



# WARLOCK SOFT

Cliente: EnroGt

Autor: Josué Girón

13 de diciembre de 2017

Primera fase plataforma Warlock Soft

---

# INDICE

WARLOCK SOFT	1
INDICE	2
REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	3
Objetivos	3
Generales	3
Específicos	3
Alcance del proyecto	3
Panorama general	3
Clientes	4
Requerimientos iniciales del sistema	4
Funciones del sistema	4
Atributos del sistema	4
CASO DE USO	5
Diagrama de casos de uso de alto nivel	5
Casos de uso de alto nivel	5
Diagrama de caso de uso expandido	8
Casos de uso expandido	8
MODELO CONCEPTUAL	14
DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN	15
GLOSARIO INICIAL	16
PLANIFICACIÓN DE PROYECTO	17

---

# Requerimientos del sistema

## OBJETIVOS

En términos generales, el objetivo principal es desarrollar un sistema de interacción social donde se publiquen y visualicen proyectos en los cuales participar para su construcción. Mas concretamente los objetivos son:

### GENERALES

- Mejorar el desarrollo y la colaboración de los proyectos y el rendimiento de los programadores.
- Generar experiencia laboral.
- Aprovechar la experiencia de redes sociales para la colaboración y desarrollo de proyectos.
- Optimizar recursos materiales y humano para el desarrollo y gestión de proyectos.

### ESPECÍFICOS

- Publicar proyectos para que los programadores puedan solicitar formar parte.
- Crear una plataforma orientada a la interacción social.
- Proveer un catalogo de programadores con experiencia comprobada para la construcción de proyectos.
- Valorar el desempeño de los colaboradores en los proyectos que ha participado.
- Crear comunidades de desarrollo y grupos de trabajo.
- Mantener una organización de tareas en el avance de los proyectos.

## ALCANCE DEL PROYECTO

Desarrollar un sistema de software con un enfoque social orientado a la publicación de proyectos de software donde se reúnan usuarios que poseen diferentes habilidades y conocimientos y permita la colaboración para el desarrollo y planificación de los mismos, optimizando recursos al creador del proyecto como para los colaboradores.

## PANORAMA GENERAL

Éste proyecto tiene como objetivo crear una red social orientada al trabajo con el nombre “Warlock Soft”, el objetivo de esta es proponer nueva forma de trabajo orientada a publicación de proyectos, de manera que estos sean visibles a los usuarios quienes pueden participar en la construcción del mismo a travez de una solicitud para trabajar, y ser candidato a ser contratado por quien lo publicó.

Con esta innovadora propuesta la empresa Warlock Soft dese aprovechar la tendencia hacia las redes sociales y el rechazo de tediosos compromisos de horario y dependencia salarial de empleados con empleadores para ofrecer una solución esta problemática y la demanda en el mercado para el desarrollo de proyectos.

La aplicación tiene un enfoque social que permita a los usuarios publicar o visualizar proyectos en los cuales formar parte, y colaborar entre todos para un mejor desarrollo de los proyectos y generar experiencia laboral.

---

## CLIENTES

Cliente	Descripción	Módulos
Usuario	Se registra en el sitio de la misma forma, por medio de un formulario general que registra los datos del usuario como: Nombre completo, correo, fecha de nacimiento, contraseña y un nombre de usuario. El usuario al estar registrado, es propietario de su página de perfil similar a la de Facebook, en la cual pueden publicar estados, y otros usuarios pueden comentar los mismos.	Registro, Perfil, Historia Contactos, Mensajes directos, Asociación, Tareas, Proyectos
Administrador	El usuario administrador lo tiene la gerencia de <i>Warlock Soft</i> , y es por este donde se realizarán los reportes en general, el respaldo de usuarios por medio de archivos, y carga masiva de usuarios en caso de restaurar el <i>backup</i> .	Registro, Perfil, Historia Contactos, Mensajes directos, Asociación, Tareas, Gestión de usuarios, Generar reportes, Respaldo de usuarios

