

# Repaso

**Jorge Parra Hidalgo 13104 ITIT**

zzz

## 1. Especificación formal de requerimientos

REQ-001: Control de Acceso al Sistema

Descripción: El sistema debe proveer un mecanismo de autenticación y autorización para usuarios.

Entradas:

Correo electrónico

Contraseña

Salidas:

Token de acceso

Perfil de usuario autenticado

Requerimientos previos:

Usuario registrado en el sistema

Conexión a internet

REQ-002: Videollamada con Realidad Aumentada

Descripción: Permitir la realización de videollamadas entre cliente y experto a través de lentes AR.

Entradas:

ID de usuario destinatario

Señal de video/audio

Datos de AR

Salidas:

Stream de video/audio bidireccional

Elementos AR superpuestos

Requerimientos previos:

Autenticación en el sistema

Lentes AR conectados

Ancho de banda suficiente

REQ-003: Sistema de Anotaciones en Tiempo Real

Descripción: Permitir al experto realizar anotaciones y usar un puntero durante la videollamada.

Entradas:

Coordenadas del puntero

Trazos de dibujo

Color y grosor de línea

Salidas:

Visualización de anotaciones en tiempo real

Registro de anotaciones en la grabación

Requerimientos previos:

Videollamada activa

Permisos de experto

#### REQ-004: Compartir y Visualizar Documentos

Descripción: Permitir compartir y visualizar documentos durante la videollamada.

Entradas:

Archivo de documento

Permisos de visualización

Salidas:

Vista del documento en AR

Estado de sincronización

Requerimientos previos:

Videollamada activa

Almacenamiento disponible

#### REQ-005: Grabación y Almacenamiento de Sesiones

Descripción: Capacidad de grabar y almacenar sesiones de videollamada con todos sus elementos.

Entradas:

Comando de inicio/fin de grabación

Stream de video/audio

Datos de anotaciones y documentos

Salidas:

Archivo de grabación

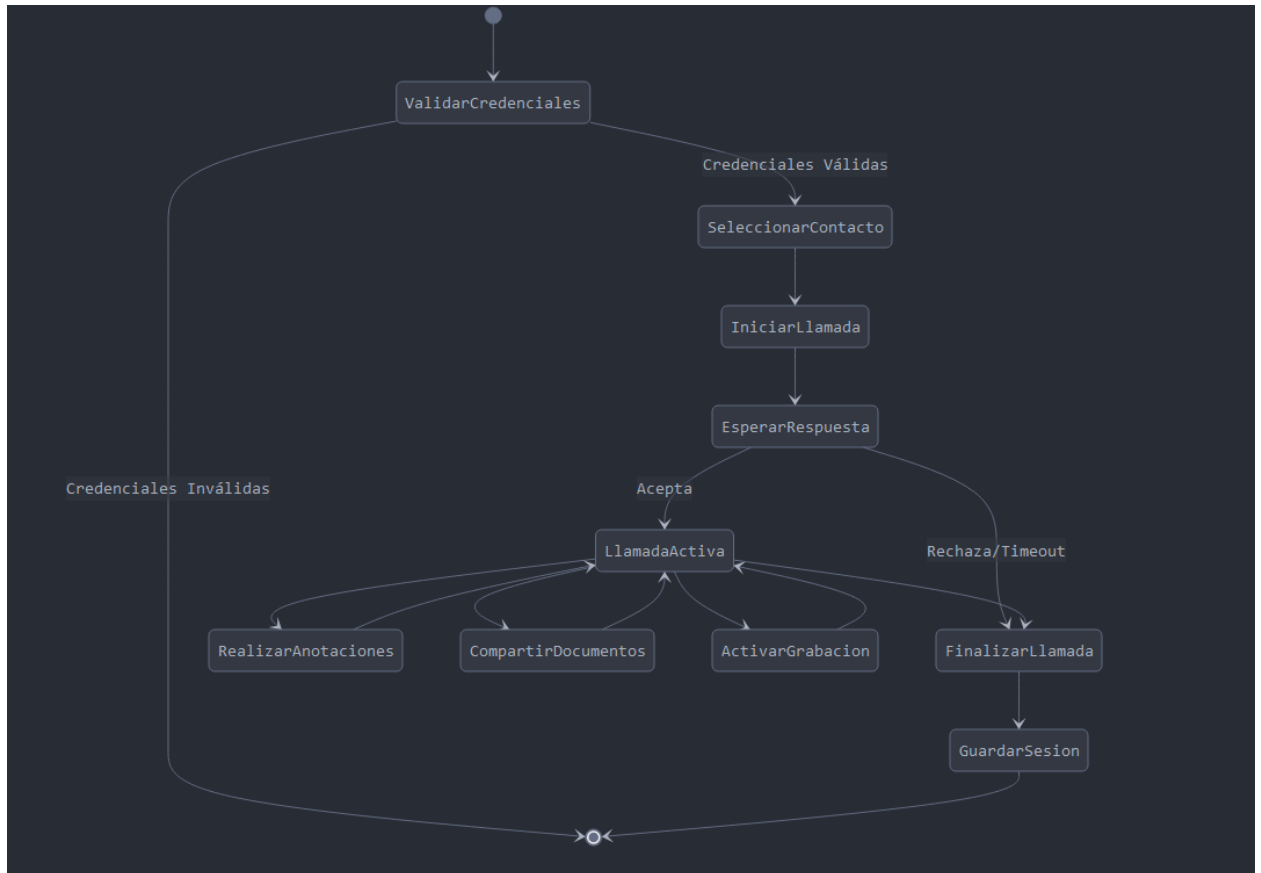
Metadatos de la sesión

Requerimientos previos:

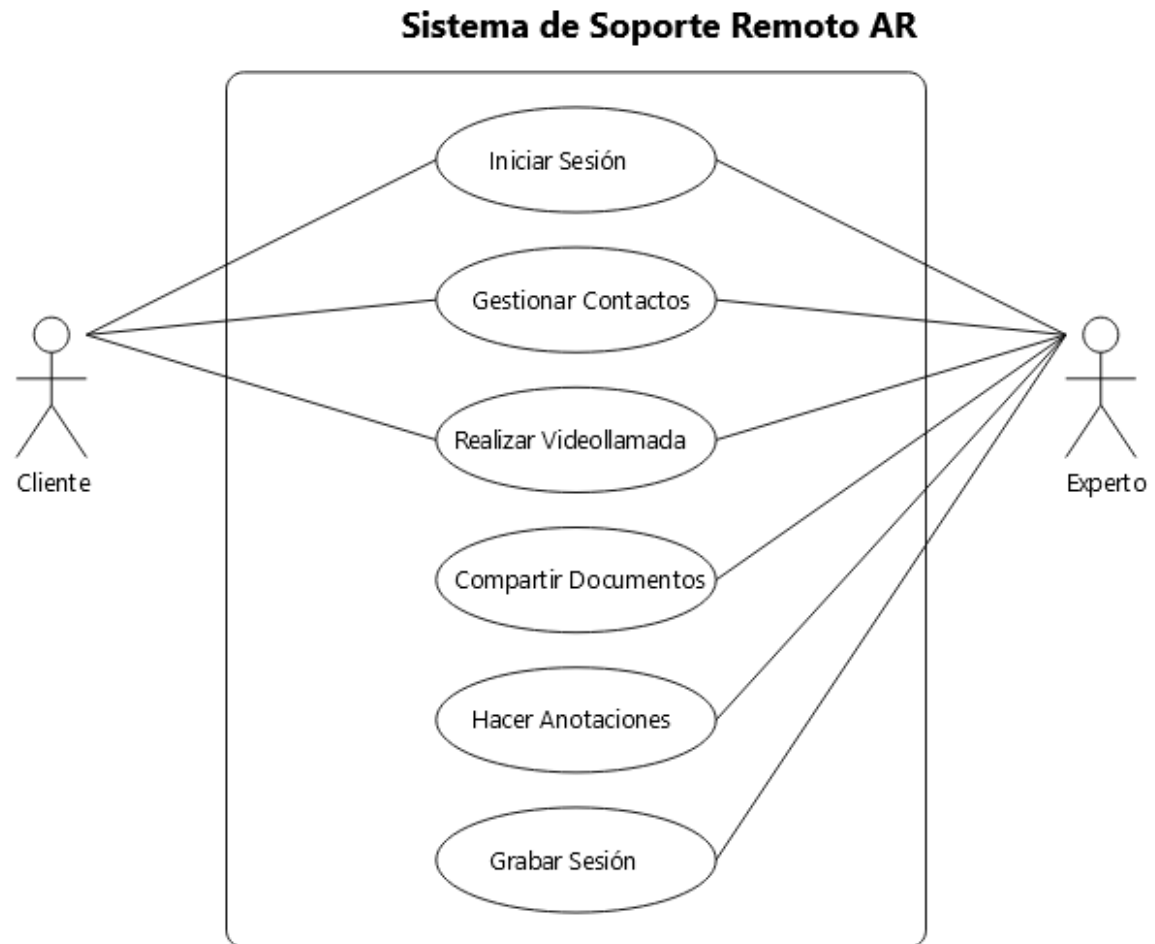
Videollamada activa

Espacio de almacenamiento suficiente

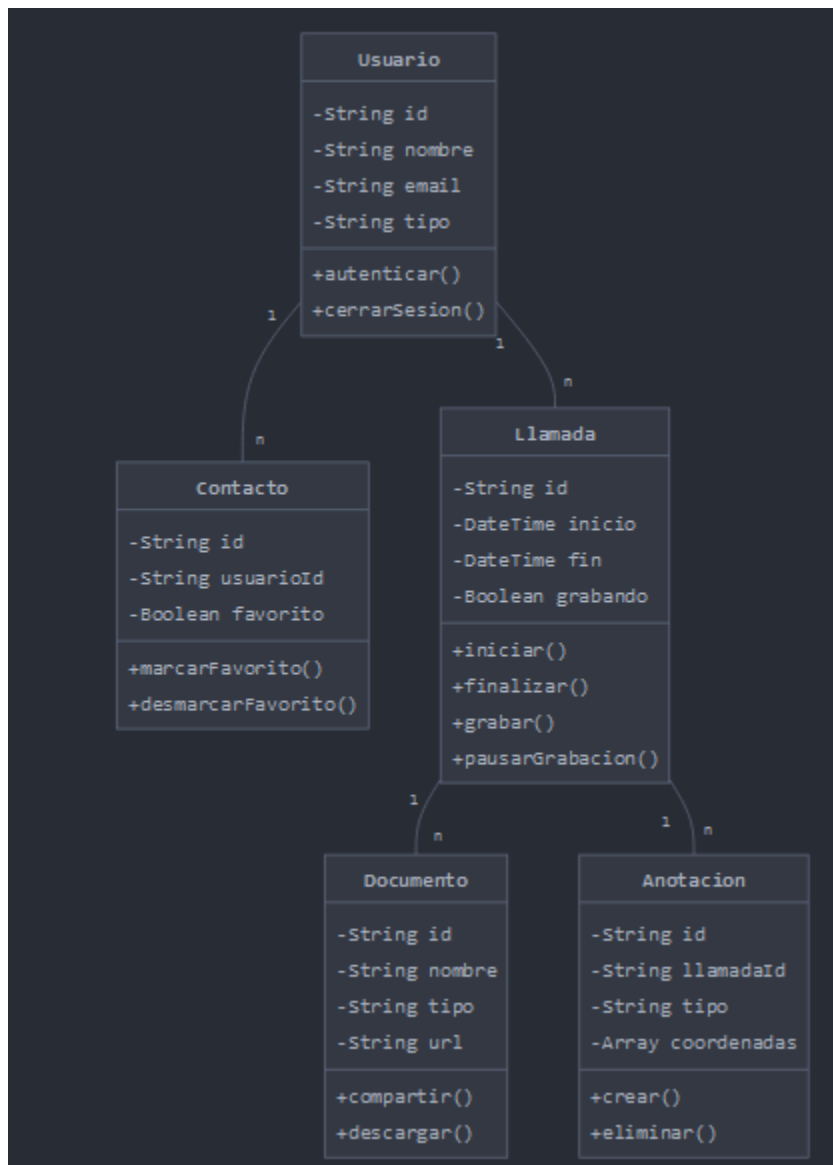
## 2. Diagrama de Actividades



### 3. Diagrama de Casos de Uso



#### 4. Diagramas de clases



## 5. Wireframes de flujo

