



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

CALISOFT UDEC



DESARROLLO DE SOFTWARE UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

MANUAL DE USUARIO

www.unicundi.edu.co
unicundi@mail.unicundi.edu.co
Línea gratuita 018000 976000



Dirección de Sistemas y Tecnología
sistemasytecnologia@mail.unicundi.edu.co
PBX: 828 14 83 Ext. 110-170
Sede Fusagasugá



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	8
1. USUARIOS.....	9
1.1. ADMINISTRADOR	9
1.2. EVALUADOR	9
1.3. ESTUDIANTE	10
2. MÓDULOS	11
2.1. MODULOS BÁSICOS	11
2.2. MÓDULO DE MODELADO	11
2.3. MÓDULO DE TESTING	11
2.4. MÓDULO DE CODIFICACIÓN	12
2.5. MÓDULO DE BASES DE DATOS	13
3. REQUISITOS DE SOFTWARE Y HARDWARE	14
3.1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE	14
3.2. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE.....	14
4. APLICATIVO CALISOFT	15
4.1. ICONOS GENERALES.....	15
4.2. INGRESO AL APLICATIVO.....	15
4.2.1. Página principal.....	16
4.2.2. Inicio de sesión.....	17
4.2.3. Registro	18
4.3. USO DEL APLICATIVO	20
4.3.1. Modificar datos personales y cerrar sesión	20
4.3.2. Notificaciones.....	23
4.3.3. Administrador	25
4.3.4. Evaluador	36
4.3.5. Desarrollador	63

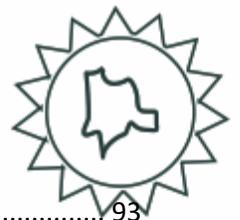
**TABLA DE IMÁGENES**

Imagen 1 Página principal.....	16
Imagen 2 Componentes página principal	16
Imagen 3 Inicio sesión.....	17
Imagen 4 Enlace recuperar contraseña	18
Imagen 5 Vista recuperar contraseña.....	18
Imagen 6 Enlace de registro.....	19
Imagen 7 Vista de registro de usuario	19
Imagen 8 Opciones generales	20
Imagen 9 Ver datos de usuario y cerrar sesión.....	21
Imagen 10 Información personal.....	21
Imagen 11 Cambiar nombre y correo	22
Imagen 12 Cambiar foto de usuario	22
Imagen 13 Modificar contraseña	23
Imagen 14 Icono de notificaciones	24
Imagen 15 Estructura de la sección de notificaciones	24
Imagen 16 Vista de notificaciones	25
Imagen 17 Dashboard Administrador.....	26
Imagen 18 Crud Usuarios	26
Imagen 19 Modal crear usuario	27
Imagen 20 Administración de proyectos	28



Imagen 21 Datos generales de los proyectos	28
Imagen 22 Modal asignar evaluador	29
Imagen 23 Evaluadores asignados	29
Imagen 24 Vista administración de documentos	30
Imagen 25 Vista de componentes	31
Imagen 26 Modal crear componente	32
Imagen 27 Administración de semilleros y grupos de investigación.....	32
Imagen 28 Sección de porcentajes Administrador	33
Imagen 29 Vista categorías administrador	33
Imagen 30 Modal crear categorías	34
Imagen 31 Porcentajes bases de datos.....	35
Imagen 32 Porcentajes de codificación	36
Imagen 33 Dashboard evaluador	37
Imagen 34 Porcentajes de categorías Evaluador	37
Imagen 35 Porcentajes de codificación evaluador	38
Imagen 36 Porcentajes de base de datos evaluador	39
Imagen 37 Documentación de los estándares de codificación.....	39
Imagen 38 Componente de proyecto asignado evaluador.....	40
Imagen 39 Proyecto listo para evaluación, evaluador	41
Imagen 40 Dropdown List módulos evaluativos.....	41
Imagen 41 Módulo evaluativo de documentación, evaluador	42
Imagen 42 Sub menú de los documentos.....	42
Imagen 43 Calificación de documentos	43
Imagen 44 Vista de módulo de plataforma, evaluador	43



Imagen 45 Modal crear caso prueba	44
Imagen 46 Vista de módulo de plataforma con caso prueba cread, evaluador.....	45
Imagen 47 Detalles caso prueba.....	46
Imagen 48 Caso prueba listo para calificar, evaluador	47
Imagen 49 Módulo de Testing, evaluador	48
Imagen 50 Proceso de Testing	49
Imagen 51 Proceso de testeo finalizado	50
Imagen 52 Tabla de Archivos de codificación del evaluador.....	51
Imagen 53 Modal ayuda de lista de Scripts	51
Imagen 54 Panel de calificación de Scripts	52
Imagen 55 Modal de ayuda para Calificar un Script	53
Imagen 56 Ejemplo Block UI	54
Imagen 57 Panel de Calificación Manual	54
Imagen 58 Panel de Calificación Manual con Resultados.....	55
Imagen 59 Panel de comentarios	55
Imagen 60 Diferencia entre Script calificado y sin calificar	56
Imagen 61 Tabla de ítems sin Evaluar Evaluador	56
Imagen 62 Tabla de ítems Evaluados.....	57
Imagen 63 Reporte del módulo para la evaluación de codificación Evaluador.....	58
Imagen 64 Nota final calculando el índice de cohesión o aceptación evaluador.....	58
Imagen 65 Proceso final de calificación de proyectos	63
Imagen 66 Dashboard del desarrollador	64
Imagen 67 Registro del proyecto	65
Imagen 68Proyecto listo para enviarlo como propuesta.....	66



Imagen 69 Modal invitar usuario	66
Imagen 70 Usuarios invitados.....	67
Imagen 71 Aceptar invitación	67
Imagen 72 Sección de integrantes actualizada.....	68
Imagen 73 Proyecto listo para evaluación.....	69
Imagen 74 Vista de documentación, desarrollador.....	70
Imagen 75 Modal para subir documentación.....	70
Imagen 76 Opciones de la documentación.....	71
Imagen 77 Primera Vista del módulo de codificación	72
Imagen 78 Modal de ayuda para subir archivos de codificación.....	72
Imagen 79 Panel de carga para subir Archivos de codificación.....	73
Imagen 80 Panel de Carga con Archivos de codificación	73
Imagen 81 tabla de listado de archivos de codificación estudiante	74
Imagen 82 Modal para eliminar un Script	74
Imagen 83 Panel de Visualización del código del desarrollador.....	75
Imagen 84 Proyecto en estado de evaluación.....	81
Imagen 85 Vista de resultados de evaluación de modelado, desarrollador.....	82
Imagen 86 Vista caso pruebas, desarrollador.....	83
Imagen 87 Ubicación de la extensión de Calisoft	84
Imagen 88 Estructura de la extensión de Calisoft	85
Imagen 89 Obtención de atributos de un formulario.....	85
Imagen 90 Modal para enviar caso prueba. desarrollador.....	86
Imagen 91 Resultados de la calificación de los casos de prueba, desarrollador	87
Imagen 92 Modal detalles de la evaluación del caso prueba	88

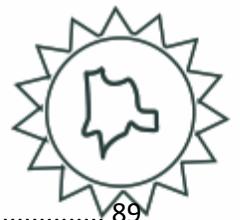


Imagen 93 Reporte de calificación del caso prueba	89
Imagen 94 Panel de Archivos de codificación calificados en la vista del desarrollador	90
Imagen 95 Tabla de Ítems sin Evaluar en la vista del desarrollador.....	90
Imagen 96 Tabla de Ítems evaluados en la vista del desarrollador.....	91
Imagen 97 Reporte del módulo para la evaluación de codificación Desarrollador.....	92
Imagen 98 Nota final calculando el índice de cohesión o aceptación Desarrollador	92

TABLA DE TABLAS

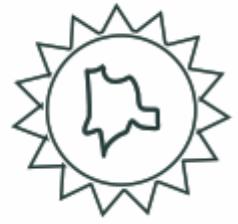
Tabla 1 Iconos generales.....	15
-------------------------------	----



INTRODUCCIÓN

El aplicativo Calisoft es una plataforma web destinada a brindar soporte a la calificación de productos software que se presenten dentro de la Universidad de Cundinamarca, con el fin de realizar una evaluación estandarizada que certifica la calidad del producto a evaluar.

El proceso consiste en que el desarrollador debe subir a la plataforma segmentos de su producto software siguiendo un orden que la misma estipula, posteriormente los segmentos serán evaluados por un evaluador capacitado en la usabilidad del software, y este procederá a realizar las diferentes pruebas en los diferentes segmentos, para así generar un reporte final que certifique en calidad al producto software evaluado.



1. USUARIOS

1.1. ADMINISTRADOR

El administrador es el usuario encargado de administrar y estipular los estándares de calificación de los diferentes componentes de la plataforma. Además de dar roles y aceptar los usuarios que se registren en la plataforma. Entre sus funciones principales encontramos las siguientes:

- Registra semilleros y grupos de investigación que estén vigentes en la Universidad de Cundinamarca, con el objetivo de agrupar los proyectos que se presenten.
- Administrar usuarios, esto le permite al administrador modificar los datos de los usuarios que se encuentren registrados en la base de datos, al igual que crear, deshabilitar y aceptar o denegar peticiones.
- Administración de la documentación que se le exigirá al desarrollador, y además define los porcentajes de evaluación de cada documento, esto es necesario al momento de realizar la evaluación final.
- Administra las categorías en donde se irán agrupando los productos software a evaluar, para así llevar un orden en su estructura y almacenamiento.
- Administración de proyectos, en el momento en que un desarrollador cree un proyecto, este será enviado al administrador, el cual decidirá si aceptar o no dicho proyecto, una vez aceptado, el administrador deberá asignarle un evaluador que tendrá como objetivo realizar todo el proceso de calificación al proyecto.

1.2. EVALUADOR

El evaluador es el usuario encargado de realizar todo el proceso de calificación de calidad de los proyectos que tenga asignado, para realizar una correcta calificación, el evaluador debe estudiar y analizar a fondo todos los documentos proporcionados por el desarrollador, posteriormente procederá a hacer uso de los diferentes módulos de Calisoft para realizar las correspondientes pruebas. Entre sus funciones principales encontramos las siguientes:

- Interactuar con los proyectos asignados le permite al evaluador ver la documentación de todo el proyecto que suba el desarrollador.
- Calificar diagramas y modelado del aplicativo.
- Evaluar el código fuente del producto software mediante el módulo de codificación.
- Evaluar la nomenclatura de la base de datos por medio del módulo de base de datos
- Crear casos de prueba correspondientes a los casos de uso que el desarrollado haya estipulado en su documentación.



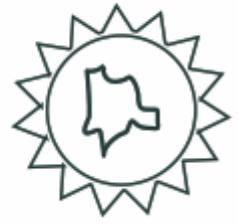


- Por medio de los casos de prueba el desarrollador procederá a anexar una copia de los atributos de los campos de entrada que pertenezcan a dicho caso de prueba, con la copia de los atributos se procede a realizar un escenario de pruebas, Calisoft procede a recrear los mismos campos de entrada gracias a la copia de los atributos obtenida por el desarrollador, y se procede a realizar pruebas no heurísticas automatizadas a los diferentes campos, con el objetivo de verificar la calidad en la seguridad al momento de ingresar datos erróneos o maliciosos al sistema, este procedimiento se realiza mediante el módulo de plataforma.
- Generar reportes finales, los cuales llevan una calificación que se obtiene mediante la suma y el promedio de los datos obtenidos de todos los módulos.
- Agregar observaciones sobre inconformidades o sugerencias sobre los productos software que tenga asignado.

1.3. ESTUDIANTE

El usuario tipo estudiante es asignado a los desarrolladores que pertenezcan a un proyecto, los desarrolladores deberán ingresar a la página principal del aplicativo y registrarse para acceder a sistema, dentro del sistema el desarrollador tendrá como primer objetivo, el de crear su proyecto y agregar a los demás autores si es necesario. Una vez creado el proyecto, el desarrollador podrá realizar las siguientes funciones dentro del sistema:

- Enviar el proyecto como propuesta al administrador, el administrador aceptará o rechazará el proyecto, si el proyecto es aceptado, se le asignará los evaluadores al proyecto.
- Subir toda la documentación referente al proyecto, tanto diagramas como estructura del código y de base de datos.
- Consultar las métricas de evaluación de los diferentes módulos del aplicativo Calisoft.
- Habilitar el proyecto para que inicie el proceso de evaluación. Una vez habilitado no se podrá realizar modificaciones a la documentación.
- Una vez terminado el proceso de evaluación del proyecto, se le presentará al desarrollador los diferentes resultados por medio de reportes agrupados en; pruebas de Testing, Evaluación de modelado, evaluación de estándares de codificación y evaluación de nomenclatura de bases de datos. Estos resultados si son negativos, los acompañara un apartado de observaciones, donde se le indica al desarrollador los cambios que debe realizar y su proyecto puede ser habilitado para que realice las correspondientes modificaciones.



2. MÓDULOS

2.1. MODULOS BÁSICOS

La plataforma está compuesta por cuatro módulos generales que tienen como objetivo realizar pruebas para evaluar la calidad y usabilidad en los productos software que se le presenten, estos módulos son; el módulo de modelado, el módulo de Testing, el módulo de calificación y el módulo de bases de datos. Lo que se pretende en este apartado es hablar sobre los módulos pequeños y básicos que no son menos importantes y que hacen en su conjunto a la plataforma Calisoft.

Dentro de los módulos básicos podremos cambiar la información personal que tengamos ligada a nuestra cuenta, además de modificar la imagen de perfil y cambiar la contraseña. También se cuenta con el módulo de notificaciones, el cuál tiene como objetivo tener una información histórica del movimiento de nuestra cuenta, proyectos y las interacciones que tienen los demás usuarios con nuestro perfil. Y por último tenemos el módulo de manuales y guías, donde los usuarios podrán observar como es el correcto funcionamiento de la plataforma y tengan un soporte para realizar las operaciones de la forma correcta.

2.2. MÓDULO DE MODELADO

El módulo de modelado es abarcado por los tres tipos de usuarios que tiene el sistema, el administrador, como usuario principal, deberá crear los respectivos documentos que se le exigirá al desarrollador, por defecto el aplicativo crea seis documentos, que son; diagrama de clases, casos de uso, secuencia, actividades, despliegue y entidad relación. Estos documentos ya vienen con sus respectivos componentes, el administrador es libre de modificarlos bajo su criterio o de crear nuevos documentos. Por el lado del desarrollador, debe crear su proyecto y enviarlo, una vez aceptado se le habilitara el módulo de modelación y por consiguiente la opción de subir la documentación correspondiente según el tipo de documento. Una vez cargados todos los documentos, el desarrollador debe cambiar el estado de su proyecto a evaluación, hecho esto no se podrá modificar ningún documento. En este punto del proceso al evaluador se le deberá habilitar la opción de calificar el proyecto, en la sección de modelado podrá ver todos los documentos que subió el estudiante y podrá continuar a realizar la evaluación, deberá corroborar estén todos los componentes de los documentos y que su uso sea el correcto en la estructura del diagrama. Al finalizar la evaluación, la calificación será dada por el número de componentes que tenga empleados correctamente.

2.3. MÓDULO DE TESTING

El módulo de Testing es el encargado de gestionar la seguridad de los métodos de entrada que tengan los productos software a evaluar, su funcionamiento se basa en la creación de casos de prueba que van acorde con los casos de uso del proyecto que sube el desarrollador a la plataforma Calisoft, el evaluador es el encargado de crear dichos casos de prueba, una vez creado el caso



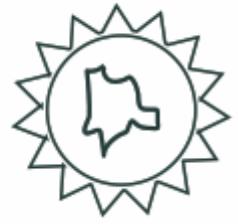


prueba, si se le notificará al desarrollador, el desarrollador deberá descargar e instalar la extensión que se aloja en la página principal. Por medio de la extensión, el desarrollador deberá dirigirse a la página de su aplicativo y dirigirse al formulario del que pertenece el caso prueba que creó el evaluador, al activar la extensión en la página donde se encuentra el formulario, la extensión guardará todos los atributos de los inputs del formulario en un texto tipo Json, el desarrollador deberá dirigirse al módulo de Testing (plataforma) seleccionar el caso prueba que corresponda y en un campo tipo Text-Área deberá pegar el texto tipo Json y de esta forma el desarrollador habrá compartido su formulario con el evaluador. Al evaluador le llegará una notificación del caso prueba actualizado, y este procederá a ejecutar las pruebas automáticas no heurísticas sobre la copia del formulario que subió el desarrollador, corroborando así, que la forma en que el desarrollador tiene creado su formulario no permita el ingreso de datos erróneos o maliciosos, dependiendo de la cantidad de errores se le dará un reporte junto con una calificación que definirá si pasa o no la prueba de calidad. En caso de perderla, el desarrollador tiene la oportunidad de realizar los cambios que se adjuntan en el reporte y volver a enviar su formulario.

2.4. MÓDULO DE CODIFICACIÓN

El módulo de evaluación de estándares de codificación es el encargado de verificar que los ficheros de código fuente desarrollados, cumplan con el estándar de codificación previamente establecido. Sobre el módulo trabajan tres usuarios anteriormente especificados, cada uno de estos cumplen funciones determinadas dentro del módulo, el administrador es el encargado de aceptar las solicitudes de los proyectos, también se encarga de asignar los evaluadores a los respectivos proyectos y puede cambiar los criterios de evaluación del módulo. El segundo usuario de este módulo es el estudiante, este se encarga de registrar su proyecto, y a su vez de cargar a la plataforma todos los ficheros de código fuente si el proyecto se encuentra habilitado este podrá modificar y eliminar sus ficheros. El tercer usuario de este módulo es el evaluador este se encarga de realizar la revisión de que los ficheros de código fuente cumplan con el estándar establecido, para realizar este proceso el evaluador, lo puede hacer de dos formas, una automática y una manual, en la forma manual el evaluador deberá registrar en cada una de las directrices el número total de ítems encontrados y el número de ítems aprobados, el proceso de calificación lo hará la plataforma, el podrá agregar un comentario sobre cada evaluación de fichero, la otra forma de hacerlo es la automática en esta el evaluador solo deberá seleccionar el fichero y dar click al botón de evaluación el cual se encargara de todo el proceso de evaluación. Por último el evaluador y el estudiante podrán ver el resultado de la evaluación a través de un reporte generado por el sistema, el cual contendrá un resumen de cada uno de los archivos que componen el proyecto, este informe también posee el campo en el cual se indicara el índice de cohesión o aceptación del proyecto.





