



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



Análisis y Diseño Orientado a Objetos

PROYECTO: **APLICACIÓN WEB**

Arellano Aguillón Shu Nashy Nizarely
Hernández Clemente Samantha
López Mares Irene Elizabeth
Montaño Morales Angeles Aranza

2CM7

PROFESOR:
Dorantes Gonzalez Marco Antonio

Se realizó el:
09 de noviembre de 2019

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. ASPECTOS GENERALES	3
Nombre del proyecto	4
Planteamiento del problema	4
Propuesta	4
Objetivos	4
Objetivos Generales	4
Objetivos Particulares	4
CAPÍTULO 2. ASPECTOS METODOLÓGICOS	5
Estado del arte	6
Arquitectura	7
Análisis de requisitos	8
Ambiente físico	8
Interfaces	8
Usuarios	8
Funcionalidad	8
Documentación	8
Datos	8
Seguridad	9
Aseguramiento de la calidad	9
CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE RESULTADOS	9
Requerimientos funcionales	10
Módulo 1: Gestión del usuario.	10
Módulo 2. Gestión de objetivos	10
Módulo 3. Gestión de estrategias.	10
Módulo 4. Registro de actividad.	11
Módulo 5. Análisis de información.	11
Módulo 6. Medición de control	11
Módulo 7. Gestión de moneda virtual	12
Entrada/Salida efectiva	12
Estimación	13
Puntos de estimación COSMIC	13
<i>Mapeo y medición</i>	13
Proceso funcional: Registrar nuevo usuario	13
Proceso funcional: Creación de objetivos	13
Proceso funcional: Creación de estrategias	13
Proceso funcional: Registro de la actividad	14
Proceso funcional: Análisis de la información	14
Proceso funcional: Registro de medición	14

Proceso funcional: Gestión de moneda virtual	14
Estimación del costo del proyecto	15
CAPÍTULO 4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	15
Diagramas de caso de uso	16
Diagramas de secuencia	45
Diagramas de actividades	57
Diagrama de clases	61
Diagramas de estados	61
CAPÍTULO 5. DISEÑO DE LA PROPUESTA	64
Interfaz de usuario	64
Base de datos	66
Diagrama Entidad Relación	66
Código de la base de datos	66
CAPÍTULO 6. PRUEBAS DEL SISTEMA	68
HISTORIAL DE VERSIONES	70
ARTEFACTOS	70
Módulos del programa	70
CARACTERÍSTICAS	71
Características a probar	71
Características que no serán probadas	72

CAPÍTULO 1. ASPECTOS GENERALES

Nombre del proyecto

Achieve It!

Planteamiento del problema

Hoy en día las personas se enfrentan a retos cada vez más difíciles, situaciones desagradables, momentos de incertidumbre o simplemente dejan para después lo que podrían hacer hoy, por lo que es necesario entrenar una mentalidad fuerte y flexible para poder superar todos estos obstáculos e ir más allá de lo que se tiene planeado para alcanzar el éxito. Sin embargo, para lograr esto se necesita de un guía que sea capaz de ayudar a las personas a fijar sus objetivos e irlos cumpliendo sobre la marcha, no obstante, no todos tienen acceso a las consultas de un coach de vida, por lo que se planea desarrollar una página web con el poder de fijar los objetivos del usuario, además de alentarlos a cumplirlos y a la vez penalizar a este si no cumple con dichos objetivos.

Propuesta

Crear una página web donde los usuarios registrados puedan ser guiados para crear y cumplir sus objetivos usando la metodología llamada "SMART". La página web contará una moneda virtual como sistema de incentivo y recompensa. También se crearán conforme el progreso del usuario herramientas que lo ayudarán a seguir motivado y tener el control para el cumplimiento de dichos objetivos.

Objetivos

Objetivos Generales

Crear una página web para que las personas puedan cumplir sus propios objetivos de una forma más práctica y eficiente usando la metodología SMART.

Objetivos Particulares

- Los usuarios podrán crear objetivos, así como también diferentes actividades para cumplirlos.
- Se podrá gestionar la información de los usuarios.

- Se registrará el avance de los objetivos.
- Se implementará el uso de una moneda virtual con el fin de incentivar al usuario a cumplir sus objetivos.

CAPÍTULO 2. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estado del arte

A continuación, se mencionan diferentes páginas web o aplicaciones que tienen un objetivo similar a nuestra propuesta, además, se enlistan las características que comparten con la nuestra.

Página web o similar	Descripción	Características	Similitudes con nuestra propuesta	Diferencias con nuestra propuesta
Marianoca brera.com (Marketing , negocios y algo más)	Es un blog donde se publican contenidos relacionados a los negocios y crecimiento profesional	-Contenido orientado al crecimiento profesional. -Existe material descargable.	Nuestra propuesta también ayuda a las personas a lograr un crecimiento profesional.	Ofrecemos una forma didáctica para el cumplimiento de los objetivos, en cambio ellos sólo tienen contenido informativo. También nuestra propuesta está orientada al cumplimiento de objetivos en otros ámbitos, como personal, familiar, etc.
Fitbit Coach (Para la realización de actividades deportivas)	Es una aplicación web para realizar entrenamientos personalizados.	-Contenido orientado a la actividad física. -Existe contenido en formato de vídeo.	Nuestra propuesta también emplea entrenamientos especializados para las personas que desean mejorar su salud física.	Ofrecemos contenido diverso para mejorar la salud física, tanto informativo como dinámico. También tenemos soporte de archivos multimedia como de texto. Igualmente abarcamos otros ámbitos como familiar, personal etc.

BodyFast (Para emplear dietas para bajar de peso)	Es una aplicación móvil para crear dietas personalizadas para bajar de peso.	-Realiza dietas personalizadas dependiendo del peso que quieras perder. -Muestra un seguimiento de tu peso y estadísticas.	Nuestra propuesta también ayuda a las personas que quieren bajar de peso para mejorar su salud y calidad de vida.	Ofrecemos una variedad de estrategias para bajar de peso, mejorar la salud, la calidad de vida, como en muchos otros ámbitos como el desarrollo personal y el familiar.
TrackThis ForMe (Para organizar actividades y darles seguimiento)	Es una aplicación móvil que permite establecer objetivos y muestra el progreso que tiene el usuario	-Crea objetivos y puede categorizarlos. -Muestra el progreso de dichos objetivos.	Nuestra propuesta también categoriza los objetivos, al igual que muestra el progreso que lleva el usuario.	Ofrecemos una agenda de actividades la cual el usuario podrá personalizar dependiendo de sus diferentes actividades que tiene que hacer, ya sean deportivas, académicas, etc.

Tabla 1. Estado del arte

Arquitectura

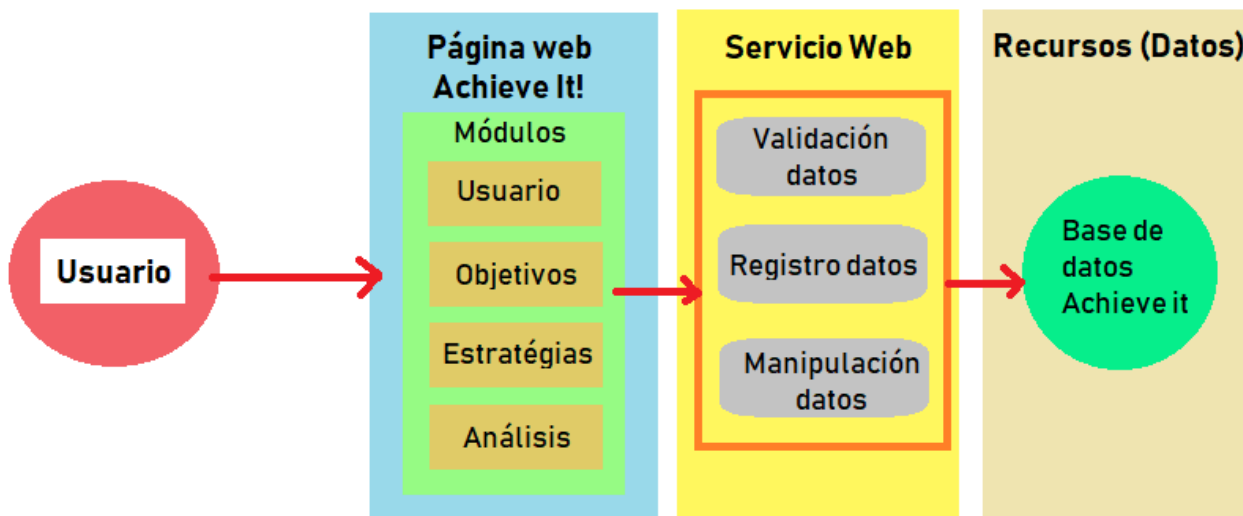


Figura 1. Arquitectura de la página web

Análisis de requisitos

En el análisis de requisitos se ven el conjunto de técnicas y procedimientos que nos permitirán conocer los elementos necesarios para definir nuestro proyecto, dando respuesta a la siguiente pregunta: ¿Qué características debe tener este sistema para satisfacer las necesidades de nuestro cliente? Decidimos realizar una encuesta para reunir la información que contenía las siguientes preguntas:

Ambiente físico

1. ¿Dónde está el equipo que el sistema necesita para funcionar?
2. ¿Hay restricciones ambientales como temperatura, humedad o interferencia magnética?

Interfaces

1. ¿La entrada proviene de uno o más sistemas?
2. ¿La salida va a uno o más sistemas?

Usuarios

1. ¿Quién usará el sistema?
2. ¿Habrá varios tipos de usuario?
3. ¿Cuán fácil le será al usuario comprender y utilizar el sistema?
4. ¿Cuán difícil le resultará al usuario hacer uso indebido del sistema?

Funcionalidad

1. ¿Qué hará el sistema?
2. ¿Cuándo lo hará?
3. ¿Existen restricciones de la velocidad de ejecución, tiempo de respuesta o rendimiento?

Documentación

1. ¿Cuanta documentación se requiere?
2. ¿Debe estar en línea, en papel o en ambos?

Datos

1. ¿Cuál será el formato de los datos, tanto para la entrada como para la salida?
2. ¿Cuán a menudo serán recibidos o enviados?
3. ¿Cuán exactos deben ser?
4. ¿Cuántos datos fluyen a través del sistema?
5. ¿Debe retenerse algún dato por algún período de tiempo?

Seguridad

1. ¿Debe controlarse el acceso al sistema o a la información?
2. ¿Cómo se podrán aislar los datos de un usuario de los de otros?
3. ¿Con qué frecuencia deben hacerse copias de respaldo?

Aseguramiento de la calidad

1. ¿El mantenimiento corregirá los errores, o incluirá también el mejoramiento del sistema?
2. ¿Cuán fácil debe ser mover el sistema de una ubicación a otra o de un tipo de computadora a otro?

CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Requerimientos funcionales

Módulo 1: Gestión del usuario.

- Inicio Sesión: El usuario podrá iniciar sesión mediante su usuario y contraseña.
- Registro de usuario: El usuario se dará de alta registrando su nombre completo, contraseña y correo electrónico.
- Modificar usuario: El usuario podrá modificar su nombre y su contraseña.
- Consulta de usuario: El usuario podrá consultar los datos de su perfil.
- Eliminar usuario: El usuario podrá eliminar su cuenta.

Módulo 2. Gestión de objetivos

- Creación de objetivos: Se pedirá a los usuarios que seleccionen un “objetivo de impacto” (personal, familiar, laboral, social, otro); la medición de su objetivo (n° veces, intervalo de tiempo, kilogramos, etc); tiempo de culminación (semana, mes, bimestre, semestre, año).
- Consulta de objetivos: Se mostrará en pantalla el o los objetivos que el usuario haya creado.
- Eliminar objetivos: El usuario eliminará los objetivos que desee.
- Modificar objetivos: El usuario modificará sus objetivos.

Módulo 3. Gestión de estrategias.

- Creación de estrategias: Los usuarios seleccionarán el tiempo de realización de la estrategia (por x días, diariamente, a la semana, etc.); la actividad que desean realizar (consumir, leer, beber, caminar, correr, etc.); y la medición (80 gr, 40 minutos, 3 litros, 1 página, etc.)
- Eliminación de estrategias: El usuario eliminará las estrategias que desee.
- Modificar estrategias: El usuario modificará las estrategias que desee.
- Consulta de estrategias: El usuario podrá consultar las estrategias que haya creado para cada objetivo.

Módulo 4. Registro de actividad.

- Registro de las acciones: El usuario registrará las actividades que haya realizado en el día según las estrategias planteadas de forma cuantitativa.
- Eliminar acciones: El usuario podrá eliminar las acciones hechas en un determinado día.
- Modificar acciones: El usuario podrá cambiar la cantidad que ha hecho de una determinada actividad, por cada estrategia.
- Consulta de actividad: El usuario podrá consultar su actividad a través de uno o varios calendarios mensuales.

Módulo 5. Análisis de información.

- Creación de calendario: El sistema creará un calendario del mes actual, por cada estrategia, donde se mostrará, en un valor numérico, lo que el usuario ha realizado en la semana.
- Creación de la tabla de análisis: El sistema creará una tabla donde se muestre el valor total de lo que el usuario ha realizado en la semana o mes, el valor esperado para la semana, si cumplió o no y el tipo de acción que deberá tomar (preventiva o correctiva).
- Creación de gráfica: El sistema creará una gráfica que simboliza el progreso del usuario en el cumplimiento de sus objetivos, teniendo una escala según los registros, y valores mínimos o máximos según lo que el usuario haya escogido.
- Consulta de la información: Se mostrará en pantalla el calendario, tabla de análisis y gráficas que el sistema haya creado.

Módulo 6. Medición de control

- Registro de medición: El usuario registrará, a final de mes, el progreso que ha tenido en cuanto al cumplimiento de su objetivo (kilogramos perdidos o ganados, etc.).
- Eliminación de medición: El usuario podrá eliminar el registro de la medición hecha en cualquier mes, siempre y cuando haya un registro creado.

- Modificar medición: El usuario podrá modificar el registro del mes de su preferencia.
- Consulta de medición: El usuario podrá consultar el registro de las mediciones.

Módulo 7. Gestión de moneda virtual

- Asignación de monedas: Cuando el usuario cree su cuenta se le asignará una cierta cantidad de monedas virtuales.
- Incremento de monedas: El usuario podrá incrementar la cantidad de monedas virtuales en su poder al completar un objetivo o actividad del día.
- Decremento de monedas: Al usuario se le descontaran monedas virtuales cada vez que no registre sus actividades en tiempo y forma ó cada vez que no cumpla un objetivo.
- Cero monedas: Cuando el marcador de las monedas virtuales del usuario llegue a cero no podrá registrar más objetivos hasta no cumplir con los que ya tiene, en este caso se re programará la fecha de inicio de los objetivos ya disponibles, así como su calendario de actividades.

Entrada/Salida efectiva

Módulo	Entrada	Salida
Usuario	<ul style="list-style-type: none"> • Datos usuario • Cantidad de monedas 	<ul style="list-style-type: none"> • Datos usuario (mostrar datos) • Cantidad de monedas • Pantallas de navegación para el usuario • Mensajes para el usuario
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de los objetivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de los objetivos (mostrar datos).
Estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de las estrategias 	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de las estrategias (mostrar datos).

Registro de actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de actividades (mostrar datos).
Medición de control	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de progreso por actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de medición (mostrar datos).
Análisis de información	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de estrategias • Datos de progreso 	<ul style="list-style-type: none"> • Calendario, gráfica y tabla de análisis (mostrar datos).

Tabla 2. Entrada/Salida efectiva

Estimación

Puntos de estimación COSMIC

Mapeo y medición

Proceso funcional: Registrar nuevo usuario

Movimiento de datos:

1. Entrada: Seleccionar en el menú la opción registrar nuevo usuario.
2. Entrada: Obtener los datos del usuario.
3. Escritura: Registrar los datos del usuario en la base de datos.
4. Salida: Mostrar en pantalla el menú principal.

