**Análisis y Diseño de Software**

**Taller 2: Abogados de los Alpes**



**Realizado por:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persona** | **Rol** | **Código Uniandes** |
| Carlos Ernesto González Vargas | Líder del Grupo | 200819123 |
| Sandra Milena Gómez Ríos | Líder de Planeación | 201110951 |
| Andrés Mauricio Erazo Benavides | Líder de Soporte | 201110949 |
| David Pérez Chibuque | Líder de Calidad | 201117818 |
| Willian Alejandro Idrobo Luna | Líder de Desarrollo | 201110544 |
| Erik Fernando Arcos Franco | Líder de Desarrollo | 201110856 |

 

**Índice de Contenido**

[**1.** **Objetivos** 4](#_Toc303863933)

[**2.** **Identificación y descripción de stakeholders** 4](#_Toc303863934)

[**3.** **Motivadores de Negocio** 5](#_Toc303863935)

[**4.** **Descripción De Los Procesos** 5](#_Toc303863936)

[**5.** **Descripción De Actividades** 6](#_Toc303863937)

[**6.** **Reglas de Negocio** 7](#_Toc303863938)

[**7.** **Diagramas BPMN Principales Procesos** 8](#_Toc303863939)

[**8.** **Identificación y descripción de actores** 8](#_Toc303863940)

[**9.** **Requerimientos del Sistema** 9](#_Toc303863941)

[**10.** **Diagrama de Entidades** 10](#_Toc303863942)

[**11.** **Lecciones Aprendidas** 12](#_Toc303863943)

[**12.** **Conclusiones** 12](#_Toc303863944)

**Índice de Tablas**

[Tabla 1. Stakeholders 4](#_Toc303863945)

[Tabla 2. Stakeholders 4](#_Toc303863946)

[Tabla 3. Motivadores de negocio 5](#_Toc303863947)

[Tabla 4. Descripción de procesos 5](#_Toc303863948)

[Tabla 5. Descripción de procesos 6](#_Toc303863949)

[Tabla 6. Reglas de negocio 7](#_Toc303863950)

[Tabla 7. Actores 8](#_Toc303863951)

[Tabla 8. Requerimientos 9](#_Toc303863952)

[Tabla 9: Descripción de entidades 10](#_Toc303863953)

**Índice de Figuras**

[Figura 1. Diagrama BPMN Gestión del caso 8](#_Toc303809628)

[Figura 1. Diagrama BPMN Gestión de contabilidad 8](#_Toc303809629)

[Figura 3. Diagrama de entidades 10](#_Toc303809630)

**Análisis y Diseño de Software**

**Taller 2: Abogados de los Alpes**

1. **Objetivos**

* Analizar y entender el contexto en el que ocurre la necesidad actual.
* Realizar un modelo del mundo de la organización.
* Realizar un reconocimiento de las personas demandan interés en el contexto del problema.
* Identificar y documentar los requerimientos del negocio.

1. **Identificación y descripción de stakeholders**

Los Stakeholders del estudio son descritos a continuación

Tabla 1. Stakeholders

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Stakeholder** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| **S1** | Arquitecto | Persona o grupo de personas que recibirán el análisis de la necesidad para diseñar la solución | Desarrollar el diseño arquitectural del sistema esperado |

Los Stakeholders de la organización son

Tabla 2. Stakeholders

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Stakeholder** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| **S1** | Junta directiva | Personas que integran la dirección de la organización | Toma de decisiones de la organización |
| **S2** | Socio | Persona que tiene un porcentaje de la empresa | Lidera los casos |
| **S3** | Gerente | Persona con experiencia en la organización, encargada de la gerencia de los casos | Apoyo de liderazgo de los casos y gerencia de los mismos |
| **S4** | Abogado titular | Persona encargada de la parte operativa del caso | Llevar a cabo las actividades de los casos |
| **S5** | Abogado asistente | Persona encargada de la parte operativa del caso | Llevar a cabo las actividades de los casos |
| **S6** | Cliente | Empresa interesada en los servicios de la organización | Presentar el caso a la organización |

1. **Descripción Del Juego**
2. Diagrama de contexto
3. Reglas de juego
4. Tabla 6. Reglas de negocio

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Descripción** |
| **RN001** | Un jugador siempre debe estar en unas coordenadas X, Y sobre un corredor. |
| **RN002** | En cada punto del laberinto puede haber cero o más elementos dependiendo del tipo (activo, pasivo). |
| **RN003** | Elementos activos pueden ser agresivos o no agresivos entre ellos. |
| **RN004** | En un mismo punto puede haber cualquier cantidad de elementos pasivos y activos, mientras no sean agresivos entre ellos. |
| **RN005** | Los elementos pasivos pueden almacenarse para usarse más tarde. |
| **RN006** | Un elemento de juego pude estar asociado con un jugador o ser independiente utilizar sus propios algoritmos para la toma de decisiones. |
| **RN007** | Si dos elementos activos, agresivos entre sí, tratan de ocupar el mismo espacio, se produce una pelea. |
| **RN008** | En la pelea siempre sale uno de los elementos cuando la vida de uno de los dos es menor o igual a cero. |
| **RN009** | En cada iteración se le resta al nivel de vida del atacado el valor si este es positivo. |
| **RN010** | Al final de la pelea el ganador obtiene los puntos de ataque y defensa del perdedor. |
| **RN011** | Si en un punto el elemento se encuentra más un elemento agresivo respecto a él, pelea con cada uno de ellos en orden aleatorio, pero cada uno de ellos utiliza en cada pelea, la suma de niveles de defensa de los elementos atacados. |
| **RN012** | Cada elemento activo se puede mover una posición en cualquier dirección válida en cada turno. |
| **RN013** | En un turno el jugador tiene derecho a consumir cualquier número de elementos pasivos y hace un único movimiento válido. |
| **RN014** |  |
| **RN015** |  |

1. Diagrama de flujo
2. Diagrama de Despliege
3. **Lecciones Aprendidas**

* Aun realizando al inicio el proceso para la selección de los artefactos que son resultado del análisis, es necesario verificarlos durante el desarrollo del análisis y al finalizarlo, debido a que hasta no ir teniendo un modelo más claro del mundo no se puede validar que los artefactos propuestos presenten el mundo completamente.
* Realizar validaciones de los artefactos generados con los participantes del análisis sirvió como apoyo en el proceso de refinación de este y acercarse más a la realidad problema.

1. **Conclusiones**

* En la definición de una necesidad tan extensa como la del taller, donde se requiere gran cantidad de funcionalidades en un sistema y aparecen varios procesos de la organización involucrados, lo más adecuado es presentar los requerimientos, procesos y actividades sin integrarlo todo como un sistema sino presentarlos separados para que en el diseño se haga la mejor distribución de responsabilidades que se considere.
* Para el análisis de un proceso se debe tener claro que no existe una definición de pasos exactos y entregables los cuales se deben seguir para tener un resultado acertado, ya que dependiendo del contexto del problema se hace necesario recurrir a la creatividad y formas diferentes para expresar lo que se analiza y encuentra del problema.