Documento proyecto MyFishRoom

Versión 1.0 estado Actual

Contenido

Contenido ii

Historial de revisiones ii

1. Introducción 1

1.1 Propósito 1

1.2 Estándares del documento 1

1.3 Audiencia 1

1.4 Referencias 1

2. Ambiente operativo 1

2.1 Clases y características de los usuarios 1

2.2 Contexto operativo 2

2.3 Restricciones de implementación 2

2.4 Documentación del usuario 2

2.5 Suposiciones y dependencias 2

3. Interfaces 2

3.1 Interfaces de Usuario 2

3.2 Interfaces de Hardware 2

3.3 Interfaces de Software 3

3.4 Interfaces de Communicaciones 3

4. Funciones de software 3

4.1 Use Case 1 3

4.1.1 Description and Priority: <State the name of the process and purpose, and the Priority it has for development> 3

4.1.2 Stimulus/Responses Sequences: <List the sequences of triggers or starters of a use case, and what would be the response to that initiator. Also, list the exception stimulus that can activate a use case> 3

4.1.3 Functional Requirements: <Describe all of the functions that the system shall accomplish to fulfill each of the steps in the use case> 3

5. Requerimientos no funcionales 3

6. Cronograma 3

Historial de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Fecha** | **Comentarios** | **Versión** |
| Oscar Blandón | 15/05/2023 | revisión de avance de proyecto numero 1 | 1 |
|  |  |  |  |

# Introducción

## Propósito

<My FishRoom es una tienda virtual que a su vez tiene la capacidad de comunicación entre clientes y dueños para aclarar dudas. En esta tienda se pueden encontrar diferentes productos relacionados con el mundo de la acuariofilia. Así que si deseas o tienes pensado realizar un montaje de un acuario no dudes y comunícate con nosotros, te ayudaremos en lo que necesites>

El propósito de este proyecto es el desarrollo de una aplicación web acerca de una tienda online de venta de peces y asesoramiento desarrollado como una práctica inicial entre el back, el front y persistencia como base de datos.

## Estándares del documento

<El tipo de letra que se usa es una que sea atractiva y legible para nuestros clientes.

Las imágenes que se encuentran a lo largo de nuestra tienda son imágenes de referencia que ayudan al cliente a tener una breve idea de cuál es el producto que se está ofreciendo, esto en el caso de los filtros, porque las imágenes de las plantas y de los peces son fotos tomadas en vivo, por lo que los colores y el tamaño son proporcionales a lo que se ofrece.>

## Audiencia

<Describe quiénes están en la audiencia de este document, como los desarrolladores, project managers, vendedores, usuarios, testers, etcétera. Esto es importante para determinar el tipo de escritura que se usará (si es muy técnica o incluye lenguaje más natural)>

Personas interesadas comprar y obtener asesoramiento en el montaje de acuarios incluyendo compra y venta de peces tener información básica y útil sobre este tema.

## Referencias

<Haz una lista de todos los documentos o direcciones Web que contienen información útil para el sistema en desarrollo, tales como: estándares, manuales de otras aplicaciones y hardware, guías de estilo, contratos, otra documentación de requerimientos. Procura establecer una vía clara para que el lector acceda a esos recursos fácilmente>

Las páginas Consultadas

Acuaflora.

Tienda de venta de platas acuáticas y peces.

<https://www.acuaflora.com/>

Deacua.

Tienda de plantas, abonos, lámparas, acondicionadores y sustratos.

<https://www.deacua.com/>

Selvadentro.

Tienda donde puedes encontrar información, plantas de interior, paquetes de plantas acuáticas, peces, filtros, calentadores y demás implementos necesarios para el montaje de un acuario.

<https://www.selvadentro.co/>

Acuarios Rtules.

Página web de un influencer experto en acuariofilia donde puedes encontrar demasiada información y asesorías para que al montar tu acuario todo salga bien.

<https://www.acuariosrtules.top/>

# Ambiente operativo

## Clases y características de los usuarios

<Describe las clases de usuarios que utilizarán el producto. Agrega información como: la frecuencia de uso, experiencia técnica, privilegios de acceso, nivel educativo, otro tipo de experiencia>

Nuestra tienda suele ser muy visitada por gente que va iniciando en el mundo de la acuariofilia, ya que allí suelen encontrar asesoría y excelentes precios a la hora de comprar un producto.

## Contexto operativo

La aplicación será diseñada para funcionamiento en la WEB, pero se entregará en ambiente de Desarrollo corriendo sobre el local host y con todo el proceso integrado desde la misma máquina.

El desarrollo consiste en una aplicación Web, que permita presentar información estática de una tienda de acuariofilia mostrando imágenes, textos de definición e información de interés, enlaces a páginas relacionadas y en general información que, para la persona interesada, pueda resultar importante y útil para conocer acerca de los acuarios, su funcionamiento y su correcto mantenimiento.

Esta página permitirá tener tres tipos de Operativos fundamentales

Administrador: podría ingresar productos nuevos, ya sea filtros, plantas, peces u otros desde una página web, los cuales se deben grabar en la base de datos. Solo se pide INGRESAR.

Cliente: podrá listar los productos que desea adquirir a manera de informe, por Listado en pantalla imprimible en PDF. Los datos deben obtenerse desde la base de datos.

Usuario: podrá ver nuestros productos, mediante imágenes, texto o listado de tal forma que pueda identificar claramente la calidad de los productos que se está vendiendo, a partir de una navegación sencilla, que puede ser por medio de Hipervínculos, botones, o similares.

