

GeSoc

Decisiones de diseño

**Entrega 5**

[Introducción 2](#_Toc52060178)

[Desarrollo 3](#_Toc52060179)

# Introducción

Para el desarrollo de esta entrega, en la cual debimos dotar con una interfaz de usuario a nuestro sistema existente, se hizo necesario crear, dentro del paquete “model”, repositorios de los objetos que el usuario debe poder consultar y/o manipular: egresos, entidades, categorías.

A su vez, se creo un “controller” para cada una de las pantallas a desarrollar: un controller de home, del inicio, del login de usuario, de carga de entidades y visualización de estas por categoría, de egresos, y de bandeja de mensajes. Estos “controllers” contienen las operaciones necesarias para que, ante una determinada acción del usuario sobre la vista en cuestión (get,post,delete), se muestre el resultado esperado por pantalla, utilizando las facilidades provistas por el framework Spark.

Por último, se creo un archivo “Routes” que contiene cada una de las rutas a las vistas del sistema, y un archivo “Bootstrap”, que contiene las acciones de persistencia necesarias para abastecer al sistema con datos. Para el correcto acceso a la web del sistema solo basta con ejecutar el archivo Routes.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# Desarrollo

1. **Autenticación de usuario:**

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Introduciendo un nombre de usuario y clave validas, el sistema redirige al usuario a la pantalla “home”, donde se muestra una barra de navegación con las posibles acciones que un usuario registrado puede realizar.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

1. **Carga de operaciones de egreso:**

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

1. **Carga de entidades:**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Tabla

Descripción generada automáticamente

1. **Asociación de entidades a categorías:**

**Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente**

1. **Visualización de entidades por categoría:**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

Esta vista esta contenida dentro de la opción “Ver Entidades por Categoria” de la pantalla de Home a la que es redirigido el usuario una vez que se loguea en el sistema correctamente. Dentro del formulario “Buscar por Categoria” el usuario encuentra un menú con cada categoría cargada en la base de datos del sistema y tras seleccionar “Buscar” se visualiza la lista de entidades correspondientes a la categoría seleccionada. Si no selecciona ninguna opción, se listan todas las entidades cargadas en base de datos.

1. **Visualización de bandeja de mensajes:**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Esta vista esta contenida dentro de la opción “Ver Bandeja de Mensajes” de la pantalla de Home a la que es redirigido el usuario una vez que se loguea correctamente en el sistema. Se le da la opción al usuario de filtrar la lista de mensajes que desea ver ya sea por numero de egreso o fecha del mensaje.