

## Desarrollo Tarea 1: Problema del Señor E

### 1. Modelo:

Por lo que se entiende del problema la firma necesita un sistema o programa que agende los datos de un caso y/o cliente, que sea fácil de traspasar entre abogados, y sea sencillo de manejar dada la edad de los integrantes de la empresa. Como el problema que se define es un proyecto simple y con información bien definida se puede implementar el modelo de Cascada.

### 2. Equipo:

- Programador: Desarrollar programa o base de datos para almacenar la información de los casos (cliente, abogado a cargo, situación, detalles legales), que tenga un sistema de seguridad para evitar robo de datos y/o clientes, que sea posible transferir la información de dichos casos entre los abogados, y por último que se pueda mostrar detallando cada parte del cuerpo del caso.
- Diseñador: Debe desarrollar una interfaz sencilla de leer y manejar para una persona mayor, de letra grande e instrucciones de funcionamiento claras.
- Consultor: Debe realizar todas las preguntas necesarias a los abogados que usaran el sistema para que este sea lo mas amigable con ellos, y para mejorar el sistema en el proceso de programación.

### 3. Requisitos:

- Funcionales:
  - Almacenar la información correctamente.
  - Traspasarla sin omitir contenido importante.
  - Que sea posible ver toda la información conjunta de un caso en una pestaña.

- No Funcionales:
  - Que sea fácil de usar para una persona mayor.
  - Que tenga un sistema de seguridad para evitar que alguien externo use los datos.

#### 4. Técnica (Use cases):

- En caso de que alguien quiera alterar, robar o eliminar los datos de la firma se puede aplicar un sistema de seguridad o de bloqueo de datos para evitar esta situación.
- En el caso de que los abogados no sean muy hábiles en cuanto a manejar un programa computacional se pueden aplicar herramientas a modo de tutorial para guiarlos en el modo de utilizarlo.
- En caso de que deseen imprimir la información esté disponible un botón o función que permita hacerlo directamente desde el programa.