

**DISEÑO DE SOFTWARE**  
**Rúbrica del trabajo final**  
**Febrero-Julio 2024**

**Integrantes del equipo:**

Mongeote Tlachy Daniel

Torres Osorio Alesis de Jesús

Elementos	Ptos.	Contenido semántico	Contenido sintáctico	Ptos. Obtenidos
1. Introducción	0.5	Explicando de que trata el documento y las partes de que está constituido.	Media hoja tamaño carta	0.5
2. Definición de requerimientos				
2.1. Planteamiento del problema	1	Descripción del contexto, planteamiento del problema y tomando como base la investigación realizada en la Práctica 1 y la entrevista con el cliente y/o usuario(s)	Una hoja tamaño carta letra de cualquier tipo, tamaño de 12 pts. con interlineado no mayor a 1.15.	1
2.2. Diagrama de casos de uso	1	Diagrama de casos de uso que muestra los casos de uso y actores relacionados mediante relaciones de uso.	Una hoja tamaño carta que muestre el diagrama de casos de uso y sus actores elaborados en alguna herramienta como EA o StarUML.	1
2.3. Descripciones de CU.	5	Descripción de casos de uso realizada en el flujo de trabajo de Requerimientos. Recordar que son CU de Análisis no de Diseño. Cada caso de uso incluye: nombre, descripción, precondition(es), actor(es), flujo normal, alterno y de excepción, postcondición(es) y calidad de servicio.	Una hoja tamaño carta como máximo por cada CU	5
2.4. Modelo de conceptos de negocio	3	Diagrama de clases que identifica los principales conceptos del dominio del problema a resolver. Las clases no llevan atributos y se encuentran relacionados mediante asociaciones principalmente (pueden aparecer jerarquías).	Esta vista debe elaborarse con alguna herramienta de modelado, ya sea StarUML o EA.	3
2.5. Escenarios de Atributos de Calidad	5	Dos escenarios de atributos de calidad, ya sea que correspondan a cada CU o no. Cuidar de incluir	Cada escenario debe caber en una hoja tamaño carta. Puede haber más de un	5

**DISEÑO DE SOFTWARE**  
**Rúbrica del trabajo final**  
**Febrero-Julio 2024**

		escenarios de atributos de calidad que no necesariamente apliquen a un CU sino a todo el sistema. Cada escenario debe incluir: nombre del escenario, atributos de calidad, interés del atributo, estímulo, fuente del estímulo, artefacto, respuesta, medida de la respuesta, Para cada atributo de calidad seleccionado, incluir la definición (indicando la fuente) y una explicación de la importancia del atributo de calidad para el sistema.	escenario por hoja tamaño carta	
3. Arquitectura				
3.1. Vista lógica	5	Diagrama que muestra la vista lógica del sistema. Este puede ser un diagrama de clases o de componentes que refleje la estructura conforme al estilo arquitectónico seleccionado para el problema. Recordar que la selección del estilo arquitectónico debe estar basada en los atributos de calidad que el sistema debe cumplir, mismos que deben corresponder a los escenarios del punto 2.5.	Esta vista debe elaborarse con alguna herramienta de modelado, ya sea StarUML o EA.	5
3.2. Vista de Implementación		Esta vista muestra los componentes que integran el sistema. Este apartado consiste en:		
3.2.1. Diagrama de especificación de componentes	4	Para cada uno de los componentes identificados, realizar un diagrama de componentes en el que se muestre el componente correspondiente con el estereotipo <<comp spec>>. Este componente debe mostrar las interfaces provistas y requeridas identificadas durante el proceso de diseño. Ver figura 7.9. del libro de Cheesman & Daniels.	Serán varios diagramas, dependiendo del número de componentes. Estos diagramas deben elaborarse con alguna herramienta de modelado, ya sea EA o StarUML. Idealmente cada diagrama no debe exceder de una hoja tamaño carta. Pueden colocarse varios diagramas en una hoja, cuidando de no saturar.	4
3.2.2. Diagramas de especificación de interfaces	6	Diagrama de clases que especifica las interfaces: clase estereotipada <<interface type>> que contiene las operaciones de la interfaz con una	Estos diagramas deben elaborarse con alguna herramienta de modelado, ya sea EA o StarUML.	6

**DISEÑO DE SOFTWARE**  
**Rúbrica del trabajo final**  
**Febrero-Julio 2024**

		<p>relación de composición al modelo de información de dicha interfaz (diagrama de clases). Se elabora un diagrama por cada interfaz. Se incluyen los diagramas de interfaces de sistema y de interfaces de negocio. Ver figuras 7.4 y 7.6 del libro de Cheesman &amp; Daniels.</p> <p>Las operaciones de cada interfaz deben llevar firma.</p> <p>A continuación de cada diagrama o en hoja(s) anexa, deben especificarse las pre y post-condiciones de manera clara</p>	<p>Idealmente cada diagrama no debe exceder de una hoja tamaño carta. Pueden colocarse varios diagramas en una hoja, cuidando de no saturar.</p>	
3.2.3. Interacción de componente	5	<p>Diagrama de comunicación de las operaciones del sistema que ayudó a identificar las operaciones de las interfaces de negocio. Se elabora uno por cada operación de la interfaz de sistema.</p>	<p>Debe elaborarse en alguna herramienta de modelado, ya sea EA o StarUML. Se pueden colocar varios diagramas en una hoja, pero sin saturar. Cada diagrama debe ir bien identificado.</p>	5
4. Prototipo	4	<p>El prototipo incluye el diseño de todas las pantallas del sistema, de las funciones y su presentación, así como los menús. Consiste en lo realizado en la Práctica 4.</p>	<p>Debe desarrollarse en una herramienta como Pencil o Balsamiq</p>	4
5. Conclusiones	0.5	<p>Donde se anota el avance logrado, lo que queda pendiente de realizar y la viabilidad del sistema.</p>	<p>Media hoja tamaño carta</p>	0.5

<b>TOTAL DE PUNTOS DE LA RÚBRICA</b>	<b>40</b>
<b>TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS POR EL EQUIPO</b>	<b>40</b>



Entrega de Proyecto

# Proyecto de Diseño de Software

Elaborado por:

Mongeote Tlachy Daniel

Torres Osorio Alesis de Jesús

21 de Mayo del 2024.

Universidad Veracruzana

---

## Tabla de contenido

1.	Introducción .....	8
2.	Definición de requerimientos.....	9
2.1	Planteamiento del problema .....	9
2.2	Diagrama de Casos de uso .....	10
2.3	Descripciones de Casos de Uso.....	10
2.3.1	CU01 – Crear proyecto .....	10
2.3.1.1	Prototipo .....	12
2.3.2	CU02 – Dar de alta a desarrollador a un proyecto.....	13
2.3.2.1	Prototipo .....	14
2.3.3	CU03 – Modificar a desarrollador de un proyecto .....	15
2.3.3.1	Prototipo .....	16
2.3.4	CU04 – Dar de baja a desarrollador del proyecto.....	18
2.3.4.1	Prototipo .....	19
2.3.5	CU05 – Crear actividad .....	20
2.3.5.1	Prototipo .....	21
2.3.6	CU06 – Asignar actividad a desarrollador.....	22
2.3.6.1	Prototipo .....	23
2.3.7	CU07 – Desasignar actividad a desarrollador.....	24
2.3.7.1	Prototipo .....	25
2.3.8	CU08 – Registrar actividad.....	26
2.3.8.1	Prototipo .....	28
2.3.9	CU09 – Crear solicitud de cambio.....	28
2.3.9.1	Prototipo .....	30
2.3.9.2	CU10 – Analizar solicitud de cambio .....	30
2.3.9.3	Prototipo .....	32
2.3.10	CU11 – Registrar cambio.....	34
2.3.10.1	Prototipo .....	35
2.3.11	CU12 – Registrar defecto.....	36
2.3.11.1	Prototipo .....	38
2.3.11.2	CU13 – Consultar historial de defectos encontrados .....	38

2.3.11.3	Prototipo .....	40
2.3.12	CU14 – Consultar bitácora del desarrollador .....	41
2.3.12.1	Prototipo .....	42
2.4	Modelo de conceptos de negocio .....	43
2.5	Escenarios de atributos de calidad .....	43
2.5.1	Usabilidad .....	43
2.5.1.1	Definición .....	43
2.5.1.2	Justificación .....	43
2.5.2	Seguridad .....	45
2.5.2.1	Definición .....	45
2.5.2.2	Justificación .....	45
2.5.3	Escenario 1 – Crear actividad .....	45
2.5.3.1	Táctica arquitectónica por considerar:.....	46
2.5.3.1.1	Apoyo a la iniciativa de usuario .....	46
2.5.4	Escenario 2 – Dar de alta al Desarrollador .....	46
2.5.4.1	Táctica arquitectónica por considerar:.....	47
2.5.4.1.1	Mantener el modelo de tareas .....	47
2.5.5	Escenario 3 – Registrar actividad .....	48
2.5.5.1	Táctica arquitectónica por considerar:.....	49
2.5.5.1.1	Mantener el modelo del sistema .....	49
2.5.6	Escenario 4 – Dar de baja a desarrollador de proyecto.....	49
2.5.6.1	Táctica arquitectónica por considerar:.....	50
2.5.6.1.1	Detectar intrusiones:.....	50
2.5.6.1.2	Revocar acceso:.....	50
2.5.7	Escenario 5 – Iniciar sesión .....	50
2.5.7.1	Táctica arquitectónica por considerar:.....	51
2.5.7.1.1	Limitar acceso .....	51
2.5.8	Escenario 6 – Dar de alta a desarrollador de proyecto.....	51
2.5.8.1	Táctica arquitectónica por considerar:.....	52
2.5.8.1.1	Identificar actores: .....	52
2.5.8.1.2	Revocar acceso:.....	52

3.	Arquitectura .....	53
3.1	Vista Lógica .....	53
3.2	Vista de Implementación.....	54
3.2.1	Diagrama de Especificación de Componentes.....	54
3.2.2	Diagrama de Especificación de Interfaces .....	55
3.2.3	Interacción de Componentes.....	56
3.2.3.1.1	ICrearProyecto .....	56
3.2.3.1.2	IDarAltaDesarrollador .....	56
3.2.3.1.3	IModificarDesarrollador .....	57
3.2.3.1.4	IDarDeBajaDesarrollador .....	59
3.2.3.1.5	ICrearActividad.....	60
3.2.3.1.6	IAsignarActividadDesarrollador .....	60
3.2.3.1.7	IDesignarActividadDesarrollador .....	62
3.2.3.1.8	IRegistrarActividad .....	63
3.2.3.1.9	ICrearSolicitudCambio.....	64
3.2.3.1.10	IAnalizarSolicitudCambio .....	65
3.2.3.1.11	IRegistrarCambio.....	68
3.2.3.1.12	IRegistrarDefecto .....	69
3.2.3.1.13	IConsultarHistorialDefectosEncontrados .....	70
3.2.3.1.14	IConsultarBitácoraDesarrollador.....	71
4.	Conclusión .....	73

## 1. Introducción

La carrera de Ingeniería de Software, ofrecida por la Universidad Veracruzana, incluye dos semestres que forman parte del área terminal de la carrera, el séptimo y el octavo semestre respectivamente. En estos dos semestres, los estudiantes deben cursar dos Experiencias Educativas fundamentales de manera consecutiva: Prácticas Profesionales y Servicio Social. Con este propósito, se ha desarrollado un software específico.

En el siguiente documento, se presentan los artefactos de diseño correspondientes al “Sistema de Bitácora del Laboratorio LISoft para el sistema de GastroCafé” en el marco de la experiencia educativa "Diseño de Software" parte integral del programa de la carrera de Ingeniería de Software de la Universidad Veracruzana.

El documento se organiza en secciones que abarcan la definición de requerimientos, donde se incluyen elementos como los diagramas de casos de uso, las descripciones de casos de uso, modelo de conceptos de negocio, descripción de escenarios de atributos de calidad, entre otros.

Para comprender mejor el funcionamiento y diseño de sistemas de software utilizamos descripciones detalladas de casos, las cuales representan escenarios de uso, flujos alternos, excepciones, postcondiciones y las interacciones con usuarios, todo con el objetivo de cumplir con los requisitos funcionales y satisfacer a los usuarios finales y al cliente.

También se ha creado un diagrama de clases para mostrar todos los conceptos relacionados de la problemática y las relaciones entre ellos; un modelo de conceptos de negocio, que representa los conceptos clave y sus relaciones en el dominio del problema; escenarios de atributos de calidad, que describen los requisitos no funcionales del sistema; una vista lógica, que muestra la arquitectura lógica del sistema y sus componentes; una vista de implementación, que ilustra la estructura física del sistema y su distribución en nodos físicos; un diagrama de especificación de componentes, que detalla la estructura interna de los componentes del sistema; un diagrama de especificación de interfaces, que define las interfaces y su comunicación entre los componentes; y una descripción de la interacción de componentes, que explica cómo interactúan los componentes para cumplir con los requisitos funcionales.

Y, finalmente, se crearon prototipos de los casos de uso con base a la información previamente creada para determinar cómo se podrían ver las pantallas cuando se esté construyendo el sistema.

Este documento está basado en los siguientes documentos: [Documento de Especificación de requisitos](#), [Ejemplo de Bitácora de Cambios](#), [Ejemplo de Solicitud de Cambios](#), [Formulario de Solicitud de Cambios](#), [Historial de Defectos](#), [Proceso para Cambios](#) y [Proyecto PDS EquipoPDS\\_1](#).



## 2. Definición de requerimientos

En esta sección se definirá la problemática en la que se basó el diseño del sistema, se mostrará los casos de uso diseñados para el sistema con su descripción e interfaz correspondiente, el modelo de conceptos de negocio diseñado para el sistema y la descripción de los escenarios de atributos de calidad identificados.

### 2.1 Planteamiento del problema

En el ámbito educativo de la carrera de Ingeniería de Software de la Universidad Veracruzana, los estudiantes deben cursar dos Experiencias Educativas fundamentales de manera consecutiva en los semestres séptimo y octavo: Prácticas Profesionales y Servicio Social. Estas experiencias tienen como objetivo brindar a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno real y adquirir experiencia práctica en el desarrollo de proyectos de software.

Sin embargo, el proceso de transición entre estas dos Experiencias Educativas puede presentar desafíos en cuanto a la continuidad y el seguimiento de los proyectos asignados. Cuando un estudiante completa su Práctica Profesional y pasa a la etapa de Servicio Social, existe la posibilidad de que deba continuar trabajando en el mismo proyecto o, alternativamente, se le asigne un nuevo proyecto. Esta situación puede generar problemas como la pérdida de información valiosa, falta de comunicación efectiva entre los miembros del equipo, duplicación de esfuerzos y retrasos en el avance del proyecto.

Además, en un entorno educativo, es común que los proyectos se extiendan a lo largo de varios semestres e involucren a diferentes estudiantes en diferentes etapas. Esta rotación constante de personal puede dificultar el seguimiento adecuado del progreso y el historial de los proyectos, lo que puede afectar negativamente la calidad y la eficiencia del trabajo realizado.

Esta situación plantea la necesidad de contar con un sistema eficiente que facilite la gestión y el seguimiento de los proyectos, promoviendo la continuidad y el progreso constante en su desarrollo. Además, es fundamental mantener un registro detallado del historial y el progreso de cada proyecto, lo que facilitará la transición y la transferencia de conocimientos entre los estudiantes involucrados.

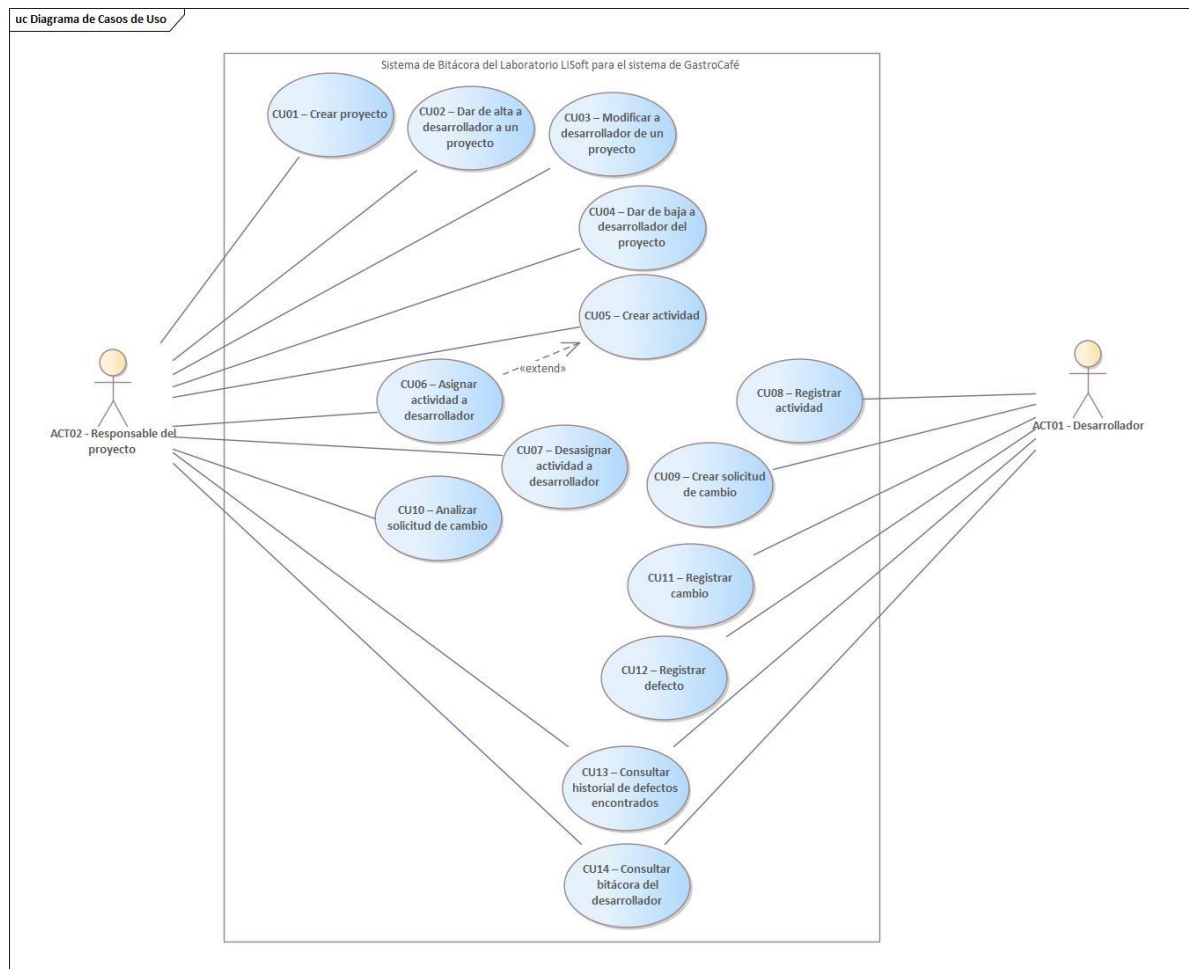
El "Sistema de Bitácora del Laboratorio LISoft para el sistema de GastroCafé" surge como una solución integral para abordar estas necesidades. Este sistema tiene como objetivo principal facilitar la gestión y el seguimiento eficiente de proyectos en el entorno educativo, al tiempo que promueve la continuidad de los proyectos asignados durante las Experiencias Educativas de Servicio Social.

Además de fomentar la consistencia y el progreso constante en el desarrollo de los proyectos, el sistema servirá como una herramienta centralizada para mantener el orden, facilitar la comunicación efectiva entre los desarrolladores y los responsables del proyecto, y permitirles

desarrollar, informar y mantener los proyectos de manera eficiente. Esto incluirá funcionalidades como la asignación de tareas, el seguimiento de horas trabajadas, la gestión de cambios y la documentación detallada de cada proyecto.

## 2.2 Diagrama de Casos de uso

En esta sección se mostrará el diagrama de casos de uso que muestra gráficamente los casos de uso que se determinaron para el correcto funcionamiento del sistema.



## 2.3 Descripciones de Casos de Uso

En este apartado se detallan las descripciones de los casos de uso que se diseñaron durante las Experiencias Educativas de Principios de Construcción de Software y en Diseño de Software.

### 2.3.1 CU01 – Crear proyecto

<b>ID:</b>	CU-01
<b>Nombre del CU:</b>	Crear proyecto

<b>Responsable:</b>	Mongeote Tlachy Daniel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable crea un nuevo proyecto para que el desarrollador curse sus experiencias educativas.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable selecciona el botón Crear proyecto.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe haber registrado un responsable del proyecto en la base de datos. PRE02 – No debe haber registrado un proyecto con exactamente los mismos datos.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema despliega el FXMLFormularioProyecto con los siguientes campos para crear un proyecto: nombre, fecha de inicio, fecha de conclusión, estado y descripción, además del botón Crear.</li> <li>2. El responsable ingresa la información del proyecto y selecciona el botón Crear (FA-01) (FA-02).</li> <li>3. El sistema guarda la información del PROYECTO ingresada previamente en la base de datos y muestra la ventana “CreacionProyectoCorrecto” con el mensaje “Se ha creado el proyecto correctamente” (EX-01).</li> <li>4. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>5. Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable deja campos en blanco.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposVacios” con el mensaje: “Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos faltantes.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 02. El responsable ingresa campos erróneos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposErroneos” con el mensaje: “Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos erróneos.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> </ol>

	2. El responsable selecciona el botón Aceptar. 3. Termina caso de uso.
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se guarda la información del PROYECTO en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.1.1 Prototipo

## Crear Proyecto

Nombre del proyecto:

Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.

Fecha de inicio:

01/01/2021

Fecha de conclusión:

01/06/2021

Responsable del proyecto:

Juan Carlos Pérez Arriaga

X

Descripción:

El desarrollo de esta plataforma se llevará a cabo mediante la integración de herramientas avanzadas de análisis de datos, inteligencia artificial y tecnologías de gestión empresarial. La colaboración estrecha con San Rafael S.A. de C.V. y Gastrocafé S.A. de C.V. permitirá una comprensión profunda de las necesidades específicas del sector restaurantero, facilitando así la adaptación de la plataforma a los requerimientos particulares de estas empresas.

La plataforma ofrecerá funcionalidades clave, como la recopilación y análisis de datos operativos, la generación de informes detallados sobre el rendimiento del negocio, y la identificación de tendencias y patrones relevantes.

Crear proyecto

Regresar

### ¡Proyecto creado correctamente!

Se ha creado el proyecto correctamente.

