**Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa UAM-I**

**Análisis y Diseño de Sistemas de Computación**

**SISTEMA DE COMPRA PARA CINE**

**Especificaciones Suplementarias**

# IDENTIFICACIÓN

**DOCUMENTO:** Especificaciones Suplementarias

**FECHA EDICIÓN:** 07/01/2022

**FECHA ENTREGA:** 90/01/2022

**ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:** 09/01/2022

**VERSIÓN:** 1.0

**CANTIDAD DE PÁGINAS:** 11

**AUTOR:** Equipo Overlook

# REVISIÓN Y CIERRE DEL DOCUMENTO

# REGISTRO DE CAMBIOS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| FECHA | AUTOR | VERSION | REFERENCIA DE CAMBIO |
| 07 | **EQUIPO OVERLOOK** | **0.1** | **SE INICIA LA DOCUMENTACION DETALLADA APARTIR DE EJEMPLOS** |
| 08 | **EQUIPO OVERLOOK** | **0.2** | **6.4 AL 9.1** |
| 09 | **EQUIPO OVERLOOK** | **0.3** | **SE TERMINAN Y UNEN TODOS LOS PUNTOS** |

# REVISORES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE | CARGO | FECHA |
| Orlando Muñoz Texzocotetla | **DOCENTE** | **10/01/2022** |

# Distribución

|  |  |
| --- | --- |
| Equipo de desarrollo | Equipo: Overlook: - López Mendiola José Daniel  -Ramírez Álvarez Brenda Estela  -Rubio Lucas Ivan Omar  -Salazar Velasco Miguel Ángel  -Uribe Jalpa Victor |

**Tabla de contenido**

Contenido

[IDENTIFICACIÓN 2](#_Toc92652961)

[REVISIÓN Y CIERRE DEL DOCUMENTO 2](#_Toc92652962)

[REGISTRO DE CAMBIOS 2](#_Toc92652963)

[REVISORES 2](#_Toc92652964)

[Distribución 3](#_Toc92652965)

[1. INTRODUCCIÓN 5](#_Toc92652966)

[1.1. Objetivo. 5](#_Toc92652967)

[1.2. Glosario 5](#_Toc92652968)

[2. USABILIDAD 5](#_Toc92652969)

[2.1. Tiempo de Aprendizaje. 5](#_Toc92652970)

[2.2. Identificación del usuario. 6](#_Toc92652971)

[3. CONFIABILIDAD 6](#_Toc92652972)

[3.1. Tiempo de disponibilidad del sistema. 6](#_Toc92652973)

[3.2. Tiempo comprendido entre fallas. 6](#_Toc92652974)

[3.3. Tiempo fuera de Servicio. 6](#_Toc92652975)

[3.4. Tiempo de reinicio del sistema luego de una falla. 6](#_Toc92652976)

[3.5. Registro de eventos. 6](#_Toc92652977)

[4. PERFORMANCE. 6](#_Toc92652978)

[4.1. Tiempo de respuesta 6](#_Toc92652979)

[4.2. Cantidad de atención a usuarios. 6](#_Toc92652980)

[5. SOPORTABILIDAD O FACILIDAD DE MANTENIMIENTO 7](#_Toc92652981)

[5.1. Actualización transparente al usuario 7](#_Toc92652982)

[5.2. Estándares de Codificación. 7](#_Toc92652983)

[6. RESTRICCIONES DE DISEÑO. 7](#_Toc92652984)

[6.1. Estándares de Diseño. 7](#_Toc92652985)

[6.2. Estándares de Arquitectura 7](#_Toc92652986)

[6.3. Motor de Base de Datos 7](#_Toc92652987)

[6.4. Lenguaje de Programación 7](#_Toc92652988)

[7. REQUERIMIENTOS DE DOCUMENTACIÓN, AYUDA EN LÍNEA Y MANUALES, ASISTENCIATÉCNICA 7](#_Toc92652989)

[7.1. Manual de Usuario 7](#_Toc92652990)

[7.2. Ayuda en Línea 7](#_Toc92652991)

[7.3. Guías de Instalación y Configuración 7](#_Toc92652992)

[7.4. Apoyo técnico 7](#_Toc92652993)