2.5. MÓDULO DE BASES DE DATOS

El módulo de base de datos es el encargado de hacer cumplir los estándares de calidad en la nomenclatura en el código SQL, permitiendo esto, tener un desarrollo de software adecuado. Su funcionamiento se basa en calificación automática y manual del código SQL, esto se desarrolla en el módulo del evaluador, el cual tiene la opción de hacer un análisis del archivo SQL automáticamente con ayuda del software, o que el evaluador hágala calificación el mismo, llamándose esta la calificación automática. El estudiante cumple el rol de subir el archivo SQL que después será calificado por el evaluador y también tendrá una interfaz gráfica para poder diseñar y modelar su base de datos desde el software de Calisoft, permitiéndole diseñar y modelar una base de datos desde el propio software y que desde esta misma interfaz puedan exportar el código SQL que les genera Calisoft desde dicha interfaz gráfica y posteriormente hacer uso de este código para que sea calificado por el evaluador. El módulo solo da un porcentaje de la calificación general, teniendo en cuenta los otros tres módulos, por lo que tener una calificación alta en el módulo de base de datos, puede ayudar a nivelar la calificación con los demás módulos.





3. REQUISITOS DE SOFTWARE Y HARDWARE

3.1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

Procesador: Core

Memoria RAM: Mínimo: 1 Gigabytes (GB)

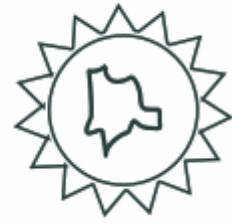
Disco Duro: 128Gb.

3.2. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

Privilegios de administrador

Sistema Operativo: Windows XP en adelante, l'OS cualquier versión.





4. APlicativo CALISOFT

El objetivo del aplicativo es servir como herramienta para el proceso de evaluación de proyectos que se presenten en la Universidad de Cundinamarca, facilitando la labor del evaluador y ayudando a emplear una forma de evaluación más estándar y de mayor calidad, para sí, certificar la calidad y usabilidad misma del proyecto que se presente. Para acceder a la plataforma puede dar clic en el siguiente enlace:

<http://cali.com>

El aplicativo cuenta con una extensión de Google Chrome que es necesaria en el módulo de Testing, esta extensión se puede descargar en el Dashboard del aplicativo.

4.1. ICONOS GENERALES

	Logo principal de la plataforma, representa el nombre de la misma.
	Icono de la extensión, la extensión se puede encontrar en la página principal del aplicativo.

Tabla 1 Iconos generales

4.2. INGRESO AL APlicativo

Para el ingreso a la plataforma Calisoft es necesario que se dirija al siguiente link: <http://calisoft.com>. Una vez haya ingresado a la plataforma, el navegador debe mostrar la siguiente ventana;



Calisoft

Plataforma de evaluacion de calidad de software

Correo

root@app.com12 / 50

Recordarme

Contraseña

.....12 / 50

INGRESAR

[¿Ha olvidado su contraseña?](#)
[Registrarse](#)

Copyright ©

Imagen 1 Página principal

La imagen anterior muestra como es la página principal, la cual cuenta con una película de imágenes de las instalaciones de la universidad y con las opciones básicas de inicio de sesión.

4.2.1. Página principal

Los componentes que acompañan a la página principal se pueden apreciar en la siguiente imagen;

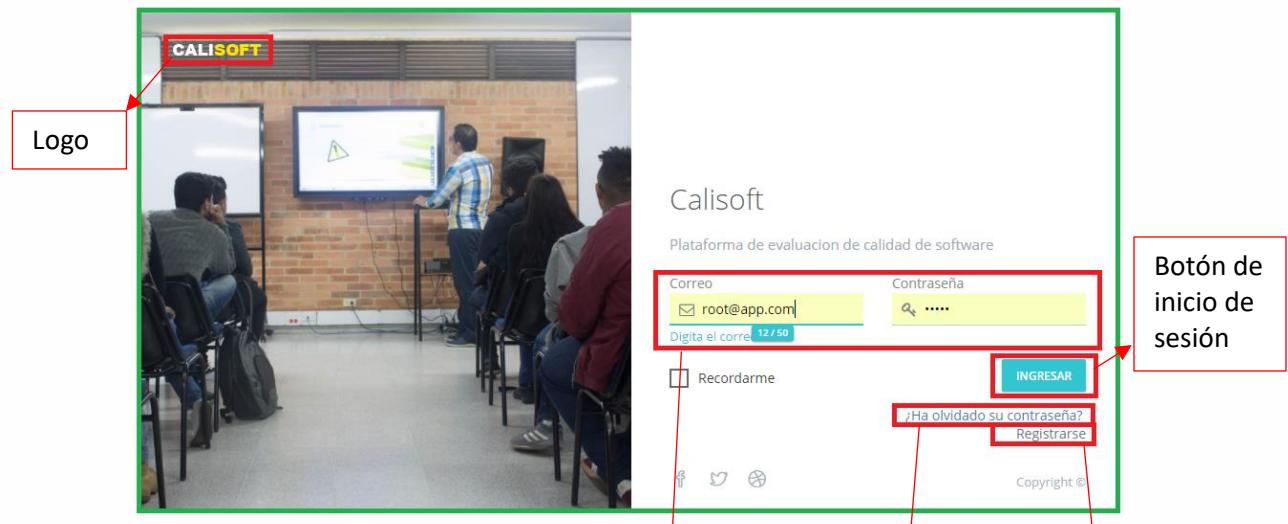


Imagen 2 Componentes página principal

Correo y contraseña

Recuperar
contraseña

Registro



En la parte izquierda superior se encuentra el logo del aplicativo, el cual corresponde al nombre de la plataforma, lleva consigo el color amarillo que representa uno de los colores de la Universidad de Cundinamarca.

En la parte derecha se encuentran los inputs o cuadros de texto, contraseña y correo, que corresponden al inicio de sesión, completar estos cuadros de textos es obligatorio si desea hacer uso de las funciones del aplicativo.

4.2.2. Inicio de sesión

Para realizar el inicio de sesión, la persona debe digitar su correo y contraseña en los campos que se muestran en la siguiente imagen;

Calisoft

Plataforma de evaluacion de calidad de software

Correo

Contraseña

Botón

INGRESAR

Recordarme

¿Ha olvidado su contraseña? [Registrarse](#)

Imagen 3 Inicio sesión

Si la persona cuenta ya con un perfil en la base de datos, deberá dar clic en el botón ingresar y el sistema lo redirigirá al módulo donde pertenezca su rol. En caso de que haya olvidado su contraseña, puede dar clic en el enlace “¿Ha olvidado su contraseña?”.



The screenshot shows the Calisoft login interface. It features a green header bar with the Calisoft logo and the text "Plataforma de evaluacion de calidad de software". Below the header, there are fields for "Correo" (with the value "root@app.com") and "Contraseña" (with the value "....."). There is also a checkbox for "Recordarme" and a blue "INGRESAR" button. To the right of the "Contraseña" field, there is a red rectangular callout with the text "Recuperar contraseña" and an arrow pointing to the "¿Ha olvidado su contraseña?" link.

Imagen 4 Enlace recuperar contraseña

Una vez le haya dado clic, el sistema deberá redirigirlo a la siguiente vista;

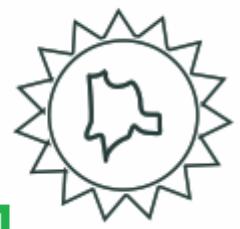
The screenshot shows the password recovery form titled "Ha olvidado su contraseña ?". It contains a text input field labeled "Correo" with the placeholder "Digitá el correo" and a red rectangular callout with the text "Correo correspondiente a la cuenta que desea recuperar la contraseña". Below the input field are two buttons: "CANCELAR" and a blue "ENVIAR" button. A red rectangular callout with the text "Botón" has an arrow pointing to the "ENVIAR" button.

Imagen 5 Vista recuperar contraseña

En donde deberá escribir su correo y presionar en el botón enviar, el sistema enviará un mensaje al correo para restablecer su contraseña.

4.2.3. Registro

En caso de que sea una persona, en este caso nos referimos al desarrollador, no se encuentre registrado en la base de datos, debe dirigirse al enlace “Registrarse”



Calisoft

Plataforma de evaluacion de calidad de software

Correo Contraseña

Digita el correo 12 / 50

Recordarme INGRESAR

[¿Ha olvidado su contraseña?](#) [Registrarse](#)

Enlace hacia el registro

Imagen 6 Enlace de registro

Al dar clic en el enlace, el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;

Calisoft

Plataforma de evaluacion de calidad de software

Email Nombre

Contraseña Confirmar Contraseña

REGISTRARSE

Imagen 7 Vista de registro de usuario

El desarrollador debe diligenciar el formulario con su correo, nombre completo y una contraseña de más de 6 caracteres. Una vez diligenciado el formulario, debe dar clic en el botón “Registrarse” el sistema lo redirigirá al dashboard, donde procederá a registrar su proyecto.



4.3. USO DEL APLICATIVO

Por defecto, el sistema contara con tres usuarios creados por defecto pertenecientes a los tres roles que maneja el aplicativo. El administrado es el encargado de crear los usuarios evaluadores, mientras que los desarrolladores deberán registrarse mediante la página principal. A continuación, se narrará de una forma detallada todas las funciones que pueden hacer los diferentes usuarios dentro del aplicativo.

4.3.1. Modificar datos personales y cerrar sesión

Todos los usuarios cuentan con un apartado donde pueden modificar sus datos personales, al igual que la contraseña y cambiar su foto de perfil. Para acceder a esta sección, debe situarse en la esquina superior derecha

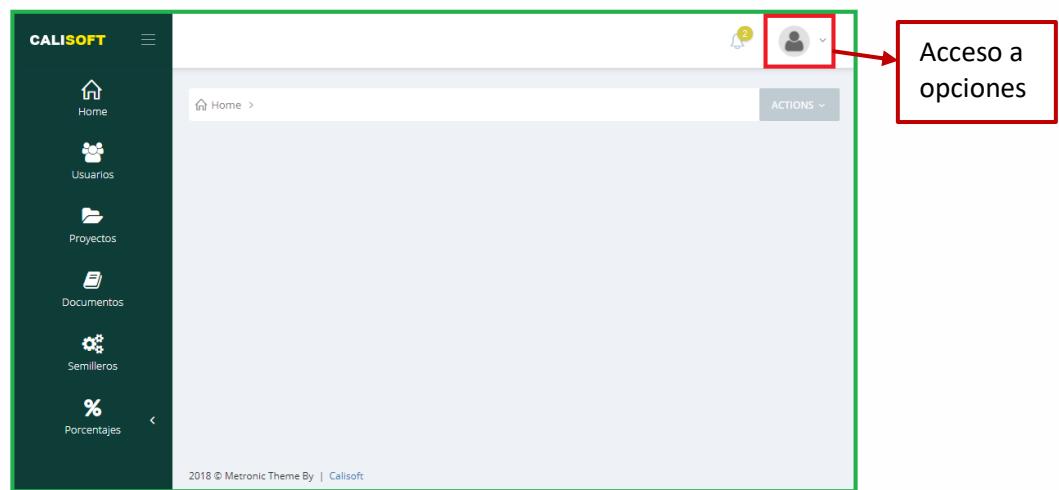
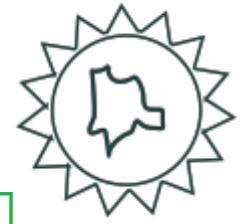


Imagen 8 Opciones generales

En donde deberá dar clic en la flecha o en la foto de perfil y se le desplegará un Dropdown List con dos opciones;



The screenshot shows the CALISOFT application's main interface. On the left is a dark sidebar with the following navigation options: Home, Usuarios, Proyectos, Documentos, Semilleros, and Porcentajes. The main content area shows a breadcrumb path: Home > [User Profile]. In the top right corner, there is a user menu with two items: 'Mi Perfil' and 'Salir'. Red arrows from the right side point to these items, which are enclosed in red boxes. To the right of the 'Salir' box is another red box labeled 'Cerrar sesión'.

Imagen 9 Ver datos de usuario y cerrar sesión

La primera nos redirigirá a una vista en donde se pueden ver y modificar los datos personales del usuario, la segunda es la opción para cerrar sesión. Al dar clic en la primera opción, nos mostrará la siguiente vista;

The screenshot shows the 'Perfil' (Profile) screen. The left sidebar remains the same. The main area has a title 'PERFIL' with a user icon. Below it is a placeholder for a user photo with the text 'Code Freestyle' and 'ADMIN'. To the right of this are three tabs: 'Información Personal', 'Cambiar Foto', and 'Cambiar Contraseña'. Under 'Información Personal', there are fields for 'Nombre' (Code Freestyle) and 'Correo' (root@app.com). At the bottom right is a blue button labeled 'GUARDAR CAMBIOS'. Red arrows from the right side point to each of these four elements, which are enclosed in red boxes. Below the screenshot is a caption and a row of four red boxes with corresponding labels.

Imagen 10 Información personal

- Foto de usuario
- Nombre de usuario y correo
- Cambiar foto de usuario
- Modificar contraseña

La información correspondiente al nombre de perfil y correo se pueden modificar en la primera pestaña nombrada "Información Personal"



Campo de texto de nombre y correo

Botón para guardar cambios

Imagen 11 Cambiar nombre y correo

En el campo de texto correspondiente a “Nombre” edite el nombre de usuario por el cual quiere que los demás usuarios lo vean y reconozcan, en el campo “Correo” edite el correo al cuál le llegarán las notificaciones e información general. Una vez haya modificado los campos de texto, oprima el botón “GUARDAR CAMBIOS” para modificar sus datos en la base de datos.

Al seleccionar la pestaña “Cambiar Foto” la sección de abajo cambiará y mostrará la siguiente opción;

Buscar foto en el ordenador

Botón de guardar cambios

Imagen 12 Cambiar foto de usuario



Por medio del botón “SELECCIONE UNA IMAGEN” usted podrá buscar una imagen dentro de su ordenador, al seleccionar la imagen se previsualizará y si es de su agrado puede oprimir en el botón “ACTUALIZAR FOTO” para guardar los cambios.

Por último, al seleccionar la tercera pestaña “Cambiar contraseña” la sección de abajo cambiará y mostrará las siguientes opciones;

Imagen 13 Modificar contraseña

En el primer campo debe ingresar la contraseña que actualmente tenga registrada en su cuenta, una vez digitada la contraseña anterior, proceda a digitar una contraseña nueva en el segundo campo, la misma contraseña nueva se debe repetir en el tercer campo, de clic en el botón “EDITAR CONTRASEÑA” para guardar los cambios. En esta última etapa finalizamos todo lo referente a modificar datos personales.

4.3.2. Notificaciones

Las notificaciones en la aplicación ayudan a dar aviso de ciertos cambios que realizan los usuarios dentro de la plataforma, cambios como; creación de proyectos, asignaciones de proyectos, eliminación de proyectos, calificación, invitaciones, etc. Este apartado se encuentra en la parte superior derecha con un símbolo de campana;



The screenshot shows the CALISOFT application's main dashboard. On the left is a dark sidebar with white icons and text: Home, Usuarios, Proyectos, Documentos, Semilleros, and Porcentajes. The main area has a header with 'Home' and 'Actions'. In the top right corner, there is a small blue square icon containing a white bell symbol, which is highlighted with a red box and labeled 'Icono de notificaciones' with an arrow pointing to it.

Imagen 14 Icono de notificaciones

En tiempo real, cuando ocurra una acción que conlleve a una notificación, sobre el ícono aparecerá un número que irá acorde al número de notificaciones sin revisar que el usuario tiene. Al dar clic sobre el ícono se desplegará el siguiente menú;

The screenshot shows a list of notifications under the heading 'notificaciones'. The first notification is highlighted with a red box and labeled 'Icono de notificaciones' with an arrow pointing to the bell icon. To its right is a blue button labeled 'Ver todos'. Below the first notification is a red box labeled 'Descripción de la notificación' with an arrow pointing to the text 'Nueva propuesta de proyecto: prueba 1'. To the right of the 'Ver todos' button is another red box labeled 'Enlace para ver todas las notificaciones' with an arrow pointing to the same button.

Imagen 15 Estructura de la sección de notificaciones

Al volver dar clic en la campana, la sección se minimizará, el enlace “Ver todos” redirige a una vista donde se podrá ver de manera más detallada las notificaciones, la descripción de las notificaciones también es un enlace que redirige a la vista o módulo donde pertenezca esa notificación, al darle clic en el enlace “Ver todos” redirigirá a la siguiente vista;



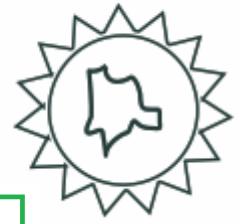


Imagen 16 Vista de notificaciones

Icono de la notificación

Fecha en que se creó la notificación

Descripción de la notificación

Título de la notificación

Enlace hacia el módulo o vista donde corresponda

Acá se podrá ver en orden cronológico las diferentes通知 que lleguen a nuestra bandeja, además, algunas通知 cuentan con una descripción más amplia, se recomienda entrar y leer cuidadosamente cada una de ellas.

4.3.3. Administrador

El administrador es el usuario principal, encargado de crear otros usuarios administradores o evaluadores, es el encargado de dar los porcentajes de calificación de los diferentes módulos, aceptar o denegar proyectos, asignar evaluadores y entre otras más funciones. En este apartado se hablará de las funciones que puede realizar el usuario con rol administrativo en la plataforma.

La siguiente imagen muestra la estructura del dashboard del administrador;



Imagen 17 Dashboard Administrador

Administración de usuario: el administrador podrá crear dos roles de usuario que son; administrador y evaluador, también puede optar por eliminar usuarios pertenecientes a los tres roles. La imagen a continuación corresponde a la vista de administración de usuarios;

Imagen 18 Crud Usuarios

La sección de herramientas permite exportar el contenido actual de la tabla a un formato PDF, también cuenta con una ayuda que orientará al usuario en las diferentes funciones y una opción para agrandar la ventana hasta los marcos del navegador.