## REQUERIMIENTOS INICIALES DEL SISTEMA

### FUNCIONES DEL SISTEMA

Ref#	Función	Descripción	Categoría	Interacción
R1	Registrar usuario	Función que permite registrar usuarios en la plataforma	Evidente	-
R2	Publicar estado	Función que permite al usuario registrado publicar estados, los cuales pueden ser comentados por otros usuarios	Evidente	1
R3	Comentar estado	Permite a los usuarios comentar los estados de la historia de otros usuarios agregados en su propia lista de contactos.	Evidente	2
R4	Enviar mensaje	Entre los contactos se pueden enviar mensajes de forma privada	Evidente	2
R5				
R6				
R7				

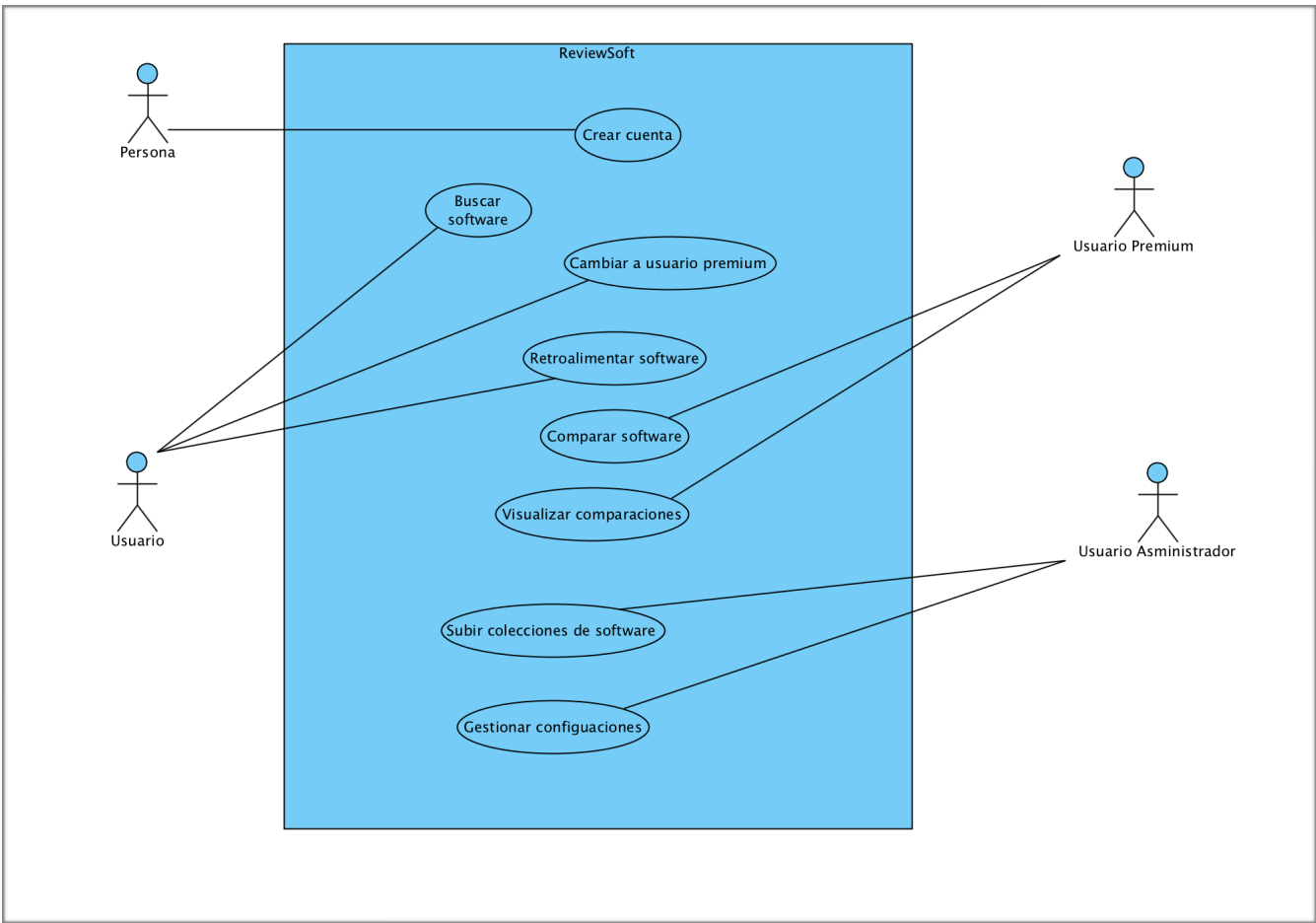
## ATRIBUTOS DEL SISTEMA

- Facilidad de uso.
- Optimización de tiempo.