Puntos de estimación COSMIC: 4 CFP.

Proceso funcional: Creación de objetivos

Movimiento de datos:

1. Entrada: Seleccionar en el menú la opción de crear nuevo objetivo.
2. Entrada: Obtener los datos del objetivo.
3. Escritura: Registrar los datos en la base de datos.
4. Salida: Mostrar en pantalla los objetivos creados.

Puntos de estimación COSMIC: 4 CFP.

Proceso funcional: Creación de estrategias

Movimiento de datos:

1. Entrada: Seleccionar en el menú la opción de crear nueva estrategia.
2. Entrada: Obtener los datos de la estrategia.
3. Escritura: Registrar los datos en la base de datos.
4. Salida: Mostrar en pantalla las estrategias.

Puntos de estimación COSMIC: 4 CFP.

Proceso funcional: Registro de la actividad

Movimiento de datos:

1. Entrada: Seleccionar en el menú la opción de registrar actividades.
2. Entrada: Obtener los datos de la(s) actividad(es).
3. Escritura: Registrar los datos en la base de datos.
4. Salida: Mostrar en pantalla las actividades registradas.

Puntos de estimación COSMIC: 4 CFP.

Proceso funcional: Análisis de la información

Movimiento de datos:

1. Lectura: Creación de calendario del mes actual.
2. Lectura: Creación de tabla de progreso.
3. Lectura: Creación de gráfica de progreso.
4. Salida: Mostrar en pantalla calendario, tabla y gráfica.

Puntos de estimación COSMIC: 4 CFP.

Proceso funcional: Registro de medición

Movimiento de datos:

1. Entrada: Seleccionar en el menú la opción de registrar medición.
2. Entrada: Obtener los datos de la medición.
3. Entrada: Registrar el progreso obtenido en la base de datos.
4. Salida: Mostrar en pantalla los cambios.

Puntos de estimación COSMIC: 4 CFP.

Proceso funcional: Gestión de moneda virtual

Movimiento de datos:

1. Lectura: Asignar al nuevo usuario cierta cantidad de monedas virtuales.
2. Lectura: Incrementar monedas si se cumple con los objetivos/actividades del día.
3. Lectura: Decrementar monedas si no se cumple en tiempo y forma con los objetivos/actividades del día.
4. Lectura: No se registrarán más actividades u objetivos si el marcador de monedas virtuales está en cero.

5. Escritura: Reprogramar la fecha de inicio de los objetivos disponibles.
6. Lectura: Reprogramar el calendario de actividades.
7. Salida: Mostrar en pantalla los cambios.

Puntos de estimación COSMIC: 7 CFP.

Nuestro proyecto tiene una medición de: 31 puntos de función COSMIC (31 CFP)

Estimación del costo del proyecto

Para nuestro proyecto utilizaremos las siguientes fórmulas:

“Costo por punto de función = Costo mes del equipo de trabajo / puntos de función del mes”

“Costo de un proyecto de software = Tamaño del software x Costo por punto de función”

Para el caso de la primera fórmula, se decidió que el costo mes del equipo de trabajo fuera \$1000, considerando información recabada en la red. En cuanto a la segunda fórmula el tamaño del software está dado por el total de puntos de función COSMIC obtenidos previamente.

Sustituyendo los valores en las fórmulas, el costo del proyecto de software queda como:

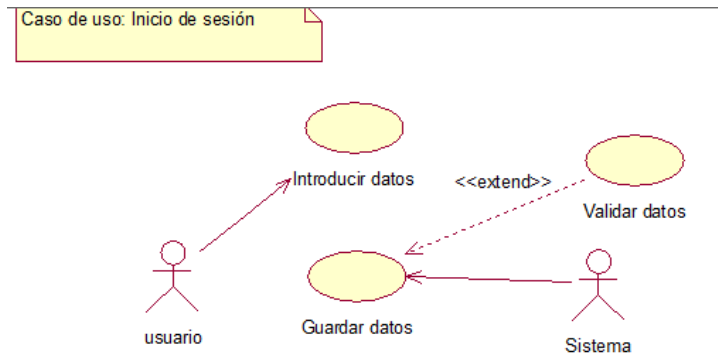
$$\text{Costo por punto de función} = 1000/31 = 32.25$$

$$\text{Costo del proyecto de software} = 31 * 32.25 = 999.75$$

CAPÍTULO 4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Diagramas de caso de uso

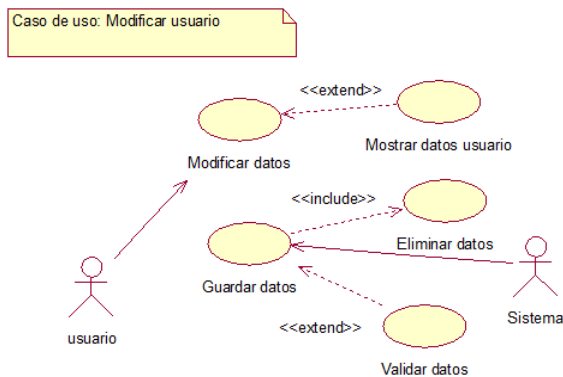
Iniciar sesión



CASO DE USO	INICIAR SESIÓN	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCIÓN	Los usuarios ingresan al sistema	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción "ingresar" del sistema. 3. El usuario captura el correo y la contraseña.	2. El sistema solicita el correo electrónico y contraseña al usuario. 4. El sistema verifica que el correo electrónico y la contraseña se encuentren en la base de datos. 5. El sistema envía al usuario a su página de inicio.
FLUJO ALTERNO 1	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción	2. El sistema solicita el correo electrónico y contraseña al usuario.

"Datos Erróneos"	<p>"ingresar" del sistema.</p> <p>3. El usuario captura el correo electrónico y la contraseña.</p> <p>6. El usuario ingresa nuevamente sus datos correctos.</p>	<p>4. El sistema envía el mensaje "Contraseña incorrecta".</p> <p>5. El sistema solicita nuevamente los datos.</p> <p>7. El sistema verifica la contraseña, si uno de estos datos es erróneo se repite el flujo</p>
FLUJO ALTERNO 2		
"No existe la cuenta del usuario"	<p>1.El usuario selecciona la opción "Ingresar del sistema".</p> <p>3.El usuario captura sus datos.</p>	<p>2.El sistema solicita el correo electrónico y contraseña al usuario.</p> <p>4.El sistema verifica los datos en la base de datos, al no existir el correo electrónico: "El correo no está registrado, regístrate para acceder".</p> <p>5.El sistema envía al usuario a la página de registro.</p>
FLUJO SUBALTERNO 1		
"Recuperar contraseña"	<p>1.El usuario se sitúa en "Recuperar contraseña".</p> <p>3.El usuario ingresa el correo electrónico con el que se registró.</p> <p>5. El usuario procede a cambiar la contraseña.</p>	<p>2.El sistema pide el correo electrónico del usuario.</p> <p>4. El sistema verifica que el correo electrónico sea el registrado en la base de datos, y procede a enviar una liga al usuario para cambiar su contraseña, si el correo electrónico no es correcto, el sistema muestra en pantalla "correo electrónico inválido" y se repite flujo subalterno 1.</p> <p>6.La nueva contraseña se guarda en la base de datos y el usuario es redireccionado a la pantalla principal</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario se encuentra dentro del sistema.	