La sección de buscar permite, valga la redundancia, buscar un carácter o una palabra dentro de la tabla actual, esta búsqueda se realiza en tiempo real.

La sección de mostrar es una ayuda cuando la tabla cuenta con múltiples registros y al momento de listar esa gran cantidad de registros se torna tedioso, esta sección nos permitirá listar únicamente el número de registros que se encuentre seleccionado.

La sección de datos del usuario corresponde a los datos de nombre, correo y rol de los diferentes usuarios registrados en la base de datos, el administrador podrá eliminar los usuarios que deseé.

Al presionar el botón de “CREAR USUARIO” se desplegará un modal que servirá para crear un nuevo usuario, la imagen a continuación corresponde a dicho modal;

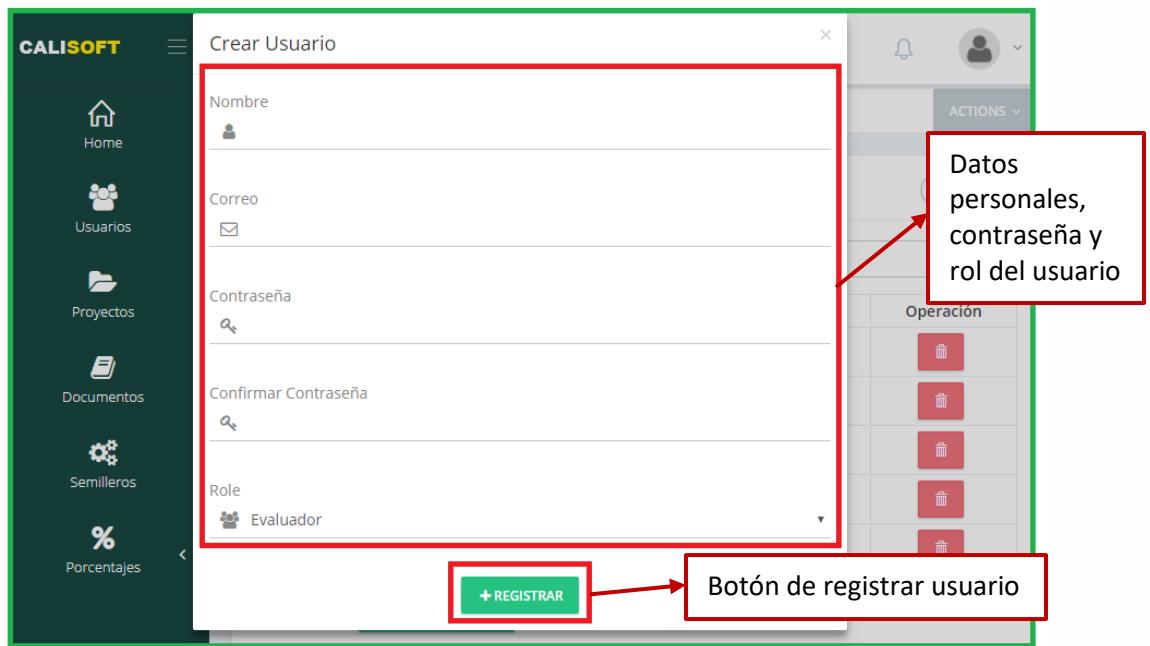


Imagen 19 Modal crear usuario

En el modal se puede apreciar un formulario que corresponde a los datos personales del usuario, además de la contraseña con la cual iniciará sesión y el rol al que pertenecerá, al momento de pulsar el botón “REGISTRAR” se guardará el usuario en la base de datos y se enviará automáticamente un mensaje con el contenido de la cuenta al correo con el que se creó el usuario.

Administración de proyectos: el administrador puede observar todos los proyectos que se encuentren creados, dependiendo del proyecto, el administrador tiene la voluntad de aceptar o no el proyecto, una vez aceptado deberá asignar un evaluador a ese proyecto. La imagen a continuación corresponde a la vista de administración de proyectos;

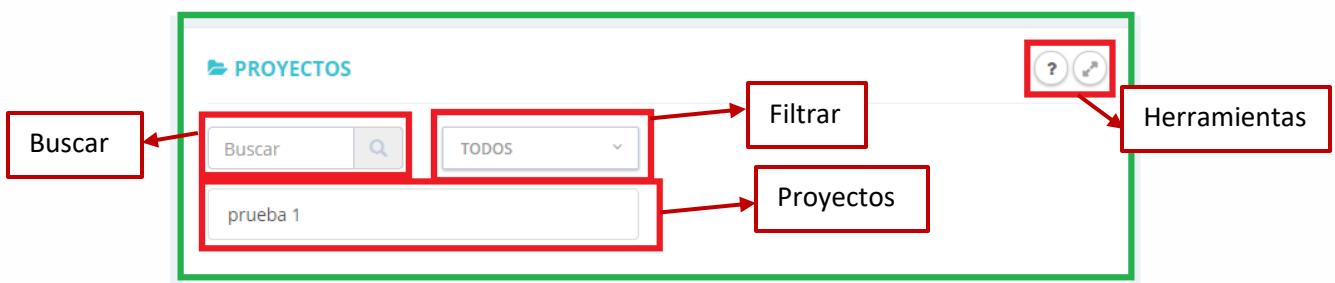


Imagen 20 Administración de proyectos

La sección de herramientas aporta ayuda al usuario, orientándolo por las diferentes funciones y también permite ampliar el componente hasta las esquinas del navegador.

La sección de filtrar permite agrupar los proyectos por tres estados, que son; todos, activo y propuesta. De esta forma se le facilitará al administrador seleccionar los proyectos que deba aceptar o realizar alguna modificación. La sección de buscar ayuda en un propósito similar, filtrando por algún carácter o palabra los proyectos que se encuentren en la base de datos.

LA sección de proyectos corresponde a los proyectos que los estudiantes hayan enviado como propuesta, además, es un componente que al dar clic se desplegarán las características del proyecto, como se puede ver en la imagen a continuación;

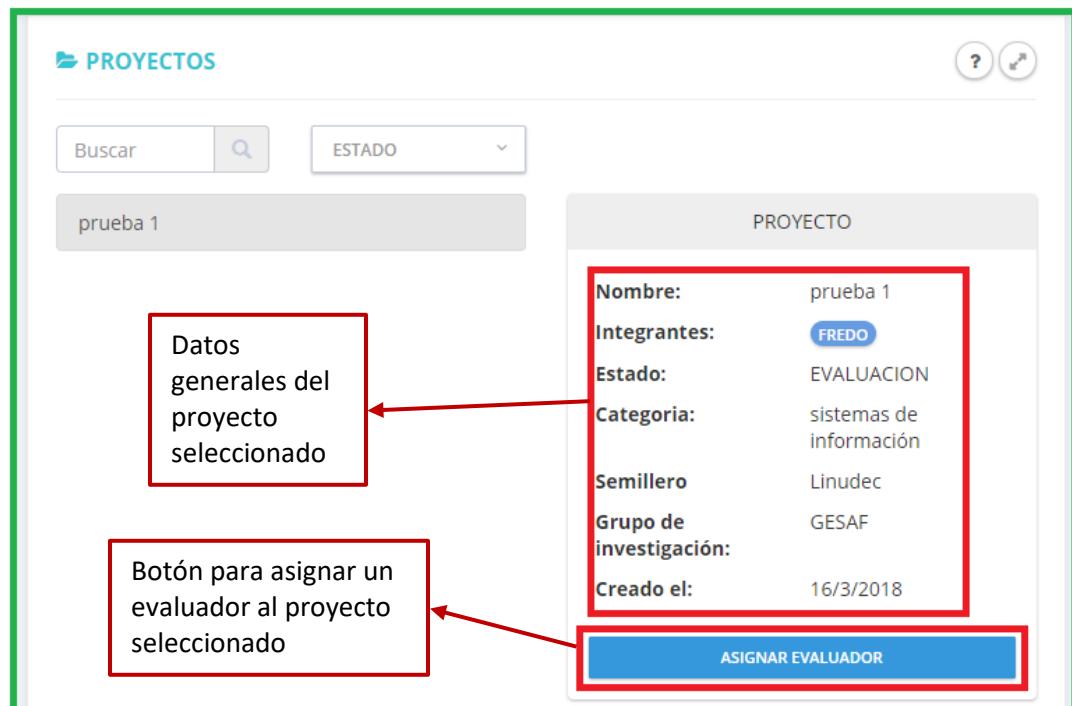
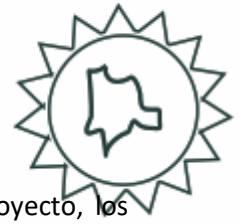


Imagen 21 Datos generales de los proyectos



En los datos generales del proyecto podemos encontrar el nombre completo del proyecto, los integrantes desarrolladores del proyecto y evaluadores si se le han asignado, el estado en el que se encuentra, que puede ser en creación, propuesta, activo, evaluación o completado, la categoría, semillero y grupo de investigación a la cual pertenece, y la fecha en que se creó. Al dar clic en el botón “ASIGNAR EVALUADOR” se desplegará un modal con las siguientes características;

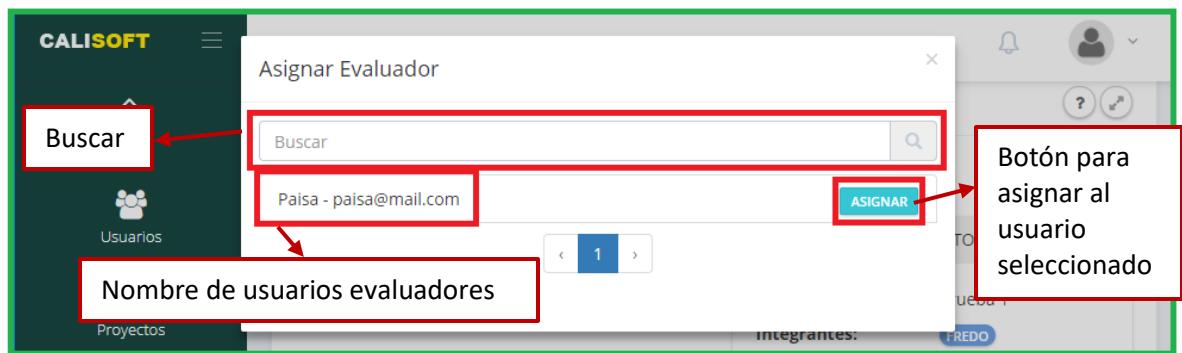


Imagen 22 Modal asignar evaluador

El componente de buscar ayuda a filtrar por algún carácter o palabra los evaluadores que se encuentren registrados en la base de datos, aparecerá el nombre del evaluador junto con su correo y al frente se sitúa un botón nombrado “ASIGNAR” que su función es seleccionar ese usuario como el evaluador del proyecto que se seleccionó anteriormente.

Al asignar al evaluador, se disparará una notificación a los integrantes del proyecto y al evaluador, además, en los datos del proyecto debe aparecer el nombre del evaluador como se ve en la siguiente imagen;

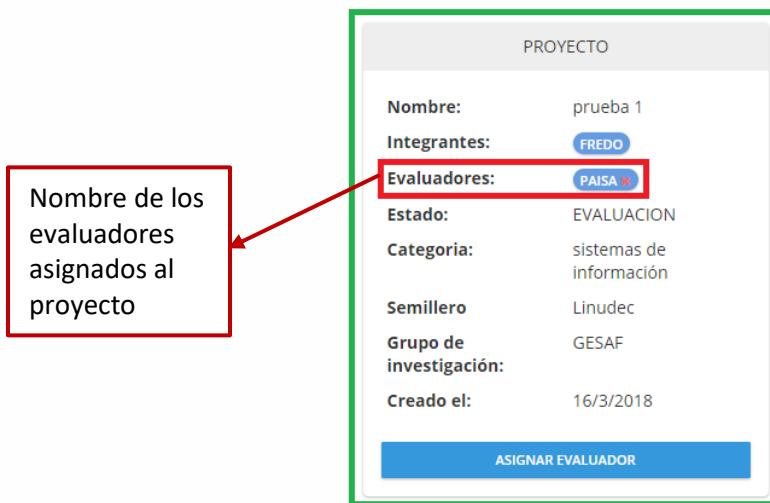


Imagen 23 Evaluadores asignados



Administración de documentos: el administrador puede crear los tipos de modelo que desee, al momento de crearlos puede escoger si el modelo es requerido o no, además también puede crear los componentes que pertenezcan a dicho modelo, y de igual forma, puede seleccionar que competentes deben ser requeridos. Cuenta con opciones de editar o eliminar modelos, al igual que editar y eliminar componentes. La imagen a continuación corresponde a la vista de administración de documentos;

The screenshot shows a user interface for document management. At the top left is a blue header with the text 'DOCUMENTOS'. To its right is a yellow section titled 'Definir un documento como requerido' containing a 'Nombre' input field and a 'OFF requerido' switch. Below this are several document types listed as 'REQUERIDO': 'Diagrama de clases', 'Diagrama de casos de uso', 'Diagrama de secuencias', 'Diagrama de actividades', 'Diagrama de despliegue', and 'Modelo Entidad Relación'. To the right of these is a grid of 'COMPONENTES' with 'EDITAR' and 'ELIMINAR' buttons. A large green border surrounds the main content area. Red callout boxes with arrows point to specific elements: one points to the 'Nombre del documento a crear' input field; another points to the 'Nombre de los documentos creados' list; a third points to the 'Herramientas' button in the top right; a fourth points to the '+ AGREGAR' button; a fifth points to the 'Botón agregar documento'; and a sixth points to the 'Editar o eliminar documento' buttons in the component grid. A red box also highlights the 'Etiqueta de documento requerido' near the bottom center.

Imagen 24 Vista administración de documentos

La vista cuenta con una sección de herramientas que ayudan al usuario a orientarse en las funciones de la vista y a expandirla hasta las esquinas del navegador.

Para crear un nuevo documento, debe situarse en la sección superior izquierda, el campo de texto con la etiqueta nombre corresponde al nombre del documento que desea crear, a la derecha de este encontrará un componente que define si el documento a crear será obligatorio o no para el desarrollador. Una vez definido el nombre, deberá dar clic en el botón "Agregar" en la sección de abajo.

En la sección "nombres de los documentos creados" corresponde a todos los documentos que se hayan registrado en la base de datos, por defecto el sistema crea los que aprecia en la imagen anterior, la etiqueta de documento requerido señala que el documento es obligatorio para el desarrollador, en la parte de la derecha puede encontrar los botones de editar o eliminar el documento al cual corresponda la fila.

Para agregar componentes a los documentos creados, basta con dar clic en el botón "COMPONENTES" y el sistema nos redirigirá a la siguiente vista;



COMPONENTES DE DIAGRAMA DE CLASES			
Nombre	Obligatorio	Descripción	Operaciones
Notación de clase	SI	Se usan para denotar el nombre de la clase atributos y operaciones	
Interfaces	NO	Si se usa una interfaz se garantiza que las clases soporten un comportamiento requerido que permite que el sistema trate los elementos no relacionados en la misma manera	
Tablas	SI	Una tabla es una clase estereotipada	
Asociaciones		La asociación es una relación entre dos elementos del modelo tienen una instancia de un tipo	
Generalizaciones		Una generalización se usa para modelar la herencia	
Agregaciones	SI	Las agregaciones se usan para describir elementos que están compuestos de componentes más pequeños	
Clase asociación	SI	Una clase asociación es una estructura que permite una conexión de asociación para tener conexiones y atributos	
Dependencias	SI	Una dependencia se usa para modelar un alto rango de relaciones dependientes entre elementos del modelo	
Trazado	SI	La relación de trazado es una especialización de una dependencia, vinculando elementos del modelo o conjuntos de elementos que representan la misma idea a través de los modelos	
Relaciones	NO	Se usa para expresar trazabilidad e integridad en el modelo	
Anidamientos	SI	Un anidamiento es un conector que muestra que el elemento fue	

+ CREAR NUEVO COMPONENTE

Imagen 25 Vista de componentes

Los datos sobre los componentes creados corresponden al nombre del componente, si es obligatorio o no para el desarrollador y una breve descripción que ayuda al desarrollador a tener una idea del componente por si no lo conoce. Al costado derecho puede encontrar las opciones de modificar o eliminar el componente que corresponda a la fila. Sobre los documentos que se crean por defecto, estos componentes también son creados automáticamente, si el administrador desea agregar un nuevo componente debe dirigirse a costado de abajo y dar clic en el botón “CREAR NUEVO COMPONENTE” y el sistema abrirá un modal con las siguientes características;

Crear Componentes

Nombre	<input type="text"/>
OBLIGATORIO	<input checked="" type="radio"/> OFF <input type="radio"/> requerido
Descripción	

Definir si el componente es obligatorio o no

Nombre del componente a crear

Descripción del componente a crear

Botón para crear el componente

+ GUARDAR **Ø CANCELAR**

Las agregaciones se usan para describir elementos que están compuestos de componentes más pequeños



Imagen 26 Modal crear componente

El modal cuenta con una sección en la parte superior para definir el nombre del componente, en la parte de abajo cuenta con la opción de definir si es obligatorio o no y más puede dar una descripción que ayuda al desarrollador a tener una idea más detallada del componente. Una vez llenado todos los campos debe proceder a dar clic en el botón “GUARDAR” para crear el componente, este se anexará al listado en tiempo real.

Administración de semilleros y grupos de investigación: El administrador puede registrar los semilleros o grupos de investigación que se encuentren estipulados en la Universidad de Cundinamarca, al igual que eliminar o editar los datos con los que se registraron. La imagen a continuación corresponde a la vista de administración de semilleros o grupos de investigación;

Imagen 27 Administración de semilleros y grupos de investigación

LA vista cuenta con dos cajas de texto que corresponden al nombre del semillero o grupo de investigación que se desea registrar, al lado derecho de cada caja de texto se ubica un botón con un ícono de más que su acción es completar el registro del semillero o grupo de investigación, en la parte de abajo se enlistan los semillero y grupos de investigación que se encuentren registrados en la base de datos, al costado izquierdo de cada registro se encuentra un ícono que sirve como enlace para modificar el nombre del registro, al costado derecho de cada registro se encuentra un ícono con forma de equis que sirve como enlace para eliminar el registro seleccionado.

