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

**Control del Documento**

**Título**: AUDATA\_REQ\_ITTS\_MP3\_DIVISIONITEM\_A\_BYTES

**Versión**: 1.0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** |
| Elaborado por: | Jefry Domingo Acuña Melo | Desarrollador |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aprobado por: | Yasiel Pérez Vera | Firma: |
| Cargo: |  | 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 | 4.9 | A | 03/04/2019 | Jefry Domingo Acuña Melo | Convertir de un DivisionItem a Array de Bytes codificado en MP3 |

Indicar el tipo de cambio: **A** Alta; **B** Baja; **M** Modificación

**Índice de contenidos**

Contenido

[I. Introducción 4](#_Toc5190556)

[1. Objetivo 4](#_Toc5190557)

[2. Alcance 4](#_Toc5190558)

[3. Definiciones y acrónimos 4](#_Toc5190559)

[4. Referencias 4](#_Toc5190560)

[5. Requisito funcional “Convertir de un DivisionItem a Array de Bytes codificado en MP3” 5](#_Toc5190561)

# Introducción

# Objetivo

El objetivo de este documento es especificar formalmente mediante las técnicas de escenario y prototipo el requisito *“Convertir de un DivisionItem a Array de Bytes codificado en MP3”*

# Alcance

El alcance de este documento es el requisito funcional *“Convertir de un DivisionItem a Array de Bytes codificado en 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 “Convertir de un DivisionItem a Array de Bytes codificado en MP3”

**Descripción textual y prototipo del requisito**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Nombre** | **Descripción** | **Complejidad** |  | | |
| 5 | “*Convertir de un DivisionItem a Array de Bytes codificado en MP3*” | * El requisito permite codificar en un array de bytes codificable en MP3 desde una entrada de Division Item.. * La entrada es un Division Item, 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 | * Int divisionItem: DivisionItem | * Es obligatorio que ingrese un divisionItem. * No se puede ingresar una entrada NULL. * Solo puede ingresarse un divisionItem. | |  | |
|  | **Observaciones** |  | | |  | |