## Restricciones de implementación

<Describe los aspectos que serán una limitante para el desarrollo del software. Estos pueden ser: políticas y regulaciones; limitaciones de hardware; interfaces a otras aplicaciones; tecnologías específicas, herramientas y bases de datos en versiones que se tengan que usar obligatoriamente; requerimientos de lenguajes de programación; protocolos de telecomunicación; consideraciones de seguridad>

No se tendrá implementación de seguridad ni de perfiles. Es decir, la diferenciación de usuario que se pide es a partir de pantallas de acceso. Hipervínculos o botones. Quienes deseen hacer una verificación o validación a través de Java Script y otra programación lo podrán hacer, pero no se está solicitando.

No se pide actualización de los datos de los productos en la base de datos, si usted desea hacerlo, puede hacerlo, pero no se exige.

## Documentación del usuario

<Haz una lista de la documentación del usuario: manuales, ayuda en línea, tutoriales. Incluye dónde se encontrará cada una.

También, describe los estándares y formatos que se usarán para cada tipo de documentación de usuario>

## Suposiciones y dependencias

<Haz una lista de los supuestos que pueden afectar los requerimientos. Estos incluyen: suposiciones sobre componentes de terceros que planeas utilizar (que funcionarán, se renovarán, etc.), restricciones, dudas respecto al ambiente de desarrollo y de operación. El proyecto se verá afectado si las suposiciones son incorrectas o cambian.

También, identifica las dependencias con factores externos: bibliotecas, componentes y software de terceros.>

# Interfaces

## Interfaces de Usuario

<Haz una descripción general de las características de la interface entre el usuario y el software. Puedes incluir algunas imágenes de las pantallas.

Describe lo siguiente:

* Estándares para la GUI
* Layouts
* Atajos del teclado
* Estándares para desplegar mensajes de error y advertencia

## Interfaces de Hardware

<Describe las características físicas y lógicas de las interfaces del hardware, con los que el software se comunicará. Esto puede incluir: dispositivos soportados, protocolos de comunicación, etc.>

## Interfaces de Software

<Describe las conexiones entre este product y otro software; incluye el nombre y la versión de las APIs, bases de datos, sistemas operativos, herraientas y librerías. Identifica los datos o mensajes que intercambiará el producto con esos sistemas y el propósito de estos.>

## Interfaces de Comunicaciones

<Describe los requerimientos asociados con funciones de comunicación: e-mail, navegador web, servidor de red, formatos electrónicos, etcétera. Identifica los estándares de comunicación que se usarán, como FTP, HTTP, TCP, etcétera. Especifica los mecanismos de seguirdad, encriptación y tasas de transferencia de datos.>

# Funciones de software

<En esta sección, describimos las funciones del software. Describe las funciones en procesos, pantallas o clases de usuario>

## Función #

### Prioridad: Establece la prioridad de desarrollo

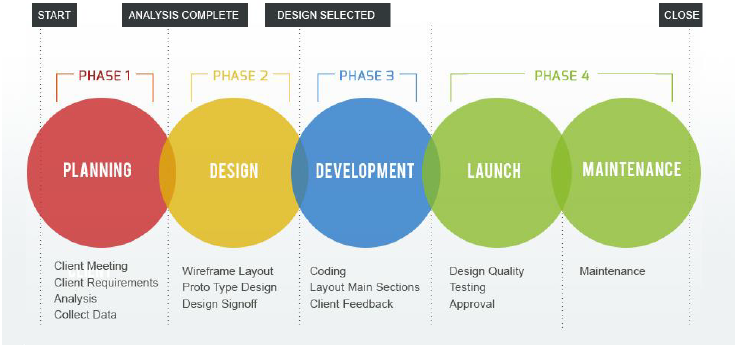
### Estímulo/respuesta: <Haz una lista de las acciones que inician este conjunto de funciones, y los resultados de ejecutarlas>

### Funciones: <Describe todas las funciones del software>

# Requerimientos no funcionales

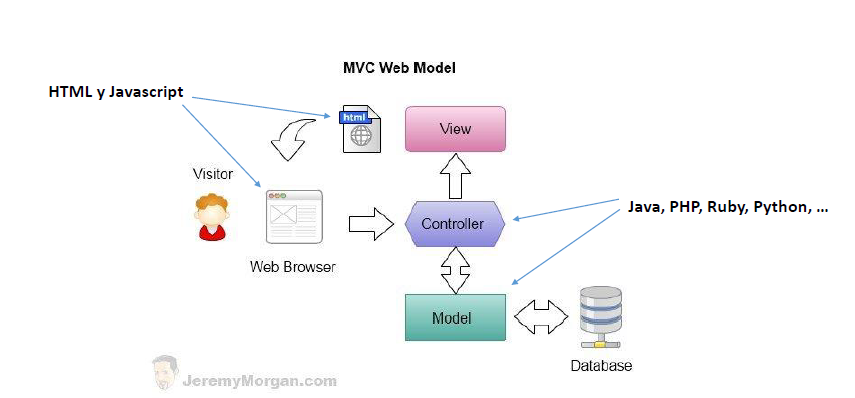
*<Especifica los requerimientos no funcionales esperados en este sistema. Incluye los parámetros objetivos y los criterios para validar que están presentes>*

*Para el desarrollo de este proyecto se llevará la siguiente metodología*



# Cronograma

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***FECHA*** | ***ACTIVIDADES*** | ***ESTADO*** |
| *15/05/2023* | *Evaluación de Front end disañado y funcionando* | *iniciando* |
| *15/05/2023* | *Diseño de la interacción sobre el Front End (Verbal o MuckUp)* |  |
| *23/05/2023* | *Version 1 de conectividad Back y Front Persistencia* |  |
| *31/05/2023* | *Entrega Final del proyecto* |  |

**