

[Nombre del proyecto]

Documento de Requerimientos para el prototipo

Versión 1.0.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
28/08/013	1.0.0	Creación del documento.	Germán Wolman Alejandro Cardone Viterbo García
01/09/2013	1.0.1	Modificaciones de acuerdo a los estándares establecidos	Gonzalo Antúnez

Contenido

1.INTRODUCCIÓN.....	3
1.1.PROPÓSITO.....	3
1.2.ALCANCE.....	3
1.3.DEFINICIONES, SIGLAS Y ABREVIATURAS.....	3
1.4.REFERENCIAS.....	3
1.5.VISIÓN GENERAL.....	3
2.DESCRIPCIÓN GENERAL.....	3
2.1.PERSPECTIVA DEL PRODUCTO.....	3
2.1.1. <i>Interfaces de usuario</i>	3
2.1.2. <i>Interfaces con hardware</i>	3
2.1.3. <i>Interfaces con software</i>	3
2.1.4. <i>Interfaces de comunicación</i>	4
2.1.5. <i>Restricciones de memoria</i>	4
2.2.FUNCIONES DEL PRODUCTO.....	4
2.3.CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS.....	4
2.4.RESTRICCIONES DE DISEÑO.....	4
2.4.1. <i>Lenguaje a utilizar</i>	4
2.4.2. <i>Herramientas de desarrollo</i>	4
3.REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.....	4
4.REFERENCIAS.....	4

1. Introducción

En este documento se presentan los requerimientos necesarios para el prototipo e incluye los puntos más importantes de la arquitectura.

1.1. Propósito

Los requerimientos definidos en este documento tienen como finalidad evaluar posibles riesgos, tanto técnicos así como de interacción personal, que se pueden llegar a encontrar en el desarrollo del sistema de forma de mitigar o eliminar los mismos.

1.2. Alcance

El alcance de este prototipo comprende a las áreas de diseño e implementación.

La construcción del prototipo permitirá representar un acercamiento real de lo que finalmente se desarrollará. Esto ayudará a mitigar riesgos asociados a las tecnologías, para poder finalmente facilitar el proceso de desarrollo hacia la aplicación final.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

Ver glosario.

1.4. Referencias

Ver glosario.

1.5. Visión general

En este documento se va a dar una descripción general del prototipo así como una visión más específica de sus características y los objetivos que se esperan obtener con el desarrollo de dicho prototipo.

2. Descripción general

Se trata de un producto de software desarrollado en lenguaje Ruby y su framework Rails, cuyo propósito es la gestión de establecimientos ganaderos.

El mismo será una página web en el que se deberán proveer diferentes módulos del sistema, especificados en el análisis.

2.1. Perspectiva del producto

2.1.1. Interfaces de usuario

Al evaluar los tipos de usuarios del sistema (limitados en el aspecto informático), se deberá proveer un acercamiento de la interfaz del prototipo con la final del proyecto para obtener un feedback de parte de los mismos lo antes posible. Deberá ser muy detallado y con una guía de uso y funcionalidades fácil de entender. Se tendrá que realizar una interfaz para acceder desde computadoras como así desde móviles, tablets, etc.

2.1.2. Interfaces con hardware

El prototipo se comunicará con el hardware por medio del sistema operativo a través de la plataforma ofrecida por el mismo.

2.1.3. Interfaces con software

Al estar programado en un lenguaje interpretado los únicos requerimientos de software necesarios es que la plataforma objetivo esté corriendo el interpretador de Ruby versión 2.0.

2.1.4. Interfaces de comunicación

El sistema debe tener acceso a Internet y un explorador web para acceder a la aplicación.

2.1.5. Restricciones de memoria

No hay restricciones de memoria.

2.2. Funciones del producto

Se implementarán los siguientes casos de uso:

- Login
- Log out
- Alta Usuario
- Alta Establecimiento
- Listar establecimientos
- Listar Usuarios de Establecimiento
- Alta ganado nacimiento
- Alta Ganado Compra
- Listar ganado

La especificación de los casos se encuentra en el Documento de casos de uso del proyecto.

2.3. Características de los usuarios

El prototipo debe ser muy sencillo de utilizar debido a que la aplicación final va dirigido a usuarios con poca formación en el ámbito de la informática. Además de una fácil interpretación, se proveerá una guía para el uso ya que posiblemente muchos de los usuarios no están familiarizados con el uso de una computadora y/o dispositivos móviles.

2.4. Restricciones de diseño

2.4.1. Lenguaje a utilizar

El lenguaje a utilizar es Ruby, con el framework Rails.

En sus versiones Ruby 2.0 y Rails 4.0.

2.4.2. Herramientas de desarrollo

Se utilizará el entorno de programación Aptana Studio 3 [1], Heroku [2] para la nube y PostgreSQL [3] para la base de datos, además para el mantenimiento del versionado se utilizará Git [4] y CloudHost [5].

3. Requerimientos específicos

Para este prototipo el único requerimiento es que el mismo haga lo que se describió en la sección 2.2.

4. Referencias

[1] <http://www.aptana.com>

[2] <https://www.heroku.com/>

[3] <http://www.postgresql.org/>

[4] <http://git-scm.com/>

[5] <http://cloudhost.io/cloud>