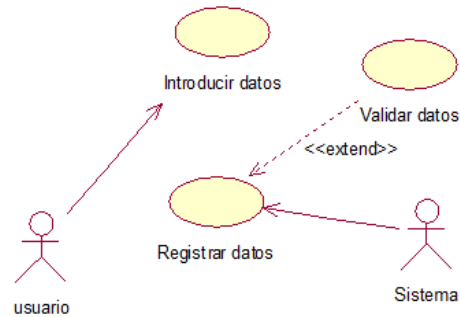
Modificar usuario



CASO DE USO	MODIFICAR USUARIO	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCION	El usuario podrá modificar sus datos	
PRECONDICION	Tener una cuenta existente	
FLUJO BASICO	ACTOR	SISTEMA
	1.El usuario selecciona la opción de "Modificar datos de usuario". 3. El usuario captura sus datos y los envía.	2. El sistema muestra el formulario para modificar los datos. 4. El sistema recibe los datos, valida que los datos sean correctos y guarda los cambios. 5.El sistema muestra el mensaje: "Datos guardados" y despliega la pantalla de inicio del usuario.
FLUJO ALTERNO 1	ACTOR	SISTEMA
<u>Datos erróneos</u>	1. El usuario selecciona la opción "Modificar datos" del sistema. 3. El usuario modifica los datos y los envía. 6. El usuario ingresa nuevamente sus datos correctos.	2. El sistema muestra el formulario con los datos del usuario. 4. El sistema envía el mensaje "Datos inválidos". 5. El sistema solicita nuevamente los datos. 7. El sistema verifica los datos, si algún dato es erróneo el flujo se repite.
POSTCONDICION	El usuario modificó sus datos de forma exitosa.	

Registro de usuario

Caso de uso: Registro de usuario

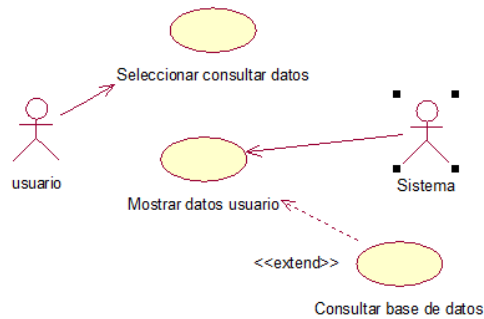


CASO DE USO	REGISTRO DE USUARIOS	
ACTOR	Usuario	
DESCRIPCIÓN	El usuario se dará de alta en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Ninguna	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción de registrar. 3. El usuario captura sus datos y los envía	2. El sistema despliega el formulario para agregar los datos correspondientes 4. El sistema recibe los datos, valida que no exista el usuario, el sistema lo crea. 5. El sistema muestra el mensaje: "Usuario creado" y despliega la pantalla de inicio del usuario. 6. El sistema redirecciona al usuario a la sección de "Objetivos" y se sigue el caso de uso "Creación de objetivos".
FLUJO ALTERNO 1	ACTOR	SISTEMA
"Cuenta desactivada"	1. El usuario selecciona la opción de registrar usuario 3. El usuario captura sus datos y los envía	2. El sistema despliega el formulario para agregar los datos correspondientes 4. El sistema recibe los datos y valida que exista un usuario con los mismos datos, pero con la cuenta desactivada.

		5. El sistema cambia el estado de la cuenta de "Desactivada" a "Activada" y despliega la pantalla de inicio del usuario.
FLUJO ALTERNO 2	ACTOR	SISTEMA
<i>"Datos existentes y cuenta activada"</i>	1. El usuario selecciona la opción de registrar usuario 3. El usuario captura sus datos y los envía	2. El sistema despliega el formulario para agregar los datos correspondientes 4. El sistema recibe los datos y valida que exista un usuario con los mismos datos y con la cuenta activada. 5. El sistema despliega el mensaje: "Usuario ya registrado". 6.El sistema despliega la página de inicio de sesión
SUBFLUJO VALIDAR	ACTOR	SISTEMA
<i>"Validar existencia usuario"</i>	1. El usuario registra sus datos y los envía.	2. El sistema recibe los datos y llama al procedimiento correspondiente. 3. Los datos son recibidos por la base de datos, en el procedimiento se verifica si los datos coinciden con algún registro anterior, si es el caso se efectúa el flujo alterno 3, de lo contrario la base de datos procede con el registro. 4. La base de datos manda el mensaje de "Usuario registrado con éxito" al sistema. 5. El sistema recibe el mensaje y lo muestra en pantalla. 6. El sistema redirecciona al usuario a la página principal.
POSTCONDICIÓN	Crea una nueva cuenta	

Consultar datos de usuario

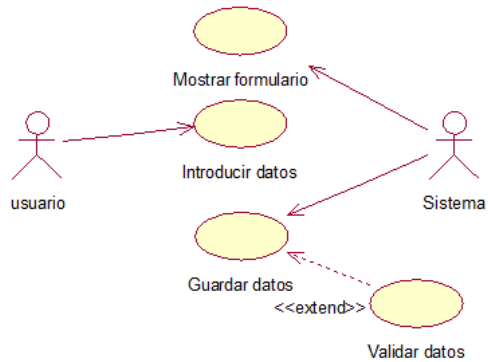
Caso de uso: Consultar datos de usuario



CASO DE USO	CONSULTAR DATOS DE USUARIO	
ACTOR	Usuario	
DESCRIPCIÓN	El usuario consultará sus datos	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción de "mostrar datos". 4. El usuario visualiza sus datos. 5. El usuario cierra la opción mostrar datos.	2. El sistema consulta los datos en la base de datos para poder mostrarlos. 3. El sistema muestra el formulario con los datos del usuario. 6. El sistema redirecciona al usuario a la página principal.
POSTCONDICIÓN	El usuario visualizó sus datos de forma exitosa.	

Creación de objetivos

Caso de uso: Creación de objetivos

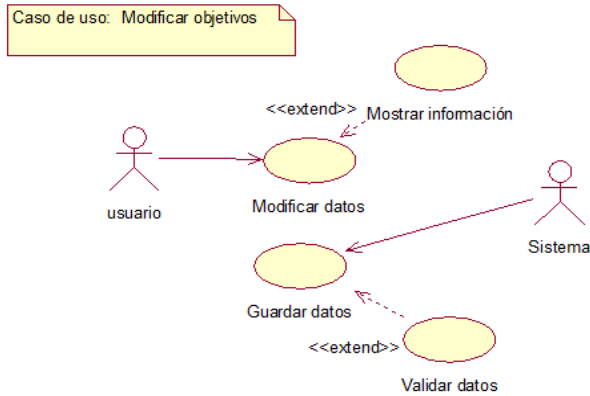


CASO DE USO	CREACIÓN DE OBJETIVOS
ACTOR	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario creará sus objetivos (personales, familiares, laborales, sociales, otros).
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente

FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción de "Seleccionar objetivo de impacto". 3. El usuario captura sus datos (medición y tiempo de culminación) y los envía.	2. El sistema despliega el formulario para agregar los datos correspondientes. 4. El sistema recibe los datos, valida los datos y los guarda. 5. El sistema muestra el mensaje: "Objetivo(s) creado(os)" y despliega la pantalla de inicio del usuario. 6. El sistema redirecciona al usuario a la sección de "Objetivos" y se sigue el caso de uso "Modificar objetivos".
FLUJO ALTERNO 1	ACTOR	SISTEMA
<u>Datos erróneos</u>	1. El usuario selecciona la opción "Seleccionar	2. El sistema despliega el formulario para agregar los datos correspondientes. 4. El sistema envía el mensaje "Datos inválidos". 5. El sistema solicita nuevamente los datos.

	<p>objetivo de impacto".</p> <p>3. El usuario captura sus datos (medición y tiempo de culminación) y los envía.</p> <p>6. El usuario ingresa nuevamente los datos correctos.</p>	<p>7. El sistema verifica los datos, si algún dato es erróneo el flujo se repite.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario creó objetivos de manera exitosa.	