El apartado de abajo corresponde a los porcentajes, si se le da clic en el ícono se desplegará un submenú correspondiente a los porcentajes de las categorías, bases de datos y codificación.

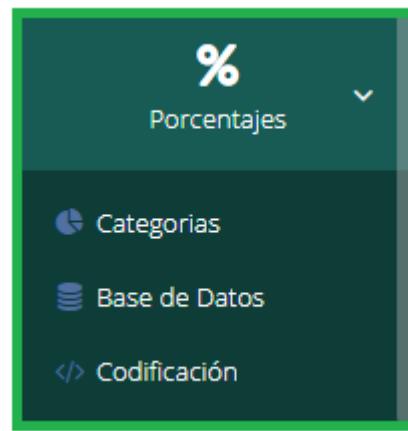
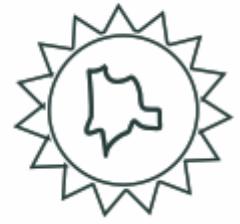


Imagen 28 Sección de porcentajes Administrador

Al darle clic en la sección de categorías aparecerá la siguiente vista;

Nombre	Plataforma	Modelado	Base de datos	Codificación	Operaciones
sistemas de información	25	25	25	25	
sistemas de embebidos	25	25	25	25	
sistema artificial	25	25	25	25	

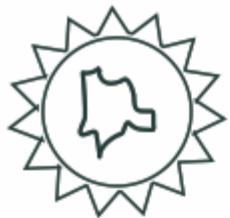
+ CREAR NUEVA CATEGORÍA

Descripción

Botón de crear categoría

Imagen 29 Vista categorías administrador

La vista muestra la información de cada categoría que se encuentre registrada en la base de datos, los porcentajes corresponden a los diferentes módulos de evaluación, cabe resaltar que dependiendo de la categoría donde el desarrollador registre su proyecto, la evaluación se regirá bajo esos porcentajes. Al costado derecho se ubican las operaciones que se pueden hacer por cada registro, entre ellas tenemos la de editar y eliminar categoría, y un ícono que despliega una descripción que será de ayuda para el buen manejo de cada categoría. Estas categorías son las que genera el sistema por defecto. En la parte de abajo se sitúa el botón “CREAR NUEVA CATEGORÍA” que al dar clic abrirá un modal para registrar una nueva categoría, la imagen a continuación corresponde a dicho modal;



Crear Categoría

Nombre de la Categoría
Nombre de la categoría

Evaluación de plataforma
% 0

Evaluación de modelado
% 0

Evaluación de Base de datos
% 0

Evaluación de Codificación
% 0

Porcentajes de los diferentes módulos de evaluación

Descripción
Descripción

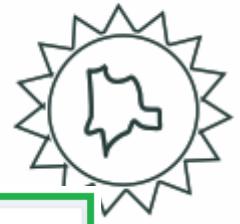
Botón de crear categoría + CREAR CATEGORÍA

Botón de cancelar Ø CANCELAR

Imagen 30 Modal crear categorías

El modal cuenta en su parte superior una sección para definir el nombre de la categoría, en la parte de abajo se definen los porcentajes correspondientes a los cuatro módulos evaluativos de Calisoft, además de un apartado en donde se redacta una breve descripción sobre la categoría. Una vez llenado todos campos, se debe proceder a dar clic sobre el botón “CREAR CATEGORÍA” para crear y finalizar este proceso.

Si se selecciona la opción de bases de datos, aparecerá la siguiente vista;



Descripción de los componentes evaluativos

Tablas

CREATE TABLE `TBL_`

4

Operación

Editar registro

Componente	Estandar	Nomenclatura	Valor	Operación
Base de Datos	BDS_		3	
Esquemas	SCH_		4	
Tablas	TBL_	CREATE TABLE `TBL_`	4	
Vistas	VWS_		4	
Llaves Primarias	PK_	PRIMARY KEY (`PK_`)	5	
Llaves Foraneas	FK_	FOREIGN KEY (`FK_`)	5	
Campo Descripcion	PGS_		3	
Campo ValorMoneda	CTB_		3	
Campo Observaciones	PSN_		3	

Imagen 31 Porcentajes bases de datos

Los registros de esta tabla son creados por defecto por el sistema, en sus filas se puede ver la descripción de cada uno de los componentes evaluativos y a su costado derecho cuenta con la opción de editar el registro correspondiente a la fila seleccionada.

Si se selecciona la opción de codificación, aparecerá la siguiente vista;



CODIFICACIÓN

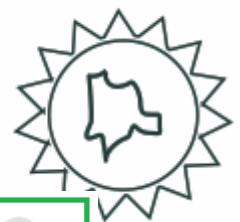
Items	Prioridad	Operación
Variables	5	
Clases	5	
Funciones	5	Editar registro
Constantes	2	
Indentacion	3	
Comentarios	3	
Espacios De Nombre	2	

Imagen 32 Porcentajes de codificación

Los registros de esta tabla son creados por defecto por el sistema, en sus filas se puede ver la descripción de cada uno de los ítems evaluativos y a su costado derecho cuenta con la opción de editar el registro correspondiente a la fila seleccionada.

4.3.4. Evaluador

El evaluador es un usuario que crea el administrador, su propósito en la plataforma es el de calificar proyectos de software que se le asignen, cuando el administrador crea el usuario, un mensaje debe llegar al correo del evaluador con la información general de su cuenta, una vez el evaluador conozca su contraseña, debe dirigirse a la página principal del sistema e ingresar su correo con su respectiva contraseña, el sistema validará la información y lo redirigirá a su dashboard;



The screenshot shows the CALISOFT dashboard interface. On the left, there's a sidebar with a dark green header containing the 'CALISOFT' logo and a 'Home' icon. Below the header, there are two main sections: 'Porcentajes' (with sub-options 'Categorías', 'Codificación', and 'Bases de Datos') and 'estándares' (with a 'Codificación' option). The main content area is titled 'PROYECTOS ASIGNADOS' and shows a single project entry for 'prueba 1'. The project details include: Nombre: prueba 1, Estado: ACTIVO, Categoría: sistemas de información, Semillero: Linudec, Grupo de investigación: GESAF, Creado el: 16/3/2018, Integrantes: FREDO, Evaluadores: PAISA. A red box highlights the 'Proyectos asignados' section on the right.

Imagen 33 Dashboard evaluador

A la izquierda del dashboard del evaluador se encuentran dos secciones, la primera corresponde a toda la información correspondiente a los porcentajes evaluativos en los diferentes módulos que posee Calisoft, en la parte de abajo se encuentra toda la documentación sobre los estándares de codificación. Estas secciones de documentación ayudan al usuario a realizar una correcta evaluación sobre los proyectos que vaya a evaluar. En la parte derecha se visualizarán los proyectos que se le hayan asignado al evaluador.

Al dar clic en el enlace “Categorías” dentro de la sección de porcentajes, el sistema nos redirigirá a la siguiente vista;

The screenshot shows the 'PORCENTAJES' section of the dashboard. It features a table with columns: Nombre, Plataforma, Modelado, Base de datos, Codificación, and Descripción. The rows show categories: 'sistemas de información', 'sistemas de embebidos', and 'sistema artificial', each with a value of 25 in all columns except Descripción, which has three small icons. A red box highlights the 'Porcentajes de cada módulo conforme su categoría' section on the left. Another red box highlights the 'Descripción de la categoría' button at the bottom right of the table.

Nombre	Plataforma	Modelado	Base de datos	Codificación	Descripción
sistemas de información	25	25	25	25	
sistemas de embebidos	25	25	25	25	
sistema artificial	25	25	25	25	

Imagen 34 Porcentajes de categorías Evaluador



En donde el evaluador podrá ver la descripción de cada categoría junto con los porcentajes que corresponde a cada una.

Al dar clic en el enlace “Codificación” dentro de la sección de porcentajes, el sistema nos redirigirá a la siguiente vista;

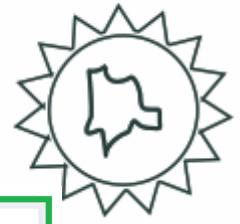
The screenshot shows a table titled "CODIFICACIÓN" with a green border around the main content area. The table has two columns: "Items" and "Prioridad". The data is as follows:

Items	Prioridad
Variables	5
Clases	5
Funciones	5
Constantes	2
Identacion	3
Comentarios	3
Espacios De Nombre	2

Imagen 35 Porcentajes de codificación evaluador

En donde el evaluador puede la prioridad de cada ítem que se maneja en el módulo de codificación, de esta forma sabrá que ítem tiene mayor prioridad que otros.

Al dar clic en el enlace “Base de Datos” dentro de la sección de porcentajes, el sistema nos redirigirá a la siguiente vista;



BASE DE DATOS

Componente	Estandar	Nomenclatura	Valor
Base de Datos	BDS_		3
Esquemas	SCH_		4
Tablas	TBL_	CREATE TABLE `TBL_`	4
Vistas	VWS_		4
Llaves Primarias	PK_	PRIMARY KEY (`PK_`)	5
Llaves Foraneas	FK_	FOREIGN KEY (`FK_`)	5
Campo Descripcion	PGS_		3
Campo ValorMoneda	CTB_		3
Campo Observaciones	PSN_		3

Imagen 36 Porcentajes de base de datos evaluador

En donde el evaluador podrá observar el valor que tiene cada componente de una base de datos, además de ver como debe ser su correcto estándar o nomenclatura.

Al dar clic en el enlace “Codificación” dentro de la sección de Estándares, el sistema nos redirigirá a la siguiente vista;

ESTANDAR DE CODIFICACIÓN

La siguiente tabla que se presta a continuación es un manual de uso del estándar de codificación seleccionado por el semillero de “aplicaciones móviles” para el desarrollo de aplicativos web en la universidad de Cundinamarca, que utilicen el lenguaje de programación de PHP Se establecen 7 directrices de calificación que son los más relevantes en el momento de escribir código entre las cuales se presentan a continuación

Secciones

Variables Clases Funciones Constantes Indentación Comentarios

Espacios De Nombre

La notación recomendada para la declaración de variables es la notación lowerCamelCase está consiste en que cuando las variables formadas por más de una palabra cada una de estas deberá iniciar en mayúscula exceptuando la primera palabra, si la palabra conlleva guiones bajos en una posición diferente a la inicial la declaración será errónea, también la longitud mínima de una variable es de 3 caracteres exceptuando las variables \$i, \$j, \$k que se utilizan en los ciclos “for”.

Imagen 37 Documentación de los estándares de codificación



En esta vista el evaluador tendrá a su disposición el manual de uso del estándar de codificación, las palabras que aparecen de color azul corresponden a enlaces que al dar clic se actualizará la información de abajo. Se recomienda que el evaluador lea toda la documentación antes de realizar el proceso de calificación a un proyecto.

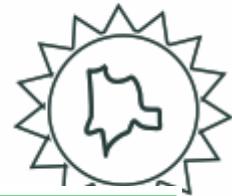
Al momento en que se le asigna un proyecto a un evaluador, en la página principal de su dashboard aparecerá el siguiente segmento;

PROYECTOS ASIGNADOS

prueba 1	Estado	<i>El proyecto todavía no se encuentra listo para evaluación</i>																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 15%;">Nombre:</td><td>prueba 1</td></tr><tr><td>Estado:</td><td>ACTIVO</td></tr><tr><td>Categoría:</td><td>sistemas de información</td></tr><tr><td>Semillero</td><td>Linudec</td></tr><tr><td>Grupo de investigación:</td><td>GESAF</td></tr><tr><td>Creado el:</td><td>16/3/2018</td></tr><tr><td>Integrantes:</td><td style="text-align: center;">FREDO</td></tr><tr><td>Evaluadores:</td><td style="text-align: center;">PAISA</td></tr></table>			Nombre:	prueba 1	Estado:	ACTIVO	Categoría:	sistemas de información	Semillero	Linudec	Grupo de investigación:	GESAF	Creado el:	16/3/2018	Integrantes:	FREDO	Evaluadores:	PAISA
Nombre:	prueba 1																	
Estado:	ACTIVO																	
Categoría:	sistemas de información																	
Semillero	Linudec																	
Grupo de investigación:	GESAF																	
Creado el:	16/3/2018																	
Integrantes:	FREDO																	
Evaluadores:	PAISA																	

Imagen 38 Componente de proyecto asignado evaluador

Cada proyecto que se le asigne al evaluador se visualizará como se observa en la imagen anterior, el apartado cuenta con una sección de información del proyecto, en donde se puede ver el nombre del proyecto, estado en que se encuentra, a qué categoría pertenece, semillero o grupo de investigación al cual se registró, la fecha de creación, integrantes y los evaluadores que tenga asignado ese proyecto. En la parte superior cuenta con un apartado que corresponde a un estado, si está en la forma anterior significa que el desarrollador no ha subido la documentación de su proyecto y no ha cambiado el estado a “EVALUACIÓN”, una vez el desarrollador haga lo anterior descrito, el segmento aparecerá de la siguiente forma;



PROYECTOS ASIGNADOS

prueba 1

EVALUACIÓN ▾

Nombre: prueba 1
Estado: EVALUACION
Categoria: sistemas de información
Semillero: Linudec
Grupo de investigación: GESAF
Creado el: 16/3/2018
Integrantes: FREDO
Evaluadores: PAISA

VOLVER A ACTIVAR PROYECTO TERMINAR EVALUACIÓN

Información sobre el proyecto asignado

Imagen 39 Proyecto listo para evaluación, evaluador

Se habilita las opciones de evaluación que al dar clic se despliegan los cuatro módulos evaluativos, como se ve en la imagen a continuación;



Imagen 40 Dropdown List módulos evaluativos

Si se escoge la opción de “MODELACIÓN” el sistema redirigirá al evaluador a la siguiente vista;



MODELACIÓN: PRUEBA 1

DIAGRAMA DE CLASES R	Nombre del tipo de documento
DIAGRAMA DE CASOS DE USO R	
DIAGRAMA DE SECUENCIAS R	
DIAGRAMA DE ACTIVIDADES R	
DIAGRAMA DE DESPLIEGUE R	
MODELO ENTIDAD RELACIÓN R	

Icono que representa el documento que subió el desarrollador

Imagen 41 Módulo evaluativo de documentación, evaluador

En donde el evaluador podrá observar los documentos que subió el desarrollador, si el evaluador da clic sobre los iconos que hay en cada fila correspondiente a los tipos de documentos, se desplegará el siguiente submenú;

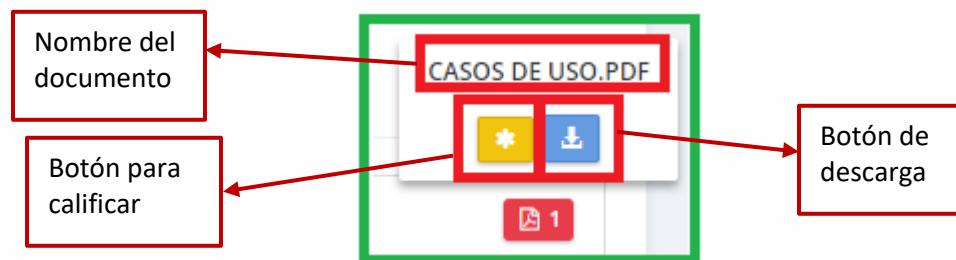
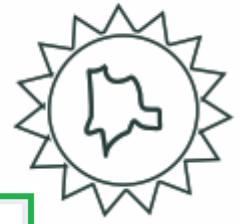


Imagen 42 Sub menú de los documentos

Este submenú cuenta con el nombre del documento que subió el desarrollador, y dos botones, el botón de la derecha descarga el documento y el botón de la izquierda nos redirigirá a la vista en donde se realiza la evaluación de ese documento. La vista de evaluación es la siguiente;



EVALUAR DOCUMENTO: DIAGRAMA DE CASOS DE USO

CalisfotUltimate 1 / 1

Componente desplegado

Visualización del documento

Actores

Los actores representan los roles que pueden incluir usuarios humanos, un hardware externo u otros sistemas

Descripción

Observación

Observación

Guarda calificación

NO VALIDO
GUARDAR

Define si el componente es correcto o incorrecto

Casos de uso

Inclusión de casos de uso

Casos de uso extendidos

Puntos de extensión

Límite del sistema

Componente sin desplegar

Imagen 43 Calificación de documentos

La imagen anterior muestra la estructura de la vista de calificación de documentos, donde cuenta a la izquierda con una sección donde se puede visualizar el documento que subió el desarrollador, en la parte de la derecha, se encuentran los componentes que pertenecen a un tipo de documento, en este ejemplo, al tipo “Casos de uso”, al dar clic en los componentes se desplegará un sub menú que contiene una descripción del componente, un apartado de observación por si el evaluador quiere dejar una recomendación, un botón con dos estados que define si el componente está bien empleado o no, y un botón que guarda los cambios realizados.

Volviendo a la página principal del evaluador y en el apartado de proyectos se escoge la opción de “PLATAFORMA” como se ve en la imagen 40, el sistema redirigirá al evaluador a la siguiente vista;

PLATAFORMA: PROYECTO DE PRUEBA

+ CREAR CASO PRUEBA
Botón para crear un caso prueba

Imagen 44 Vista de módulo de plataforma, evaluador



Como inicio, el desarrollador debe dar clic en el botón “CREAR CASO PRUEBA” y el sistema abrirá el siguiente modal;

Etiqueta	Campo
Nombre del caso prueba	Nombre
Propósito del caso prueba	Propósito
Alcance del caso prueba	Alcance
Límite del caso prueba	Límite
Resultado esperado del caso prueba	Resultado esperado
Criterios del caso prueba	Criterios
Prioridad del caso prueba	Prioridad
Botón para crear el caso prueba	+ CREAR

Imagen 45 Modal crear caso prueba

Diligenciar el modal anterior es necesario para crear un caso prueba, el caso prueba debe corresponder a un caso de uso que el evaluador tenga en su documentación, el desarrollador debe ver en qué casos de uso hay procesos de entrada de datos al sistema y deberá crear el caso de prueba correspondiente, por ejemplo, un caso prueba del login o registro. La descripción para cada campo es la siguiente;

- **Nombre de la prueba:** cada caso de prueba debe tener un nombre que lo identifique, debe ser algo corto y entendible para el desarrollador.
- **Propósito:** cuando se crea un caso de prueba se debe decir el propósito, lo que se propone a realizar especificando un fin, también es un objetivo importante y amplio a largo plazo.
- **Alcance:** en el caso de prueba se debe especificar hasta donde llega el propósito, que es lo que se pretende evaluar y de acuerdo con esto el desarrollador podrá saber hasta dónde tiene que subir la prueba.