- Intuitivo.
- Organización del software.
- Búsqueda fácil.

# Caso de uso

## DIAGRAMA DE CASOS DE USO DE ALTO NIVEL



## CASOS DE USO DE ALTO NIVEL

CU001	
Caso de uso	Crear cuenta

CU001	
<b>Actores</b>	Persona[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	Este caso de uso inicia cuando una persona ingresa a la plataforma y selecciona el apartado -crear cuenta- donde le aparece un formulario para ingresar nombre completo, fecha de nacimiento, correo electrónico, contraseña, profesión, y seleccionar el tipo de usuario.

CU002	
<b>Caso de uso</b>	Buscar software
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	El usuario ingresa el nombre del software que desea en la caja de texto de búsqueda, se le muestra automáticamente el listado de coincidencias de la búsqueda.

CU003	
<b>Caso de uso</b>	Cambiar a usuario premium
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Tipo</b>	Opcional
<b>Descripción</b>	El usuario ingresa al apartado de configuración de la cuenta y selecciona el enlace para cambiar categoría, se llena el formulario y selecciona un método de pago, acepta los términos y cambia de categoría a premium

CU004	
<b>Caso de uso</b>	Retroalimentar software
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	Al estar en la ficha de un software tendrá la oportunidad de retroalimentar el software, cada usuario podrá ponderar por medio de estrellas que considera para cada una de las métricas.

CU005	
<b>Caso de uso</b>	Comparar Software

CU005	
<b>Actores</b>	Usuario premium[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	Al momento de visualizar la ficha de un software el usuario presiona el botón de comparación donde podrá realizar una nueva búsqueda de software hasta un total de 5 fichas. La aplicación ganadora será escogida por el usuario después de mostrarse toda la información necesaria entre las distintas aplicaciones, incluyendo gráficas de ranking e información como sus plataforma soportada.

CU006	
<b>Caso de uso</b>	Visualizar comparaciones
<b>Actores</b>	Usuario premium[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	El usuario premium podrá visualizar las comparaciones de otros usuarios premium y recomendarlas si así lo desea, esto tendrá solamente la comparación y fecha para poder mostrar las mejores comparaciones con base a las recomendaciones que se ha tenido.

CU007	
<b>Caso de uso</b>	Gestionar configuración
<b>Actores</b>	Usuario administrador[iniciador]
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Descripción</b>	El usuario administrador tiene un apartado de configuración donde podrá editar la configuración de cualquier software cargado a la aplicación, así como configuraciones de de categorías y métricas.

CU008	
<b>Caso de uso</b>	Subir colecciones de software
<b>Actores</b>	Usuario administrador[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	El usuario administrador ingresa a la plataforma para agregar un software nuevo presionando un botón en el apartado de cargar software, llenará un formulario necesario para registrar dicho software.