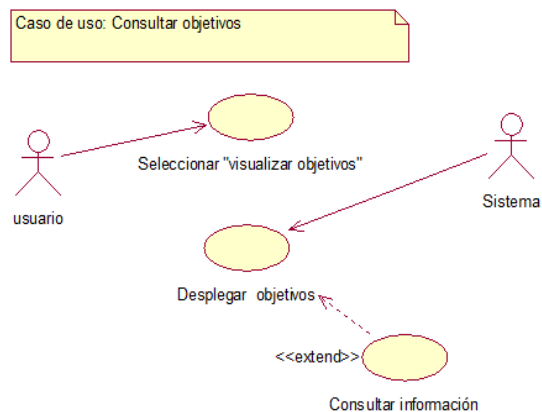
Modificar objetivos



CASO DE USO	MODIFICAR OBJETIVOS	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCION	El usuario podrá modificar sus objetivos	
PRECONDICION	Tener una cuenta existente	
FLUJO BASICO	ACTOR	SISTEMA
	<p>1.El usuario selecciona la opción de "Modificar objetivos".</p> <p>3. El usuario captura sus objetivos y los envía.</p>	<p>2. El sistema muestra el formulario para modificar los objetivos.</p> <p>4. El sistema recibe los datos, valida que los datos sean correctos y guarda los cambios.</p> <p>5.El sistema muestra el mensaje: "Objetivos guardados" y despliega la pantalla de inicio del usuario.</p>
FLUJO ALTERNO	ACTOR	SISTEMA
1		

<u>Datos erróneos</u>	1. El usuario selecciona la opción "Modificar objetivos" del sistema. 3. El usuario modifica los objetivos y los envía. 6. El usuario ingresa nuevamente sus objetivos correctos.	2. El sistema muestra el formulario con los objetivos del usuario. 4. El sistema envía el mensaje "Datos inválidos". 5. El sistema solicita nuevamente los datos. 7. El sistema verifica los datos, si algún dato es erróneo el flujo se repite.
POSTCONDICION	El usuario modificó sus objetivos de forma exitosa.	

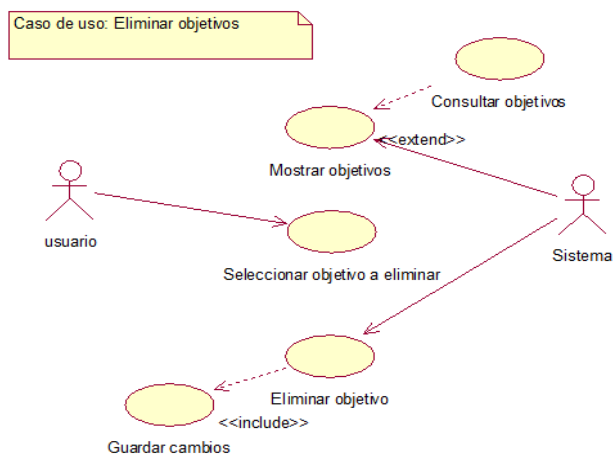
Consultar objetivos



CASO DE USO	CONSULTAR OBJETIVOS	
ACTOR	Usuario	
DESCRIPCIÓN	El usuario consultará sus objetivos	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción de "Visualizar objetivos".	2. El sistema consulta los datos en la base de datos para poder mostrarlos. 3. El sistema muestra el formulario con los objetivos del usuario.

	4. El usuario visualiza sus objetivos. 5. El usuario cierra la opción "Visualizar objetivos".	6.El sistema redirecciona al usuario a la sección de "Objetivos" y se sigue el caso de uso "Eliminar objetivos".
POSTCONDICIÓN	El usuario visualizó sus objetivos de forma exitosa.	

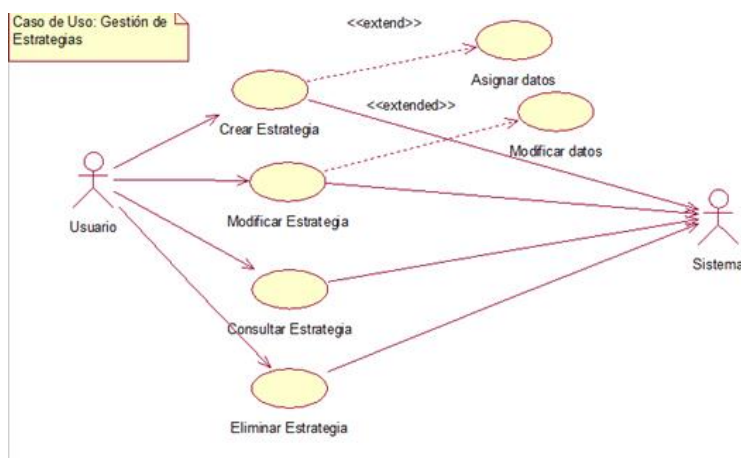
Eliminar objetivos



CASO DE USO	ELIMINAR OBJETIVOS	
ACTOR	Usuario	
DESCRIPCIÓN	El usuario eliminará objetivos	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción de "Eliminar objetivos".	2. El sistema consulta los datos en la base de datos para poder mostrarlos. 3. El sistema muestra el formulario con los objetivos del usuario.

	<p>4. El usuario visualiza sus objetivos.</p> <p>5. El usuario selecciona los objetivos que desea eliminar.</p> <p>8. El usuario cierra la opción "Eliminar objetivos".</p>	<p>6. El sistema envía la petición a la base de datos, se realizan los cambios y guarda los datos.</p> <p>7. La base de datos manda el mensaje de "Objetivo eliminado con éxito" al sistema.</p> <p>9. El sistema recibe el mensaje y lo muestra en pantalla.</p> <p>10. El sistema redirecciona al usuario a la página principal.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario eliminó objetivos de forma exitosa.	

Gestión de estrategias

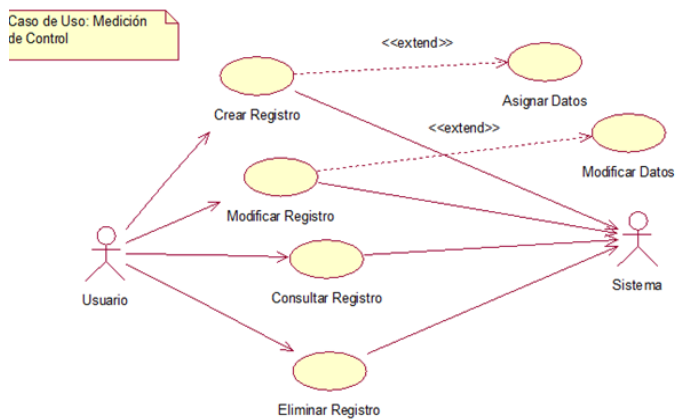


CASO DE USO	GESTIÓN DE ESTRATEGIAS	
ACTOR	Usuario	
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá administrar sus estrategias en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA

	<p>1. El usuario selecciona la opción de crear estrategia.</p> <p>3. El usuario captura sus estrategias y envía los datos.</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para agregar los datos correspondientes</p> <p>4. El sistema recibe los datos, los valida y crea las nuevas estrategias.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje: "Estrategia creada" y despliega la pantalla de inicio del usuario.</p> <p>6. El sistema redirecciona al usuario a la sección de "Estrategias" y se sigue el caso de uso "Modificar estrategias".</p>
FLUJO BÁSICO 2	ACTOR	SISTEMA
<u>Modificar estrategia</u>	<p>1. El usuario selecciona la opción de "Modificar estrategias".</p> <p>3. El usuario captura sus datos y los envía</p>	<p>2. El sistema muestra el formulario para modificar los datos.</p> <p>4. El sistema recibe los datos, valida que los datos sean correctos y guarda los cambios.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje: "Cambios guardados" y despliega la pantalla de inicio del usuario.</p> <p>6. El sistema redirecciona al usuario a la sección de "Estrategias" y se sigue el caso de uso "Consultar estrategias".</p>
FLUJO BÁSICO 3	ACTOR	SISTEMA
<u>Consultar estrategia</u>	<p>1. El usuario selecciona la opción de "Visualizar estrategias".</p> <p>4. El usuario visualiza sus estrategias.</p> <p>5. El usuario cierra la opción "Visualizar estrategias".</p>	<p>2. El sistema consulta los datos en la base de datos para poder mostrarlos.</p> <p>3. El sistema muestra el formulario con las estrategias del usuario.</p> <p>6. El sistema redirecciona al usuario a la sección de "Estrategias" y se sigue el caso de uso "Eliminar estrategias".</p>
FLUJO BÁSICO 4	ACTOR	SISTEMA
<u>Eliminar estrategia</u>	<p>1. El usuario selecciona la opción de "Eliminar estrategias".</p>	<p>2. El sistema consulta los datos en la base de datos para poder mostrarlos.</p> <p>3. El sistema muestra el formulario con las estrategias del usuario.</p>

	<p>4. El usuario visualiza sus estrategias.</p> <p>5. El usuario selecciona las estrategias a eliminar.</p> <p>8. El usuario cierra la opción "Eliminar estrategias".</p>	<p>6. El sistema envía la petición a la base de datos, se realizan los cambios y guarda los datos.</p> <p>7. La base de datos manda el mensaje de "Estrategia eliminada con éxito" al sistema.</p> <p>9. El sistema recibe el mensaje y lo muestra en pantalla.</p> <p>10. El sistema redirecciona al usuario a la página principal.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar las estrategias como desee.	