ACEPTAR

### ¡Error! Campos vacíos

Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

### ¡Error! Campos erróneos

Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

### ¡Base de datos sin conexión!

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

ACEPTAR

### 2.3.2 CU02 – Dar de alta a desarrollador a un proyecto

<b>ID:</b>	CU-02
<b>Nombre del CU:</b>	Dar de alta a desarrollador a un proyecto
<b>Responsable:</b>	Mongeote Tlachy Daniel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable crea un nuevo desarrollador en el sistema y lo asigna a un proyecto.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable selecciona el botón Crear Desarrollador.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe haber por lo menos un proyecto registrado en la base de datos, independientemente de la Experiencia Educativa. PRE02 – No debe estar registrado un desarrollador en el proyecto con los mismos datos.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema despliega el FXMLFormularioDesarrollador con los siguientes campos para crear un DESARROLLADOR: nombre, apellido paterno, apellido materno, matricula, correo institucional, experiencia educativa y proyectos disponibles para ser asociado, junto con el botón Crear.</li> <li>2. El responsable ingresa la información del DESARROLLADOR y selecciona el botón Crear. (FA-01) (FA-02).</li> <li>3. El sistema guarda la información del DESARROLLADOR ingresada previamente en la base de datos; además se muestra la ventana “CreacionDesarrolladorCorrecto” con el mensaje: “Se ha creado el Desarrollador y se ha asociado a un proyecto correctamente” (EX-01).</li> <li>4. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>5. Termina el caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable deja campos en blanco.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposVacios” con el mensaje: “Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos faltantes.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 02. El responsable ingresa campos erróneos.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposErroneos” con el mensaje: “Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos erróneos.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	EX – 01. Base de datos sin conexión. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se guarda la información del DESARROLLADOR en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.2.1 Prototipo

Dar de alta a Desarrollador

Nombre del Desarrollador:

Daniel

Apellido Paterno:

Mongeote

Apellido Materno:

Tlachy

Matrícula:

S21013830

Correo Institucional:

zS21013830@estudiantes.uv.mx

Proyecto:

Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de ...

Crear Desarrollador

Regresar

<p><b>¡Desarrollador creado correctamente!</b></p> <p>Se ha creado el Desarrollador y se ha asociado a un proyecto correctamente.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Error! Campos vacíos</b></p> <p>Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.</p> <p>ACEPTAR</p>
<p><b>¡Error! Campos erróneos</b></p> <p>Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Base de datos sin conexión!</b></p> <p>Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.</p> <p>ACEPTAR</p>

### 2.3.3 CU03 – Modificar a desarrollador de un proyecto

<b>ID:</b>	CU-03
<b>Nombre del CU:</b>	Modificar a desarrollador de un proyecto
<b>Responsable:</b>	Mongeote Tlachy Daniel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable modifica a un desarrollador que está registrado en la base de datos.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable selecciona el botón Modificar Desarrollador.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe haber por lo menos un proyecto registrado en la base de datos, independientemente de la Experiencia Educativa. PRE02 – Debe haber registrado un desarrollador en la base de datos.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema recupera de la base de datos una lista de DESARROLLADOR(es) y los despliega en forma de lista en el FXMLListaDesarrolladores, en donde cada fila contiene los datos: nombre del Desarrollador, matrícula y la Experiencia Educativa a la que está asociado, y se muestran los botones: Crear Desarrollador, Modificar Desarrollador y Eliminar Desarrollador (EX-01).</li> <li>2. El responsable selecciona la fila del DESARROLLADOR de su preferencia y oprime el botón ModificarDesarrollador.</li> <li>3. El sistema despliega el FXMLFormularioDesarrollador con los siguientes campos registrados y que permiten ser modificados:</li> </ol>

	<p>nombre, apellido paterno, apellido materno, matricula, correo institucional, experiencia educativa y proyectos disponibles para ser asociado, junto con el botón Crear.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. El responsable edita la información de los campos y oprime el botón Crear (FA-01) (FA-02).</li> <li>5. El sistema actualiza la información del perfil del DESARROLLADOR ingresada en la base de datos y muestra la ventana “ModificacionDesarrolladorCorrecto” con el mensaje: “Se ha modificado el desarrollador correctamente” (EX-01).</li> <li>6. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>7. Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable deja campos en blanco.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposVacios” con el mensaje: “Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos faltantes.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 02. El responsable ingresa campos erróneos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposErroneos” con el mensaje: “Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos erróneos.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se modifica la información del DESARROLLADOR en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.3.1 Prototipo



Desarrolladores

Nombre	Apellido paterno	Apellido materno	Matrícula	Proyecto	Experiencia educativa
Alejandro Maximiliano	Maldonado	Valenzuela	S19000000	Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.	Experiencia recepcional
Alesis de Jesus	Torres	Osorio	S21013888	Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.	Experiencia recepcional
Daniel	Mongeote	Tlachy	S21013830	Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.	Experiencia recepcional

Dar de alta desarrollador
Modificar desarrollador
Dar de baja desarrollador
Regresar

Modificar a Desarrollador

Nombre del Desarrollador:

Alesis de Jesús

Apellido Paterno:

Torres

Apellido Materno:

Tlachy

Matrícula:

S21010000

Correo Institucional:

zS21010000@estudiantes.uv.mx

Proyecto:

Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de ...

Modificar Desarrollador

Regresar

¡Desarrollador modificado correctamente!

Se ha modificado el desarrollador correctamente.

ACEPTAR

¡Error! Campos vacíos

Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

<p><b>¡Error! Campos erróneos</b></p> <p>Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Base de datos sin conexión!</b></p> <p>Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.</p> <p>ACEPTAR</p>
---	--

#### 2.3.4 CU04 – Dar de baja a desarrollador del proyecto

<b>ID:</b>	CU-04
<b>Nombre del CU:</b>	Dar de baja a desarrollador del proyecto
<b>Responsable:</b>	Mongeote Tlachy Daniel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable elimina a un desarrollador que está registrado en la base de datos.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable selecciona el botón Eliminar Desarrollador.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe haber por lo menos un proyecto registrado en la base de datos, independientemente de la Experiencia Educativa. PRE02 – Debe haber registrado un desarrollador en la base de datos.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema recupera de la base de datos una lista de DESARROLLADOR(es) y los despliega en forma de lista en el FXMLListaDesarrolladores, en donde cada fila contiene los datos: nombre del Desarrollador, matrícula y la Experiencia Educativa a la que está asociado y se muestran los botones: Crear Desarrollador, Modificar Desarrollador y Eliminar Desarrollador (EX-01).</li> <li>2. El responsable selecciona la fila del DESARROLLADOR de su preferencia y oprime el botón Eliminar Desarrollador.</li> <li>3. El sistema despliega la ventana “EliminarDesarrollador” con el mensaje “¿Desea eliminar al desarrollador asociado con este proyecto? Las actividades que tengan asociadas en estado pendiente pasarán al estado finalizada”, junto con los botones Aceptar y Cancelar (FA01).</li> <li>4. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>5. El sistema elimina el DESARROLLADOR; además, todas las ACTIVIDAD(es) que tenía asignadas y en estado “Pendiente” pasan al estado “Finalizado”, y se muestra la ventana</li> </ol>

	<p>“BajaDesarrolladorCorrecto” con el mensaje: “Se ha eliminado el Desarrollador correctamente” (EX-01).</p> <p>6. El responsable hace clic en aceptar.</p> <p>7. Termina el caso de uso.</p> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable cancela la eliminación del Desarrollador.</p> <p>1. Termina el caso de uso.</p>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión.</p> <p>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</p> <p>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</p> <p>3. Termina caso de uso.</p>
<b>Postcondiciones:</b>	<p>POST – 01. Se elimina la información del DESARROLLADOR en la base de datos.</p>
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

#### 2.3.4.1 Prototipo

Desarrolladores

Nombre	Apellido paterno	Apellido materno	Matricula	Proyecto	Experiencia educativa
Alejandro Maximiliano	Maldonado	Valenzuela	S19000000	Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.	Experiencia recepcional
Alesis de Jesus	Torres	Osorio	S21013888	Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.	Experiencia recepcional
Daniel	Mongeote	Tlachy	S21013830	Vinculación con empresa Gastrocafé S.A de C.V.	Experiencia recepcional

Dar de alta desarrollador

Modificar desarrollador

Dar de baja desarrollador

Regresar

<p><b>¿Eliminar Desarrollador?</b></p> <p>¿Desea eliminar al desarrollador asociado con este proyecto? Las actividades que tengan asociadas en estado pendiente pasarán al estado finalizada.</p> <p>ACEPTAR CANCELAR</p>	<p><b>¡Desarrollador eliminado correctamente!</b></p> <p>Se ha eliminado el desarrollador correctamente.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Base de datos sin conexión!</b></p> <p>Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.</p> <p>ACEPTAR</p>
---	---	--

### 2.3.5 CU05 – Crear actividad

<b>ID:</b>	CU-05
<b>Nombre del CU:</b>	Crear actividad
<b>Responsable:</b>	Mongeote Tlachy Daniel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable crea una actividad para que posteriormente sea realizada por el desarrollador.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable selecciona el botón Crear actividad.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe haber por lo menos un proyecto registrado en la base de datos, independientemente de la Experiencia Educativa.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema despliega el FXMLFormularioActividad con los datos: nombre de la actividad, fecha de inicio, fecha de fin, esfuerzo y descripción, junto con el botón Crear (EX-01).</li> <li>2. El responsable ingresa la información y selecciona el botón Crear. (FA-01) (FA-02) (FA-03).</li> <li>3. El sistema guarda la información de la ACTIVIDAD ingresada previamente en la base de datos y muestra la ventana “CreacionActividadCorrecto” con el mensaje: “Se ha creado la actividad correctamente” (EX-01).</li> <li>4. El responsable oprime Aceptar.</li> <li>5. Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable deja campos en blanco.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposVacios” con el mensaje: “Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos faltantes.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 02. El responsable ingresa campos erróneos.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “CamposErroneos” con el mensaje: “Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar” y marca en rojo los campos erróneos.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 03. El sistema detecta que la fecha de inicio es posterior que la fecha de fin ingresada.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “FechaErronea” con el mensaje: “Error. La fecha ingresada no es válida. Ingrese una nueva fecha” y marca en rojo el campo de fecha de inicio.</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se guarda la información de la ACTIVIDAD en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	CU06 – Asignar actividad a desarrollador

### 2.3.5.1 Prototipo

Crear Actividad

Nombre de la actividad:

Consultar documentación de la Experiencia Educativa

Fecha de inicio:

24/09/21

Fecha de conclusión:

25/09/21

Descripción:

Para llevar a cabo la actividad de consulta de la documentación correspondiente a la Experiencia Educativa de Prácticas Profesionales, es esencial dirigirse al apartado designado como "Recursos" dentro de la plataforma de Eminus 4.

Se recomienda a los estudiantes revisar de manera minuciosa cada documento disponible en este apartado, prestando especial atención a las fechas límite, requerimientos específicos y cualquier instrucción detallada que pueda influir en el desarrollo exitoso de las prácticas.

Crear actividad

Regresar

<p><b>¡Actividad creada correctamente!</b></p> <p>Se ha creado la actividad correctamente.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Error! Campos vacíos</b></p> <p>Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.</p> <p>ACEPTAR</p>	
<p><b>¡Error! Campos erróneos</b></p> <p>Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Error! Fecha errónea</b></p> <p>Error. La fecha ingresada no es válida. Ingrese una nueva fecha.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Base de datos sin conexión!</b></p> <p>Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.</p> <p>ACEPTAR</p>

### 2.3.6 CU06 – Asignar actividad a desarrollador

<b>ID:</b>	CU-06
<b>Nombre del CU:</b>	Asignar actividad a desarrollador extendido de CU-05 Crear actividad
<b>Responsable:</b>	Martínez Caixba Miguel Ángel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable asigna una actividad a un desarrollador.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto.
<b>Disparador:</b>	El responsable da clic en el botón Asignar Actividad.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe existir por lo menos una actividad en la base de datos con el estado “Sin asignar”.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra el FXMLActividadesSinAsignar, recupera de la base de datos los DESARROLLADOR(es) del proyecto actual; las ACTIVIDAD(es) que no están asignadas a un desarrollador, la tabla con los campos: Nombre actividad, Fecha inicio, Fecha fin, Esfuerzo, Estado, el botón Asignar actividad y muestra la lista de los DESARROLLADOR(es) y ACTIVIDAD(es) encontrados. (EX-01).</li> <li>2. El responsable selecciona un DESARROLLADOR, selecciona una ACTIVIDAD de su tabla y da clic en el botón Asignar actividad. (FA-01).</li> <li>3. El sistema asigna la ACTIVIDAD al RESPONSABLE, cambia el estado de la ACTIVIDAD a “Asignada” y muestra la ventana</li> </ol>

	<p>AsignacionRealizada con el mensaje “La actividad se ha asignado correctamente al desarrollador”. (EX-01).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable no selecciona un DESARROLLADOR o una ACTIVIDAD y da clic en el botón Asignar actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema muestra la ventana InformacionFaltante, con el mensaje “Se debe seleccionar un desarrollador y una actividad para hacer la asignación”.</li> <li>El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>Se sigue el paso número 2 del flujo normal.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX–01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. El sistema guarda la asignación de la ACTIVIDAD a un desarrollador.
<b>Incluye:</b>	Ninguno.
<b>Extiende:</b>	Ninguno.

### 2.3.6.1 Prototipo

#### Asignar Actividad a Desarrollador

Seleccione un Desarrollador:

Nombre de la actividad	Fecha Inicio	Fecha fin	Esfuerzo	Estado
Corregir vista "VerDetallesInsumo"	12/08/21	15/08/21	30	Pendiente
Corregir conexión con el servidor	15/08/21	26/08/21	30	Pendiente
Añadir la vista "VerDetallesInsumo"	26/08/21	30/08/21	50	Pendiente

Asignar actividad
Regresar

<p><b>¡Actividad asignada correctamente!</b></p> <p>Se ha asignado la actividad correctamente.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Error! Información faltante</b></p> <p>Error. Se debe seleccionar un desarrollador y una actividad para hacer la asignación.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Base de datos sin conexión!</b></p> <p>Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.</p> <p>ACEPTAR</p>
---	--	--

### 2.3.7 CU07 – Desasignar actividad a desarrollador

<b>ID:</b>	CU-07
<b>Nombre del CU:</b>	Desasignar actividad a desarrollador
<b>Responsable:</b>	Martínez Caixba Miguel Ángel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El responsable desasigna una actividad ya asignada a un desarrollador.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable de proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable selecciona el botón Desasignar actividad.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Existe por lo menos un desarrollador con una actividad asignada en la base de datos.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra el FXMLActividadesAsignadas y recupera de la base de datos la lista de DESARROLLADOR(es) registrados en el proyecto ; muestra la tabla de las ACTIVIDAD(es) con los datos: Nombre actividad, Fecha inicio, Fecha fin, Esfuerzo, Estado y el botón Desasignar actividad. (EX – 01).</li> <li>2. El responsable selecciona un DESARROLLADOR.</li> <li>3. El sistema recupera las ACTIVIDAD(es) asignadas del DESARROLLADOR seleccionado y las muestra en su tabla. (EX-01).</li> <li>4. El responsable selecciona una ACTIVIDAD de su tabla y da clic en el botón Desasignar actividad. (FA-01).</li> <li>5. El sistema muestra una ventana PreguntarDesasignacion con el mensaje: “¿Desea desasignar la actividad al desarrollador?”.</li> <li>6. El responsable da clic en el botón Aceptar. (FA-02)</li> <li>7. El sistema, elimina la asignación de la ACTIVIDAD, cambia el estado de la ACTIVIDAD a “Sin asignar” y muestra la ventana DesasignacionRealizada con el mensaje: “Actividad desasignada al desarrollador”. (EX-01)</li> <li>8. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>9. Termina caso de uso.</li> </ol>



	El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El responsable no selecciona un DESARROLLADOR o ACTIVIDAD.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana InformacionFaltante, con el mensaje “Se debe seleccionar un desarrollador y una actividad para hacer la desasignación”.</li> <li>2. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Se sigue el paso número 4 del flujo normal.</li> </ol> <p>FA – 02. El responsable cancela la desasignación de la ACTIVIDAD.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana DesasignacionNoHecha con el mensaje “No se desasignó la actividad al desarrollador”.</li> <li>2. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina flujo alternativo.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. El sistema elimina la asignación de la ACTIVIDAD al DESARROLLADOR de la de la base de datos y cambia la disponibilidad de la ACTIVIDAD.
<b>Incluye:</b>	Ninguno.
<b>Extiende:</b>	Ninguno.

#### 2.3.7.1 Prototipo

### Desasignar Actividad a Desarrollador

Seleccione un Desarrollador:

Nombre de la actividad	Fecha inicio	Fecha fin	Esfuerzo	Estado
Corregir vista "VerDetallesInsumo"	12/08/21	15/08/21	30	Pendiente
Corregir conexión con el servidor	15/08/21	26/08/21	30	Pendiente
Añadir la vista "VerDetallesInsumo"	26/08/21	30/08/21	50	Pendiente

Desasignar actividad
Regresar

### Desasignar actividad

¿Seguro que quieres desasignar la actividad?

ACEPTAR
CANCELAR

### ¡Actividad desasignada correctamente!

La actividad ha sido desasignada correctamente.

ACEPTAR

### ¡Error! Desarrollador y Actividad no seleccionados

Error. Debes seleccionar un desarrollador y una actividad para hacer su asignación.

ACEPTAR

### ¡Base de datos sin conexión!

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

ACEPTAR

2.3.8 CU08 – Registrar actividad

<b>ID:</b>	CU-08
<b>Nombre del CU:</b>	Registrar actividad
<b>Responsable:</b>	Martínez Caixba Miguel Ángel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El desarrollador actualiza el estado de una actividad para así terminarla.
<b>Actor(es):</b>	ACT01 – Desarrollador
<b>Disparador:</b>	El desarrollador selecciona el botón Registrar actividad.

<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – El desarrollador debe tener por lo menos una ACTIVIDAD Asignada.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra el FXMLRegistrarActividad, recupera de la base de datos las ACTIVIDAD(es) que el desarrollador tenga asignadas y las muestra en la tabla con los campos: Nombre actividad, Fecha inicio, Fecha fin, Esfuerzo y el botón, Finalizar actividad. (EX-01).</li> <li>2. El desarrollador selecciona una ACTIVIDAD y da clic en el botón Finalizar actividad. (FA-01).</li> <li>3. El sistema muestra la ventana PreguntarFinalizacion con el mensaje “¿Seguro que quieres finalizar la actividad?”</li> <li>4. El desarrollador da clic en el botón Aceptar. (FA-02).</li> <li>5. El sistema cambia el estado de la actividad a “Finalizada”, muestra la ventana RegistroCorrecto con el mensaje “Los cambios se han guardado correctamente”. (EX-01).</li> <li>6. El desarrollador da clic en el botón Aceptar.</li> <li>7. Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El desarrollador no selecciona una ACTIVIDAD cuando se da clic en el botón Seleccionar actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana ActividadNoSeleccionada con el mensaje “Selecciona una actividad”.</li> <li>2. El responsable da clic en el botón Entendido.</li> <li>3. Se sigue el paso número 2 del flujo normal.</li> </ol> <p>FA – 02. El desarrollador cancela la finalización de la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana FinalizacionCancelada con el mensaje “Se canceló la acción”.</li> <li>2. El desarrollador da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina flujo alternativo.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. El sistema actualiza el estado de la ACTIVIDAD en la base de datos a “Finalizada”.
<b>Incluye:</b>	Ninguno

<b>Extiende:</b>	Ninguno
------------------	---------

### 2.3.8.1 Prototipo

**Registrar actividad**

Nombre de la actividad	Fecha inicio	Fecha fin	Esfuerzo
Corregir vista "VerDetallesInsumo"	12/08/21	15/08/21	30
Corregir conexión con el servidor	15/08/21	26/08/21	30
Añadir la vista "VerDetallesInsumo"	26/08/21	30/08/21	50

Registrar actividad
Regresar

**Finalizar actividad**  
¿Seguro que quieres finalizar la actividad?  
  
ACEPTAR CANCELAR

**¡Actividad finalizada correctamente!**  
La actividad ha sido finalizada correctamente.  
  
ACEPTAR

**¡Base de datos sin conexión!**  
Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.  
  
ACEPTAR

### 2.3.9 CU09 – Crear solicitud de cambio

<b>ID:</b>	CU-09
<b>Nombre del CU:</b>	Crear solicitud de cambio
<b>Responsable:</b>	Martínez Caixba Miguel Ángel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024

<b>Descripción:</b>	El desarrollador crea una solicitud de cambio.
<b>Actor(es):</b>	ACT01 – DESARROLLADOR
<b>Disparador:</b>	El desarrollador da clic en el botón Crear solicitud de cambio.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – No debe de existir la SOLICITUD DE CAMBIO registrada.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema despliega el FXMLFormularioSolicitudCambio con los campos a llenar: Nombre del cambio, Impacto del cambio, Descripción del cambio, Razón del cambio, Impacto del cambio, Acción propuesta; y el botón Enviar solicitud. Y se recupera todos los DEFECTO(s) de la base de datos. (EX-01).</li> <li>2. El desarrollador llena los campos del formulario y da clic en el botón Enviar solicitud. (FA-01). Se puede seleccionar un DEFECTO asociado si es necesario.</li> <li>3. El sistema guarda en la base de datos la solicitud y muestra la ventana SolicitudCambioGuardada con el mensaje “La solicitud ha sido enviada correctamente” y su estado será “Pendiente”. (EX-01)</li> <li>4. El desarrollador da clic en el botón Aceptar.</li> <li>5. Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El desarrollador deja campos vacíos en el FXMLFormularioSolicitudDeCambio.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana CamposVacios con el mensaje “Por favor llena los campos faltantes” y marca con rojo los campos faltantes.</li> <li>2. El desarrollador da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Se sigue el paso número 2 del flujo normal.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El desarrollador selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. El sistema crea la SOLICITUD DE CAMBIO en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno.
<b>Extiende:</b>	Ninguno.

### 2.3.9.1 Prototipo

### Crear solicitud de cambio

Nombre de la solicitud:

Corregir el filtrado de insumos en administrar insumos

Fecha de solicitud:

22/09/21

Defecto asociado:

Filtros no funcionan correctamente

X

Razón:

Se muestran insumos que no corresponden a los filtros, lo que hace que esto sea incoherente y puede ser propenso a confusiones.

Impacto:

InsumosController  
InsumoVista

Descripción:

La modificación consiste en corregir los criterios de filtrado en la vista y el controlador de Insumos para resolver la incoherencia identificada.

Registrar solicitud

Regresar

### ¡Solicitud creada correctamente!

La solicitud ha sido enviada correctamente.