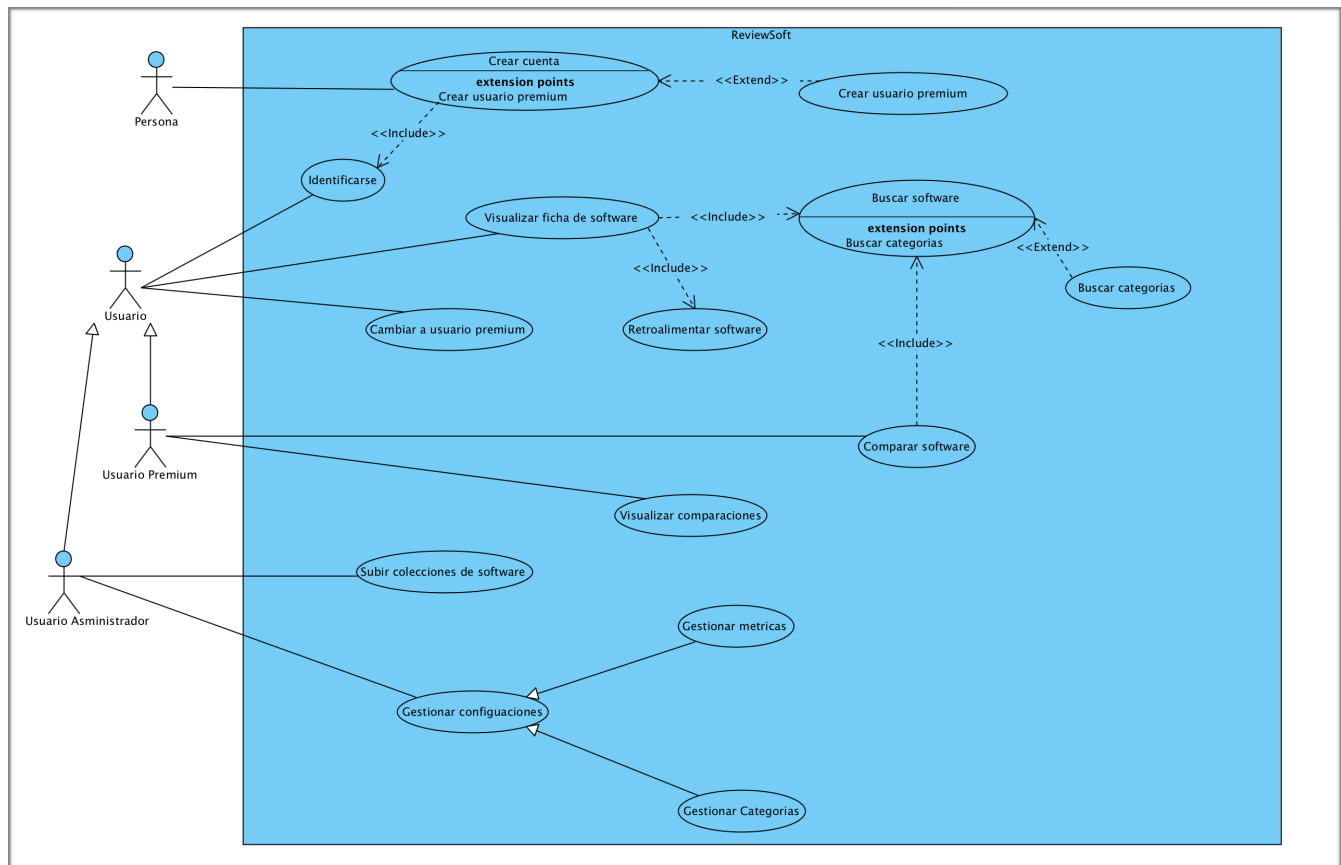
CU009	
<b>Caso de uso</b>	Visualizar ficha de software
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	El usuario se identifica en la plataforma y realiza la búsqueda de un software en el buscador, selecciona la coincidencia de interés. Al seleccionar la coincidencia la plataforma muestra la ficha del software que contiene toda la información relevante del mismo.

CU010	
<b>Caso de uso</b>	Identificarse
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Descripción</b>	Este caso de uso inicia cuando una persona ingresa a la plataforma y se identifica como usuario en el formulario de ingreso. Ingresa su usuario y contraseña que proporcione a la plataforma al momento de crear su usuario.

DIAGRAMA DE CASO DE USO EXPANDIDO

CASOS DE USO EXPANDIDO





## CU001

<b>Caso de uso</b>	Crear cuenta
<b>Actores</b>	Persona[iniciador]
<b>Propósito</b>	Que el la persona cree un usuario para utilizar en la plataforma.
<b>Tipo</b>	Primario[Real]
<b>Resumen</b>	Este caso de uso inicia cuando una persona ingresa a la plataforma y selecciona el apartado -crear cuenta- donde le aparece un formulario para ingresar nombre completo, fecha de nacimiento, correo electrónico, contraseña, profesión, y seleccionar el tipo de usuario.
<b>Referencias cruzadas</b>	<b>Funciones:</b> <b>Casos de uso:</b> CU010