Medición de control

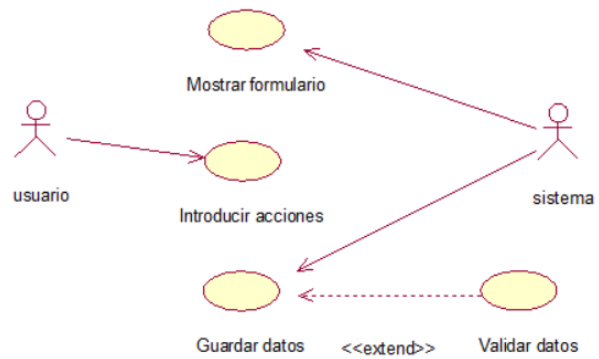


CASO DE USO	MEDICIÓN DE CONTROL
ACTOR	Usuarios
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá administrar el progreso de sus objetivos en la aplicación.
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.

FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	<p>1. El usuario selecciona la opción “crear medición” del sistema.</p> <p>3. El usuario captura el progreso de su objetivo</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para agregar la medición.</p> <p>4. El sistema recibe los datos, los valida y crea la medición.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje "medición creada" y despliega la pantalla de "mediciones" y sigue el caso de uso "Modificar medición".</p>
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
<u>Modificar medición</u>	<p>1. El usuario selecciona la opción “modificar medición” del sistema.</p> <p>3. El usuario captura los datos y los envía.</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para modificar la medición.</p> <p>4. El sistema recibe los datos, los valida y guarda los cambios.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje "cambios guardados" .</p> <p>6.El sistema direcciona a la pantalla "medición de control" y se sigue al caso de uso "Consultar medición".</p>
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA

<u>Consultar medición</u>	<p>1.El usuario selecciona la opción "Visualizar medición".</p> <p>4.El usuario visualiza su medición.</p> <p>5.El usuario cierra la opción "Visualizar medición"</p>	<p>2.El sistema consulta los datos en la base de datos para mostrarlos.</p> <p>3.El sistema muestra el formulario con las mediciones del usuario.</p> <p>6.El sistema redirecciona al usuario a la sección de "mediciones" y se sigue al caso de uso "Eliminar mediciones".</p>
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
<u>Eliminar mediciones</u>	<p>1.El usuario se sitúa en "Eliminar medición".</p> <p>4.El usuario visualiza sus mediciones.</p> <p>5. El usuario selecciona las mediciones a eliminar.</p> <p>8.El usuario cierra la opción "Eliminar mediciones"</p>	<p>2.El sistema consulta los datos en la base de datos para mostrarlos.</p> <p>3. El sistema muestra el formulario con las mediciones del usuario.</p> <p>6.El sistema envía la petición a la base de datos, se realizan los cambios y guarda los datos.</p> <p>7.La base de datos manda el mensaje de "medición eliminada con éxito" al sistema.</p> <p>9.El sistema recibe el mensaje y lo muestra en pantalla.</p> <p>10.El sistema redirecciona al usuario a la página principal.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar sus mediciones como desee.	

Registro de las acciones

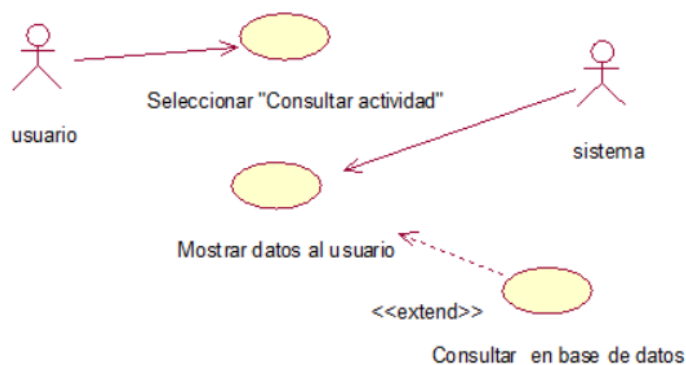


Caso de uso:
Registro de las
acciones

CASO DE USO	REGISTRO DE LAS ACCIONES	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá registrar las acciones en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA

	<p>1. El usuario selecciona la opción "crear acción" del sistema.</p> <p>3. El usuario captura los datos y los envía.</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para agregar la acción.</p> <p>4. El sistema recibe los datos, los valida y crea la acción.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje "acción creada" y despliega la pantalla de inicio de usuario.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar sus acciones como desee.	

Consulta de actividad

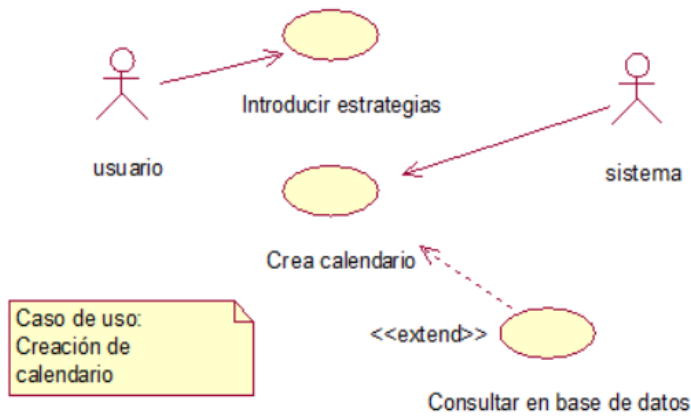


Caso de uso: Consulta de actividad

CASO DE USO	CONSULTA DE LAS ACTIVIDADES
ACTOR	Usuarios

DESCRIPCIÓN	El usuario podrá registrar las actividades en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	<p>1.El usuario selecciona la opción "Visualizar actividad".</p> <p>4.El usuario visualiza su actividad.</p> <p>5.El usuario cierra la opción "Visualizar actividad"</p>	<p>2.El sistema consulta los datos en la base de datos para mostrarlos.</p> <p>3.El sistema muestra el formulario con las actividades del usuario.</p> <p>6.El sistema redirecciona al usuario a la sección de "actividades".</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar sus actividades como desee.	

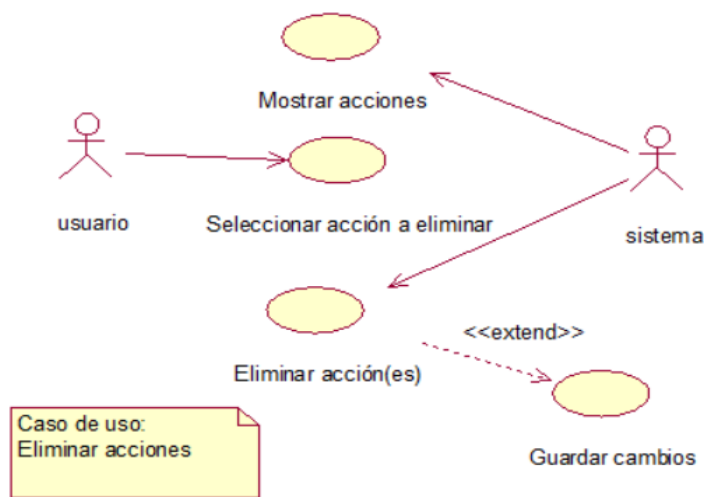
Creación de calendario



CASO DE USO	CREACIÓN DE CALENDARIO	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá administrar el calendario en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	1. El usuario selecciona la opción "crear calendario" del sistema. 3. El usuario captura las estrategias y las	2. El sistema despliega el formulario para crear el calendario. 4. El sistema recibe y consulta los datos, los valida y crea el calendario. 5. El sistema muestra el mensaje "calendario creado" y despliega la pantalla

	envía.	de inicio de usuario.
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar su calendario como desee.	