- **Resultados esperados:** en esta parte de las especificaciones el evaluador da entender al desarrollador que es lo que espera de la prueba, cuáles son los resultados que se debe obtener al finalizar la prueba.
- **Criterios a evaluar:** el desarrollador debe conocer además del propósito y los resultados esperados todos los criterios del evaluador, son cada una de las pruebas que se van a realizar al caso de prueba, así el desarrollador podrá subir la prueba mostrando estos criterios, por ejemplo, validación de cajas de texto, que no halla inconsistencias con los requerimientos, y que la funcionalidad se cumpla entre otras.
- **Prioridad:** una especificación más es la prioridad, la prioridad es una configuración realizada por el administrador y el evaluador tiene tres opciones para clasificarla según los requerimientos, estos tres tipos son prioridad alta, media y baja, de esta manera les da más importancia o mayor valor a unos casos de prueba respecto a otros.
- **Fecha límite:** cada caso de prueba tiene un tiempo mínimo para poder subir la prueba, si esa fecha se incumple y se vence el plazo de subir la prueba, el desarrollador ya no tendrá acceso a subir la prueba, en ese caso el evaluador tiene la opción de modificar la fecha, pero ya quedaría a su propio criterio.

Una vez diligenciado el documento, el evaluador debe dar clic en el botón “CREAR” y la vista de plataforma se actualizará de la siguiente manera;

The screenshot shows a web-based application interface titled "PLATAFORMA: PROYECTO DE PRUEBA". At the top right, there is a green button labeled "+ CREAR CASO PRUEBA". To the right of the button, three red boxes point to specific elements: "Botón de calificar deshabilitado" (disabled grading button), "Eliminar caso prueba" (delete test case button), and "DETALLES" (details button). Below the button, a red box points to a blue "Registro" button. Another red box points to a red "Ver detalles del caso prueba" (view test case details) button. A red box on the far left points to the text "Caso prueba".

Imagen 46 Vista de módulo de plataforma con caso prueba creado, evaluador

El caso prueba anteriormente creado se muestra con tres opciones, el botón de “ELIMINAR” borra el caso prueba creado, el botón de “CALIFICAR” se encuentra deshabilitado hasta que el desarrollador suba el correspondiente formulario, y botón de “DETALLES”, si se oprime el botón se desplegará una sección que corresponde a los detalles del caso prueba, dicha sección es la siguiente;





PLATAFORMA: PROYECTO DE PRUEBA

+ CREAR CASO PRUEBA

DETALLES CALIFICAR ELIMINAR

Proposito:	Registrar un usuario.
Alcance:	Diligenciar el formulario de registro y enviarlo.
Resultado Esperado:	Registrar un usuario con daos coherentes.
Criterios:	El nombre no puede permitir números ni símbolos, además el correo debe ser coherente y debe estar a prueba de ataques.
Prioridad:	alta
Estado:	evaluar
Plazo:	2018-03-27 00:00:00

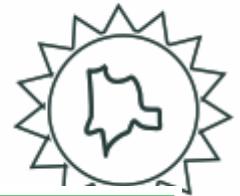
EL ESTUDIANTE NO A SUBIDO EL CASO PRUEBA

Etiqueta informativa

Detalles del caso prueba

Imagen 47 Detalles caso prueba

Desplegando de manera ordenada los detalles del caso prueba junto con una etiqueta que informa que aún el desarrollador no ha subido el correspondiente formulario. La creación del caso prueba es notificada al desarrollador, de esta forma el desarrollador puede subir el formulario correspondiente de forma oportuna, una vez subido el JSON correspondiente al formulario, el caso prueba se actualiza de la siguiente manera;



PLATAFORMA: PROYECTO DE PRUEBA

+ CREAR CASO PRUEBA

Registro

DETALLE CALIFICAR ELIMINAR

Propósito:	Registrar un usuario.
Alcance:	Diligenciar el formulario de registro y enviarlo.
Resultado Esperado:	Registrar un usuario con datos coherentes.
Criterios:	El nombre no puede permitir números ni símbolos, además el correo debe ser coherente y debe estar a prueba de ataques.
Prioridad:	alta
Estado:	evaluar
Plazo:	2018-03-30 20:20:09
Json subido:	Total de Inputs: 4

Botón de calificar habilitado

Información de inputs dentro del JSON

Imagen 48 Caso prueba listo para calificar, evaluador

El botón de calificación se habilitará y aparecerá un apartado donde informa la cantidad de inputs que subió el desarrollador, al dar clic sobre el botón “CALIFICAR” el sistema redirigirá al evaluador a la siguiente vista;



ESCENARIO PRUEBA: REGISTRO

0 BARRA DE PROCESO

PORCENTAJE 0%

Tipo	Nombre	Reglas	Input	Estado
email	email	email required max:50	<input type="text"/>	x
text	name	required	<input type="text"/>	x
password	password	required	<input type="password"/>	x
password	password_confirmation	required	<input type="password"/>	x

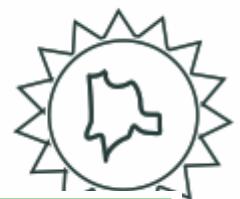
+ CARGAR PRUEBA

Detalles del input

Botón para poner en marcha la prueba

Imagen 49 Módulo de Testing, evaluador

El evaluador en este módulo dispondrá de una barra de proceso, que le indica las veces que debe realizar la prueba, debajo de la barra se disponen de la simulación de los inputs que se encontraron en el formulario en tipo JSON que subió el desarrollador, y al dar clic en el botón “CARGAR PRUEBA” el sistema automáticamente llenará los espacios en la columna Input y en estado saldrá si el campo cumple con las reglas del sistema, se debe ver de la siguiente manera;



ESCENARIO PRUEBA: REGISTRO

0
BARRA DE PROCESO

PORCENTAJE 0%

Tipo	Nombre	Reglas	Input	Estado
email	email	email required max:50	oserna@yahoo.com	✓
text	name	required	dolore	✓
password	password	required	✓
password	password_confirmation	required	✓

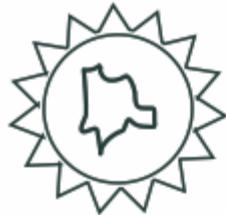
Calificación obtenida

CALIFICACIÓN 100%

+ CARGAR PRUEBA Guardar prueba GUARDAR PRUEBA

Imagen 50 Proceso de Testing

Es necesario que, tras la operación de cargar prueba, el evaluador de clic en el botón para guardar la prueba que realizó, este proceso lo debe repetir hasta que la barra de proceso se llene completamente. Al finalizar, la vista se actualizará de la siguiente manera;



ESCENARIO PRUEBA: REGISTRO

?

30

BARRA DE PROCESO

PORCENTAJE

100%

Tipo	Nombre	Reglas	Input	Estado
email	email	email required max:50	<input type="text"/>	
text	name	required	<input type="text"/>	
password	password	required	<input type="text"/>	
password	password_confirmation	required	<input type="text"/>	

Imagen 51 Proceso de testeo finalizado

La opción de cargar prueba desaparece y el porcentaje llega a su tope que es 100%. En este punto el desarrollador será notificado y podrá ver los resultados en su dashboard.

Volviendo a la página principal del evaluador y en el apartado de proyectos se escoge la opción de “CODIFICACIÓN” como se ve en la imagen 40, el sistema redirigirá al evaluador a la siguiente vista;

Imagen 52 Tabla de Archivos de codificación del evaluador

Dentro del módulo para la evaluación de codificación, luego que el estudiante haya subido la documentación requerida para la posterior calificación los archivos se desplegaran de la siguiente manera

El primer paso es la información que trae la vista para realizar la correcta calificación de los archivos de codificación o Scripts

- Visualizar la lista de archivos con la extensión (".PHP") correspondiente al proyecto.
- Calificar archivo de codificación correspondiente al proyecto
- **Tener en cuenta!!!** Luego de calificar el archivo de codificación correspondiente al proyecto, el botón de calificar desaparecerá y se habilitara un nuevo botón el cual tiene como objetivo verificar una tabla de atributos, ítems y su aprobación o rechazo, en caso de haber realizado la evaluación automática
- **Tener en cuenta!!!** Si se realiza una calificación manual del archivo de codificación correspondiente al proyecto, el botón de modal para abrir la tabla de ítems aparecerá vacío tanto para el evaluador como el estudiante, ya que no se realizó una evaluación autónoma de los filtros correspondientes de los ítems

Imagen 53 Modal ayuda de lista de Scripts



En el modal se encuentran las funciones de la evaluación de codificación, también un botón para cerrar el modal

Volviendo al listado de archivos de codificación, se encuentra una barra de búsqueda para filtrar por el nombre de los archivos, el segundo paso es realizar la calificación de los Scripts, para esto se tiene que oprimir el botón amarillo el cual se redirigirá a la siguiente ventana

The screenshot shows a software interface for evaluating scripts. At the top, there are two buttons: 'Calificación automática' (Automatic Rating) and 'Modal De ayuda' (Help Modal). A green box highlights the title 'EVALUAR DOCUMENTO: 6290_USERCONTROLLER.PHP'. To the left, a large red box highlights the 'Visualización del código fuente' (Source Code Visualization) area, which contains the following PHP code:

```
1 <?php
2 namespace App\Container\Calisoft\Src\Controllers;
3 
4 use Illuminate\Http\Request;
5 use App\Http\Controllers\Controller;
6 use App\Container\Calisoft\Src\User;
7 use App\Container\Calisoft\Src\Repositories\Users;
8 use App\Container\Calisoft\Src\Requests\UserIndexRequest;
9 use App\Container\Calisoft\Src\Requests\UserStoreRequest;
10 use App\Container\Calisoft\Src\Requests\UserSearchEvaluatorsRequest;
11 use App\Container\Calisoft\Src\Requests\UserSearchFreeStudentsRequest;
12 use App\Container\Calisoft\Src\Notifications\UsuarioCreado;
13 
14 class UserController extends Controller
15 {
16 }
```

Below the code, a red box highlights the 'Crear Comentario' (Create Comment) button. To the right, a red box highlights the 'Calificación Manual' (Manual Rating) button. Further right, a red box highlights the 'CALIFICACIÓN AUTOMÁTICA' (Automatic Rating) button. Below these, a table shows item counts and approvals:

Items	Total Del Item	Aprobados Del Item	Calificación
Variables	0	0	0
Clases	0	0	0
Funciones	0	0	0
Constantes	0	0	0
Identación	0	0	0
Comentarios	0	0	0
Espacios De Nombre	0	0	0

At the bottom, a red box highlights the 'ACEPTAR CALIFICACIÓN' (Accept Rating) button.

Imagen 54 Panel de calificación de Scripts

El primer paso es abrir el modal de ayuda para la guía correcta de la evaluación del script seleccionado



Ayuda Del Módulo Para La Evaluación De Archivos De Codificación

Funciones Del Módulo Para La Evaluación De Archivos De Codificación

Pasos para realizar la correcta evaluación del archivo de codificación correspondiente al proyecto

- En caso de no haber leído el estándar de codificación, se recomienda dar click al botón en la parte de debajo de la visualización del código, este desplegará otra ventana mostrando un archivo PDF con el estándar de programación
- Existen 2 métodos de calificación, si escoge **calificación automática** saldrá un mensaje de que el Script ya ha sido evaluado por lo consiguiente está a su criterio si realizar un comentario o no, si desea revisar los puntajes obtenidos por el script refrescar la página o apretar "F5", luego apretar el botón de "realizar calificación" para dirigirse a la tabla de scripts.
- Si escoge la **calificación manual** es importante determinar los ítems que hay en la visualización del código, por lo tanto puede llenar la tabla de manera manual para realizar la correspondiente calificación del código fuente, está en su criterio realizar comentario del archivo o no, por ultimo apretar el botón de "realizar calificación" para dirigirse a la tabla de scripts.

Importante

CERRAR

Imagen 55 Modal de ayuda para Calificar un Script

Volviendo al panel de evaluación del script, se puede visualizar el código a la parte izquierda de la ventana para una completa información sobre la que se evalúa, luego es importante escoger si una evaluación automática o una evaluación manual, para la evaluación automática, presionar el botón que dice calificación automática

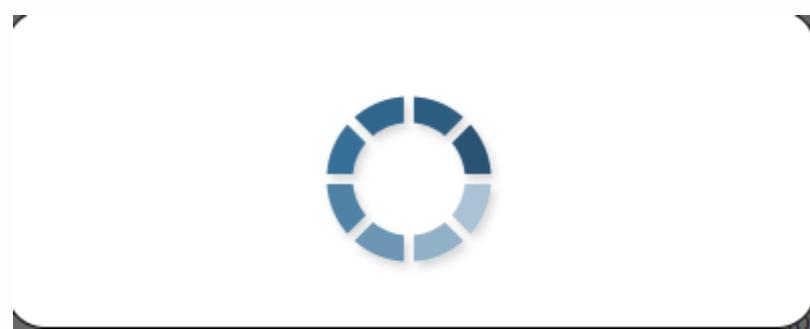


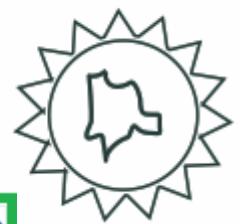
Imagen 56 Ejemplo Block UI

Se mostrará una herramienta de bloqueo de interfaz mientras que envía la petición para realizar la calificación automática, luego de la espera saldrá un mensaje diciendo que el Script ha sido calificado exitosamente, no obstante, la tabla de calificación manual no se modificará automáticamente

Items	Total Del Item	Aprobados Del Item	Calificación
Variables	0	0	0
Clases	0	0	0
Funciones	0	0	0
Constantes	0	0	0
Identacion	0	0	0
Comentarios	0	0	0
Espacios De Nombre	0	0	0

Imagen 57 Panel de Calificación Manual

Si desea observar los resultados solo es recargar la página, no obstante, ya se ha calificado el script, queda bajo criterio si desea editar la calificación de los estándares de codificación manualmente



Items	Total Del Item	Aprobados Del Item	Calificación
Variables	4	4	1
Clases	Total de items	1	1
Funciones	12	Total de items aprobados	Promedio para la calificación
Constantes	0		0
Identacion	13	11	0.85
Comentarios	14	5	0.36
Espacios De Nombre	1	0	0

Imagen 58 Panel de Calificación Manual con Resultados

Luego de recargar la página se mostrarán automáticamente los resultados arrojados por la calificación automática, para realizar cambios o realizar la calificación manual solo es cambiar las cajas de texto del total de ítems y cuantos aprobó en el script, automáticamente general el promedio de la división y guarda en base de datos

Comentario

Campo para la realización de un comentario

ACEPTAR CALIFICACIÓN

Boton de aceptar calificación y guardar comentario

Imagen 59 Panel de comentarios

Para terminar la evaluación del Script es importante determinar si hay falencias en el archivo, por ende, existe la alternativa de creación de un comentario para hacer saber al desarrollador al que se





evalúa cuáles son las correcciones, por último, solo es oprimir el botón de aceptar calificación, el cual mostrara de nuevo la tabla con los archivos de codificación que hacen falta para la evaluación y cambiando el botón de calificación a la muestra de ítems calificados por orden

Nombre Del Archivo	Operaciones
Script calificado 6290_UserController.php	
Script sin calificar 6568_TiposDocumentoController.php	
3567_TestInputsController.php	
3671_TestingController.php	

Imagen 60 Diferencia entre Script calificado y sin calificar

Ahí se determina cual script ya está calificado y ya cual falta por calificar

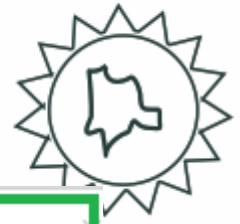
Al presionar el botón azul de ver la calificación de cada ítem se deben tener en cuenta 2 cosas

Cuando no se realiza una calificación automática el panel aparecerá vacío como se muestra en la siguiente imagen

Item	Atributo	Fila	Aprobado

Imagen 61 Tabla de Ítems sin Evaluar Evaluador

Aunque solo es la muestra de lo que se calificó no afecta en la nota del estudiante, cuando se califica de manera autónoma el analizador léxico guarda en base de datos los atributos y los califica por eso se muestran en la siguiente imagen

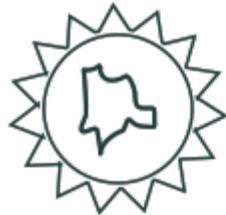


Item	Atributo	Fila	Aprobado
Variables	users	16	✓
Variables	request	30	✓
Variables	user	44	✓
Variables	usuario	60	✓
Clases	UserController	14	✓
Funciones	index	30	✓
Funciones	store	41	✓
Funciones	destroy	60	✓
Funciones	proyectos	68	✓
Funciones	searchFreeStudents	82	✓
Funciones	searchEvaluators	87	✓
Funciones	invitaciones	92	✗

Imagen 62 Tabla de ítems Evaluados

En el modal se muestran los ítems que se evaluó, el atributo evaluado, en que fila se encuentra y si está aprobado o rechazado

Volviendo otra vez a la tabla de los archivos de codificación, se deben calificar todos los archivos ya sean manual o automático, como adición a la vista del evaluador se muestra también el reporte generado por todos los scripts al oprimir el botón de los reportes en la parte superior



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

CALISOFT

Calle 14 con Avenida 15
Universidad de Cundinamarca - Ext. Facatativá
(+57 1) 892 0706 | 892 0707
unicundi@ucundinamarca.edu.co

modulo para la presentación de manuales - Evaluación de codificación

Nombre	6290_UserController.php		
Items	Total	Acertadas	Nota
Variables	4	4	1
Clases	1	1	1
Funciones	12	6	0.5
Constantes	0	0	0
Identacion	13	11	0.85
Comentarios	14	5	0.36
Espacios De Nombre	1	0	0
Observación	script calificado correctamente		