## Sección: Principal

### Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1 La persona accede a la plataforma.	2 La plataforma muestra información y la opción de registrarse o identificarse como usuario.
3 La persona selecciona registrarse como usuario de la plataforma.	4 La plataforma muestra un formulario solicitando la siguiente información: Nombre completo, fecha de nacimiento, correo electrónico, contraseña, profesión, y una opción para registrarse como usuario premium.
5 La persona completa el formulario con la información requerida y presiona el botón para registrarse.	6 La plataforma asigna un usuario y registra los datos en la base de datos, y muestra en pantalla que el registro fue satisfactorio. La plataforma envía un correo a la dirección registrada para validar la existencia de la dirección.
7 La persona recibe la recibe un correo de su registro satisfactorio con los datos de su usuario y un link para validar el correo como existente. La persona presiona el Link.	8 La plataforma completa el registro y redirecciona a la pagina principal del usuario.

### Cursos Alternos

- Línea 5:
  - a) El cliente ingresa un tipo de dato equivocado en alguno de los campos, la plataforma indica el error indicando que caja de texto esperaba un tipo de dato diferente.
  - b) El cliente ingresa una dirección de correo electrónico inválida, el sistema pide que se ingrese una dirección de correo válida.
- Línea 6: Cliente ingresa un correo inexistente, la aplicación envía el correo hacia la dirección. No se completa el registro.

## Sección: Usuario Premium

### Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1 La persona selecciona registrarse como usuario premium.	2 El sistema solicita un método de pago: tarjeta de débito, paypal o cuenta bancaria.
3 Cliente selecciona el método de pago e ingresa la información requerida.	4 El sistema valida el método de pago y continúa con el registro del usuario.

### Cursos Alternos

- Línea 3: El cliente ingresa información inválida, el sistema solicita ingresar información válida.
- Línea 4: La plataforma rechaza el método de pago, solicita a la persona ingresar un método de pago válido.

CU002	
<b>Caso de uso</b>	Visualizar ficha
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Propósito</b>	Que el cliente visualice la información de un software deseado.
<b>Tipo</b>	Primario[Real]
<b>Resumen</b>	El usuario se identifica en la plataforma y realiza la búsqueda de un software en el buscador, selecciona la coincidencia de interés. Al seleccionar la coincidencia la plataforma muestra la ficha del software que contiene toda la información relevante del mismo.
<b>Referencias cruzadas</b>	<b>Funciones:</b> <b>Casos de uso:</b> CU010, CU002, CU004

## Sección: Principal

### Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1 Luego estar identificado el usuario se dirige al apartado de búsqueda e ingresa en la caja de texto el nombre de la aplicación que desea buscar.	2 La plataforma le devuelve un listado con las coincidencias del nombre de software ingresado.
3 El usuario selecciona una coincidencia.	4 La plataforma le muestra la ficha del software que contiene la información de la misma así como las opción para retroalimentar la aplicación.

### Cursos Alternos

• Línea 1:	El usuario presiona el botón de buscar sin ingresar datos en la caja de texto, La plataforma pide que se ingrese datos la caja de texto.
• Línea 2:	No se encuentra ninguna coincidencia con el nombre buscado, la plataforma muestra un mensaje indicando que no ha encontrado ninguna coincidencia en la base de datos.

## Sección: Búsqueda avanzada

### Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1 El usuario selecciona la opción de búsqueda avanzada	2 La plataforma muestra una herramienta de filtro.
3 El cliente selecciona a su criterio la búsqueda y presiona el botón buscar.	4 La plataforma realiza la búsqueda por filtro y genera un listado de coincidencias el cual le muestra al cliente.

### Cursos Alternos

---

- Línea 3: El usuario no ingresa un filtro, la plataforma indica un error y solicita que se seleccione e ingrese datos al filtro.
- 
- Línea 4: No se encuentra ninguna coincidencia con el nombre buscado, la plataforma muestra un mensaje indicando que no ha encontrado ninguna coincidencia en la base de datos.