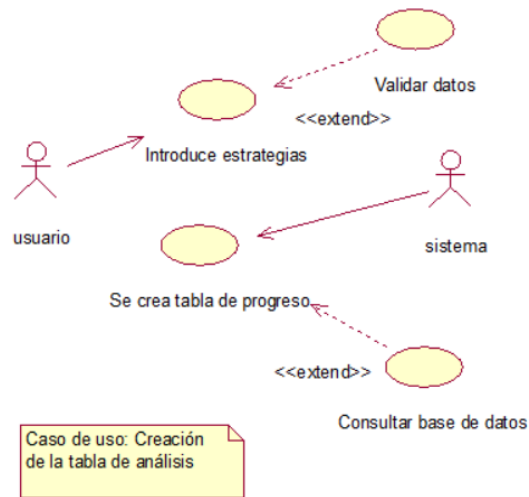
Eliminar acciones



CASO DE USO	ELIMINAR ACCIONES
ACTOR	Usuarios
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá registrar las acciones en la aplicación

PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	<p>1.El usuario se sitúa en “Eliminar acción”.</p> <p>4.El usuario visualiza sus acciones.</p> <p>5. El usuario selecciona las acciones a eliminar.</p> <p>8.El usuario cierra la opción "Eliminar acciones"</p>	<p>2.El sistema consulta los datos en la base de datos para mostrarlos.</p> <p>3. El sistema muestra el formulario con las acciones del usuario.</p> <p>6.El sistema envía la petición a la base de datos, se realizan los cambios y guarda los datos.</p> <p>7.La base de datos manda el mensaje de "acción(es) eliminada(s) con éxito".</p> <p>9.El sistema recibe el mensaje y lo muestra en pantalla.</p> <p>10.El sistema redirecciona al usuario a la página principal.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar sus acciones como desee.	

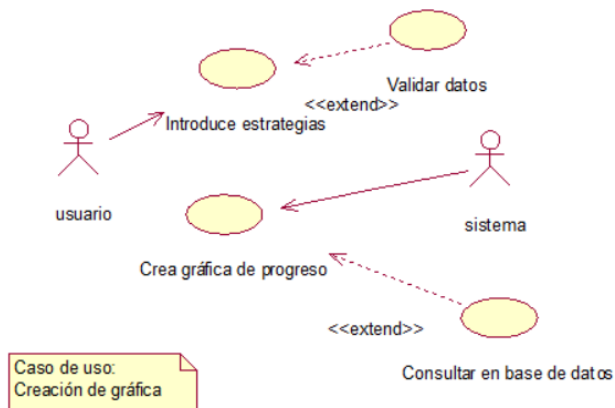
Creación de tabla de análisis



CASO DE USO	CREACIÓN DE LA TABLA DE ANÁLISIS	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá administrar la tabla de análisis en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA

	<p>1. El usuario selecciona la opción "crear tabla de análisis" del sistema.</p> <p>3. El usuario captura las estrategias y las envía.</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para crear la tabla de análisis.</p> <p>4. El sistema recibe y consulta los datos, los valida y crea la tabla de análisis.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje "tabla de análisis creada" y despliega la pantalla de inicio de usuario.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar su calendario como desee.	

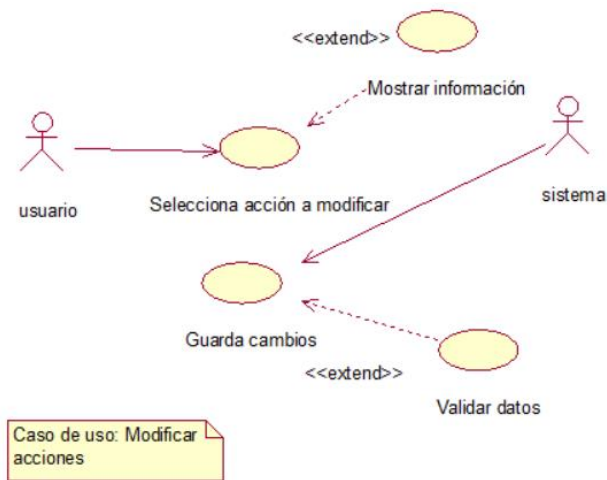
Creación de gráfica



CASO DE USO	CREACIÓN DE GRÁFICA
ACTOR	Usuarios

DESCRIPCIÓN	El usuario podrá administrar la gráfica de progreso en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	<p>1. El usuario selecciona la opción "crear gráfica de progreso" del sistema.</p> <p>3. El usuario captura las estrategias y las envía.</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para crear la gráfica de progreso.</p> <p>4. El sistema recibe y consulta los datos, los valida y crea la gráfica.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje "gráfica creada" y despliega la pantalla de inicio de usuario.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar su calendario como desee.	

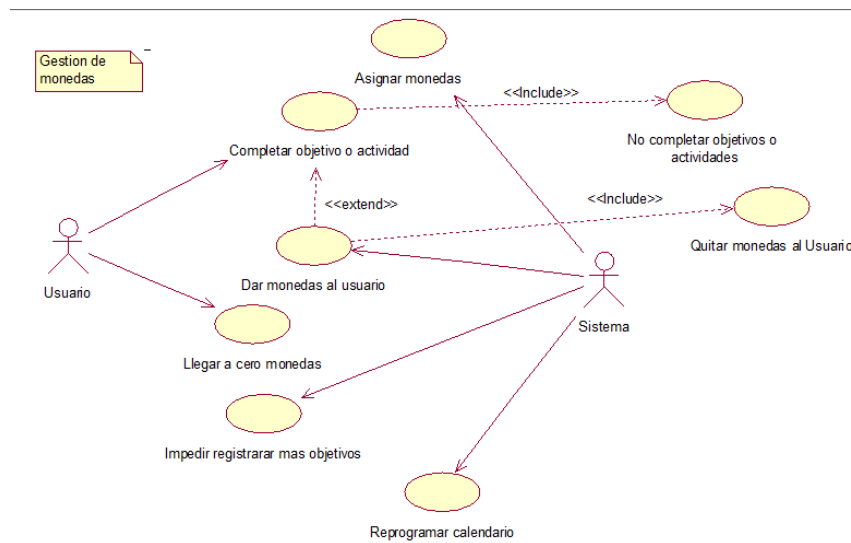
Modificar acciones



CASO DE USO	MODIFICAR ACCIONES	
ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá registrar las acciones en la aplicación	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA

	<p>1. El usuario selecciona la opción "modificar acción" del sistema.</p> <p>3. El usuario captura los datos y los envía.</p>	<p>2. El sistema despliega el formulario para modificar la acción.</p> <p>4. El sistema recibe los datos, los valida y guarda los cambios.</p> <p>5. El sistema muestra el mensaje "cambios guardados" .</p> <p>6.El sistema direcciona a la pantalla de inicio de usuario.</p>
POSTCONDICIÓN	El usuario puede gestionar sus acciones como desee.	