ACEPTAR

### ¡Error! Campos vacíos

Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

### ¡Error! Campos erróneos

Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

### ¡Base de datos sin conexión!

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

ACEPTAR

### 2.3.9.2 CU10 – Analizar solicitud de cambio

<b>ID:</b>	CU-10
<b>Nombre del CU:</b>	Analizar solicitud de cambio
<b>Responsable:</b>	Martínez Caixba Miguel Ángel
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024

<b>Descripción:</b>	El responsable analiza la solicitud de cambio para ver si es aprobada o rechazada.
<b>Actor(es):</b>	ACT02 – Responsable del proyecto
<b>Disparador:</b>	El responsable oprime el botón Analizar solicitud de cambio.
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Debe existir por lo menos una solicitud de cambio registrada en la base de datos.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra el FXMListaSolicitudesCambio, recupera todas las SOLICITUD(es) DE CAMBIO con el estado “Pendiente” y las muestra en su tabla con los campos: Nombre del proyecto, Nombre de solicitud, Nombre solicitante, Fecha de solicitud y el botón Analizar. (EX0-1).</li> <li>2. El responsable selecciona una SOLICITUD DE CAMBIO y pulsa el botón Analizar. (FA-01).</li> <li>3. El sistema muestra el FXMLEvaluarSolicitudCambio con los campos: Nombre de solicitud, Nombre del solicitante, Fecha de solicitud, Nombre del defecto asociado, Estado del cambio, Descripción del cambio, Razón del cambio, Impacto del cambio, Acción propuesta, los botones Rechazar solicitud, Aprobar solicitud Y recupera el DEFECTO asociado si es que tiene; solo se podrán modificar los campos Impacto del cambio y Acción propuesta si se desea. (Ex-01).</li> <li>4. El responsable analiza la SOLICITUD DE CAMBIO y oprime el botón “Aprobar solicitud”. (FA-02). (FA-03). (FA-04)</li> <li>5. El sistema muestra una ventana PreguntarAceptacionSolicitud con el mensaje “¿Estás seguro de aceptar esta solicitud?”</li> <li>6. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>7. El sistema modifica el estado de la SOLICITUD DE CAMBIO a “Aprobada” y muestra la ventana SolicitudAprobada con el mensaje “Se ha aprobado la solicitud”. (Ex-01).</li> <li>8. El responsable da clic en el botón Entendido.</li> <li>9. Termina caso de uso.</li> </ol> <p>El responsable o desarrollador puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA-01. El responsable no selecciona una SOLICITUD DE CAMBIO de la tabla de solicitudes de cambios.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana SolicitudNoSeleccionada con el mensaje “Selecciona una solicitud de cambio”.</li> <li>2. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Se sigue el paso número 2 del flujo normal.</li> </ol>

	<p>FA-02. El responsable modifica el Impacto del cambio o Acción propuesta.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El responsable selecciona los campos de Impacto del cambio y/o Acción propuesta y los modifica.</li> <li>2. Se sigue el paso número 4 del flujo normal.</li> </ol> <p>FA-03. El responsable rechaza la SOLICITUD.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El responsable oprime el botón Rechazar solicitud.</li> <li>2. El sistema muestra la ventana RechazarSolicitud con el mensaje “¿Seguro que quieres rechazar la solicitud de cambio?”.</li> <li>3. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>4. El sistema cambia el estado de la SOLICITUD DE CAMBIO a “Rechazada” y muestra la ventana SolicitudRechazada con el mensaje “La solicitud fue rechazada”. (EX-01).</li> <li>5. El responsable da clic en el botón Aceptar.</li> <li>6. Fin de flujo alterno.</li> </ol> <p>FA-04 El responsable deja campos vacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana CamposVacios con el mensaje “Por favor llena los campos faltantes” y marca con rojo los campos erróneos.</li> <li>2. El desarrollador da clic en el botón Aceptar.</li> <li>3. Se sigue el paso número 4 del flujo normal.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX-01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	<p>POST-01. El sistema guarda los datos de la solicitud de cambio y cambia el estado de la SOLICITUD DE CAMBIO.</p>
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.9.3 Prototipo



Solicitudes de cambio

Nombre de solicitud	Fecha de solicitud	Defecto asociado	Razón	Impacto	Acción propuesta	Solicitante
Eliminar relación Unidad-Insumo.	03/11/20	Ninguno	Esta relación se vuelve redundante	RecetasController PresentacionesController InsumosController	Retirar la relación Unidad-Insumo, y dejar Unidad-Presentación.	Rafael Colorado Fernández
Solo se puede agregar una presentación por insumo	21/07/23	Presentaciones multiples	Se requiere más de una presentación por insumo	PresentacionesController InsumosController InsumosVista InsumosPresentacion	Añadir soporte para multiples presentaciones	Alesis de Jesús Torres Osorio
Se pueden agregar recetas	14/08/23	Falta de validación	Existen multiplés recetas	recetasController	Agregar validaciones para duplicados	Daniel Mongeote Tlachy
Corregir el filtrado de insumos en administrar insumos	22/09/23	Filtros no funcionan correctamente	Se muestran insumos que no corresponden a los filtros	insumosController insumosVista	Corregir los criterios de filtrado	Juan Carlos Pérez Arriaga

Analizar solicitud de cambio

Crear solicitud de cambio

Registrar cambio

Regresar

Analizar solicitud de cambio

Nombre de la solicitud:

Corregir el filtrado de insumos en administrar insumos

Fecha de solicitud:

22/09/21

Defecto asociado:

Filtros no funcionan correctamente

X

Razón:

Se muestran insumos que no corresponden a los filtros, lo que hace que esto sea incoherente y puede ser propenso a confusiones.

Impacto:

InsumosController  
InsumoVista

Descripción:

La modificación consiste en corregir los criterios de filtrado en la vista y el controlador de Insumos para resolver la incoherencia identificada.

Aprobar solicitud

Regresar

<p><b>Aceptar solicitud</b></p> <p>¿Seguro que quieres aceptar esta solicitud de cambio?</p> <p>ACEPTAR CANCELAR</p>	<p><b>Rechazar solicitud</b></p> <p>¿Seguro que quieres rechazar esta solicitud de cambio?</p> <p>ACEPTAR CANCELAR</p>
<p><b>¡Solicitud rechazada correctamente!</b></p> <p>La solicitud ha sido rechazada correctamente.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Solicitud aprobada correctamente!</b></p> <p>La solicitud ha sido aprobada correctamente.</p> <p>ACEPTAR</p>
<p><b>¡Error! Solicitud no seleccionada</b></p> <p>Error. Debes seleccionar una solicitud para continuar con su proceso.</p> <p>ACEPTAR</p>	<p><b>¡Base de datos sin conexión!</b></p> <p>Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.</p> <p>ACEPTAR</p>

### 2.3.10 CU11 – Registrar cambio

<b>ID:</b>	CU-11
<b>Nombre del CU:</b>	Registrar cambio
<b>Responsable:</b>	Torres Osorio Alesis de Jesús
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El desarrollador registra la información de un cambio previamente solicitado en el proyecto.
<b>Actor(es):</b>	ACT01 – Desarrollador
<b>Disparador:</b>	El desarrollador hace clic en Registrar Cambio
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – La información de CAMBIO no se encuentra previamente registrada en el sistema.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema recupera la información de SOLICITUD(es) DE CAMBIO(s) que se encuentre pendiente(s) y despliega FXMLRegistroCambio con los campos nombre, tipo de cambio, esfuerzo estimado y descripción en blanco, así como una lista de SOLICITUD DE CAMBIO.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. El desarrollador ingresa la información del CAMBIO y hace clic en Registrar cambio. (FA-01) (FA-02) (FA-03).</li> <li>3. El sistema guarda la información, registra la fecha actual, cambia el estado de SOLICITUD DE CAMBIO de “Pendiente” a “Finalizada”, registra un CAMBIO y muestra la ventana ReporteCambioCorrecto con el mensaje: “Se ha añadido el reporte del cambio correctamente” (EX-01).</li> <li>4. El desarrollador hace clic en Aceptar.</li> <li>5. Termina el caso de uso.</li> </ol> <p>El desarrollador puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El desarrollador deja campos en blanco.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana de error CamposVacios con el mensaje: “Por favor, verifique los siguientes campos” añadiendo una lista de campos sin información y marcándolos en rojo. El desarrollador hace clic en Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 02 El desarrollador ingresa campos erróneos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana de error CamposErroneos con el mensaje: “Por favor, verifique los siguientes campos” añadiendo una lista de campos con información invalida y marcándolos en rojo.</li> <li>2. El desarrollador hace clic en Aceptar.</li> </ol> <p>FA – 03 El desarrollador elije una SOLICITUD DE CAMBIO</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema carga el nombre, tipo de cambio, esfuerzo estimado y descripción de SOLICITUD DE CAMBIO y deshabilita la edición de los campos nombre y tipo de cambio.</li> <li>2. Regresa al paso 2 del flujo normal</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra un diálogo con el mensaje: “No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El desarrollador selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se registra la información de un CAMBIO en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.10.1 Prototipo

Registrar Cambio

Nombre del cambio:

No existe validación de campos en la vista de "EditarInsumo"

Tipo de defecto:

Controlador X v

Esfuerzo:

240

Descripción:

Se requiere incorporar validaciones en la vista "EditarInsumo" para evitar la introducción de caracteres inválidos o la omisión de campos obligatorios. Esta mejora fortalecerá la integridad de los datos ingresados y proporcionará una experiencia de usuario más robusta.

Registrar cambio

Regresar

¡Reporte creado correctamente!

Se ha añadido el reporte del cambio correctamente.

ACEPTAR

¡Error! Campos vacíos

Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

¡Error! Campos erróneos

Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

¡Base de datos sin conexión!

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

ACEPTAR

### 2.3.11 CU12 – Registrar defecto

<b>ID:</b>	CU-12
<b>Nombre del CU:</b>	Registrar defecto
<b>Responsable:</b>	Torres Osorio Alesis de Jesús
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El desarrollador registra la información de un defecto identificado en el sistema.
<b>Actor(es):</b>	ACT01 – Desarrollador

<b>Disparador:</b>	El desarrollador hace clic en Registrar defecto
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – La información de DEFECTO no se encuentra previamente registrada en la base de datos
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra el formulario FXMLRegistrarDefecto con los campos en blanco: Nombre de defecto, Estado, Tipo de defecto, Esfuerzo estimado y Descripción.</li> <li>2. El desarrollador ingresa la información del DEFECTO y hace clic en guardar (FA-01) (FA-02).</li> <li>3. El sistema guarda los datos en DEFECTO, añadiendo la fecha del reporte y el nombre del desarrollador que lo realizo; posteriormente muestra la ventana ReporteDefectoCorrecto con el mensaje: “Se ha añadido el reporte del defecto correctamente”. (EX01)</li> <li>4. Termina el caso de uso.</li> </ol> <p>El desarrollador puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA – 01. El desarrollador deja campos en blanco.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana de error CamposVacios con el mensaje: “Por favor, verifique los siguientes campos” añadiendo una lista de campos sin información y marcándolos en rojo.</li> <li>2. El desarrollador hace clic en aceptar.</li> </ol> <p>FA – 02 El desarrollador ingresa campos erróneos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana de error CamposErroneos con el mensaje: “Por favor, verifique los siguientes campos” añadiendo una lista de campos con información invalida y marcándolos en rojo.</li> <li>2. El desarrollador hace clic en aceptar.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El desarrollador selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se crea un nuevo registro de DEFECTO en la base de datos.
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.11.1 Prototipo

## Registrar Defecto

Nombre del defecto:

Tipo de defecto:

Descripción:

La vista "EditarInsumo" carece de validaciones para detectar y corregir la presencia de caracteres inválidos o campos incompletos. Esta ausencia de validación puede comprometer la integridad de los datos ingresados y afectar la consistencia del sistema.

**¡Reporte creado correctamente!**

Se ha añadido el reporte del cambio correctamente.

ACEPTAR

**¡Error! Campos vacíos**

Error. Hay campos vacíos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

**¡Error! Campos erróneos**

Error. Hay campos erróneos. Complételos o cámbielos para continuar.

ACEPTAR

**¡Base de datos sin conexión!**

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

ACEPTAR

### 2.3.11.2 CU13 – Consultar historial de defectos encontrados

<b>ID:</b>	CU-13
<b>Nombre del CU:</b>	Consultar historial de defectos encontrados
<b>Responsable:</b>	Torres Osorio Alesis de Jesús
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El desarrollador y el responsable de proyecto visualizan una lista de defectos relacionados a su proyecto.

<b>Actor(es):</b>	ACT01 – Desarrollador ACT02 – Responsable de proyecto
<b>Disparador:</b>	El desarrollador o responsable de proyecto hace clic en Historial de defectos
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Existe por lo menos un defecto registrado en la base de datos para el proyecto del responsable de proyecto. PRE02 – Existe por lo menos un defecto realizado por el desarrollador registrado en la base de datos
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema recupera una lista de DEFECTO(s) con antigüedad no mayor a un año asociadas al actor y muestra la vista FXMLConsultarHistorialDefectos con la lista recuperada donde muestra los siguientes datos: nombre de defecto, tipo de defecto, fecha de detección y responsable del reporte.</li> <li>2. El desarrollador o responsable selecciona un DEFECTO y hace clic en Ver detalles de Defecto. (FA01)</li> <li>3. El sistema recupera la información del DEFECTO seleccionado muestra la vista FXMLDetalleDefecto con los datos: Nombre de defecto, tipo de defecto, estado, esfuerzo estimado, Fecha de detección, descripción y responsable (EX01).</li> <li>4. El desarrollador o responsable hace clic en Cerrar.</li> <li>5. Termina el caso de uso</li> </ol> <p>El desarrollador o responsable puede hacer clic en el icono de Regresar (←) en cualquier momento.</p>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA-01 Búsqueda de defecto por nombre.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El desarrollador o responsable ingresa una palabra clave para filtrar el contenido de la tabla</li> <li>2. Si hay coincidencias, el sistema muestra los elementos de DEFECTO que coincidan con la palabra clave, si no, mostrara el mensaje “Búsqueda sin coincidencias”.</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra la ventana “Sin conexión con la base de datos” con el mensaje: “Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> <li>2. El desarrollador o responsable selecciona el botón Aceptar.</li> <li>3. Termina el caso de uso.</li> </ol>
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se recupera de manera correcta la información de los DEFECTO(s).
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.11.3 Prototipo

## Defectos

Nombre del defecto	Estado	Tipo de defecto	Esfuerzo	Descripción
Corregir los métodos para filtrar en Presentaciones	Pendiente	Controlador	40	Se encontró el defecto de que el controlador de la vista de "Presentaciones" no puede filtrarlas, se debe corregir lo antes posible.
Implementar catálogos "TipoRecetas" y "ClasificacionRecetas"	Pendiente	Controlador	50	Falta implementar catálogos para tipo y clasificación de recetas (pospuesto a corregir hasta consultar con el cliente más detalles).
Corregir el filtrado de insumos en administrar insumos	Pendiente	Controlador	50	Se encontró el defecto de que el controlador de la vista de "AdministrarInsumos" no puede filtrarlas, se debe corregir lo antes posible.

Registrar defectoRegresar

## Detalle Defecto

Nombre del defecto:

No existe validación de campos en la vista de "EditarInsumo"

Estado:

Pendiente

Fecha de detección:

12/03/2024

Esfuerzo estimado:

240 minutos

Tipo de defecto:

Controlador

Descripción:

La vista "EditarInsumo" carece de validaciones para detectar y corregir la presencia de caracteres inválidos o campos incompletos. Esta ausencia de validación puede comprometer la integridad de los datos ingresados y afectar la consistencia del sistema.

### ¡Base de datos sin conexión!

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

ACEPTAR



### 2.3.12 CU14 – Consultar bitácora del desarrollador

<b>ID:</b>	CU-14
<b>Nombre del CU:</b>	Consultar bitácoras del desarrollador
<b>Responsable:</b>	Torres Osorio Alesis de Jesús
<b>Fecha de actualización:</b>	17/05/2024
<b>Descripción:</b>	El desarrollador o responsable consultan la bitácora de cambios realizadas por un desarrollador.
<b>Actor(es):</b>	ACT01 – Desarrollador ACT02 – Responsable de proyecto
<b>Disparador:</b>	El desarrollador o responsable hace clic en Consultar bitácora del desarrollador
<b>Precondiciones:</b>	PRE01 – Existe por lo menos un CAMBIO o ACTIVIDAD realizado por un DESARROLLADOR.
<b>Flujo Normal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema recupera la información de CAMBIO(s) y ACTIVIDAD (es) relacionadas al actor, despliega el FXMLConsultarListaBitacoras y muestra una tabla con la información: Nombre, Tipo y Fecha de modificación, donde tipo corresponde a “Actividad” o “Cambio”.</li> <li>2. El desarrollador o responsable selecciona una bitácora y hace clic en Ver detalles de bitácora (FA-01).</li> <li>3. El sistema muestra la ventana “FXMLConsultarDetalleBitacora” con la información Nombre del desarrollador y una lista de Nombre de cambio/actividad, Estado, Tipo (Solo par cambios) y Esfuerzo realizado.</li> <li>4. El desarrollador o responsable hace clic en el icono de “Regresar” (←)</li> <li>5. Termina el caso de uso.</li> </ol>
<b>Flujos Alternos:</b>	<p>FA-01 El desarrollador o responsable ingresa texto en el buscador</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El desarrollador o responsable ingresa una palabra clave para filtrar el contenido de la tabla</li> <li>2. Si hay coincidencias, el sistema muestra los elementos de DEFECTO o ACTIVIDAD que coincidan con la palabra clave, si no, mostrara el mensaje “Búsqueda sin coincidencias”</li> </ol>
<b>Excepciones:</b>	<p>EX – 01. Base de datos sin conexión</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra un diálogo con el mensaje: “No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.”</li> </ol>

	2. El desarrollador o responsable selecciona el botón Aceptar. 3. Termina el caso de uso.
<b>Postcondiciones:</b>	POST – 01. Se logra consultar la bitácora de CAMBIO(s) o ACTIVIDAD(es) realizados por un DESARROLLADOR
<b>Incluye:</b>	Ninguno
<b>Extiende:</b>	Ninguno

### 2.3.12.1 Prototipo

Bitácora		
Nombre del desarrollador	Tipo	Fecha de realización
Daniel Mongeote Tlachy	Cambio	07/09/2021
Alesis de Jesus Torres Osorio	Cambio	08/09/2021
José Luis Rodríguez García	Actividad	15/09/2021
Ana María Torres Ruíz	Cambio	15/09/2021
Adriana Morales Ortiz	Actividad	22/09/2021
		<a href="#">Ver detalles</a>

Detalles bitácora			
Nombre del desarrollador	Estado	Tipo	Esfuerzo realizado
Eliminar relación Unidad-Insumo	Realizado	Base de datos	430
Eliminar tabla Insumo-Presentaciones	Realizado	Base de datos	200

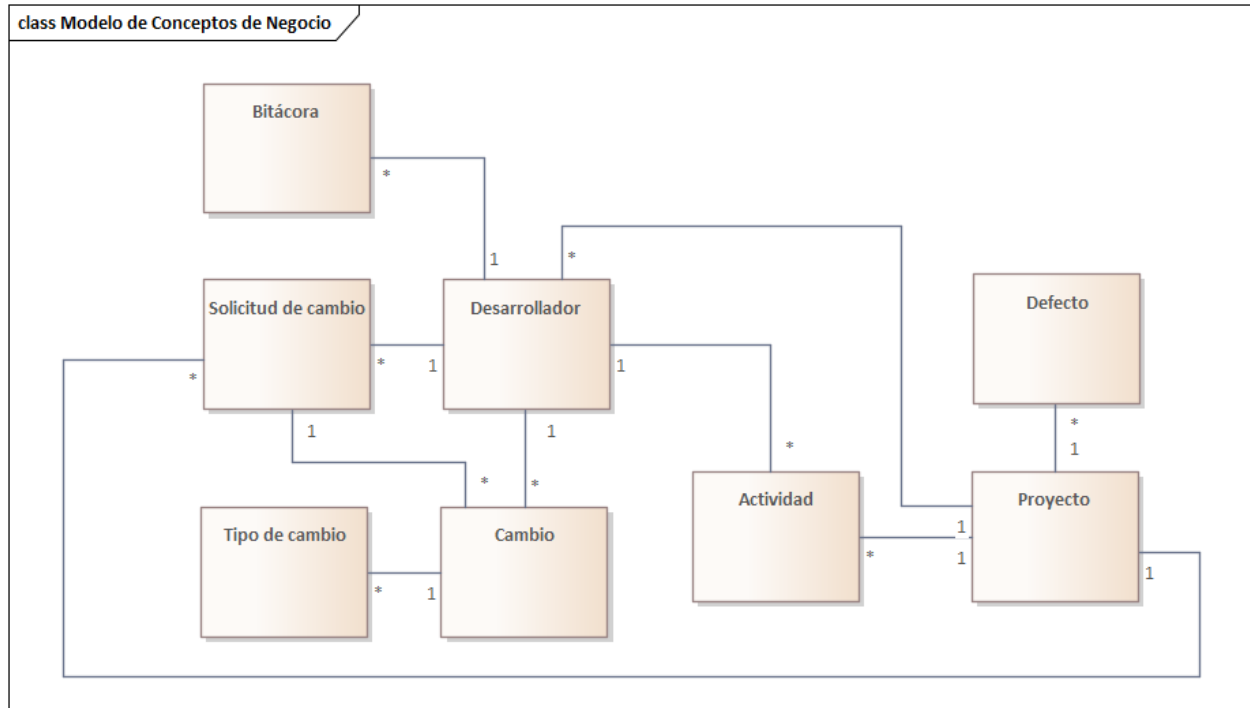
### ¡Base de datos sin conexión!

Error. No se pudo conectar con la base de datos. Inténtelo de nuevo o hágalo más tarde.

[ACEPTAR](#)

## 2.4 Modelo de conceptos de negocio

En este apartado se presentará el modelo de conceptos de negocio, el cual representa de manera conceptual las entidades, relaciones y posibles reglas que rigen el dominio del problema a resolver.



## 2.5 Escenarios de atributos de calidad

En este apartado se detallarán los escenarios de atributos de calidad que el sistema debe cumplir. Estos escenarios describen situaciones específicas que ilustran los requisitos de calidad que el software debe satisfacer; se seleccionaron los atributos de Usabilidad y Seguridad para este sistema.

### 2.5.1 Usabilidad

#### 2.5.1.1 Definición

Se refiere al grado de facilidad para completar una tarea deseada por el usuario, así como al nivel de asistencia que recibe según su rol. Además, la usabilidad tiene que ver con la calidad de la experiencia del usuario final al interactuar con la aplicación o servicio (Bass, L., Clements, P., & Kazman 2012, p. 175)

#### 2.5.1.2 Justificación

La satisfacción del usuario es un factor clave a considerar, ya que el sistema actual implica la realización de múltiples actividades interconectadas en diferentes componentes. Si los usuarios no se sienten satisfechos con la facilidad de uso y la experiencia general, es probable que se frustren

y su productividad se vea afectada negativamente. Por lo tanto, priorizar la satisfacción del usuario al interactuar con el sistema es crucial para su éxito.

En este contexto, es fundamental tener en cuenta la categorización de usuarios, sus características y cómo estas influyen en el uso del sistema. Por ejemplo, los desarrolladores, quienes tienen habilidades suficientes en el ámbito de la informática y edades entre 22 y 25 años, a menudo disponen de poco tiempo y realizan otras actividades académicas además de participar en el proyecto.