## Sección: Retroalimentar software

### Curso normal de eventos

Acción de los actores		Respuesta del sistema	
1	El usuario presiona el botón: Hacer retroalimentación del software.	2	La plataforma genera una ventana y muestra un listado de métricas para calificar el software.
3	El usuario califica las métricas según su criterio presionando con el cursos en las estrellas que considere y presiona el botón: Retroalimentar	4	La plataforma muestra una ventana emergente indicando que se ha calificado satisfactoriamente el software.

### Cursos Alternos

---

- Línea 3: El usuario presiona el botón “Cancelar”, la plataforma cierra la ventana y muestra el listado de coincidencias.
-

CU005	
<b>Caso de uso</b>	Comparar software
<b>Actores</b>	Usuario[iniciador]
<b>Propósito</b>	Que el usuario pueda comparar aplicaciones para sus intereses.
<b>Tipo</b>	Primario[Real]
<b>Resumen</b>	Al momento de visualizar la ficha de un software el usuario presiona el botón de comparación donde podrá realizar una nueva búsqueda de software hasta un total de 5 fichas. La aplicación ganadora será escogida por el usuario después de mostrarse toda la información necesaria entre las distintas aplicaciones, incluyendo gráficas de ranking e información como sus plataforma soportada.
<b>Referencias cruzadas</b>	<b>Funciones:</b> <b>Casos de uso:</b> C002

## Sección: Principal

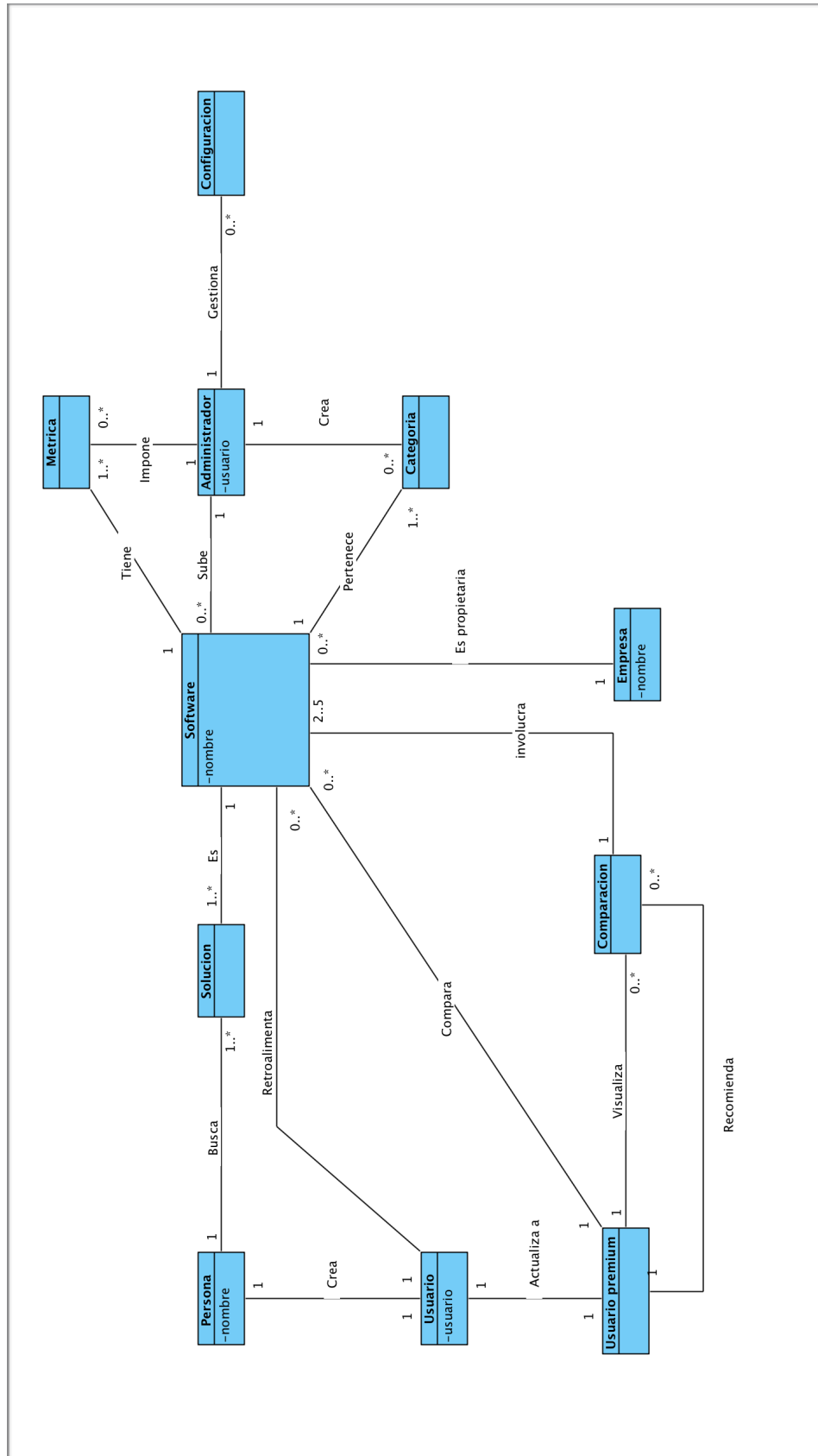
### Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1 Cuando el cliente se encuentra en la ficha de un software selecciona el botón comparar software.	2 La plataforma le muestra una ventana que contiene un buscador y el botón buscar.
3 El usuario ingresa el nombre de su software en la caja de texto de búsqueda.	4 La plataforma muestra el listado de coincidencias con el nombre ingresado.
5 El cliente selecciona una o hasta cinco coincidencias y presiona el botón "Continuar".	6 La plataforma agrega la o las fichas de los software seleccionados mostrandose gráficas de ranking e información como sus plataforma soportada.
6 El cliente elige un software que mas le parece y presiona el botón "Guardar".	7 Almacena la información en la base de datos y muestra un mensaje satisfactorio.

