|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  | **Descripción de Requisitos de Software**  **Proyecto Audata** |

**Control del Documento**

**Título**: AUDATA\_REQ\_ITTS\_MP3\_DIVISIONITEM\_ARRAY\_A\_BYTES.doc

**Versión**: 1.0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** |
| Elaborado por: | Danny Dijair Rosas Andrade | Desarrollador |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aprobado por: | Paúl Mendoza del Carpio | Firma: |
| Cargo: | Director del Departamento de Ingeniería y Matemáticas | Fecha: 03/04/2019 |

Reglas de Confidencialidad

Clasificación: Internos de la Universidad la Salle

Forma de distribución: Digital

**Control de Cambios**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Sección,**  **Figura,**  **Tabla** | **Tipo A,  B, M** | **Fecha** | **Autor del**  **cambio** | **Descripción del Cambio** |
| 1.0 |  | A | 03/04/2019 | Danny Dijair Rosas Andrade | Crear el documento conversión de un conjunto de DivisionItems a un conjunto de bytes codificados en MP3 |

**Índice de contenidos**

Introducción

1. Objetivo 3

2. Alcance 3

3. Definiciones y acrónimos 3

4. Referencias 3

5. Requisito funcional Nombre del requisito 4

# Introducción

## Objetivo

El objetivo de este documento es especificar formalmente mediante las técnicas de escenario y prototipo el requisito de conversión de un conjunto de DivisionItems a un conjunto de bytes codificados a MP3.

## Alcance

El alcance de este documento es el requisito funcional de conversión de un conjunto de DivisionItems a un conjunto de bytes codificados a MP3 del módulo *pe.edu.ulasalle.dima.audata.tts* del proyecto *AUDATA*.

## Definiciones y acrónimos

1. MP3: MPEG-1 Audio Layer III o MPEG-2 Audio Layer III es un formato de compresión de audio digital patentado.
2. DivisionItem: Es un contenedor que puede contener tanto el contenido a traducir como otros DivisionItems.

## Referencias

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Título** |
| 1 | Karlheinz Brandenburg (2017) MP3 and AAC explained. AES 17th International Conference on High Quality Audio Coding. |

## Requisito funcional de conversión de un conjunto de DivisionItems a un conjunto de bytes codificados en MP3.

## Descripción textual y prototipo del requisito

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Nombre** | **Descripción** | **Complejidad** |  | | |
| 3 | Conversión de un conjunto de DivisionItems a un conjunto de bytes codificados en MP3. | * El requisito permite tener de salida en un array de bytes codificado en MP3 desde una entrada de conjunto de DivisionItems. * La entrada es un conjunto de Division Items, que es un bloque dividido en tres partes: Titulo, Contenido, Item. Este bloque es enviado desde los módulos externos al ITts, y la salida en un conjunto de bytes separados mediante la estructura del Division Item. * El flujo básico a seguir es tomar un título y contenido y pasarlo a un conjunto de bytes mp3 para que el usuario pueda escucharlo. Otra forma seria tener una serie de títulos y hacer lo mismo sacar un conjunto de bytes de todos los títulos y contenidos para pasarlos a bytes mp3. * Al finalizar el usuario deberá poder escuchar un conjunto de títulos y contenidos dependiendo de la jerarquía y división en la que se encuentren. | Media |  | |  |
| **Prototipo** | | | |  | |
|  | | | |  | |
| **Campos** | **Tipos de Datos** | **Reglas o Restricciones** | |  | |
|  | * MP3 | * DivisionItem divisionItem | * Es obligatorio que exista al menos un DivisionItem, no enviar NULL u otro tipo de objeto. * El contenido de cada DivisionItem debe ser de al menos una palabra. * Al menos un DivisionItem ser enviado al programa para ejecutar. | |  | |
|  | **Observaciones** | 1. El contenido del DivisionItem debe ser legible y no contener caracteres extraños. | | |  | |
|  | **Requisitos especiales** |  | | |  | |