Por otro lado, los responsables de proyecto, que suelen tener habilidades suficientes o excelentes en informática y edades de 30 años o más, también disponen de poco tiempo y realizan otras actividades académicas. Sin embargo, su experiencia y madurez pueden traducirse en una mayor atención a los detalles y una comprensión más profunda de las funcionalidades del sistema, lo que podría reducir la probabilidad de errores.

Al reconocer la categorización de usuarios, sus características y cómo estas influyen en el uso del sistema, es posible diseñar e implementar medidas de protección contra errores más efectivas, lo que mejora la experiencia de usuario, aumenta la productividad y reduce el riesgo de consecuencias no deseadas en el flujo de trabajo.

Los usuarios pueden cometer errores accidentalmente, lo que podría tener consecuencias graves en el flujo de trabajo. Un sistema con alta usabilidad debe minimizar la posibilidad de errores y proporcionar mecanismos para prevenirlos o corregirlos fácilmente, evitando así frustraciones y pérdidas de tiempo.

Por último, el reconocimiento de idoneidad es crucial para garantizar que los diferentes tipos de usuarios puedan determinar si el sistema es adecuado para sus necesidades y roles específicos. Dado que el sistema abarca diversas áreas y tipos de actividades, es fundamental que cada usuario pueda identificar claramente las funcionalidades relevantes para sus tareas y responsabilidades particulares.

La idoneidad del sistema puede variar según el perfil y las necesidades de cada usuario. Por ejemplo, un usuario administrativo puede requerir acceso a funciones de gestión y configuración avanzadas, mientras que un usuario final puede necesitar herramientas más específicas para realizar tareas operativas. Al reconocer la idoneidad del sistema para cada tipo de usuario, se facilita la adopción efectiva del mismo y se evitan confusiones o frustraciones derivadas de la exposición a funcionalidades irrelevantes o complejas.

Además, el reconocimiento de idoneidad permite optimizar la experiencia de usuario al personalizar la interfaz y las opciones disponibles según los roles y permisos correspondientes. De esta manera, cada usuario puede enfocarse en las tareas y procesos que son relevantes para su trabajo, lo que aumenta la eficiencia y la productividad en el uso del sistema.

## 2.5.2 Seguridad

### 2.5.2.1 Definición

Se define como la capacidad de protección de la información y los datos de manera que las personas u otros productos tengan el grado de acceso a los datos adecuado a sus tipos y niveles de autorización, y para defenderse de los patrones de ataque de agentes malintencionados. (ISO 25010, 2023)

### 2.5.2.2 Justificación

La seguridad de la información es un pilar fundamental para cualquier organización que maneje datos confidenciales y sensibles, especialmente aquellas que operan en un entorno altamente competitivo. Este es el caso de Gastrocafé, una empresa líder en la industria alimentaria que se enfrenta a desafíos significativos en cuanto a la protección de sus secretos comerciales y los procesos de producción exclusivos que conforman la base de su éxito.

En un mundo globalizado donde la información fluye a un ritmo vertiginoso, la fuga o el robo de datos confidenciales puede tener consecuencias devastadoras para cualquier empresa. No solo representaría una violación de la confianza depositada por los clientes y socios comerciales, sino que también podría socavar la ventaja competitiva de Gastrocafé al exponer sus valiosas fórmulas y métodos de fabricación.

Aunque no se almacenen datos informativos de los usuarios o de los propios trabajadores de la empresa, si dicha información llegara a ser robada causaría una gran pérdida monetaria a la empresa, o bien, podría repercutir en temas legales con la propia institución.

Además de esto, el sistema puede ser propenso a sufrir ataques informáticos por parte de agentes maliciosos, con el fin de perjudicar a la empresa interrumpiendo las operaciones del sistema, causando retrasos o interrupciones indefinidas por distintos periodos de tiempo.

Finalmente, se resalta que la seguridad no solo abarca la protección de la información de los involucrados con el sistema, sino también es acerca de garantizar la integridad y correcta ejecución de los procedimientos, datos almacenados y resguardo de información para su manipulación.

### 2.5.3 Escenario 1 – Crear actividad

SGP - Crear actividad	
Descripción	El Responsable del Proyecto completa el formulario de Crear Actividad.
Atributo	Usabilidad
Interés del atributo	Satisfacción

Refinación del escenario	Estímulo	El Responsable del Proyecto completa el formulario de Crear actividad.
	Fuente del estímulo	Responsable del proyecto (inició sesión con su propia cuenta).
	Ambiente	El Responsable del Proyecto es un usuario con un alto nivel de conocimientos y con un nivel de experiencia aceptable a alto que accede y hace uso del apartado de Actividades con el sistema en tiempo de ejecución.
	Artefacto	Interfaz gráfica de usuario
	Respuesta	El Responsable del proyecto hace uso de atajos de teclado que él conoce previamente, con los cuales completa la realización del formulario de Crear actividad.
	Medida de la respuesta	El Responsable del Proyecto usará los atajos de teclado para Crear actividades correctamente un 99% de las veces.

#### 2.5.3.1 Táctica arquitectónica por considerar:

##### 2.5.3.1.1 Apoyo a la iniciativa de usuario

Una vez que el sistema está en ejecución, la usabilidad mejora al brindarle al usuario retroalimentación sobre lo que está haciendo el sistema y al permitirle dar respuestas apropiadas. Por ejemplo, las tácticas descritas como Deshacer, Cancelar, Agregar, entre otras, ayudan al usuario a corregir errores o a ser más eficiente (Bass, L., Clements, P., & Kazman, 2012, p. 179)

#### 2.5.4 Escenario 2 – Dar de alta al Desarrollador

SGP – Dar de alta al Desarrollador	
Descripción	El Responsable del Proyecto completa el formulario para registrar un nuevo Desarrollador en el Sistema.
Atributo	Usabilidad
Interés del atributo	Reconocimiento de idoneidad

Refinación del escenario	Estímulo	El Responsable del Proyecto accede al apartado de “Dar de alta al Desarrollador” para completar su formulario.
	Fuente del estímulo	Responsable del proyecto (inició sesión con su propia cuenta).
	Ambiente	El Responsable del Proyecto es un usuario con un alto nivel de conocimientos y con un nivel de experiencia aceptable a alto que accede y hace uso del apartado de Desarrollador específicamente en el apartado de “Dar de alta al Desarrollador” con el sistema en tiempo de ejecución.
	Artefacto	Interfaz gráfica de usuario
	Respuesta	El Sistema muestra alertas sobre cómo completar cada campo correctamente en caso de que se presente un error y debe permitirle al Responsable del proyecto corregir los errores de entrada al completar la información relacionada con el registro.
	Medida de la respuesta	El Responsable del proyecto obtendrá retroalimentación del proceso de registro de un nuevo Desarrollador en el sistema el 100% de las veces.

#### 2.5.4.1 Táctica arquitectónica por considerar:

##### 2.5.4.1.1 Mantener el modelo de tareas

El modelo de tarea se utiliza para determinar el contexto de modo que el sistema puede tener una idea de lo que el usuario está intentando y brindarle asistencia. Por ejemplo, saber que las oraciones comienzan con una letra mayúscula permitiría a una aplicación corregir una letra minúscula en esa posición (Bass, L., Clements, P., & Kazman, 2012, p. 180)

### 2.5.5 Escenario 3 – Registrar actividad

SGP - Registrar actividad		
Descripción	El Desarrollador intenta registrar una actividad que él ha finalizado, pero comete varios errores.	
Atributo	Usabilidad	
Interés del atributo	Protección contra errores de usuario	
Refinación del escenario	Estímulo	El Desarrollador comete varios errores durante el proceso de registrar una actividad, por lo que el sistema busca minimizar la cantidad generada de estos.
	Fuente del estímulo	Desarrollador (inició sesión con su propia cuenta)
	Ambiente	El Desarrollador es un usuario con un mediano nivel de conocimientos y con un nivel de experiencia bajo a nulo que accede y hace uso del apartado de Actividades específicamente en el apartado de "Registrar actividad" con el sistema en tiempo de ejecución.
	Artefacto	Interfaz gráfica de usuario
	Respuesta	El Sistema le brinda retroalimentación acerca de los errores cometidos por el Desarrollador durante el flujo normal de manera inmediata, esto por medio de alertas que contienen específicamente el error cometido y su localización (marcándolo de color rojo).
	Medida de la respuesta	El Sistema detecta los errores cometidos por el Desarrollador y envía una alerta dependiendo del tipo de fallo un 80% de las veces.



#### 2.5.5.1 Táctica arquitectónica por considerar:

##### 2.5.5.1.1 Mantener el modelo del sistema

El sistema mantiene un modelo explícito de sí mismo. Esto se utiliza para determinar el comportamiento esperado del sistema de modo que se pueda brindar la retroalimentación adecuada al usuario (Bass, L., Clements, P., & Kazman, 2012, p. 180)

#### 2.5.6 Escenario 4 – Dar de baja a desarrollador de proyecto

SGP - Dar de baja a desarrollador de proyecto		
Descripción	Un usuario no autorizado intenta borrar o modificar uno o varios desarrolladores asignados a un proyecto.	
Atributo	Seguridad	
Interés del atributo	Responsabilidad	
Refinación del escenario	Estímulo	Borrar o modificar información sin la autorización correspondiente.
	Fuente del estímulo	Usuario no autorizado.
	Ambiente	El sistema se encuentra operacional y en línea en el laboratorio de software.  Un usuario no autorizado obtuvo acceso de manera desconocida.
	Artefacto	Base de datos
	Respuesta	Se bloquea el acceso o modificación de la información y se registra el acceso o modificación o intentos de acceder o modificar información por una identidad.
	Medida de la respuesta	El 100% de los individuos que son responsables del ataque, acceso y/o modificación de los datos son identificados concretamente.

#### 2.5.6.1 Táctica arquitectónica por considerar:

##### 2.5.6.1.1 Detectar intrusiones:

Es la comparación de patrones de tráfico de red o requerimiento de servicios dentro del sistema a un conjunto de características o patrones conocidos de comportamientos maliciosos en la base de datos. Las características pueden ser basadas en protocolo, banderas TCP, tamaño de paquetes, aplicaciones, dirección fuente o destino o número de puerto (Bass, L., Clements, P., & Kazman 2012, p. 151)

##### 2.5.6.1.2 Revocar acceso:

Si el sistema o el administrador del sistema cree que un ataque este llevándose a cabo, entonces el acceso puede ser limitado severamente a recursos sensibles, o incluso a usuarios y usos normalmente legítimos (Bass, L., Clements, P., & Kazman 2012, p. 152)

#### 2.5.7 Escenario 5 – Iniciar sesión

SGP – Iniciar sesión		
Descripción	Un usuario no identificado realiza varios intentos de ingresar una identificación y contraseña incorrectos en la pantalla de inicio de sesión en un entorno normal de operación.	
Atributo	Seguridad	
Interés del atributo	Confidencialidad	
	Estímulo	El usuario no identificado introduce múltiples veces un ID y Contraseña que son incorrecta o que no están registradas en la base de datos del sistema.
	Fuente del estímulo	Usuario desconocido
	Ambiente	El sistema se encuentra operacional y en línea en el laboratorio de software.  Un usuario no identificado intenta acceder en la red del laboratorio o en una red privada.
	Artefacto	Servicio de inicio de sesión al sistema.
	Respuesta	El sistema bloquea la acción de iniciar sesión por parte del

		usuario no identificado después de 3 intentos. Si la situación reincide, se bloquea el IP y dispositivo del usuario no identificado.
	Medida de la respuesta	El 100% de los ataques de inicio de sesión son resistidos apropiadamente por el Sistema.

#### 2.5.7.1 Táctica arquitectónica por considerar:

##### 2.5.7.1.1 Limitar acceso

Involucra controlar que y quien puede tener acceso a que parte del sistema. Esto puede incluir limitar el acceso a recursos, tales como procesadores, memoria o conexiones. Las cuales pueden ser obtenidas utilizando procesos de manejo, protección de memoria, bloquear un host, bloquear un puerto o rechazar un protocolo (Bass, L., Clements, P., & Kazman 2012, p. 152)

#### 2.5.8 Escenario 6 – Dar de alta a desarrollador de proyecto

SGP - Dar de alta a desarrollador de proyecto		
Descripción	Un usuario no autorizado intenta obtener acceso como Responsable del Proyecto para obtener permisos sobre las credenciales o usuarios que pueden acceder al sistema.	
Atributo	Seguridad	
Interés del atributo	No-Repudiación Resistencia	
Refinación del escenario	Estímulo	Intento no autorizado de cambiar información.
	Fuente del estímulo	Usuario no autorizado
	Ambiente	El sistema se encuentra operacional y en línea en el laboratorio de software. Un usuario no autorizado obtuvo acceso de manera desconocida.
	Artefacto	Credenciales de desarrolladores.
	Respuesta	-Se verifican los datos del usuario y del dispositivo que intenta realizar la modificación.

		-Se revoca el acceso al sistema para el usuario malintencionado.  -Se guarda registro del intento de modificación a las credenciales
	Medida de la respuesta	El 90% de los accesos no autorizados son resistidos exitosamente.

#### 2.5.8.1 Táctica arquitectónica por considerar:

##### 2.5.8.1.1 Identificar actores:

Identificar “actores” es trata realmente acerca de identificar la fuente de cualquier entrada externa al sistema. Los usuarios se identifican típicamente mediante IDs. Otros sistemas pueden ser identificados mediante códigos de acceso, direcciones IP, protocolos, puertos y demás (Bass, L., Clements, P., & Kazman 2012, p. 152)

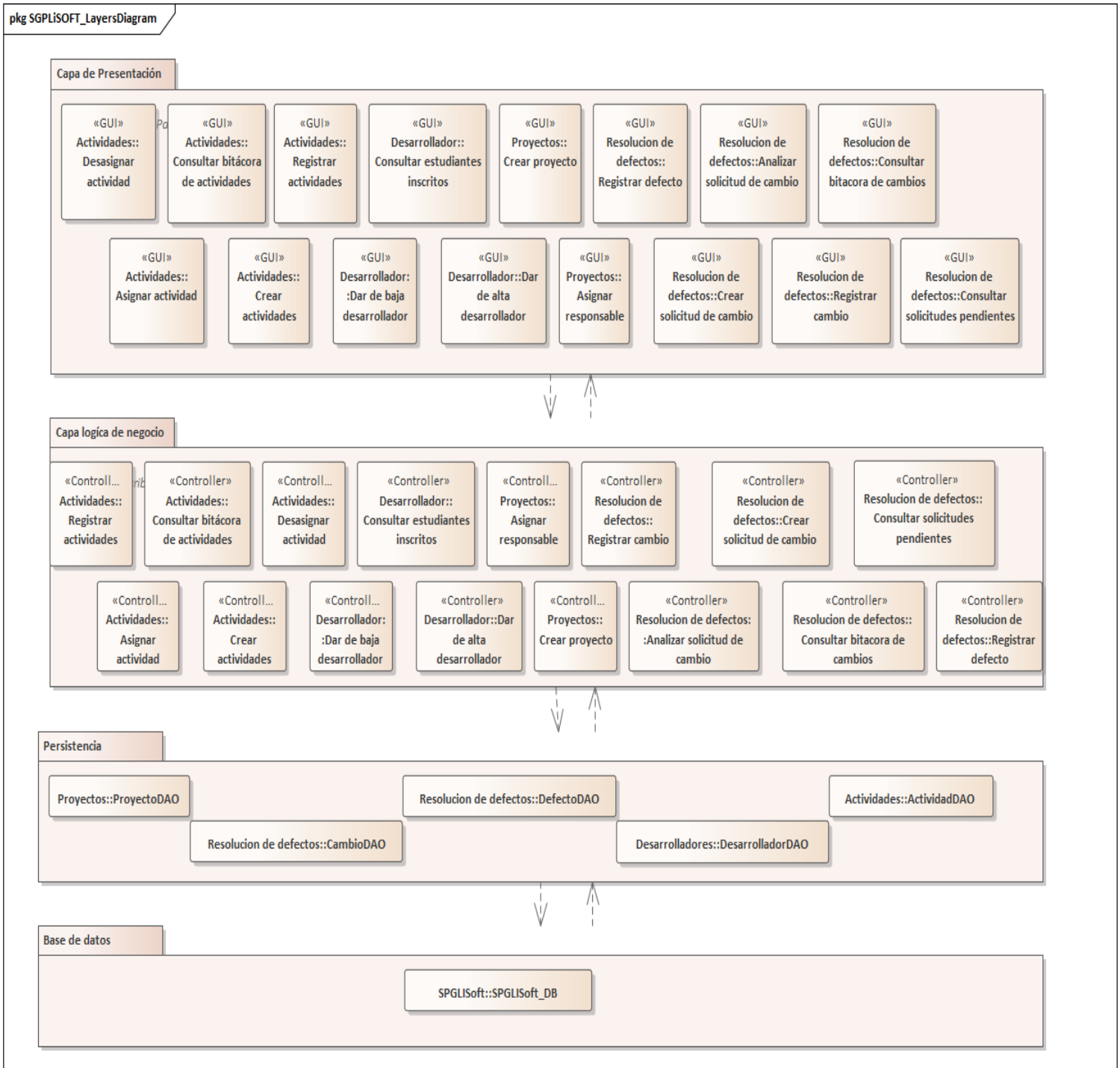
##### 2.5.8.1.2 Revocar acceso:

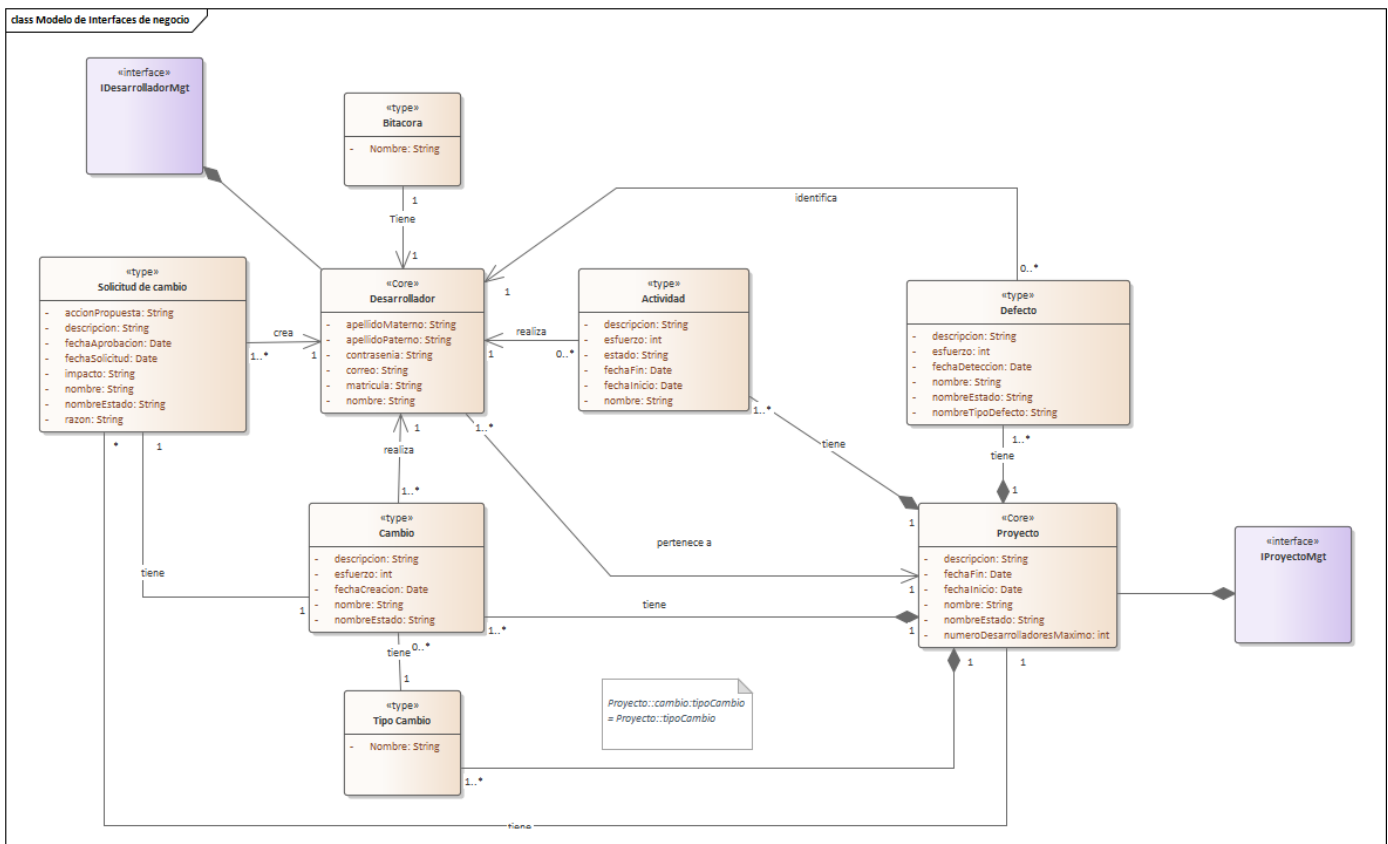
Si el sistema o el administrador del sistema cree que un ataque este llevándose a cabo, entonces el acceso puede ser limitado severamente a recursos sensibles, o incluso a usuarios y usos normalmente legítimos (Bass, L., Clements, P., & Kazman 2012, p. 152).

### 3. Arquitectura

#### 3.1 Vista Lógica

En esta sección se describirá la vista lógica del sistema, la cual representa la estructura y organización funcional de los componentes software que conforman el sistema. El diagrama de paquetes representa la Arquitectura en Capas.





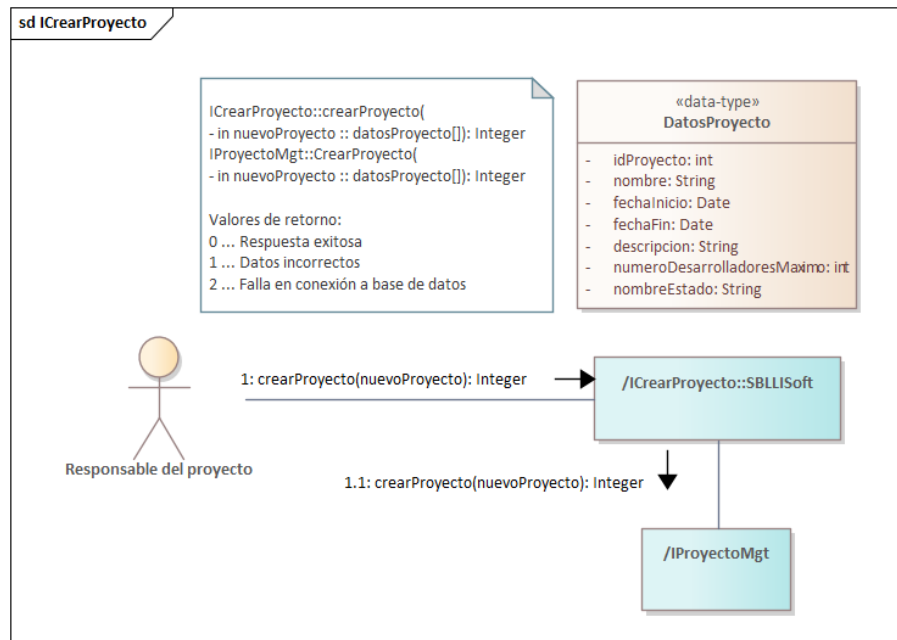


### 3.2.3 Interacción de Componentes

En esta sección se describirá la interacción entre los diferentes componentes de software que conforman el sistema, detallando cómo se comunican y coordinan para llevar a cabo las funcionalidades requeridas.