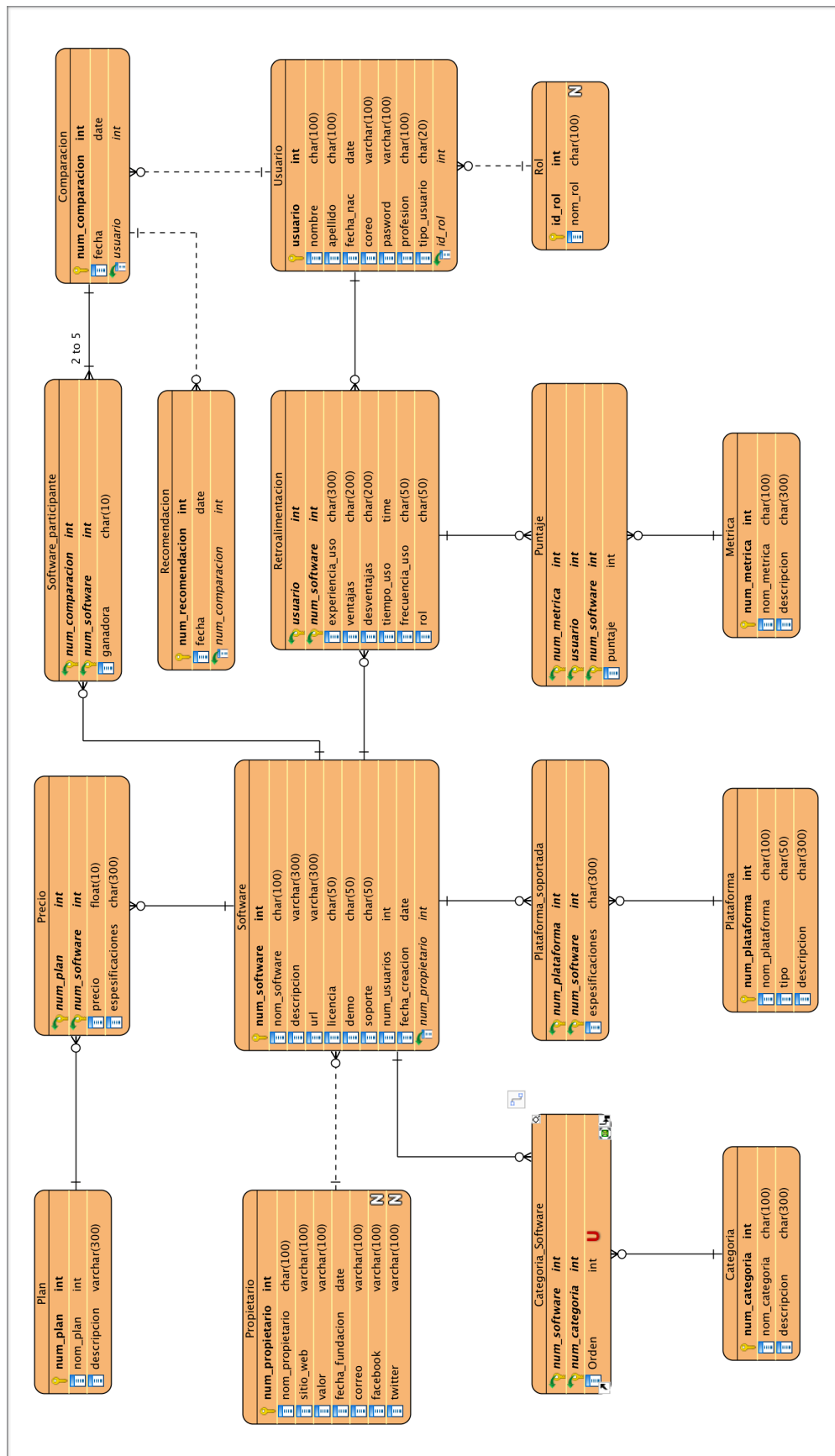
### Cursos Alternos

- Línea 5: El usuario selecciona mas de cinco comparaciones, el sistema muestra un mensaje de error y pide seleccionar cinco o menos coincidencias.

# Modelo Conceptual



# Diagrama Entidad Relación



# Glosario inicial

## **Algoritmo**

Conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permite hacer un cálculo y hallar la solución de un tipo de problemas

## **Celda**

La celda de memoria o posición de memoria es el elemento fundamental en el que se basa la memoria informática.

## **Clase**

Cada clase es un modelo que define un conjunto de variables -el estado, y métodos apropiados para operar con dichos datos -el comportamiento. Cada objeto creado a partir de la clase se denomina instancia de la clase. Las clases son un pilar fundamental de la programación orientada a objetos.

## **Herencia**

La herencia es específica de la programación orientada a objetos, donde una clase nueva se crea a partir de una clase existente. La herencia (a la que habitualmente se denomina subclases) proviene del hecho de que la subclase (la nueva clase creada) contiene los atributos y métodos de la clase primaria.

## **Static**

En una variable indica que su valor será constante.

## **void**

Indica que el método no hará retorno de datos.

## **Atributo**

Atributo de una clase, es un espacio en la memoria al cual se le puede asignar un valor determinado dentro de la clase.

## **Método**

Conjunto de algoritmos o tareas definidas dentro de una clase.