Imagen 63 Reporte del módulo para la evaluación de codificación Evaluador

el reporte generado por todos los scripts, con las observaciones del evaluador, al final del reporte se muestra el porcentaje del índice de cohesión o aceptación que tiene el proyecto frente al módulo para la evaluación de estándares de codificación

Promedio General (Codificación)

71.5%

Imagen 64 Nota final calculando el índice de cohesión o aceptación evaluador

Volviendo a la página principal del evaluador y en el apartado de proyectos se escoge la opción de “BASES DE DATOS” como se ve en la imagen 40, el sistema redirigirá al evaluador a la siguiente vista;



NOMENCLATURA: GESTIÓN DE CALIDAD

```

24 -- -----
25 DROP TABLE IF EXISTS `TBL_Carpark_Dependencias`;
26 CREATE TABLE `TBL_Carpark_Dependencias` (
27   `PK_CD_IdDependencia` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
28   `CD_Dependencia` varchar(50) CHARACTER SET utf8mb4 COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
29   `created_at` timestamp(0) NULL DEFAULT NULL,
30   `updated_at` timestamp(0) NULL DEFAULT NULL,
31   PRIMARY KEY (`PK_CD_IdDependencia`) USING BTREE
32 ) ENGINE = InnoDB CHARACTER SET = utf8mb4 COLLATE = utf8mb4_unicode_ci ;
33 --
34 -- Records of TBL_Carpark_Dependencias
35 INSERT INTO `TBL_Carpark_Dependencias` VALUES (1, 'Administrativo', '2018-01-01');
36 INSERT INTO `TBL_Carpark_Dependencias` VALUES (2, 'Profesor(a)', '2018-01-01');
37

```

CALIFICACIÓN AUTOMÁTICA

Información			
Componente	Totales	Aprobados	Calificación
Base de Datos	0	0	0
Esquemas	0	0	0
Tablas	0	0	0
Vistas	0	0	0
Llaves Primarias	0	0	0
Llaves Foraneas	0	0	0
Campo Descripción	0	0	0
Campo ValorMoneda	0	0	0
Campo Observaciones	0	0	0

Calificación Total: NAN

La vista general del módulo de base de datos se compone en, un modal de ayuda, en un visor de código SQL, en un botón que hará la calificación automática sin antes preguntar si se está seguro de hacer dicha calificación y un apartado donde sale una información general de los componentes, los totales, los aprobados y su respectiva calificación, donde sobresalen unos inputs donde el evaluador podrá hacer la calificación manual

NOMENCLATURA: GESTIÓN DE CALIDAD

```

24 -- -----
25 DROP TABLE IF EXISTS `TBL_Carpark_Dependencias`;
26 CREATE TABLE `TBL_Carpark_Dependencias` (
27   `PK_CD_IdDependencia` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
28   `CD_Dependencia` varchar(50) CHARACTER SET utf8mb4 COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
29   `created_at` timestamp(0) NULL DEFAULT NULL,
30   `updated_at` timestamp(0) NULL DEFAULT NULL,
31   PRIMARY KEY (`PK_CD_IdDependencia`) USING BTREE
32 ) ENGINE = InnoDB CHARACTER SET = utf8mb4 COLLATE = utf8mb4_unicode_ci ;
33 --
34 -- Records of TBL_Carpark_Dependencias
35 INSERT INTO `TBL_Carpark_Dependencias` VALUES (1, 'Administrativo', '2018-01-01');
36 INSERT INTO `TBL_Carpark_Dependencias` VALUES (2, 'Profesor(a)', '2018-01-01');
37

```

Calificación Automática

CALIFICACIÓN AUTOMÁTICA

Modal Ayuda

Información			
Componente	Totales	Aprobados	Calificación
Base de Datos	0	0	0
Esquemas	0	0	0
Tablas	0	0	0
Vistas	0	0	0
Llaves Primarias	0	0	0
Llaves Foraneas	0	0	0
Campo Descripción	0	0	0
Campo ValorMoneda	0	0	0
Campo Observaciones	0	0	0

Calificación Total: NAN

Ayuda Visualización Código SQL

Calificación Manual

El modal de ayuda guiará al evaluador en los pasos de cada calificación.



Ayuda Módulo Calificar Archivo Base de Datos

Funciones Módulo Calificar Archivo Base de Datos

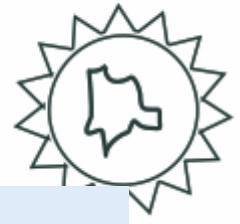
- Visualizar el archivo SQL para realizar la calificación.
- Asignar el numero total de componentes encontrados en el archivo SQL.
- Asignar el numero de componentes que se encuentran bien, segun el estandar establecido para la calificación adecuada.
- Automaticamente se realizara la calificacion de cada componente y su nota total del archivo.
- Podra agregar una observación al final de la calificación.



El botón de calificación automática arroja un modal que le dice al evaluador, si está seguro de hacer la calificación automática, con el respectivo botón de calificar y con el botón de cancelar.



Al ejecutar la calificación automática nos saldrá un modal con la calificación de cada ítem del código SQL, mediado por los estándares dados por el mismo evaluador o administrador del software, los resultados de cada ítem son guardados en la base de datos para que consiguiente, el software genere la calificación correspondiente del código SQL.



Calificación Nomenclatura Base de datos - Proyecto: "Gestion de Calidad"

CALIFICACIÓN AUTOMÁTICA

Palabras Reservadas SQL	Total	Palabras Encontradas	Total
CREATE DATABASE	0	BDS_	0
CREATE SCHEMA	0	SCH_	0
CREATE TABLE	7	CREATE TABLE `TBL_	6
VIEWS	0	VWS_	0
PRIMARY KEY	7	PRIMARY KEY (`PK_	6
FOREIGN KEY	3	FOREIGN KEY (`FK_	3
PGS_	0	PGS_	0
CTB_	0	CTB_	0
PSN_	0	PSN_	0
Total Palabras Reservadas del SQL:		Total Palabras Encontradas del SQL:	
17		15	

¡Advertencia!

El proyecto: "Gestion de Calidad", Fue calificado correctamente.

Proyecto Calificado
Correctamente

ACEPTAR!

Si no se generó ningún error, saldrá un modal dando una advertencia, el cual dirá que el proyecto fue calificado correctamente.



Información

Componente	Totales	Aprobados	Calificación
Base de Datos	0	0	0
Esquemas	0	0	0
Tablas	7	6	4.29
Vistas	0	0	0
Llaves Primarias	7	6	4.29
Llaves Foraneas	3	3	5.00
Campo Descripcion	0	0	0
Campo ValorMoneda	0	0	0
Campo Observaciones	0	0	0

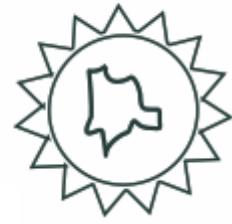
Calificación Total: 4.53

Por otra parte, en la calificación manual el evaluador, podrá editar cada input o caja de texto, apoyándose del visualizador de código, para generar la calificación automática correcta. Sin embargo, cualquier calificación que seleccione el evaluador es válida, cada calificación llegara a una misma conclusión, teniendo en cuenta que es más confiable realizar la calificación automática.

La calificación total que genera el software, es la suma de la calificación de cada ítem, teniendo en cuenta que cada ítem tiene un valor diferente, dependiendo el estándar que se esté manejando en ese momento.

Una vez se hayan realizado todas las evaluaciones en los diferentes módulos, el evaluador cuenta con dos opciones sobre el proyecto;





Prueba 1		EVALUACIÓN ▾
Nombre:	Prueba 1	
Estado:	EVALUACION	
Categoría:	sistemas de información	
Semillero	Linudec	
Grupo de investigación:	GESAF	
Creado el:	7/3/2018	
Integrantes:	FREDO	
Evaluadores:	PAISA	
VOLVER A ACTIVAR PROYECTO		TERMINAR EVALUACIÓN

Imagen 65 Proceso final de calificación de proyectos

Una de ellas es habilitar el proyecto para que el estudiante pueda hacer las correcciones que el evaluador le haya puesto, para ello debe dar clic en el botón “VOLVER A ACTIVAR EL PROYECTO”, o finalizar el proceso de evaluación dejando la calificación que haya obtenido, para ello debe dar clic en el botón “TERMINAR EVALUACIÓN”, al oprimir este botón se finaliza el proceso de evaluación y el estudiante será notificado y podrá ver sus resultados en su dashboard.

4.3.5. Desarrollador

El desarrollador es el usuario encargado de subir toda la documentación referente a su proyecto a la plataforma, la documentación engloba diagramas, bases de datos, código fuente y estructura de los formularios que emplee su proyecto, el sistema guiará al desarrollador para que realice un correcto uso de la plataforma. Al momento en que el desarrollador se registre en la página principal, el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;



The screenshot shows the CALISOFT dashboard. On the left sidebar, there are several menu items: 'Home' (with a house icon), 'Registro Proyecto' (with a pencil icon, highlighted with a red box), 'Porcentajes' (with a percentage icon, also highlighted with a red box), 'Categorías', 'Codificación', and 'Bases de Datos'. Below these are 'Estandares' (with a document icon, highlighted with a red box) and 'Codificación', 'Base de Datos'. At the top right, there is a 'Crear proyecto' button (highlighted with a red box). In the center, under the heading 'PROYECTO DE GRADO', it says 'Todavía no ha creado una propuesta de proyecto, puede crear la Aquí.' (You have not created a project proposal yet, you can create it here.) Below this, there are two sections: 'Sección informativa de porcentajes' (highlighted with a red box) and 'Sección informativa de estándares' (highlighted with a red box). At the bottom right of the main content area, there is another 'Crear proyecto' button (highlighted with a red box). The footer of the page includes the text '2018 © Metronic Theme By | Calisoft'.

Imagen 66 Dashboard del desarrollador

Las secciones informativas de estándares y porcentajes corresponden a las mismas vistas explicadas anteriormente en el apartado del evaluador. El desarrollador como paso inicial, deberá crear su proyecto, para ello puede dar clic en el apartado izquierda en el ícono de un lápiz, o en el enlace que se encuentra en zona central de la página principal, ambos hipervínculos redirigirán al desarrollador a la siguiente vista;



REGISTRO PROYECTO

Nombre del proyecto registrar

Nombre del proyecto

Categoría

sistemas de información

Semillero

Linudec

Grupo de investigación

GESAF

ENVIAR

Botón para registrar el proyecto

Catergoria en la que se encuentra el proyecto

Grupo de investigación en el que se encuentra el proyecto

Imagen 67 Registro del proyecto

El nombre del proyecto debe ser único y debe corresponder al nombre del proyecto que vaya a registrar, en la sección de categoría debe seleccionar a qué categoría pertenece su proyecto, al igual que en la sección de semillero y grupo de investigación, al haber digitado el nombre del proyecto y asignado los grupos a los que pertenezca, debe dar clic en el botón enviar para crear su proyecto. Una vez creado la página principal de su dashboard se vera de la siguiente manera;



The screenshot shows a user interface for managing a project. On the left, under 'PROYECTO', there are fields for 'Nombre' (Projecto de prueba), 'Estado' (CREACION), 'Categoria' (sistemas de información), 'Semillero' (Linudec), 'Grupo de investigación' (GESAF), and 'Creado el:' (29/3/2018). Below these are three buttons: 'ENVIAR PROPUESTA' (highlighted in blue), 'EDITAR DATOS' (highlighted in orange), and 'ELIMINAR' (highlighted in red). On the right, under 'INTEGRANTES', it shows 'johan - johan@flix.co'. Below that is a section for 'INVITADOS' with a button '+ Invitar'. Red boxes and arrows point to various elements: 'Información general del proyecto' points to the project details; 'Botón para enviar el proyecto como propuesta' points to the 'ENVIAR PROPUESTA' button; 'Editar datos del proyecto' points to the 'EDITAR DATOS' button; 'Integrantes del proyecto' points to the 'INTEGRANTES' section; 'Desarrolladores invitados a ser parte del proyecto' points to the '+ Invitar' button; and 'Botón para invitar a otros desarrolladores' points to the '+ Invitar' button in the 'INVITADOS' section. A final arrow points from the 'ELIMINAR' button to 'Botón para eliminar proyecto'.

Imagen 68 Proyecto listo para enviarlo como propuesta

En la sección superior izquierda se encuentran los datos generales del proyecto, y abajo se encuentran una serie de botones que corresponden a; enviar el proyecto como propuesta con los datos que se aprecian en la parte de arriba, editar los datos del proyecto y eliminar proyecto. En la parte superior derecha se encuentra una sección que corresponde a los desarrolladores que forman parte del proyecto, si usted tiene un compañero desarrollador, deberá dar clic en el botón invitar que se encuentra en la sección de abajo. Una vez dado clic se desplegará el siguiente Modal;

The screenshot shows a modal window titled 'Invitar Usuario'. It has a search bar with the placeholder 'Buscar' and a result list showing 'Fabian - Fabian@email.com'. At the bottom right of the modal is a blue button labeled 'INVITAR'. Red boxes and arrows point to: 'Buscar un desarrolladore en específico' points to the search bar; 'Invitar desarrollador a su proyecto' points to the 'INVITAR' button.

Imagen 69 Modal invitar usuario

En donde podrá buscar en particular a un usuario desarrollador que se encuentre registrado en la plataforma y dando clic en el botón “INVITAR” sobre la fila del usuario que deseé invitar, el sistema enviará una notificación al usuario invitado y su página principal se actualizará de la siguiente forma;



PROYECTO DE GRADO

PROYECTO	
Nombre:	Proyecto de prueba
Estado:	CREACION
Categoría:	sistemas de información
Semillero	Linudec
Grupo de investigación:	GESAF
Creado el:	29/3/2018

INTEGRANTES	
johan - johan@flix.co	

INVITADOS	
Fabian - Fabian@email.com	+ Invitar

ENVIAR PROPUESTA
EDITAR DATOS
ELIMINAR

Imagen 70 Usuarios invitados

De esa forma se puede apreciar los usuarios desarrolladores que se encuentran invitados al proyecto, a los usuarios a quienes se les envíen notificaciones, se les mostrará la siguiente vista en la sección de notificaciones;

INVITACIONES

Aceptar invitación al proyecto

El proyecto **Proyecto de prueba**, a enviado una solicitud, para que haga parte del equipo de trabajo.

Rechazar invitación

ACEPTAR
RECHAZAR

Imagen 71 Aceptar invitación



En donde el usuario invitado tiene la decisión de incorporarse al proyecto al que se le invito, o no, si escoge la opción de aceptar la invitación, automáticamente aparecerá el proyecto en su página principal y la vista al usuario que envió la invitación se actualizará de la siguiente manera;

The screenshot shows a project management interface with a green border. On the left, under 'PROYECTO' (Project), there are details: Nombre: Proyecto de prueba, Estado: CREACION, Categoría: sistemas de información, Semillero: Linudec, Grupo de investigación: GESAF, and Creado el: 29/3/2018. Below these are three buttons: ENVIAR PROPUESTA (Send Proposal), EDITAR DATOS (Edit Data), and ELIMINAR (Delete). On the right, under 'INTEGRANTES' (Members), two users are listed: Fabian - Fabian@email.com and johan - johan@flix.co. Below this is a 'INVITADOS' (Invited) section with a '+ Invitar' (Invite) button. A red box highlights the 'INTEGRANTES' section, and a red arrow points from it to a callout box labeled 'Sección de integrantes actualizada' (Updated Members section).

Imagen 72 Sección de integrantes actualizada

Informando qué usuarios hacen parte del proyecto. Al verificar los datos del proyecto y sus integrantes, el desarrollador debe dar clic en el botón “ENVIAR PROPUESTA”, el sistema notificará al administrador y este procederá a aceptar o rechazar el proyecto, si el proyecto es aceptado, el administrador procederá a asignar evaluadores al proyecto y la vista principal del desarrollador se actualizará de la siguiente forma;



The screenshot shows the CALISOFT software interface. On the left, a sidebar menu has three sections highlighted with red boxes and arrows pointing to callout boxes:

- Apartado para subir documentación del proyecto (Section for uploading project documentation)
- Apartado para modelar la base de datos del proyecto (Section for modeling the project database)
- Botón para cambiar el estado del proyecto a "Evaluación" (Button to change the project status to "Evaluation")

The main central area displays a "PROYECTO DE GRADO" (Degree Project) card with the following details:

PROYECTO	
Nombre:	Proyecto de prueba
Estado:	ACTIVO
Categoría:	sistemas de información
Semillero:	Linudec
Grupo de investigación:	GESAF
Creado el:	29/3/2018

REALIZAR EVALUACIÓN button (highlighted with a red box)

EVALUADORES section (highlighted with a red box) containing the email: Paisa - paisa@mail.com

Evaluadores asignados (Assigned evaluators) callout box (highlighted with a red box).

Imagen 73 Proyecto listo para evaluación

En donde se podrá ver los evaluadores asignados, al lado izquierdo se habilitarán las secciones de documentación y modelación de base de datos, y en la parte central se activará un botón para modificar el estado del proyecto a “Evaluación” una vez modificado el estado, ya no se podrá cambiar el estado ni modificar la documentación. Como primer paso, el desarrollador debe subir los diagramas de su proyecto, para ello debe ir a la sección de documentos y dar clic en “Modelación” y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;



The screenshot shows a list of document types with red boxes highlighting specific elements:

- A red box surrounds the first five items: **DIAGRAMA DE CLASES**, **R**; **DIAGRAMA DE CASOS DE USO**, **R**; **DIAGRAMA DE SECUENCIAS**, **R**; **DIAGRAMA DE ACTIVIDADES**, **R**; and **DIAGRAMA DE DESPLIEGUE**, **R**.
- An arrow points from this red box to a callout box containing the text: **Tipos de diagramas que deben adjuntar**.
- A red box surrounds the **+ SUBIR DOCUMENTO** button.
- An arrow points from this red box to a callout box containing the text: **Botón para subir un documento**.