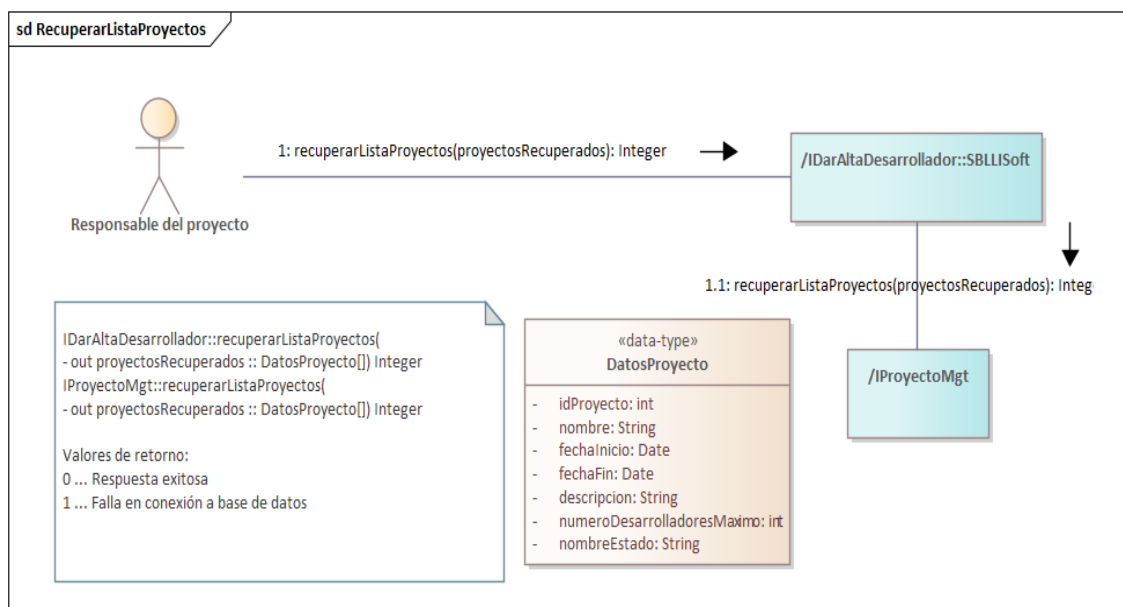
#### 3.2.3.1.1 ICrearProyecto

- crearProyecto



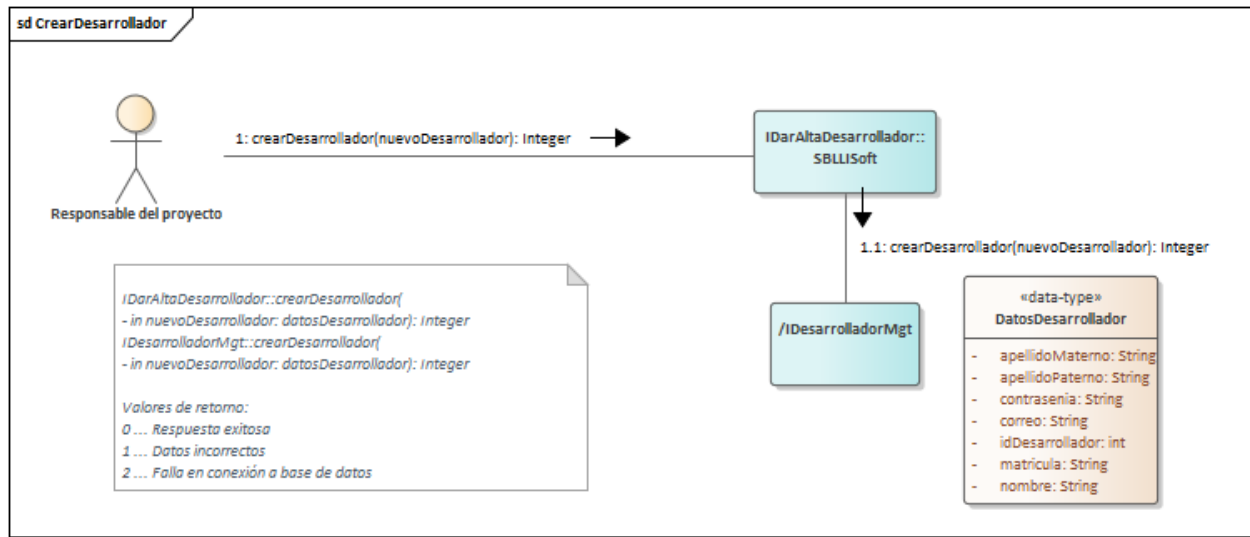
#### 3.2.3.1.2 IDarAltaDesarrollador

- recuperarListaProyectos



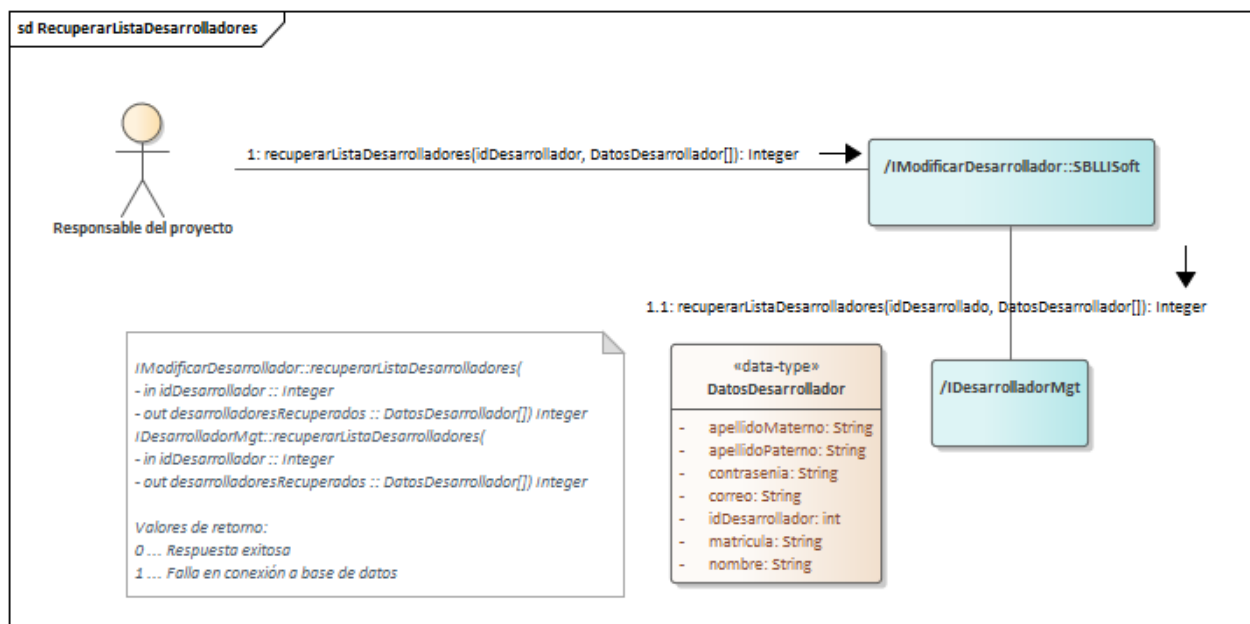


- crearDesarrollador

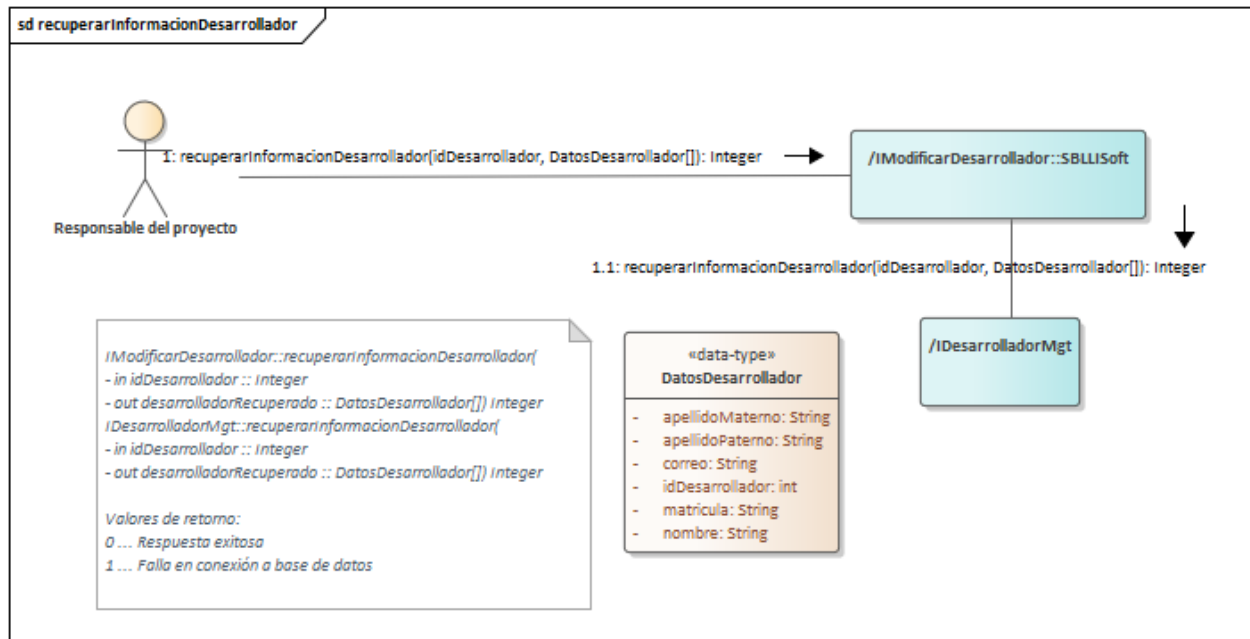


### 3.2.3.1.3 IModificarDesarrollador

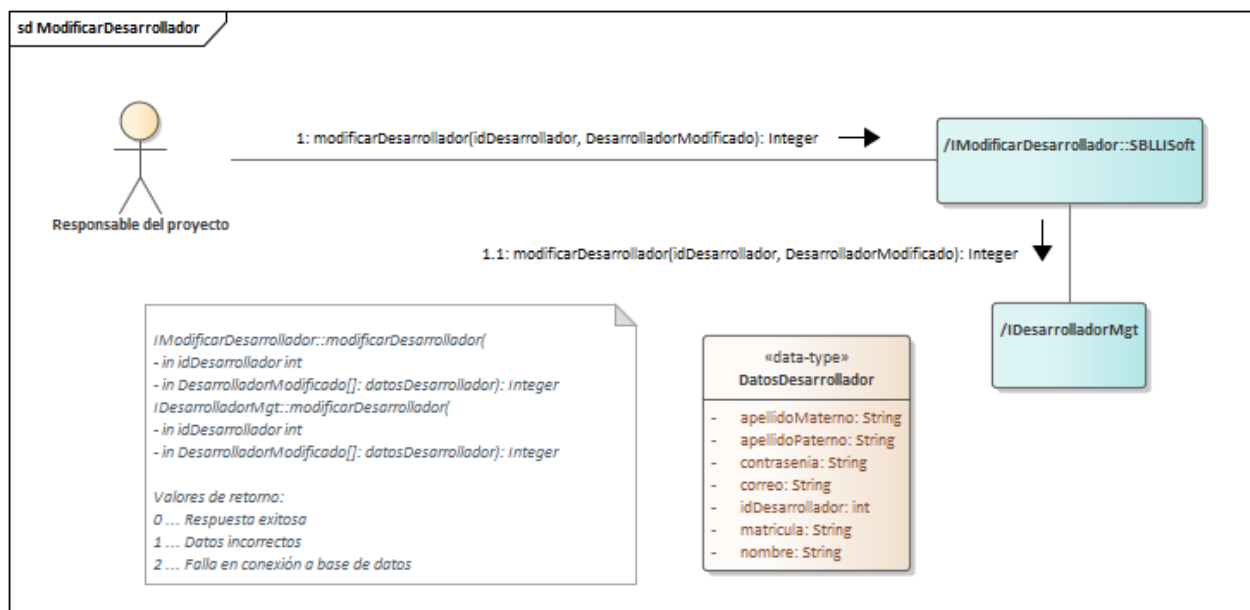
- recuperarListaDesarrolladores



- recuperarInformacionDesarrollador

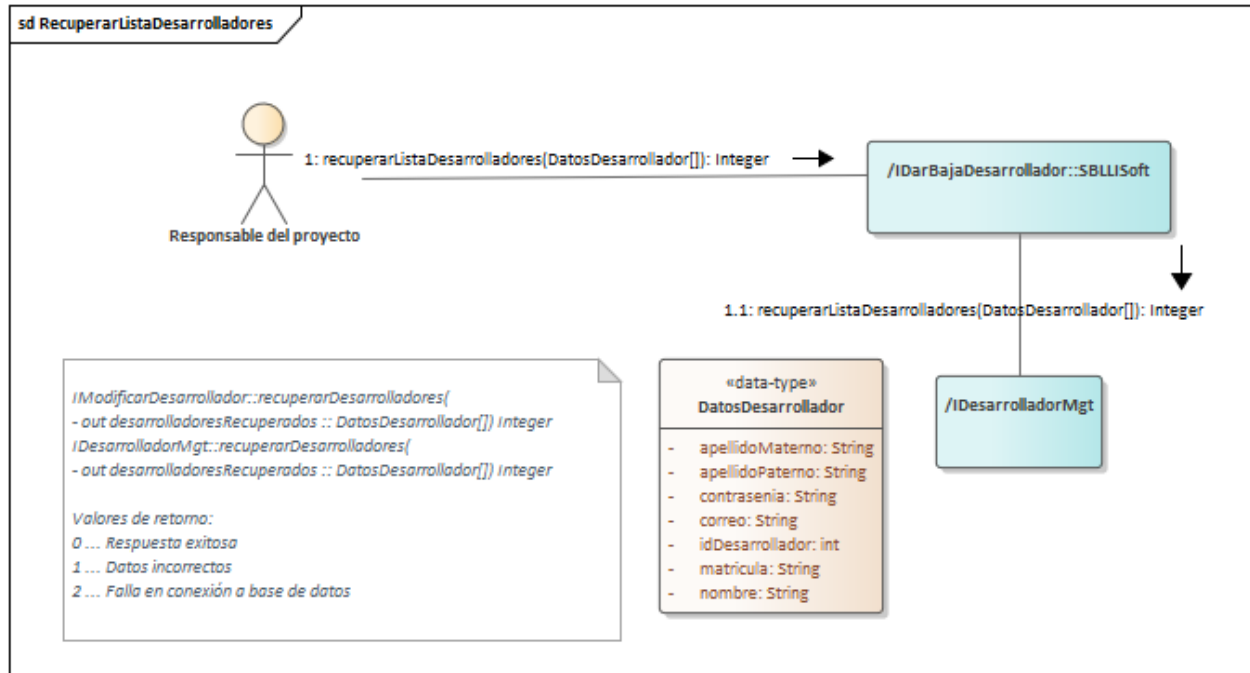


- modificarDesarrollador

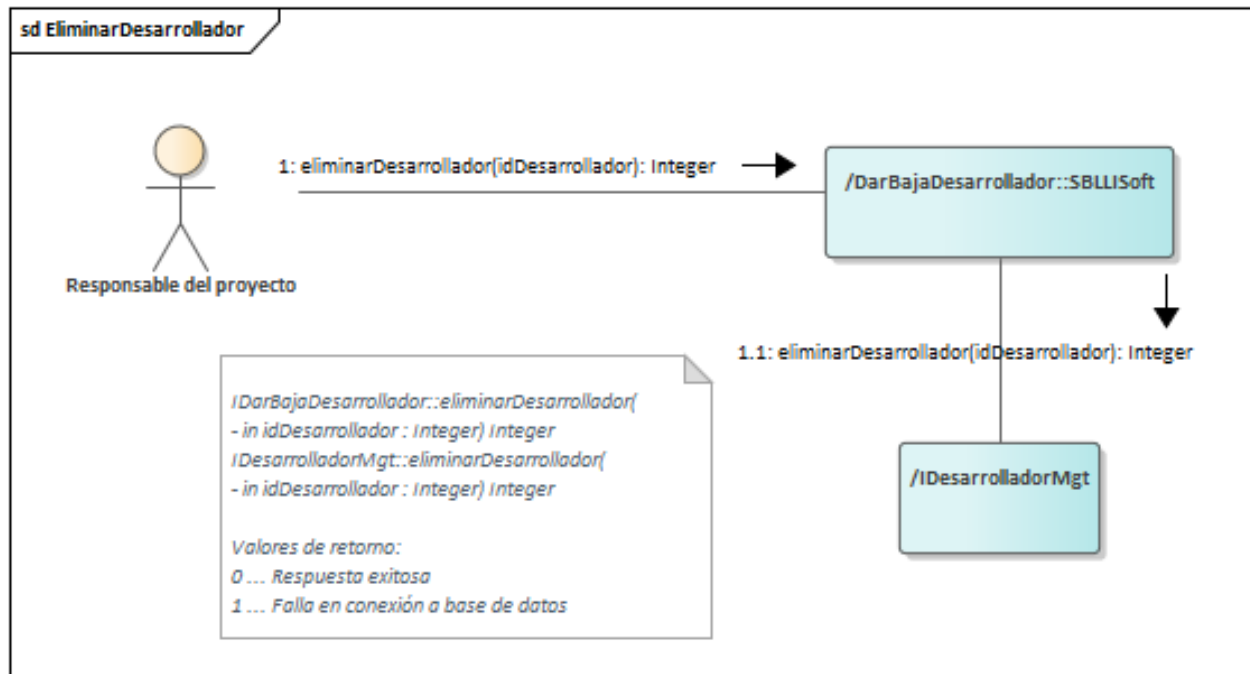


### 3.2.3.1.4 IDarDeBajaDesarrollador

- recuperarListaDesarrolladores

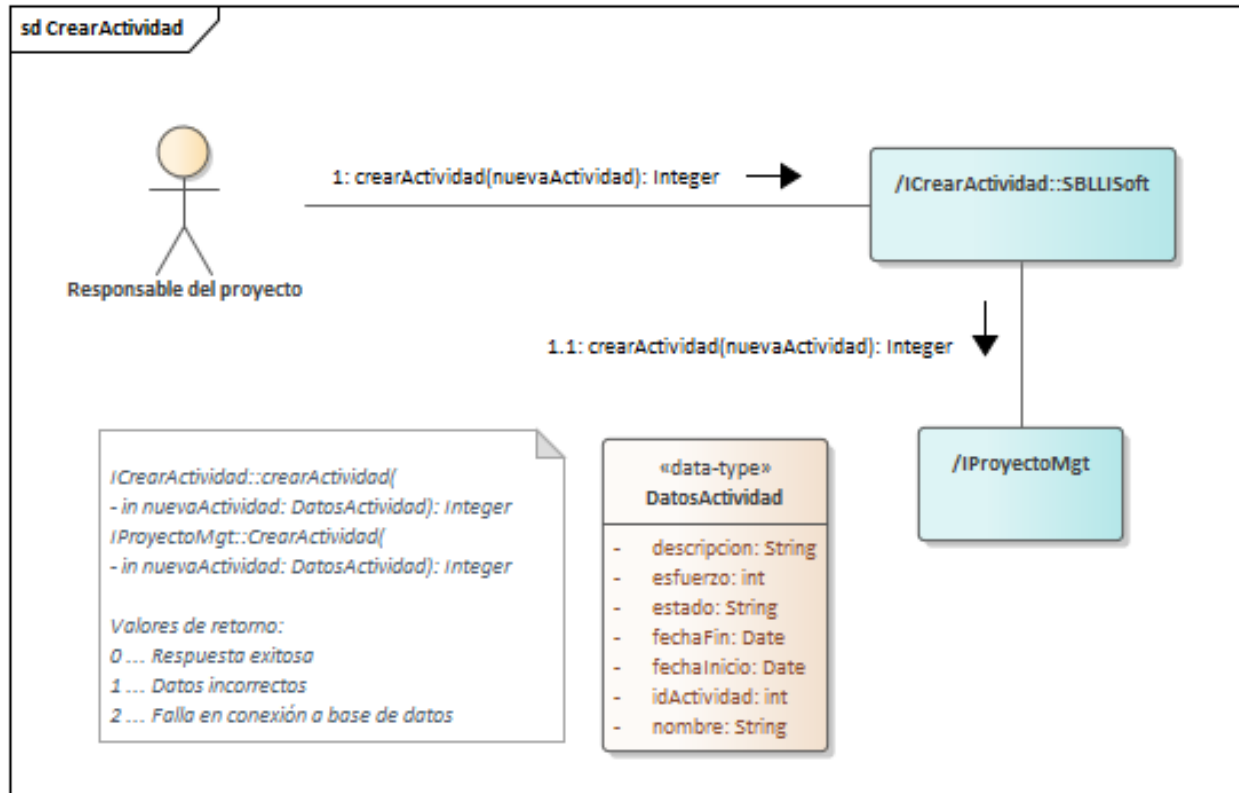


- eliminarDesarrollador



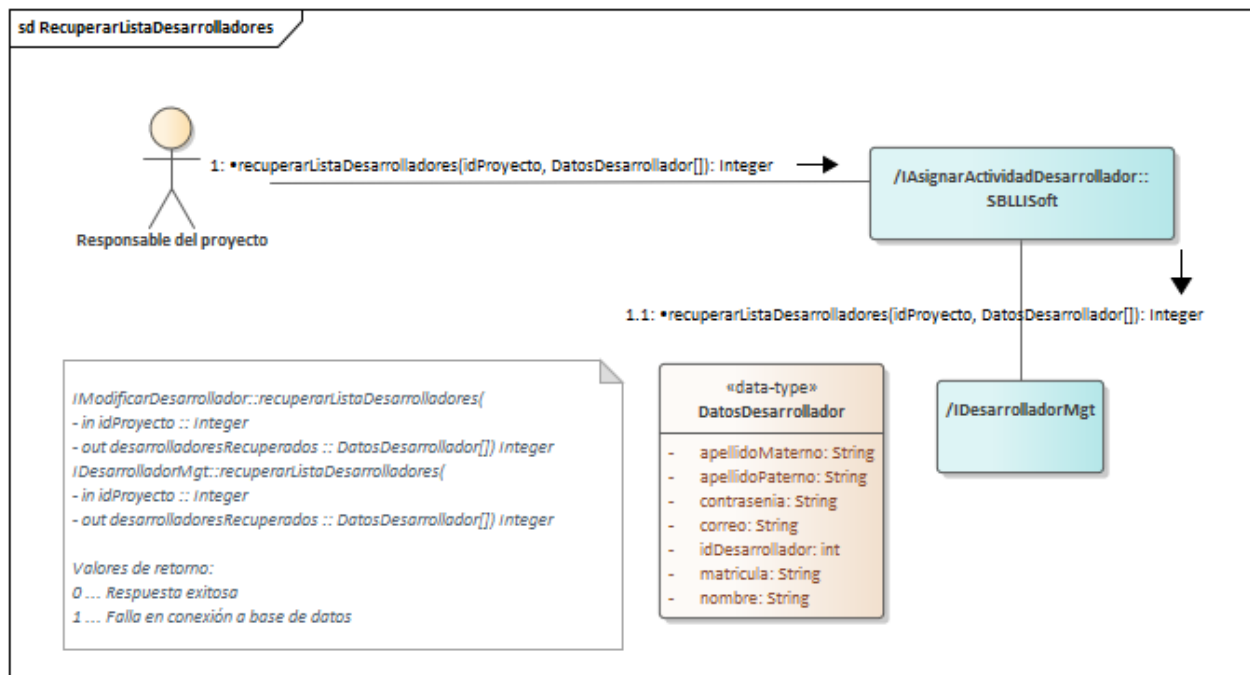
