas, las cuales gatillan cambios en el modelo, o provoca un cambio de vista para la apreciación del usuario.

8- Lecciones aprendidas

En este proyecto se aprendió a manejar y cohesionar herramientas de programación, tanto lenguaje como framework, bases de datos y patrones de diseños para poder generar un sistema funcional, además de la experiencia obtenida por la presión de entregar un proyecto completo sin posibilidad a fallas en un plazo dado. De acorde a esto, para futuros proyectos, es esencial estudiar el problema planteado y poseer una buena comunicación con el cliente que acude a nuestros servicios, para así poder ser capaz de elegir las herramientas necesarias (frameworks, patrones de diseños, algoritmos, etc...) las cuales nos guiarán a un proyecto exitoso.