## **Excel**

Microsoft Excel es una aplicación distribuida por la suite de oficina Microsoft Office, que se caracteriza por ser un software de hojas de cálculo, utilizado en tareas financieras y contables.

## **Sistema de cómputo**

---



---

## Funcion

Definiendo una función[editar] Una función es un conjunto de líneas de código que realizan una tarea específica y puede retornar un valor. Las funciones pueden tomar parámetros que modifiquen su funcionamiento.

## POO

La programación orientada a objetos (POO, u OOP según sus siglas en inglés) es un paradigma de programación que viene a innovar la forma de obtener resultados. Los objetos manipulan los datos de entrada para la obtención de datos de salida específicos, donde cada objeto ofrece una funcionalidad especial.

## Java

Java es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente, orientado a objetos que fue diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible. Su intención es permitir que los desarrolladores de aplicaciones escriban el programa una vez y lo ejecuten en cualquier dispositivo (conocido en inglés como WORA, o "write once, run anywhere"), lo que quiere decir que el código que es ejecutado en una plataforma no tiene que ser recompilado para correr en otra. Java es, a partir de 2012, uno de los lenguajes de programación más populares en uso, particularmente para aplicaciones de cliente-servidor de web, con unos 10 millones de usuarios reportados.

# Planificación de proyecto

---