### 3.2.3.1.5 ICrearActividad

- crearActividad

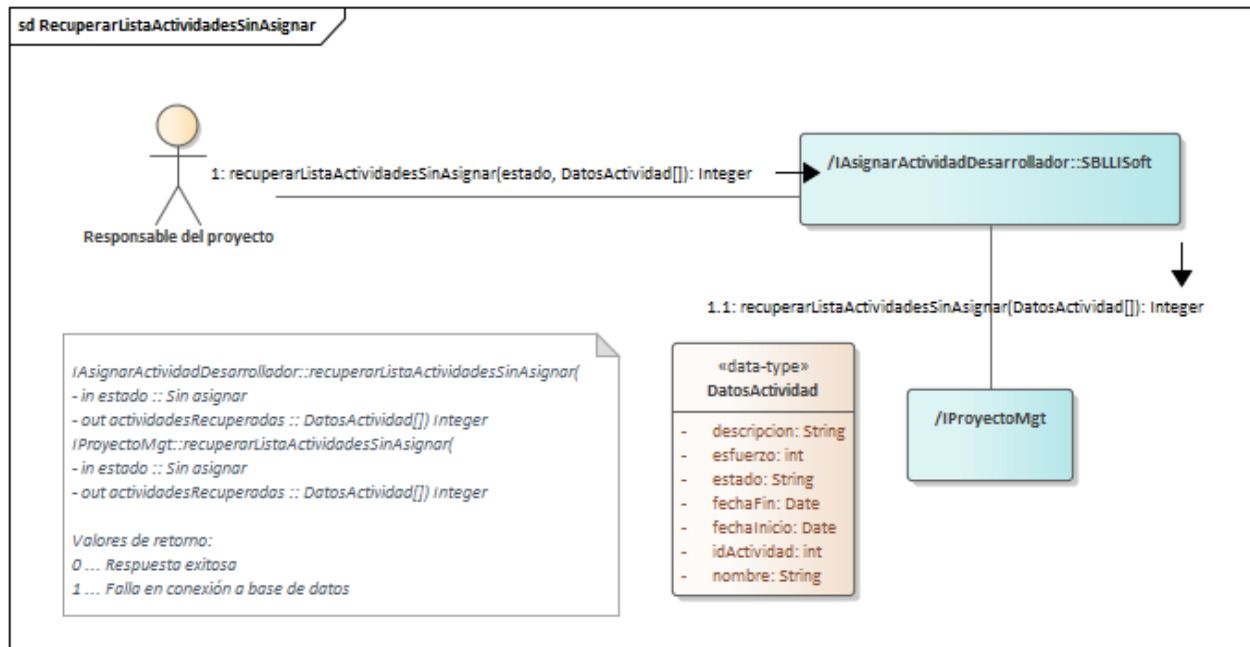


### 3.2.3.1.6 IAsignarActividadDesarrollador

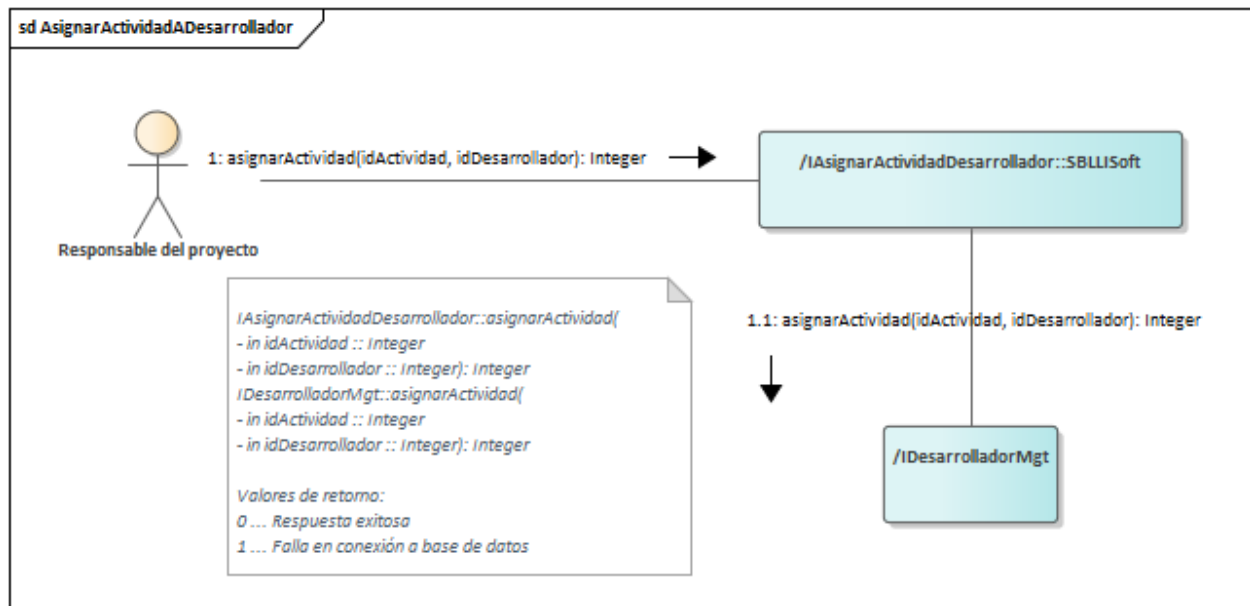
- recuperarListaDesarrolladores



- recuperarListaActividadesSinAsignar

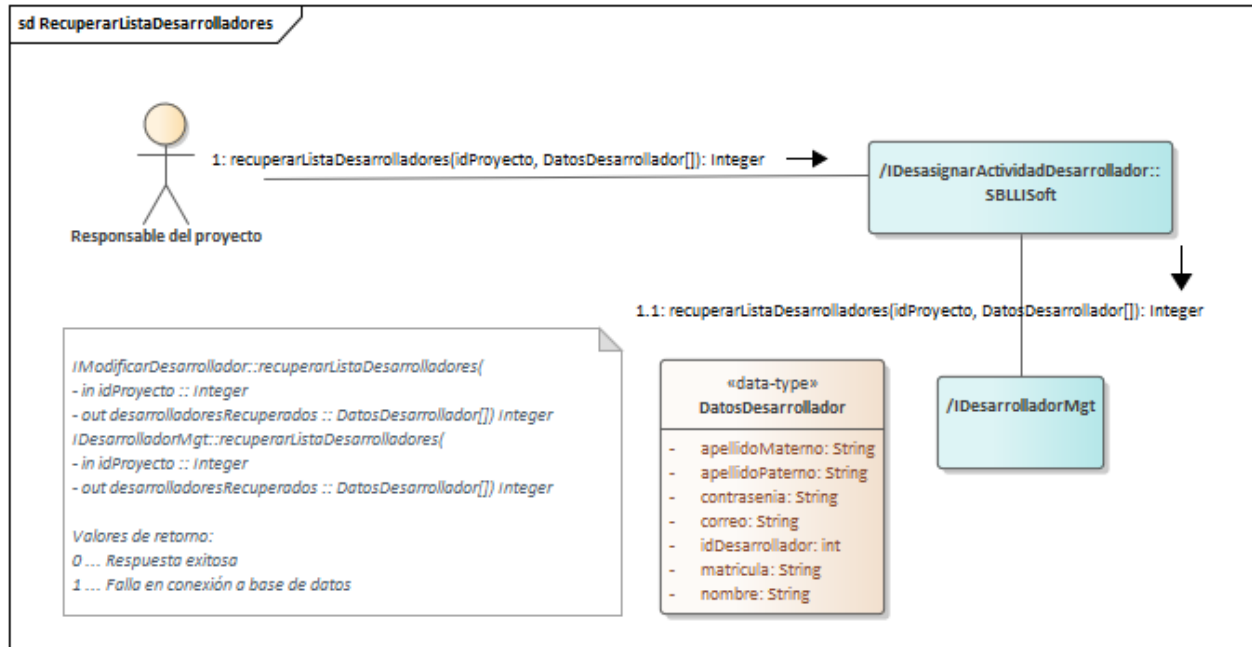


- asignarActividadADesarrollador

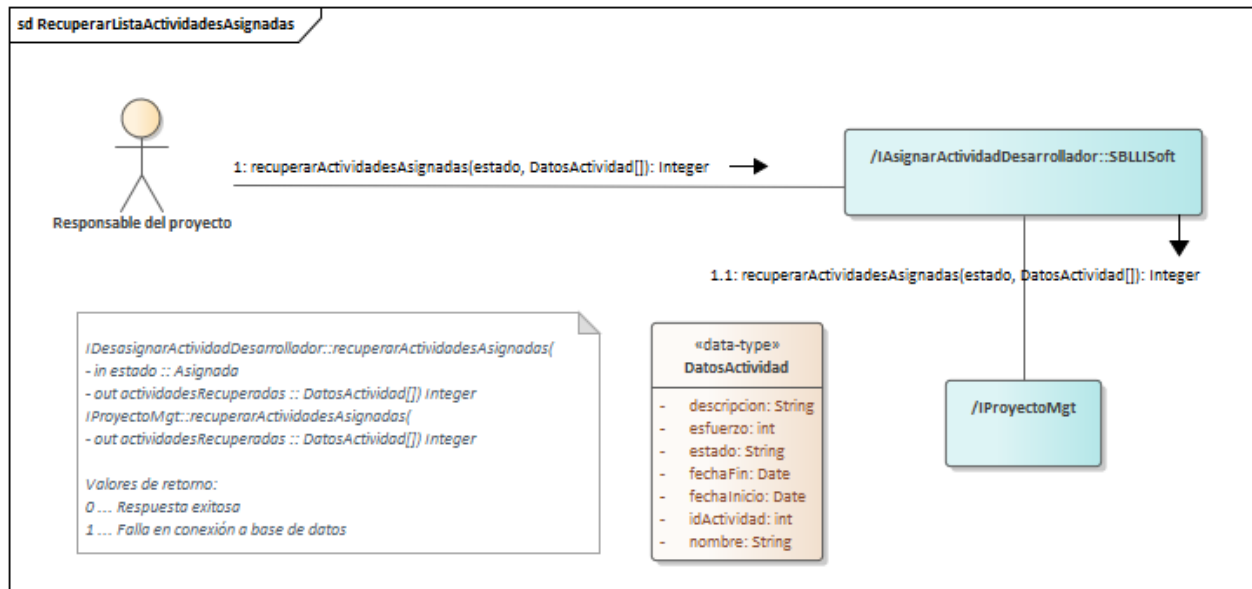


### 3.2.3.1.7 IDesignarActividadDesarrollador

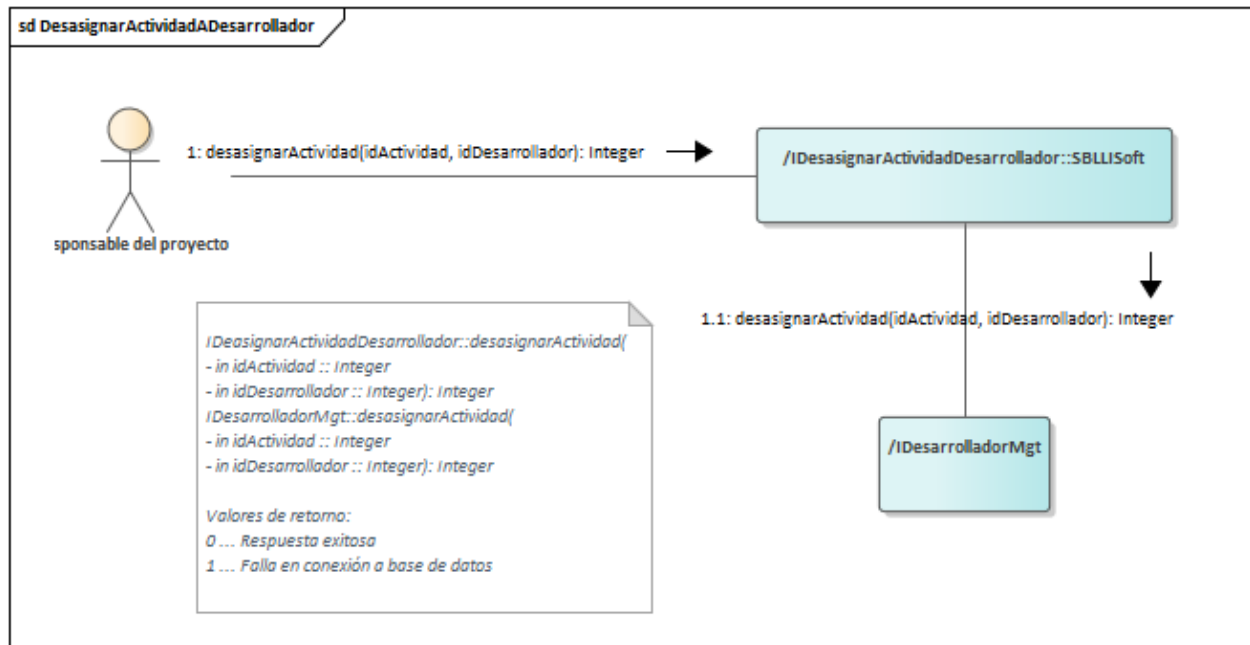
- recuperarListaDesarrolladores



- recuperarListaActividadesAsignadas

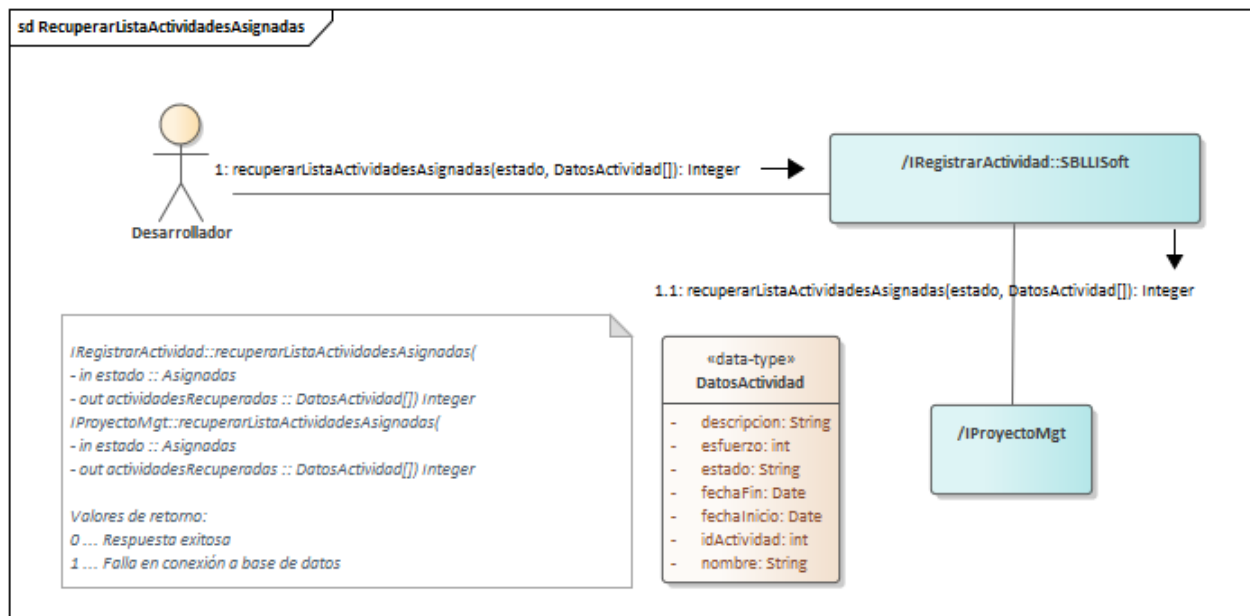


- desasignarActividadADesarrollador

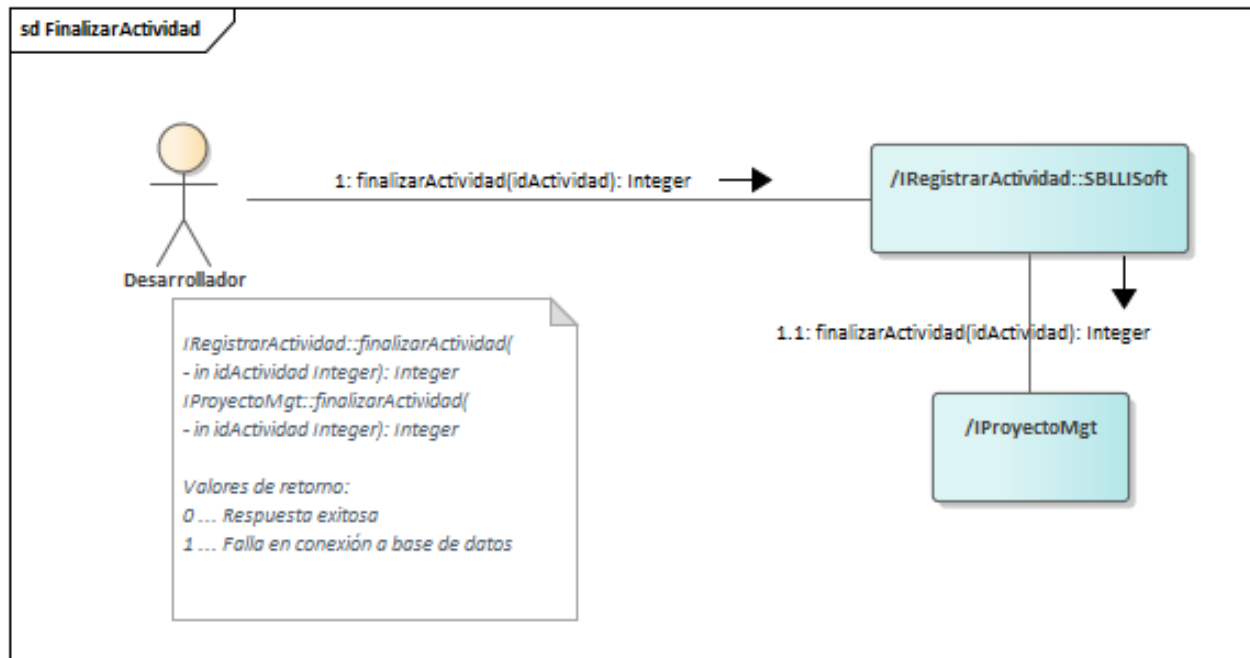


### 3.2.3.1.8 IRegistrarActividad

- recuperarListaActividadesAsignadas

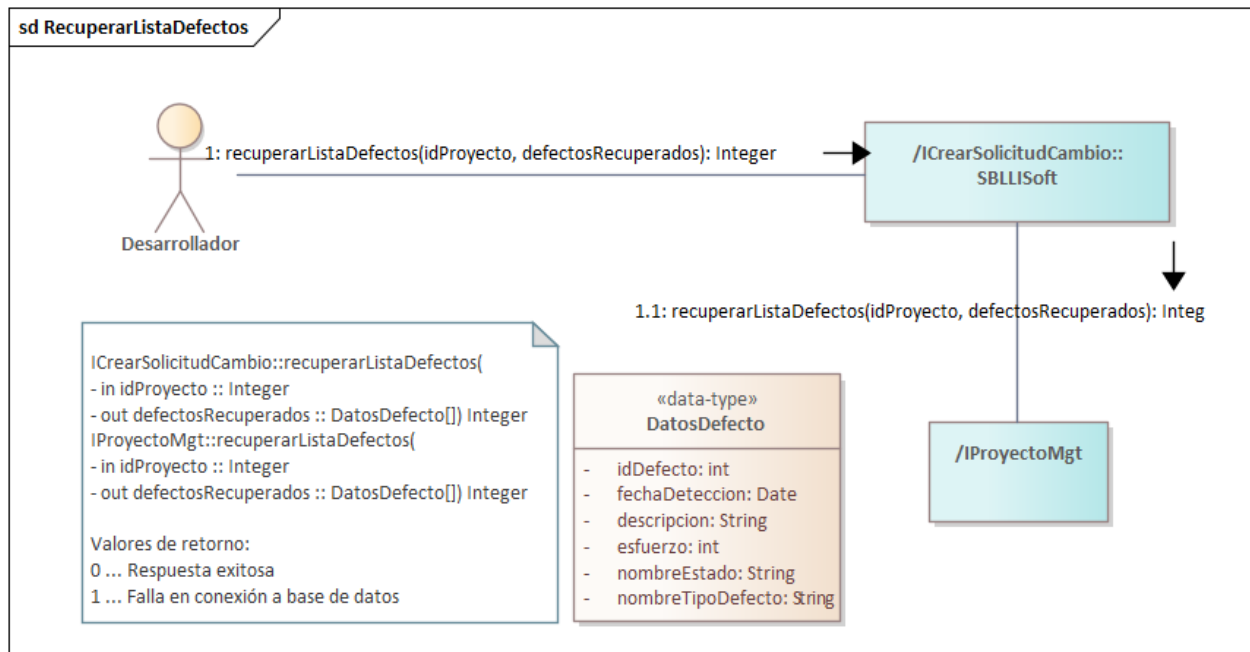


- finalizarActividad