Imagen 74 Vista de documentación, desarrollador

La vista mostrará los tipos de documentos que debe subir el desarrollador y en la parte inferior se sitúa un botón que al oprimirlo desplegará un modal que será necesario para subir la documentación, la vista del modal es la siguiente;

The modal window has the following highlighted sections:

- A red box surrounds the **Tipo de documento** dropdown menu, which currently displays **Diagrama de clases**.
- A red box surrounds the **Arrastre sus archivos aquí** input field.
- An arrow points from this red box to a callout box containing the text: **Sección para arrastrar los documentos**.
- A red box surrounds the sidebar on the left labeled **Escoger el tipo de documento que va a subir**.

Imagen 75 Modal para subir documentación

El modal cuenta con dos secciones, una para escoger el tipo del documento que va a subir, y una segunda sección que por la cual usted podrá subir la documentación a la plataforma, sólo basta que arrastre el documento en formato “Pdf.” Y el sistema automáticamente subirá a la base de datos el



documento, sólo tenga en cuenta que antes de arrastrar el documento debe seleccionar el tipo al que corresponda. Una vez subido un documento la vista se actualizará de la siguiente forma;



Imagen 76 Opciones de la documentación

Aparecerá una barra de progreso en la parte superior que una vez llena, significará que el desarrollador ha subido todos los documentos requeridos para el sistema, en cada fila de los tipos de documentos aparecerá un ícono que representa a un documento que subió el desarrollador, y al dar clic sobre él, se desplegará un menú con tres botones, uno para editar el documento, otra para eliminar el documento y el tercero para descargar el documento.

Como segundo paso, el desarrollador debe subir los archivos correspondientes al módulo para la evaluación de estándares de codificación, para ello debe ir a la sección de documentos y dar clic en "Codificación" y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista





The screenshot shows the 'DOCUMENTOS DE CODIFICACIÓN' (Coding Documents) module. At the top, there's a breadcrumb navigation: Home > DocumentosCodificación. Below it, a header with the module name. A search bar labeled 'Buscar' is on the right. To its left is a 'Barra de búsqueda de archivos' (File search bar). In the top right corner are 'Actions' buttons. A red box highlights the 'BUSCAR' button. Another red box highlights the 'MODAL DE AYUDA' (Help Modal) button. A third red box highlights the 'SUBIR DOCUMENTOS' (Upload Document) button. Arrows point from the labels to their respective elements.

Imagen 77 Primera Vista del módulo de codificación

En la vista se encuentra una barra de búsqueda de archivos que ayuda al desarrollador a filtrar la búsqueda por una palabra, también encontrara un modal de ayuda que al presionar se desplegará un menú de ayuda y un botón de cerrar para cerrar el modal

The screenshot shows a help modal titled 'Ayuda Módulo Subir Archivos De Codificación'. Inside, a dark green header bar contains the title 'Funciones Módulo Subir Archivos PHP'. Below it is a list of functions:

- Subir los archivos correspondientes de codificación con la extensión ("PHP")
- Visualizar el código fuente correspondiente a el archivo ("PHP")
- Eliminar el archivo correspondiente de codificación cargado para la calificación

At the bottom right of the modal is a 'CERRAR' (Close) button. Red boxes highlight the 'Funciones Módulo Subir Archivos PHP' header, the list of functions, the 'CERRAR' button, and the 'Ayuda Módulo Subir Archivos De Codificación' title. Arrows point from the labels to their respective elements.

Imagen 78 Modal de ayuda para subir archivos de codificación

Volviendo a la vista actual para subir los archivos correspondientes a él módulo de codificación es oprimir el botón de subir documentos, luego se desplegará un dropzone con la siguiente ventana

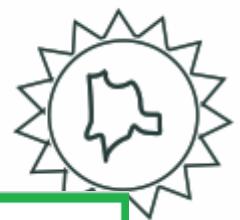


Imagen 79 Panel de carga para subir Archivos de codificación

En este caso se puede arrastras los archivos con la extensión (.PHP) o dando click en el dropzone se despegará una ventana de búsqueda para los archivos, luego



Imagen 80 Panel de Carga con Archivos de codificación



Luego de haber cargado los archivos de codificación correctamente se desplegará una tabla con el listado de archivos

DOCUMENTOS DE CODIFICACIÓN		
Mostrar	5	Buscar
Nombre Del Archivo	Estado	Operaciones
6290_UserController.php	sin calificar	
6568_TiposDocumentoController.php		
3567_TestInputsController.php		
3671_TestingController.php	sin calificar	

+ SUBIR DOCUMENTOS

Imagen 81 tabla de listado de archivos de codificación estudiante

El estado del archivo cambia respectivamente luego que el profesor asignado se encargue de realizar la calificación del script, existen 2 operaciones para realizar, con el documento, la primera es eliminar el script para no ser calificado, en caso de subirlo erróneamente, se desplegará la siguiente ventana

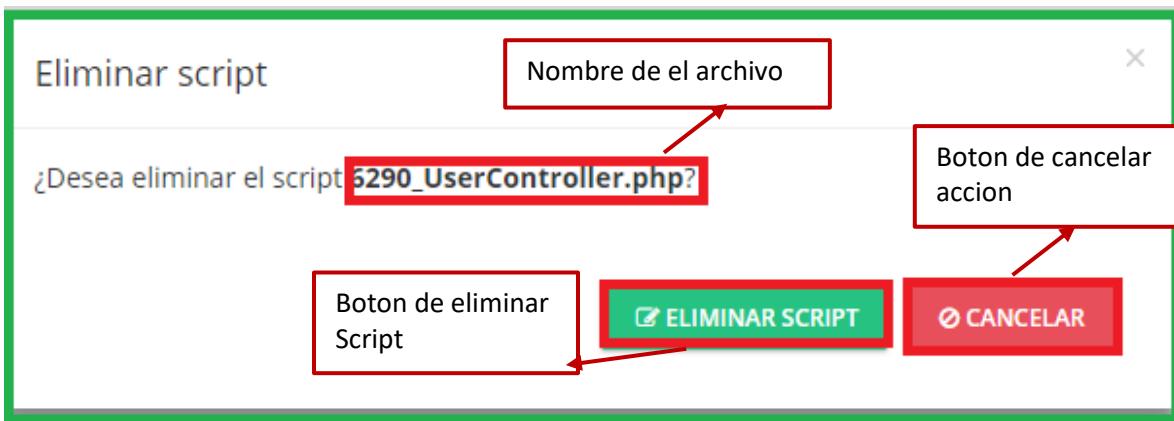


Imagen 82 Modal para eliminar un Script

Trae el nombre del archivo para verificar el archivo seleccionado sea correcto, en el modal hay 2 botones eliminar script correctamente o cancelar acción y volver a la tabla de scripts



Volviendo a la tabla de scripts, la segunda operación es el modal de visualización del código fuente, presionando el botón azul con el ojo se desplegará la siguiente vista

The screenshot shows a code editor window titled "6290_UserController.php". The code is as follows:

```
65 /**
66 * Retorna el proyecto del usuario logeado
67 */
68 public function proyectos()
69 {
70     return request()->user()->proyectos()->with(
71         'semillero',
72         'categoria',
73         'grupoDeInvestigacion',
74         'usuarios'
75     )->get();
76 }
77
78 /**
79 * Retorna los estudiantes que no tienen
```

A red box highlights the first two lines of the code. A red callout box labeled "Visualizacion del codigo" points to the highlighted area.

Imagen 83 Panel de Visualización del código del desarrollador

Como tercer paso, el desarrollador debe subir el archivo SQL correspondiente a su proyecto, esto será verificado por el evaluador del proyecto, para ello debe ir a la sección de documentos y dar clic en “Base de Datos” y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;

The screenshot shows a table with three columns: "Nombre Del Archivo", "Base de Datos", and "Operaciones". A blue button labeled "+ SUBIR DOCUMENTO" is located below the table. A red callout box labeled "Boton para subir Archivo SQL" points to this button. To the right of the table, there is a "Modal de Ayuda" button, which is also highlighted with a red box and has a red arrow pointing to it from the left.

Imagen 84 Primera Vista del módulo de codificación

En la vista se encuentra un modal, que al presionar se desplegará un menú de ayuda y un botón de cerrar para cerrar el modal.



Ayuda Modulo Subir Archivo Sql

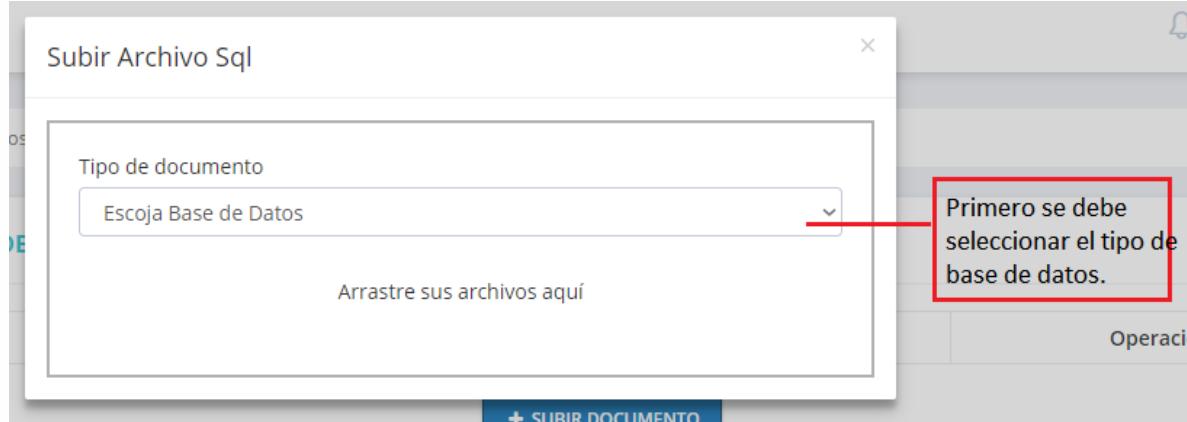
Funciones Modulo Subir Archivo Sql

- Subir archivo de bases de datos con extensión (.SQL), solo permite cargar un archivo para la calificación del código.
- Visualizar el código SQL que se a cargado previamente.
- Eliminar el archivo de bases de datos cargado para la calificación.



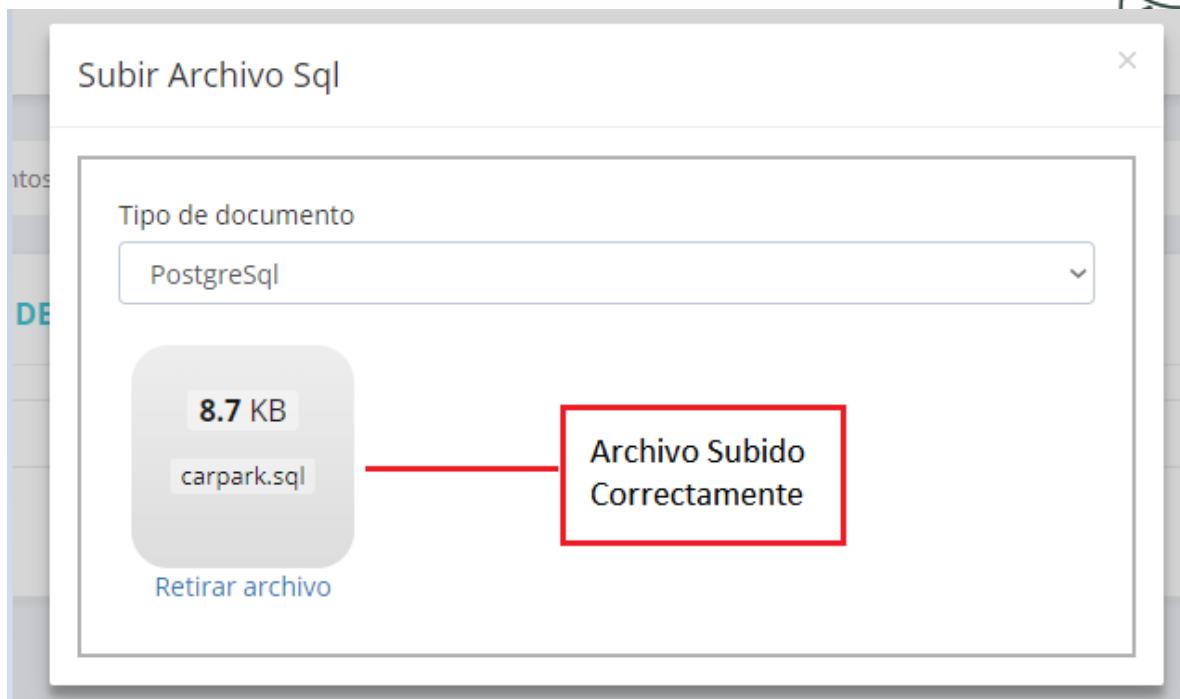
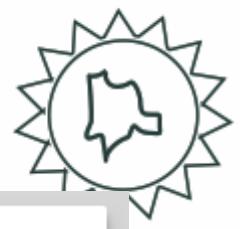
Imagen 85 Modal de ayuda para subir archivos de codificación

En la vista se encuentra un botón que permite subir el archivo SQL, y el cual genera la siguiente vista en un modal.



Teniendo en cuenta, el tipo de base de datos, y que la extensión del archivo tenga que ser ".SQL".

Sin omitir que primero se selecciona el tipo de base de datos y después si se puede arrastrar o subir el archivo.



Cuando en la vista aparezca el peso del archivo y el nombre del archivo, esto quiere decir que se subió correctamente.

DOCUMENTO DE BASE DE DATOS		
Nombre Del Archivo	Base de Datos	Operaciones
8069_carpark.sql Archivo SQL subido	PostgreSQL Base de datos seleccionada	 Visualizar Archivo SQL Eliminar Archivo

Después de haber subido correctamente el archivo, aparece una vista, que contiene el nombre del archivo SQL que se subió, el tipo de base de datos que se seleccionó y unas operaciones que son, visualizar el archivo SQL o eliminar el archivo SQL.



8069_carpark.sql

Visualización Código
Fuente SQL

```
42 -- Table structure for TBL_Carpark_Estados
43 -----
44 DROP TABLE IF EXISTS `TBL_Carpark_Estados`;
45 CREATE TABLE `TBL_Carpark_Estados` (
46   `PK_CE_IdEstados` int(10) UNSIGNED NOT NULL AUTO_INCREMENT,
47   `CE_Estados` varchar(20) CHARACTER SET utf8mb4 COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
48   `created_at` timestamp(0) NULL DEFAULT NULL,
49   `updated_at` timestamp(0) NULL DEFAULT NULL,
50   PRIMARY KEY (`PK_CE_IdEstados`) USING BTREE
51 ) ENGINE = InnoDB AUTO_INCREMENT = 3 CHARACTER SET = utf8mb4 COLLATE = utf8mb4_unicode_ci ROW_FORMAT = Dyn
52
53 -----
54 -- Records of TBL_Carpark_Estados
55 -----
56 INSERT INTO `TBL_Carpark_Estados` VALUES (1, 'Activo', '2018-04-11 17:40:02', '2018-04-11 17:40:02');
57 <
```

La Visualización del archivo le permite al alumno o desarrollador, estar seguro, si el archivo SQL que subió si fue subido correctamente a la base de datos.

De igual manera el desarrollador, podrá eliminar el archivo por si es necesario alguna corrección, teniendo en cuenta que el proyecto ya no esté en fase de calificación, por lo cual no dejara eliminar o subir un nuevo archivo.



Como cuarto paso, el desarrollador dispondrá de una interfaz gráfica, que le permitirá, diseñar y modelar la base de datos del proyecto correspondiente, esta herramienta es de uso opcional, para ello debe dar clic a la sección de Modelación Base de Datos y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;

■ DISEÑO Y MODELACIÓN DE BASE DE DATOS

- ▲
- GUARDAR BASE DE DATOS
- OPCIONES
- AGREGAR TABLA
- EDITAR TABLA
- CLAVES
- ELIMINAR TABLA
- LIMPIAR TABLAS

- AGREGAR CAMPO
- EDITAR CAMPO
- ARRIBA
- ABAJO
- CREAR CLAVE FORÁNEA
- CONECTAR CLAVE FORÁNEA

Esta vista tiene como fin ayudarle al estudiante o desarrollador en su diseño de la base de datos, teniendo en cuenta que este mismo le generara el código SQL, y si el desarrollador lo dispone, puede usar el código SQL, para hacer su calificación o evaluación en el módulo de base de datos.





DISEÑO Y MODELACIÓN DE BASE DE DATOS

A screenshot of a database design interface. On the left, there's a vertical toolbar with several options: GUARDAR BASE DE DATOS, OPCIONES, AGREGAR TABLA, EDITAR TABLA, CLAVES, ELIMINAR TABLA, LIMPIAR TABLAS, AGREGAR CAMPO, EDITAR CAMPO, ARRIBA, ABAJO, CREAR CLAVE FORÁNEA, CONECTAR CLAVE FORÁNEA, and ELIMINAR CLAVE FORÁNEA. In the center, a modal window titled "Editar tabla" is open, showing the table name "TBL_Usuarios" in a text input field and a large empty text area for comments. At the bottom of the modal are two buttons: "ACEPTAR" (Accept) and "CANCELAR" (Cancel).

La anterior, es una vista el cual permite dar a conocer que la interfaz es muy intuitiva a la hora de hacer uso de alguna herramienta, como lo es crear tablas, campos, llaves foráneas, o para generar el código SQL.

A screenshot of a database design interface. The left sidebar has the same set of tools as the previous screenshot. In the center, a table structure is shown with the primary key "id" highlighted in yellow. Below the table, a modal window titled "Guardar Base de Datos" contains a "GENERAR SQL" button. The SQL code generated is:

```
-- --
-- ALTER TABLE `TBL_Usuario` ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8
-- COLLATE=utf8_bin;

-- --
-- Test Data
-- --

-- INSERT INTO `TBL_Usuario` (`id`) VALUES
-- ('');
```



Una vez subida toda la documentación del proyecto, el desarrollador debe proceder a la página principal de su dashboard y dar clic en el Botón “REALIZAR EVALUACIÓN”, de esta forma se cambia el estado del proyecto, el evaluador es notificado y procederá a revisar toda la documentación que el desarrollador subió al sistema. Tenga en cuenta que una vez modificado el estado del proyecto no podrá realizar ningún cambio a la documentación. La vista principal del desarrollador se actualizará de la siguiente forma;

The screenshot shows the CALISOFT dashboard interface. On the left, there's a sidebar with sections like 'Evaluación' (highlighted with a red box), 'Modelación', 'Plataforma', 'Base Datos', and 'Codificación'. Below these are 'Porcentajes' and 'Estandares'. The main content area is titled 'PROYECTO DE GRADO' and displays project details: Nombre: Proyecto de prueba, Estado: EVALUACION (highlighted with a red box), Categoría: sistemas de información, Semillero: Linudec, Grupo de investigación: GESAF, and Creado el: 29/3/2018. To the right, there are sections for 'INTEGRANTES' (Fabian - Fabian@email.com, johan - johan@flix.co) and 'EVALUADORES' (Paisa - paisa@mail.com). A red box labeled 'Estado del proyecto' highlights the 'EVALUACION' status in the project details. Another red box labeled 'Sección de evaluación' points to the 'Evaluación' section in the sidebar.