[7.5. Plano de instalación eléctrica AS-BUILT 8](#_Toc92652994)

[8. COMPONENTES A COMPRAR 8](#_Toc92652995)

[9. INTERFACES 8](#_Toc92652996)

[9.1. Interfaz de Usuario 8](#_Toc92652997)

[9.2. Interfaz de Hardware 8](#_Toc92652998)

[9.3. Interfaz de Comunicación 8](#_Toc92652999)

[9.4. Interfaces de Software. 8](#_Toc92653000)

[10. REQUERIMIENTOS DE LICENCIAS. 8](#_Toc92653001)

[11. LEGALES, DERECHOS DE AUTOR Y OTRASNOTAS. 9](#_Toc92653002)

[12. ESTÁNDARES APLICABLES. 9](#_Toc92653003)

[13. PUESTA EN MARCHA. 9](#_Toc92653004)

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Objetivo.

Las especificaciones Suplementarias contienen los requisitos de la aplicación que no se contemplan en el documento de requerimientos de software. Algunos de ellos son:

* Requisitos legales y aplicaciones de estándares.
* Atributos de calidad de las aplicaciones a construir, fácil usabilidad y performance.
* Requisitos de entorno y sistemas operativos, compatibilidad y restricción de diseño.
* Otros requisitos que no se toman en cuenta en el documento de requerimientos del software.

## 1.2. Glosario

Véase el Glosario antes expuesto.

# 2. USABILIDAD

# 2.1. Tiempo de Aprendizaje.

Dado que la aplicación tiene como fin, ser lo más intuitivo posible, se pretende que el usuario aprenda el 80% de la funcionalidad del proyecto deberá ser de alrededor de 1 hora, dado que la mayor parte de funciones que el programa ofrece está a fácil disposición desde la pantalla principal.

En cuanto a la capacitación del personal, en el manejo de la aplicación, el tiempo a consideración es de al menos una semana, hasta que los lineamientos del manejo de la aplicación hayan sido adquiridos por el personal asignado.

## 2.2. Identificación del usuario.

El usuario ingresara a la aplicación con el correo o nombre de usuario y contraseña de usuario del sistema validada por la aplicación.

# 3. CONFIABILIDAD

## 3.1. Tiempo de disponibilidad del sistema.

La aplicación en un día común tendrá una disponibilidad de 24 horas.

## 3.2. Tiempo comprendido entre fallas.

El tiempo verificación de errores se hará a medida que el software se esté desarrollando y al finalizar se tendrán 2 días hábiles para el registro y  corrección de las mismas.

## 3.3. Tiempo fuera de Servicio.

El tiempo máximo de fuera de servicio de las aplicaciones depende de los servidores de datos y la base de datos. La misma debe ser:

* Falla común: 2 minutos.
* Fallas no comunes: 1 hora.

## 3.4. Tiempo de reinicio del sistema luego de una falla.

En dado caso de no haber problemas, el sistema se reiniciará en un tiempo alrededor de 5 minutos.

## 3.5. Registro de eventos.

La aplicación contara con un directorio de eventos para registrar los distintos eventos que se realizan sobre la base de datos.

# 4. PERFORMANCE.

## 4.1. Tiempo de respuesta

El tiempo de respuesta para el inicio de sesión del usuario será máximo de 5 segundos.

El tiempo de respuesta para la transacción del pedido será de 15 a 20 minutos como máximo.

## 4.2. Cantidad de atención a usuarios.

La aplicación debe poder atender a 200 usuarios a la vez.

# 5. SOPORTABILIDAD O FACILIDAD DE MANTENIMIENTO

## 5.1. Actualización transparente al usuario

Se aprovechara la tecnología para que las actualizaciones y los direccionamientos de la aplicación se instalen y sea muy intuitivo para el usuario.

## 5.2. Estándares de Codificación.

Se deben utilizar los estándares de codificación de Java.

# 6. RESTRICCIONES DE DISEÑO.

## 6.1. Estándares de Diseño.

## 6.2. Estándares de Arquitectura

## 6.3. Motor de Base de Datos

Se debe utilizar el motor de base de datos Sql de Oracle.