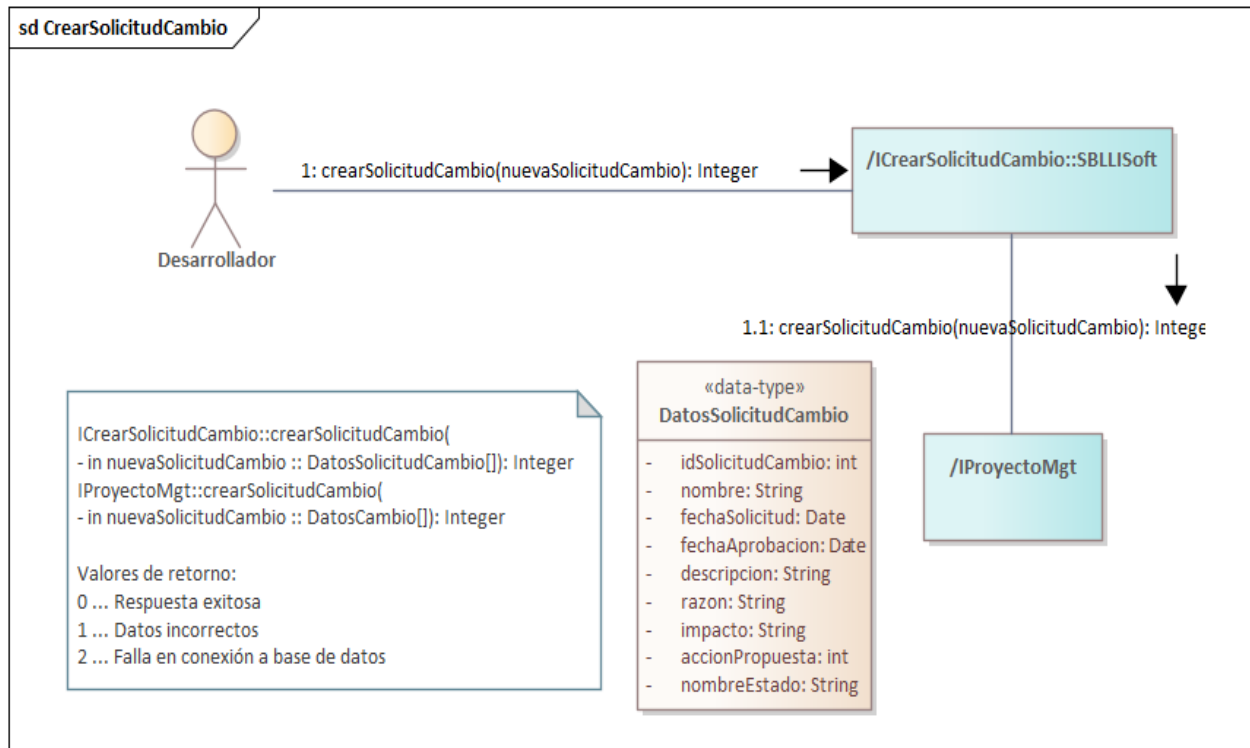
### 3.2.3.1.9 ICrearSolicitudCambio

- recuperarListaDefectos



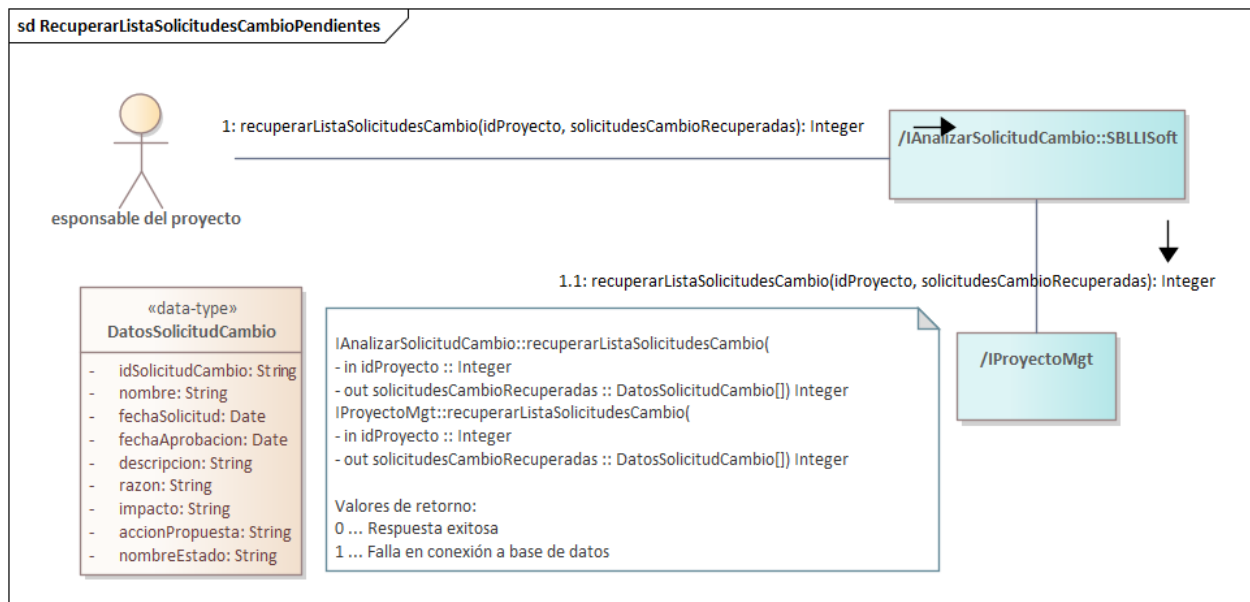


- crearSolicitudCambio

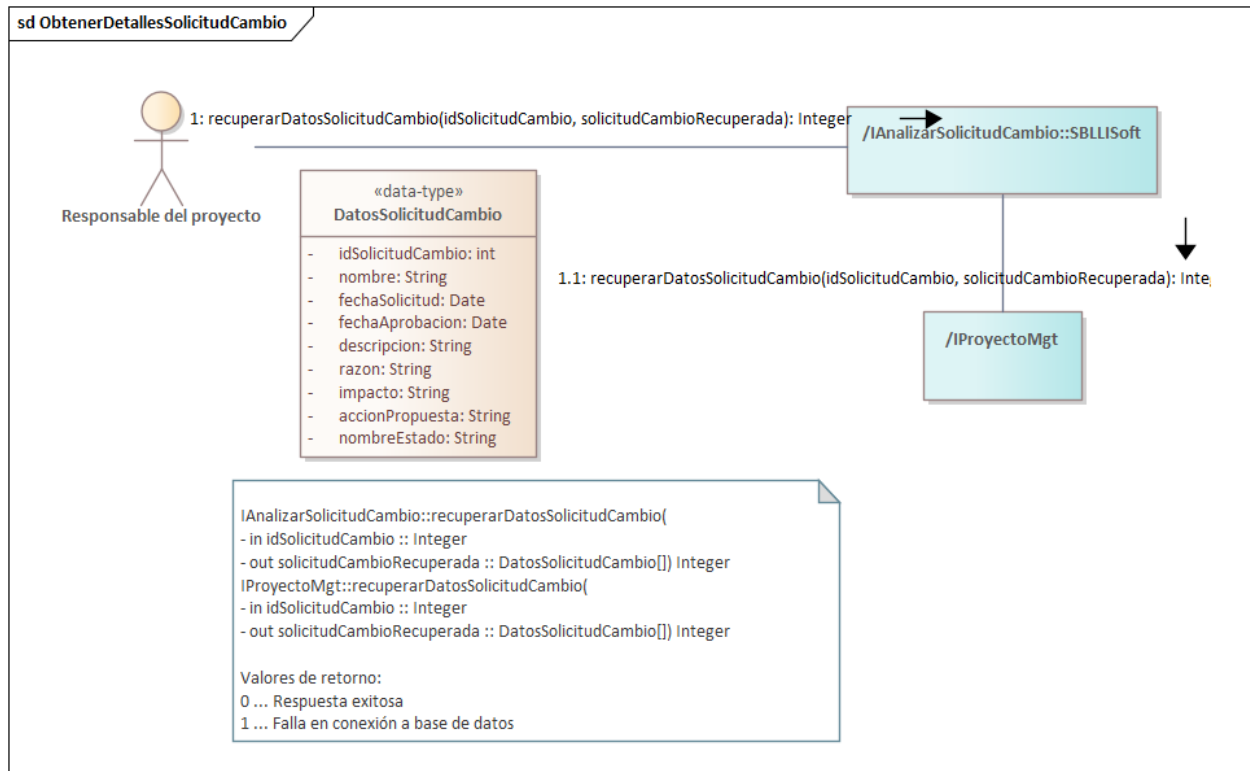


### 3.2.3.1.10 IAnalizarSolicitudCambio

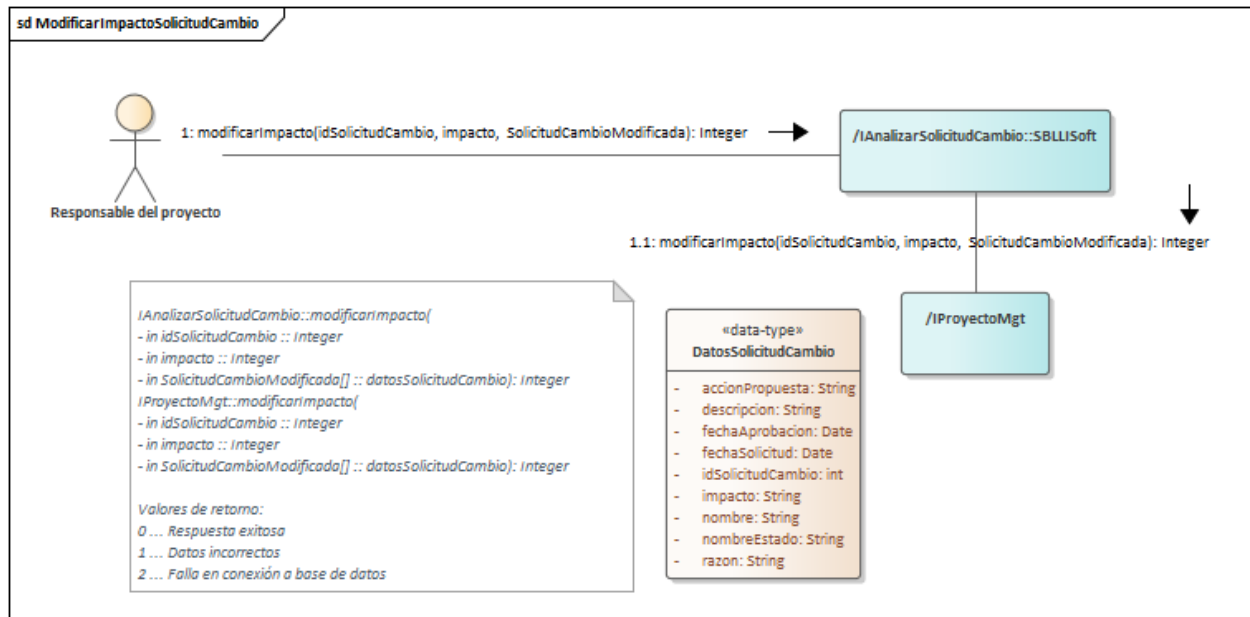
- recuperarListaSolicitudesCambioPendientes



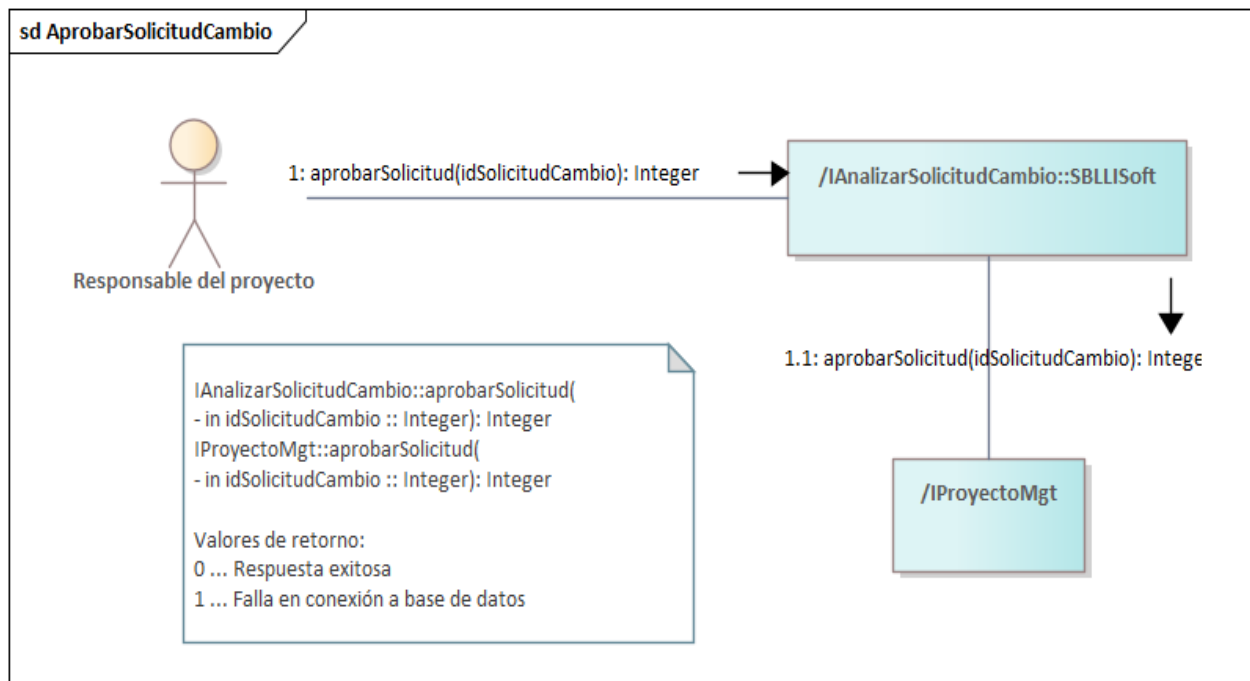
- obtenerDetallesSolicitudCambio



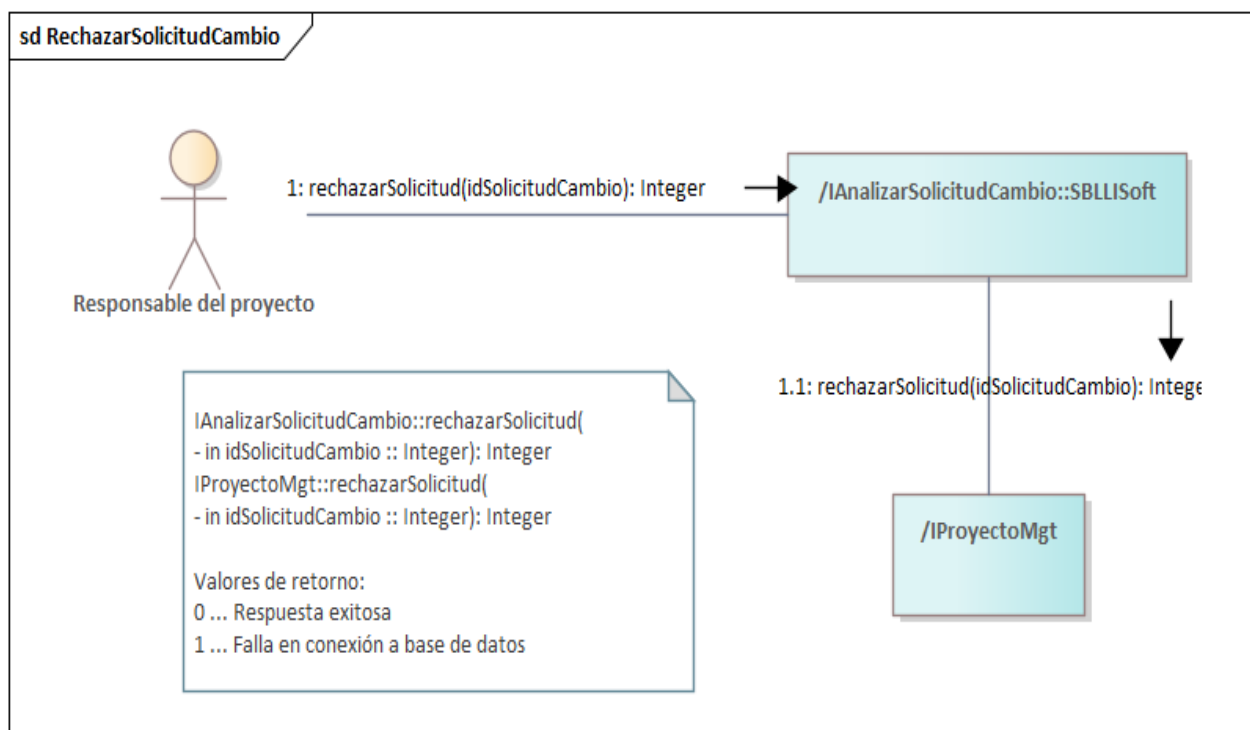
- modificarImpactoSolicitudCambio



- aprobarSolicitudCambio

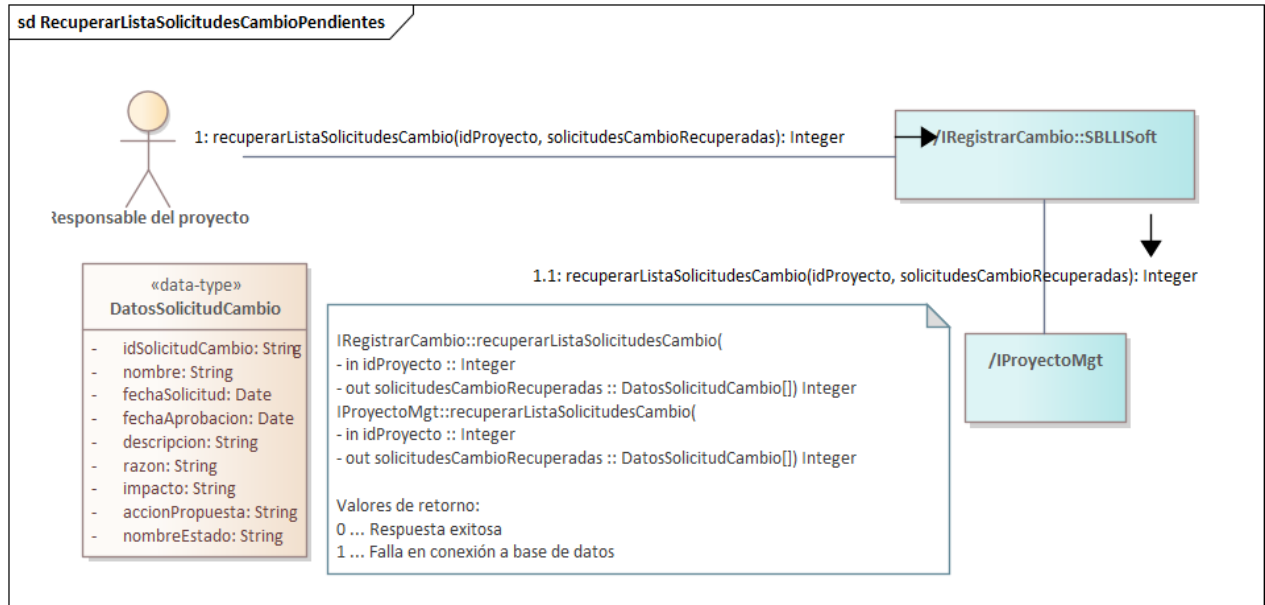


- rechazarSolicitudCambio

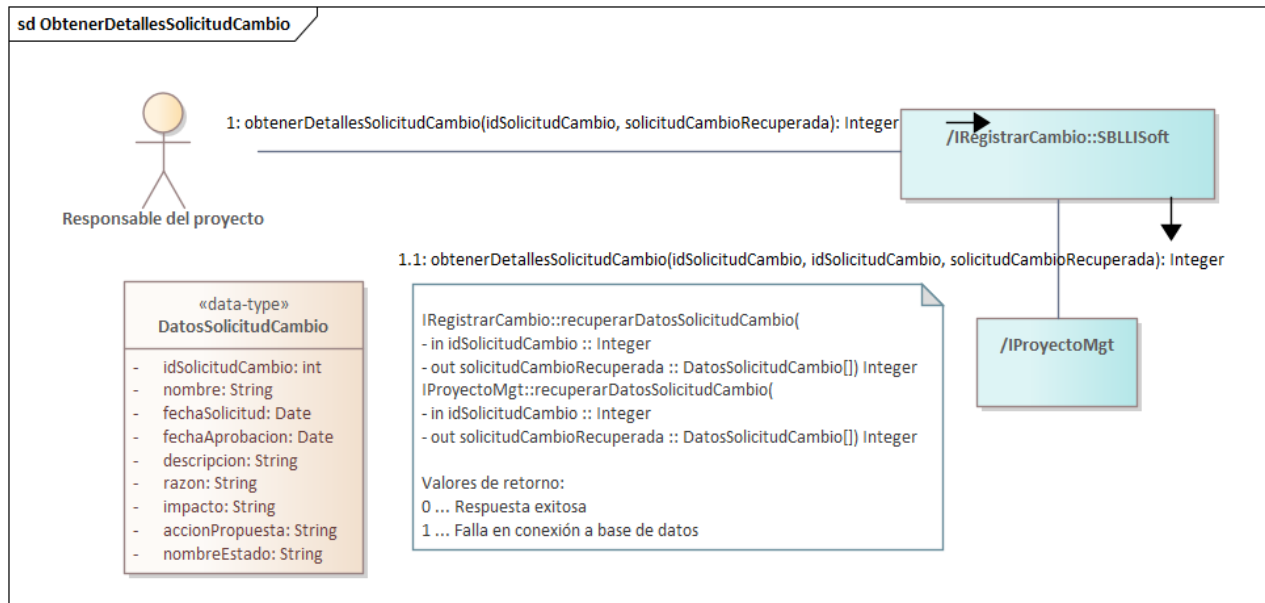


### 3.2.3.1.11 IRegistrarCambio

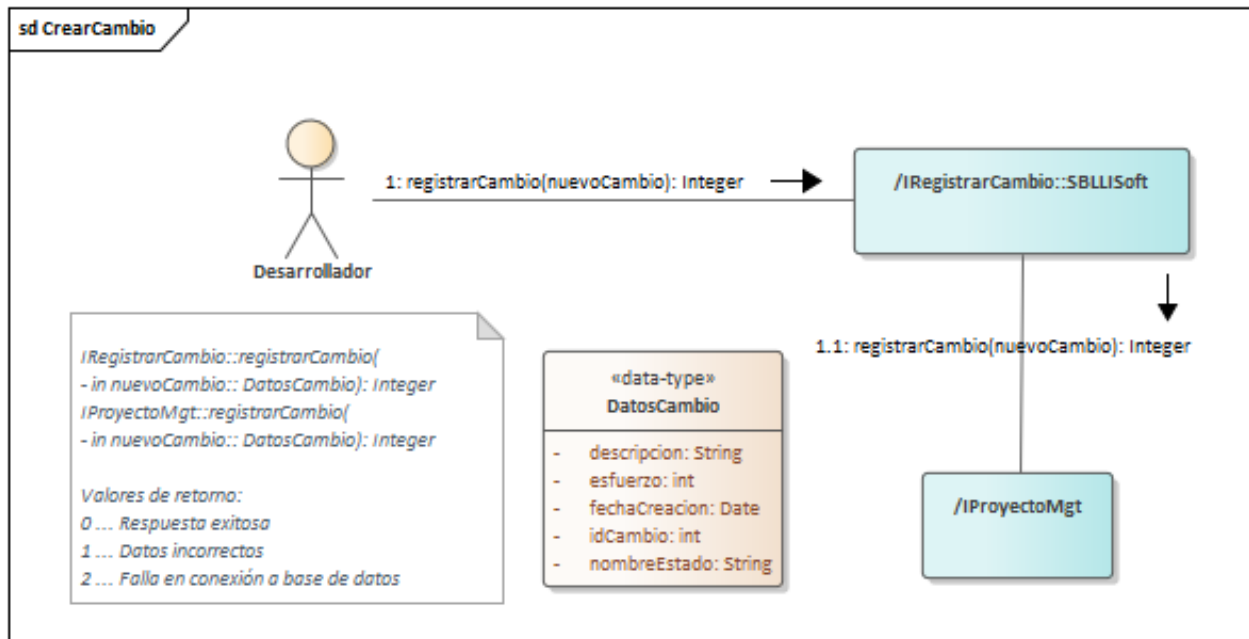
- recuperarListaSolicitudesCambioPendientes