Imagen 84 Proyecto en estado de evaluación

Modificando el estado a “EVALUACIÓN” y agregando una sección de evaluación, donde el desarrollador podrá ver los resultados de la evaluación del evaluador sobre su documentación. Para ver los resultados de los diagramas, el desarrollador debe dirigirse a la sección de evaluación y dar clic en el apartado de “Modelación” y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;



Porcentaje del total de evaluación

EVALUACION DE MODELADO

Total: 92 %

Casos de uso.pdf (Diagrama de casos de uso) 100%

Casos de uso.pdf (Diagrama de clases) 73%

Casos de uso.pdf (Diagrama de secuencias) 100%

Casos de uso.pdf (Diagrama de actividades) 93%

Casos de uso.pdf (Diagrama de despliegue)

Casos de uso.pdf (Modelo Entidad Relación)

Nombre del documento



Reporte

Nombre del documento y tipo de diagrama al que pertenece

Casos de uso.pdf Total: 100%

Paisa

Actores

Casos de uso

Inclusión de casos de uso

Casos de uso extendidos

Puntos de extensión

Límite del sistema

Nombre del evaluador

Porcentaje de evaluación

Calificación de los componentes

Imagen 85 Vista de resultados de evaluación de modelado, desarrollador

En donde puede observar la calificación que cada evaluador ha hecho sobre sus diagramas, donde puede dar clic en cada uno de los hipervínculos de la derecha y automáticamente se actualizará el apartado de la derecha, mostrando el nombre del evaluador que realizó la evaluación y los componentes que aprobó o reprobó, en la parte superior puede observar el porcentaje total que llevan los diagramas evaluados, además, si desea descargar un reporte de su evaluación, puede dar clic en el ícono con forma de hoja que se encuentra en la parte superior derecha y automáticamente se descargará un reporte con el formato de la Universidad de Cundinamarca. La estructura del reporte es la siguiente;

REPORTE

Para la sección de evaluación de plataforma, el desarrollador debe de realizar unos pasos, ir a la sección de evaluación y dar clic en el apartado de plataforma, a continuación, el sistema lo redirecccionará a la siguiente vista;



The screenshot shows the CALISOFT software interface. On the left, there's a sidebar with 'CALISOFT' at the top, followed by 'Home', 'Porcentajes', and 'Estandares'. The main area has a title 'PLATAFORMA: PROYECTO DE PRUEBA'. Below it, a table lists details under the 'Registro' tab:

Registro	
Propósito:	Registrar un usuario.
Alcance:	Diligenciar el formulario de registro y enviarlo.
Resultado Esperado:	Registrar un usuario con daos coherentes.
Criterios:	El nombre no puede permitir números ni símbolos, además el correo debe ser coherente y debe estar a prueba de ataques.
Prioridad:	alta
Estado:	evaluar
Plazo:	2018-03-27 00:00:00

Below the table, there's a 'Formulario' section with a large input field, followed by a 'Formulario en formato JSON' button. At the bottom, there's a 'SIGUIENTE' button and a 'Botón para interpretar el texto JSON' button.

Imagen 86 Vista caso pruebas, desarrollador

Sólo se puede acceder a este apartado cuando un evaluador crea un caso prueba, en ese momento el desarrollador es notificado y sabrá que ya puede ingresar a este módulo. En este módulo el desarrollador puede ver todos los caso prueba que se creen, por medio de los detalles podrá tener una idea más clara de los propósitos que espera el evaluador, en este ejemplo el caso prueba corresponde a un registro, entonces, el desarrollador debe ir por medio del navegador a la página donde se encuentre el formulario de registro de su proyecto, una vez estando sobre la página, se debe hacer uso de la extensión de Calisoft como se ve a continuación (Esta extensión se enseña a instalar en el manual de instalación de Calisoft). Debe dar clic derecho y seleccionar inspeccionar y en el siguiente apartado encontrará la extensión;



Calisoft

Acceso al menú de la extensión

Calisoft

Plataforma de evaluacion de calidad de software

Email

Nombre

Contraseña

Confirmar Contraseña

REGISTRARSE

Copyright ©

Calisoft

The Performance panel provides the combined functionality of Timeline and JavaScript CPU profiler. [Learn more](#)

The JavaScript CPU profiler will be removed shortly. Meanwhile, it's available under \vdots → More Tools → JavaScript Profiler.

Highlights from the Chrome 65 update

Local overrides

Changes tab

Console What's New

Imagen 87 Ubicación de la extensión de Calisoft

CALISOFT

Formularios

SELECCIONAR

Botón para buscar formularios en el código HTML

Calisoft

Plataforma de evaluacion de calidad de software

Email

Nombre

Contraseña

Confirmar Contraseña

REGISTRARSE

Copyright ©

Calisoft

Local overrides

Changes tab

Console What's New

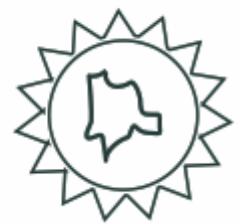


Imagen 88 Estructura de la extensión de Calisoft

Al dar clic en el botón “SELECCIONAR” automáticamente el sistema diferenciará las etiquetas que corresponden a un formulario de todo el código HTML de la página, y procederá a pintar un rectángulo sobre el formulario, el desarrollador debe dar clic sobre el rectángulo que se ubica sobre el formulario de su interés, como se ve a continuación;

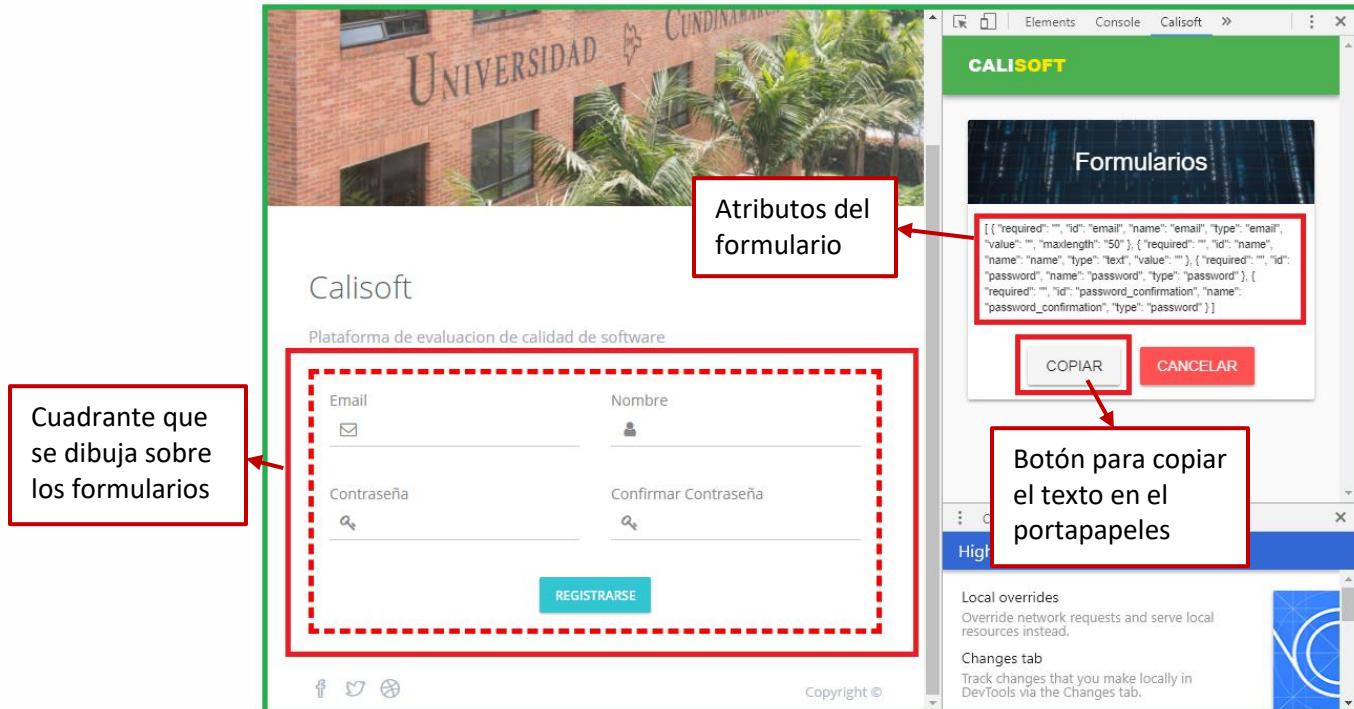


Imagen 89 Obtención de atributos de un formulario

Así se obtendrán todos los atributos del formulario y se observarán en un recuadro de la extensión, los atributos se guardan en un formato JSON, el desarrollador debe dar clic en el botón “COPIAR” y el texto se copiará en el portapapeles, ahora debe dirigirse a la vista que [corresponde a la imagen 62](#) y pegar el texto JSON y dar clic en el botón “SIGUIENTE” y el sistema interpretará el texto y mostrará el siguiente modal;



Enviar Caso Prueba

Observación sobre el formulario enviado

Observación (Opcional)

Escoger si el input pertenece a el nombre de una persona

SUBIR CASO PRUEBA

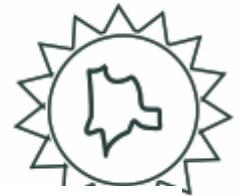
Botón para subir caso prueba

NOMBRE: EMAIL ID:EMAIL
NOMBRE: NAME ID:NAME
NOMBRE: PASSWORD ID:PASSWORD
NOMBRE: PASSWORD_CONFIRMATION ID:PA

Atributos name y id de los inputs encontrados

Imagen 90 Modal para enviar caso prueba. desarrollador

Donde el desarrollador puede adjuntar una observación que desea que vea el evaluador, en la zona de abajo se encuentra una serie de opciones para escoger qué input evalúa el nombre de una persona, a la parte derecha se ilustran los nombres e ID's de los inputs encontrados en el código HTML con el objetivo de que del desarrollador pueda diferenciarlos fácilmente, una vez realizadas las opciones anteriores se debe proceder a dar clic en el botón “SUBIR CASO PRUEBA” y el sistema notificará al evaluador para que realice el proceso de Testing sobre el formulario. El sistema notificará al desarrollador cuando sus casos de prueba pasen por el testeо. Cuando eso suceda, el caso prueba en la vista de plataforma se actualizará de la siguiente forma;



PLATAFORMA: PROYECTO DE PRUEBA

Ver reporte es formato pdf.

Registro

		PRUEBAS	DETALLES
Propósito:	Registrar un usuario.		
Alcance:	Diligenciar el formulario de registro y enviarlo.		
Resultado Esperado:	Registrar un usuario con datos coherentes.		
Criterios:	El nombre no puede permitir números ni símbolos, además el correo debe ser coherente y debe estar a prueba de ataques.		
Prioridad:	alta		
Estado:	evaluar		
Plazo:	2018-03-30 21:43:01		
Json Enviado:	Total de Inputs: 4		
Calificación:	50%		

Detalles de las pruebas realizadas

Calificación obtenida

Imagen 91 Resultados de la calificación de los casos de prueba, desarrollador

El desarrollador puede observar en la parte inferior la calificación que obtuvo, se habilitará un botón "PRUEBAS" que al dar clic se despliega el siguiente modal;



Pruebas: Registro

Prueba #1	Calificación	100%
Nombre	Entrada	Estado
email	oserna@yahoo.com	✓
name	dolore	✓
password	-3(eom8_w9p	✓
password_confirmation	+wc@ n	✓

Prueba #2	Calificación	25%
Nombre	Entrada	Estado
email	0 OR 1=1	✓
name	" or ""=	✗
password	"x"; DROP TABLE members; --"	✗
password_confirmation	"x"; DROP TABLE members; --"	✗

Prueba #3	Calificación	25%
Nombre	Entrada	Estado

Imagen 92 Modal detalles de la evaluación del caso prueba

En donde el desarrollador puede ver con detalle los parámetros que uso el sistema sobre sus inputs y así ver en que fallo en el proceso de evaluación, si el evaluador desea, puede volver a activar el proyecto para que el desarrollador realice las correspondientes correcciones. Si el desarrollador desea un reporte para agendar a su proyecto, puede dar clic en el ícono de “hoja2” que se encuentra en la parte superior y podrá descargar el reporte en formato pdf. La estructura del reporte es la siguiente;



Información de la Universidad de Cundinamarca

Detalles del caso prueba

Detalles de los parámetros que se usaron en cada input

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
UDEC UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

CALISOFT
Calle 14 con Avenida 15
Universidad de Cundinamarca - Ext. Facatativá
(+57 1) 892 0706 | 892 0707
unicundi@ucundinamarca.edu.co

Proyecto de prueba - Evaluación de plataforma

Registro	
Propósito:	Registrar un usuario.
Alcance:	Diligenciar el formulario de registro y enviarlo.
Resultado Esperado:	Registrar un usuario con datos coherentes.
Criterios:	El nombre no puede permitir números ni símbolos, además el correo debe ser coherente y debe estar a prueba de ataques.
Prioridad:	alta

Calificación:		
Prueba #1	50%	
Nombre	Entrada	Calificación
email	oserna@yahoo.com	100%
name	dolore	Estado
		Correcto

Imagen 93 Reporte de calificación del caso prueba

El reporte dispondrá de los datos generales de la Universidad de Cundinamarca, acompañado de los detalles del caso prueba y debajo se encuentra de manera detallada los parámetros que se usaron en el proceso de calificación en cada uno de los inputs que contenía el formulario tipo JSON que subió el desarrollador.

Para ver los resultados de la codificación, el evaluador debe dirigirse a la sección de evaluación, dar clic en el apartado de “Codificación” y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista



EVALUACION DE CODIFICACIÓN

Mostrar 5

Nombre Del Archivo	Operaciones
6290_UserController.php	
6568_TiposDocumentoController.php	
3567_TestInputsController.php	
3671_TestingController.php	

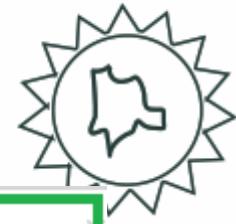
Imagen 94 Panel de Archivos de codificación calificados en la vista del desarrollador

En el panel de scripts se observan los archivos que se calificaron, se debe tener en cuenta 2 casos, el primero que el evaluador haya calificado de manera manual el script por lo que el modal aparecería vacío, no es de preocuparse

Item	Atributo	Fila	Aprobado

Imagen 95 Tabla de Ítems sin Evaluar en la vista del desarrollador

No aparecerá nada ya que el analizador léxico no se ejecutó y por ende no se llenó la base de datos con los ítems del código el segundo caso, que el evaluador haya realizado una calificación automática por lo que al presionar el botón azul aparecerá este modal



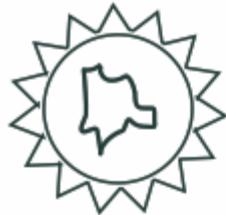
UserController.php

Item	Atributo	Fila	Aprobado
Variables	users	16	✓
Variables	request	30	✓
Variables	user	44	✓
Variables	usuario	60	✓
Clases	UserController	14	✓
Funciones	index	30	✓
Funciones	store	41	✓
Funciones	destroy	60	✓
Funciones	proyectos	68	✓
Funciones	searchFreeStudents	82	✓
Funciones	searchEvaluators	87	✓
Funciones	invitaciones	92	✗

Imagen 96 Tabla de ítems evaluados en la vista del desarrollador

En el modal se muestran los ítems que se evaluó, el atributo evaluado, en que fila se encuentra y si está aprobado o rechazado

se muestra también el reporte generado por todos los scripts al oprimir el botón de los reportes en la parte superior de la tabla donde se muestra el listado de los archivos de codificación



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

CALISOFT

Calle 14 con Avenida 15
Universidad de Cundinamarca - Ext. Facatativá
(+57 1) 892 0706 | 892 0707
unicundi@ucundinamarca.edu.co

modulo para la presentación de manuales - Evaluación de codificación

Nombre	6290_UserController.php		
Items	Total	Acertadas	Nota
Variables	4	4	1
Clases	1	1	1
Funciones	12	6	0.5
Constantes	0	0	0
Identacion	13	11	0.85
Comentarios	14	5	0.36
Espacios De Nombre	1	0	0
Observación	script calificado correctamente		

Imagen 97 Reporte del módulo para la evaluación de codificación Desarrollador

el reporte generado por todos los scripts, con las observaciones del evaluador, al final del reporte se muestra el porcentaje del índice de cohesión o aceptación que tiene el proyecto frente al módulo para la evaluación de estándares de codificación

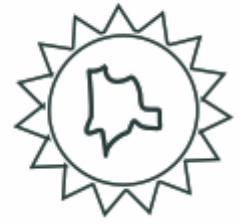
Promedio General (Codificación)

71.5%

Imagen 98 Nota final calculando el índice de cohesión o aceptación Desarrollador

Para ver los resultados del modelamiento de la base de datos, el desarrollador debe dirigirse a la sección de evaluación, dar clic en el apartado de “Base de Datos” y el sistema lo redirigirá a la siguiente vista;

RESULTADOS DE BASES DE DATOS



5. CONTROL DE CAMBIOS DEL MANUAL

Actualización Nro.	Descripción del cambio	Versión del aplicativo	Fecha de cambio





www.unicundi.edu.co
unicundi@mail.unicundi.edu.co
Línea gratuita 018000 976000



Dirección de Sistemas y Tecnología
sistemasytecnotologia@mail.unicundi.edu.co
PBX: 828 14 83 Ext. 110
Sede Fusagasugá