## 6.4. Lenguaje de Programación

La aplicación será desarrollada empleando el lenguaje de programación Java, usando las IDE Eclipse o Netbeans, a criterio de los desarrolladores.

# 7. REQUERIMIENTOS DE DOCUMENTACIÓN, AYUDA EN LÍNEA Y MANUALES, ASISTENCIATÉCNICA

## 7.1. Manual de Usuario

La aplicación desarrollada debe contar con el manual de usuario debidamente detallado y fácil de entender.

## 7.2. Ayuda en Línea

El manual de usuario también podrá encontrarse en línea y los desarrolladores proporcionarán servicio técnico.

## 7.3. Guías de Instalación y Configuración

Se deberá disponer de guías para la instalación y configuración del sistema.

## 7.4. Apoyo técnico

Los desarrolladores deberán mantener actualizado y en constante evaluación, soporte y corrección de errores el sistema desarrollado.

## 7.5. Plano de instalación eléctrica AS-BUILT

Se deben entregar los planos y los diagramas del sistema desarrollado en formato eléctrico.

# 8. COMPONENTES A COMPRAR

Para poder usar el sistema de forma legal será necesario comprar una licencia de NetBeans o de Eclipse, sin embargo, al ser para un trabajo universitario de licenciatura y que no se piensa usar el sistema realmente, sino aprender y tener un acercamiento cercano al análisis y diseño de sistemas de computación, no se comprará ningún componente.

# 9. INTERFACES

## 9.1. Interfaz de Usuario

Se debe contar con una interfaz gráfica (bocetos diseñados en Balsamiq).

## 9.2. Interfaz de Hardware

* El Sistema deberá capturar la información por los puertos Ethernet.
* El sistema deberá capturar la información de la aplicación de escritorio mediante la conexión de internet.
* El sistema deberá capturar la información de la aplicación móvil mediante la conexión wiffi.
* Los gastos de instalación deberán ser cubiertas por el contratista.
* Los gastos de la base de datos serán cubiertos por la empresa.

## 9.3. Interfaz de Comunicación

* Los usuarios debe tener conexión a internet para utilizar la aplicación de escritorio y la aplicación móvil.
* La comunicación con los equipos debe ser via RS-232, RS-485, modem o TCP/IP.
* Para el entorno de res: La aplicación deberá tener la capacidad de funcionar con las siguientes características:
  + Red WAn
    - ADSL de 128 MB
    - FrameRelay 128
  + Red LAN
    - Ethernet 10/100

## 9.4. Interfaces de Software.

Debe ser diseñado para ambiente Windows 64 bits en todas sus versiones

# 10. REQUERIMIENTOS DE LICENCIAS.

La empresa de desarrollo Overlook proveerá las licencias correspondientes para el desarrollo de la aplicación específicamente de los servidores.

# 11. LEGALES, DERECHOS DE AUTOR Y OTRASNOTAS.

Se debe tener en marcha las bases de datos antes de la puesta en marcha, se debe garantizar al menos un año del servicio de la base de datos.

Las pruebas de puesta en marcha de las aplicaciones se deberán realizar bajo la supervisión empresa Overlook, para ellos se harán pruebas y mediciones de buen funcionamiento de la aplicación a nivel de software y hardware.

# 12. ESTÁNDARES APLICABLES.

Para el desarrollo se emplearan metodologías agiles con el objetivo de centrarse en el producto a desarrollar evitando un proceso de desarrollo demasiado complejo que limiten las capacidades del equipo para llevar a cabo el proyecto.

Se utilizaran metodologías como UML para visualizar de manera gráfica el proyecto, así como tener planos sobre el funcionamiento y estructura de la aplicación, esto es útil para posibles modificaciones.

# 13. PUESTA EN MARCHA.

* La puesta en marcha se la debe hacer en el departamento de sistema de equipo Overlook, se realizara la puesta en marcha de la aplicación de escritorio, se realizar pruebas de funcionamiento de software.
* Pruebas de comunicación y funcionamiento de la aplicación de escritorio.
* Se realizara la puesta en marcha de la aplicación móvil posterior al éxito de la aplicación de escritorio, se realizaran sus respectivas pruebas de funcionamiento como de comunicación.
* Se monitoreara la aplicación constantemente para verificar su correcto funcionamiento.