- obtenerDetallesSolicitudCambio

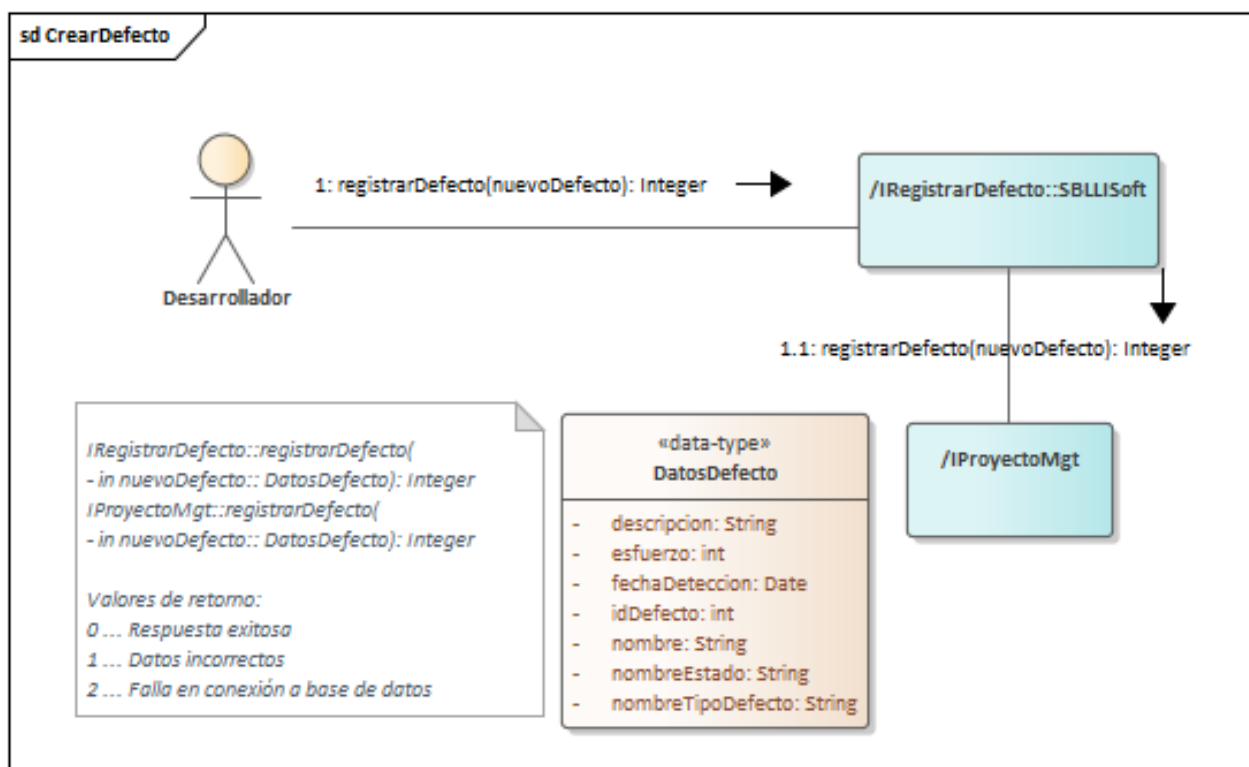


- crearCambio



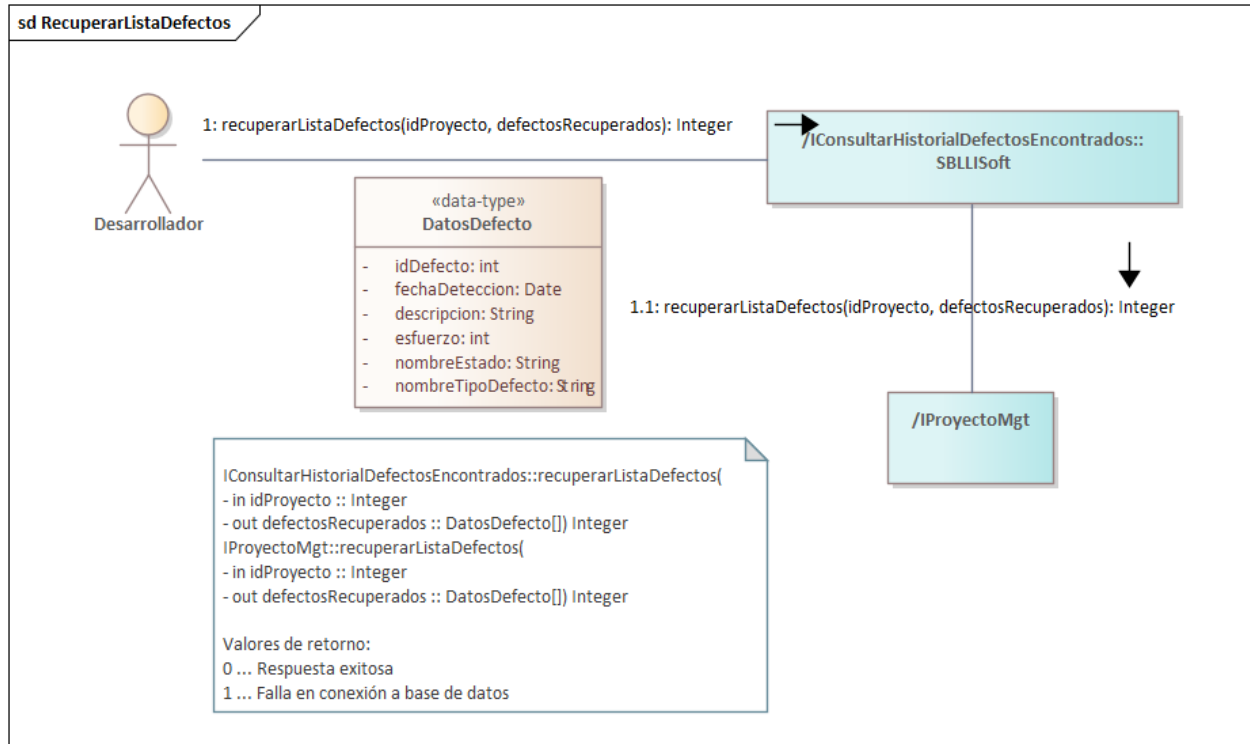
### 3.2.3.1.12 IRegistrarDefecto

- crearDefecto

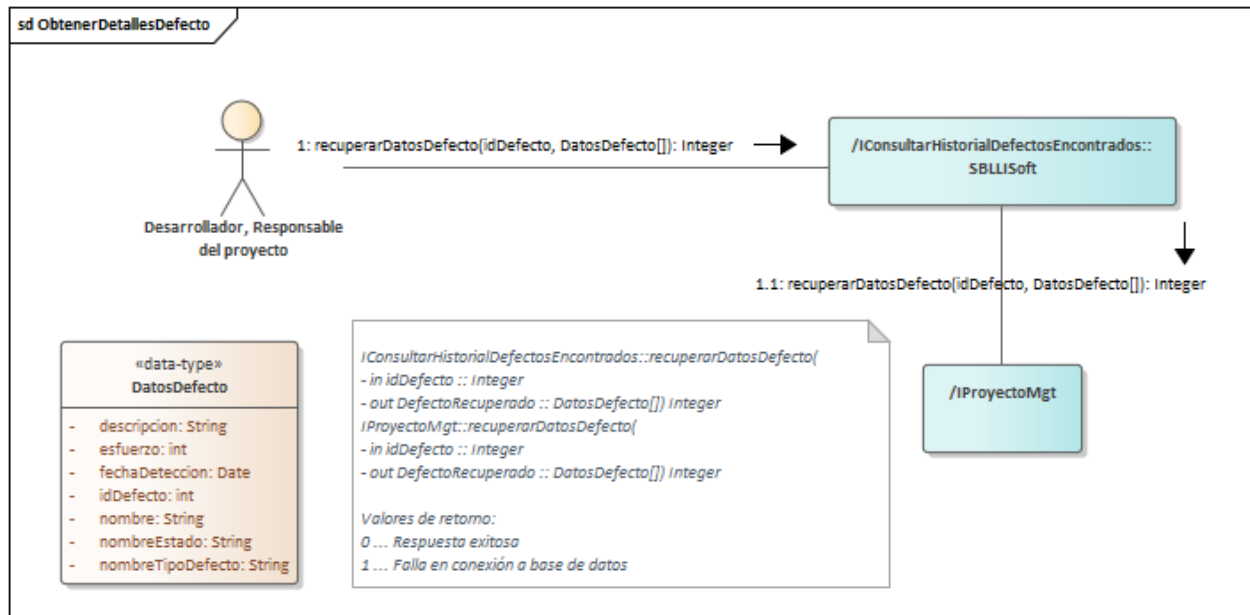


### 3.2.3.1.13 IConsultarHistorialDefectosEncontrados

- recuperarListaDefectos

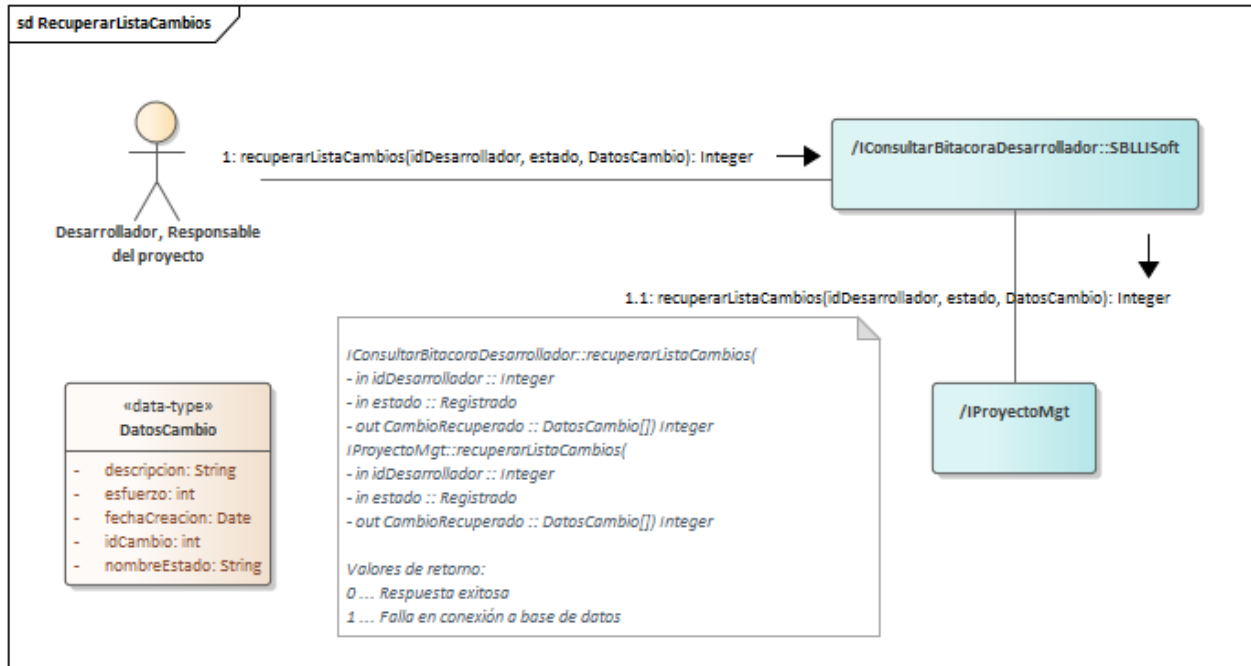


- obtenerDetallesDefecto

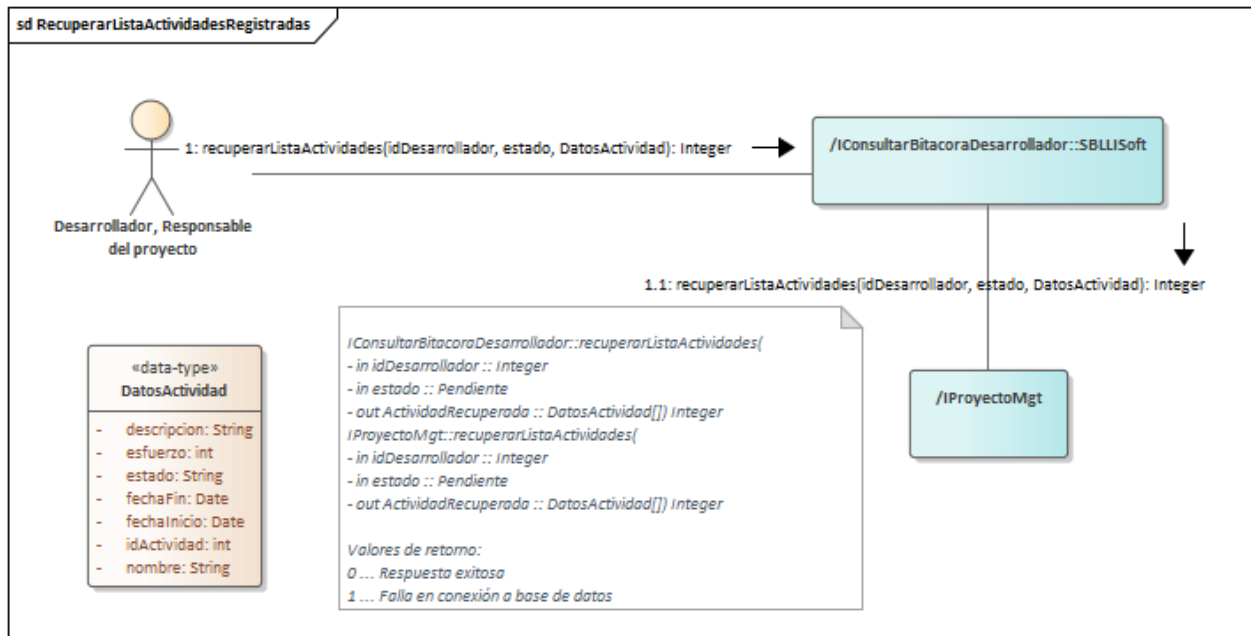


### 3.2.3.1.14 IConsultarBitácoraDesarrollador

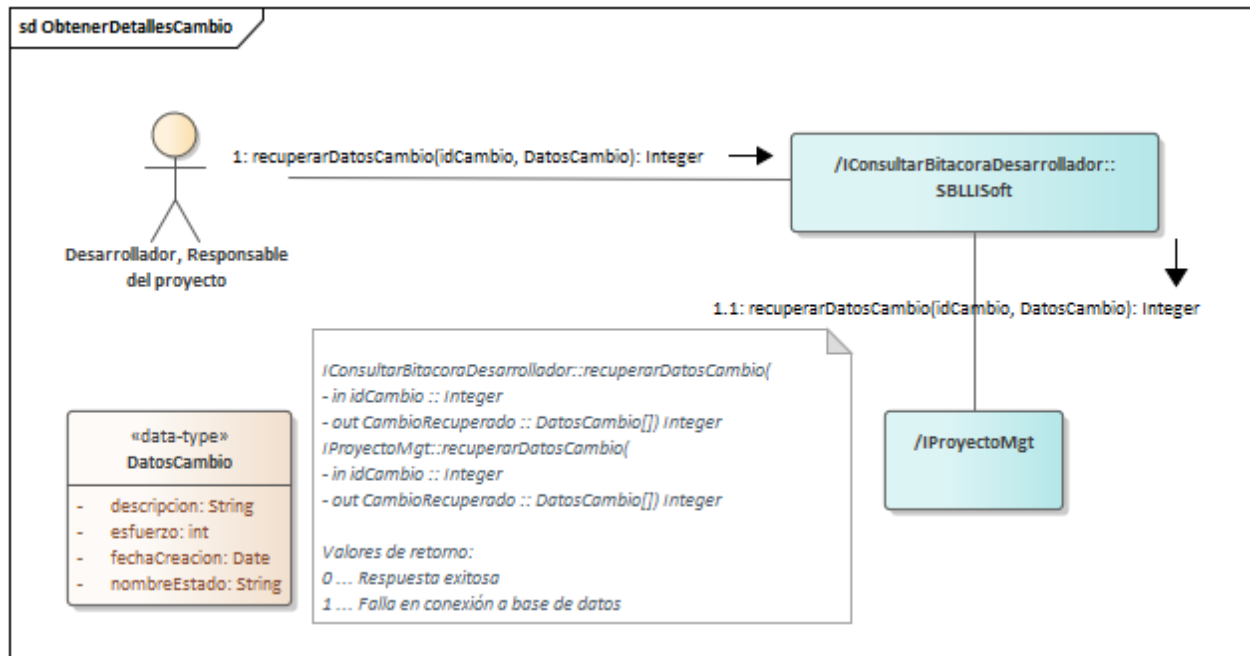
- recuperarListaCambios



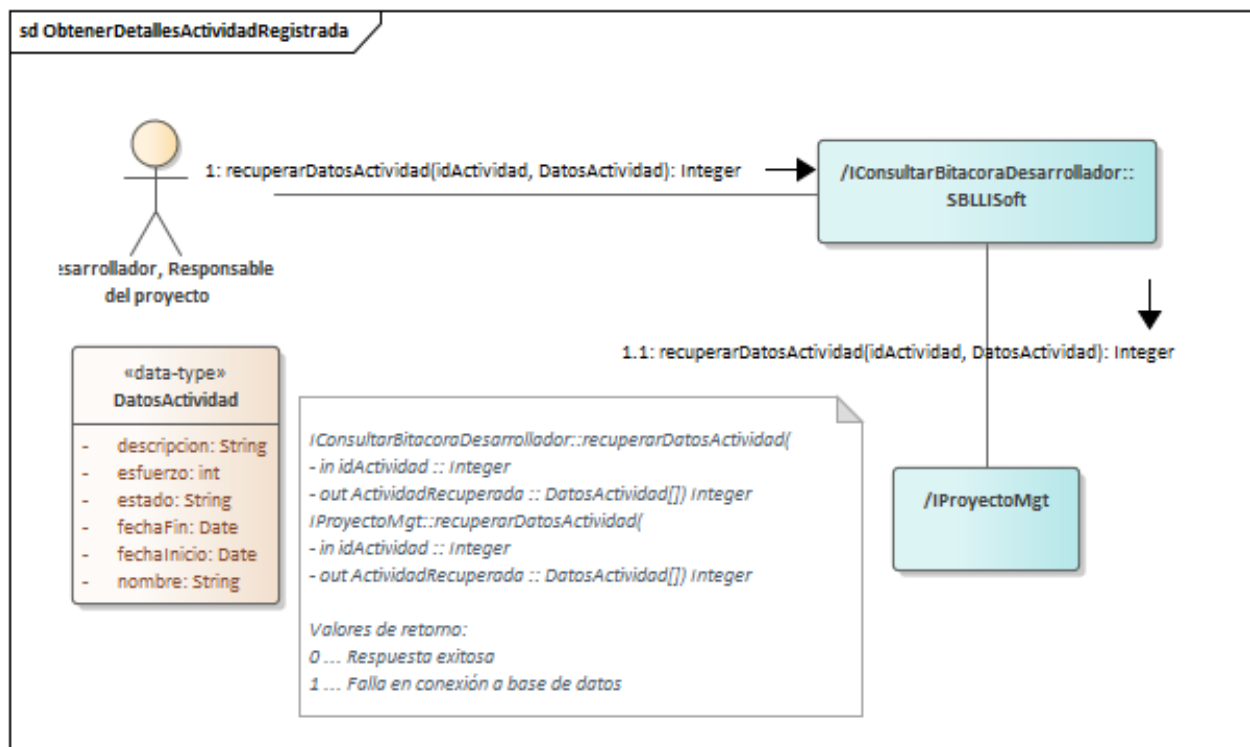
- recuperarListaActividadesRegistradas



- obtenerDetallesCambio



- obtenerDetallesActividadesRegistradas





## 4. Conclusión

En el desarrollo del "Sistema de Bitácora del Laboratorio LISoft para el sistema de GastroCafé", se ha logrado un avance significativo que abarca desde la definición de requerimientos hasta el diseño detallado, siguiendo una metodología estructurada. Durante la Experiencia Educativa de Principios de Diseño de Software, se crearon varios diagramas, incluyendo los de paquetes, el modelo de dominio, el diagrama de casos de uso, las descripciones de casos de uso y los diagramas de actividades. Estos diagramas proporcionaron una base para la continuación del diseño detallado del sistema.

Posteriormente, se elaboró el diagrama de conceptos de negocio, que identifica los principales conceptos del dominio del problema a resolver, ayudando a comprender mejor la estructura del sistema.

Se diseñaron escenarios de atributos de calidad enfocados en la Usabilidad y la Seguridad, los cuales permitieron establecer medidas claras para asegurar que el sistema cumpla con estos importantes criterios de calidad.

La definición de la arquitectura del sistema se llevó a cabo en varias fases:

- Vista Lógica: Se creó un diagrama que refleja la estructura lógica del sistema, compuesto por clases o componentes según el estilo arquitectónico seleccionado.
- Vista de Implementación: Se describieron los componentes físicos del sistema y cómo se empaquetarán y distribuirán para su ejecución en diferentes entornos.
- Vista de Especificación de Componentes: Se representaron gráficamente los componentes del sistema y sus interfaces.
- Vista de Especificación de Interfaces: Se detallaron las interfaces que definen los puntos de interacción entre los componentes del sistema.

Gracias a este enfoque estructurado, el diseño del sistema incluye las funcionalidades solicitadas por el cliente. No obstante, se reconocen oportunidades para mejorar el diseño, añadiendo aspectos adicionales y actualizando los diagramas en función de la implementación. Este enfoque permitirá perfeccionar y precisar aún más el sistema de software actual.