Gestión de monedas



CASO DE USO	GESTIÓN DE MONEDAS
-------------	--------------------

ACTOR	Usuarios	
DESCRIPCIÓN	El usuario tendrá acceso a una moneda virtual para incentivar a realizar sus actividades.	
PRECONDICIÓN	Tener una cuenta existente.	
FLUJO BÁSICO	ACTOR	SISTEMA
	<p>1. El usuario registra el cumplimiento de su objetivo o actividad.</p>	<p>2. El sistema reconoce el cumplimiento del objetivo o actividad.</p> <p>3. El sistema muestra el mensaje "Objetivo o actividad completada con éxito".</p> <p>4.El sistema agrega a la cuenta del usuario las monedas correspondientes al cumplimiento.</p> <p>5. El sistema direcciona a la pantalla de inicio del usuario y sigue el caso de uso "Llegar a cero monedas".</p>
FLUJO ALTERNO 1	ACTOR	SISTEMA

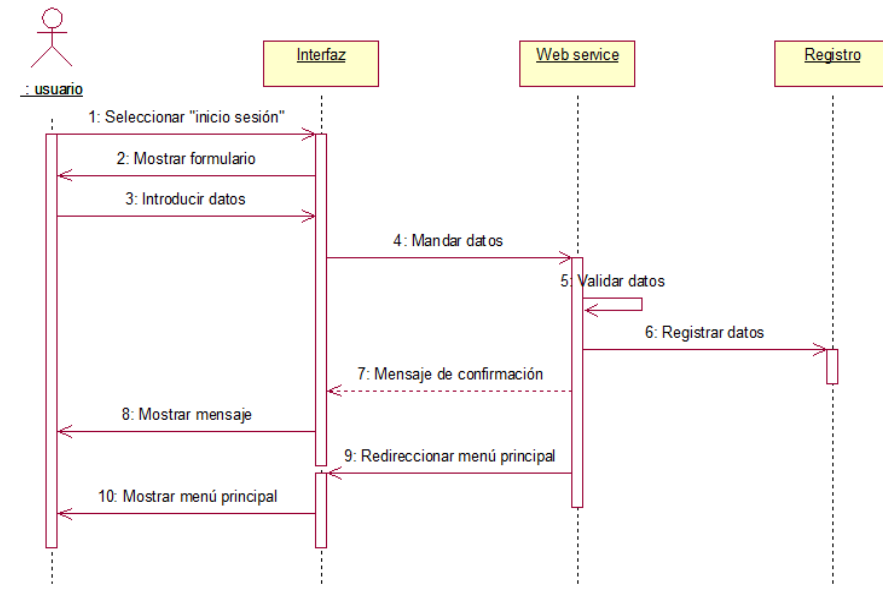
<p><u>"Actividades aún sin realizar"</u></p>	<p>1. El usuario registra el cumplimiento de su objetivo o actividad.</p>	<p>2. El sistema procesa los datos, pero detecta que aún hay actividades sin cumplir.</p> <p>3. El sistema manda el mensaje "Lo siento, puede que la información no sea la suficiente para cumplir el objetivo"</p> <p>5. El sistema direcciona a la pantalla de inicio del usuario y no se le entrega ninguna moneda.</p>
<p>FLUJO ALTERNO 2</p>	<p>ACTOR</p>	<p>SISTEMA</p>

<p><u>"El tiempo de realizar el objetivo ha expirado"</u></p>	<p>3.El usuario registra su usuario y contraseña.</p> <p>7.El usuario se sitúa en "modificar objetivos"</p> <p>8.El usuario selecciona los objetivos a modificar.</p> <p>10.El usuario captura los datos y los envía.</p>	<p>1.El sistema consulta la información de las objetivos o actividades pendientes.</p> <p>2.El sistema detecta los objetivos o actividades que han expirado.</p> <p>5.El sistema manda el mensaje "No realizaste algunos objetivos en tiempo y forma, se descontarán monedas de tu cuenta".</p> <p>6.El sistema descuenta las monedas correspondientes a los objetivos o actividades expiradas.</p> <p>9.El sistema manda el formulario para modificar el objetivo.</p> <p>11.El sistema válida los datos y manda el mensaje "Cambios guardados".</p> <p>12.El sistema direcciona al usuario a la pantalla de inicio de usuario.</p>
<p>FLUJO BÁSICO</p>	<p>ACTOR</p>	<p>SISTEMA</p>

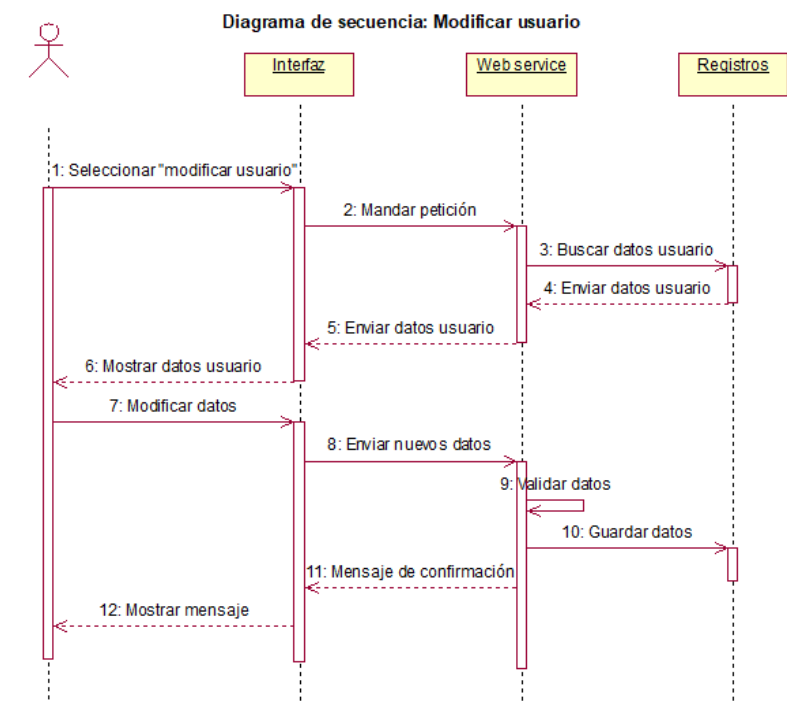
<p><u>Llegar a cero monedas</u></p>	<p>1.El usuario se sitúa en “Crear objetivo”.</p> <p>3.El usuario captura los datos y los envía.</p>	<p>2.El sistema despliega el formulario para crear un objetivo.</p> <p>4. El sistema válida los datos, pero detecta que el usuario no cuenta con ninguna moneda en su cuenta.</p> <p>5.El sistema envía el mensaje "No es posible crear otro objetivo, debido a que no cuenta con suficientes monedas para hacerlo".</p> <p>7.El sistema direcciona al usuario a la pantalla de inicio del usuario.</p>
<p>POSTCONDICIÓN</p>	<p>El usuario puede utilizar sus monedas como desee.</p>	

Diagramas de secuencia

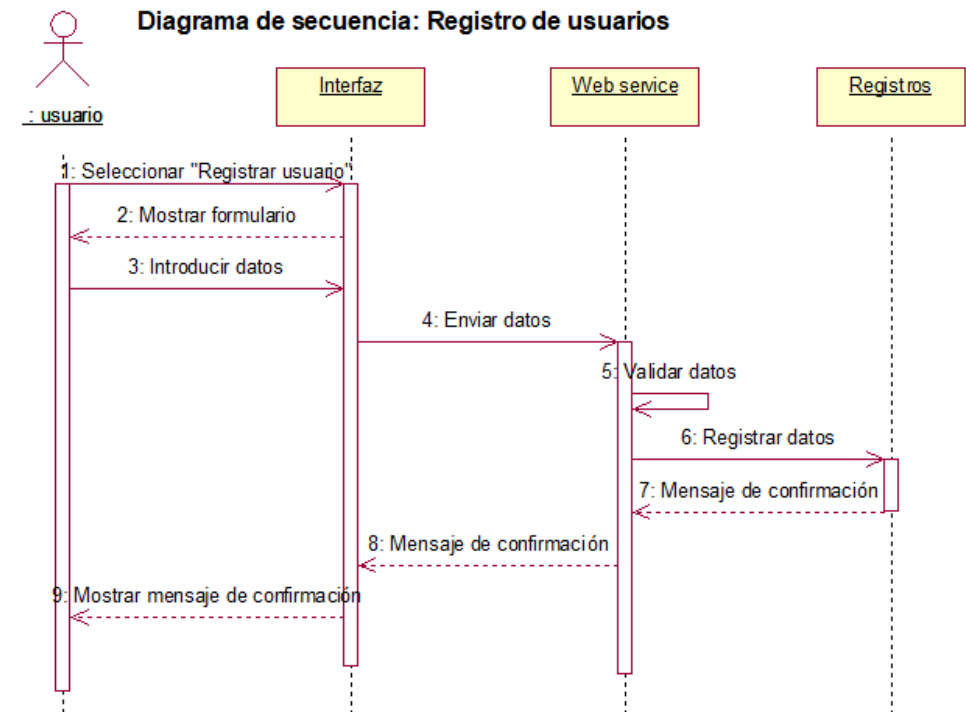
Inicio de sesión



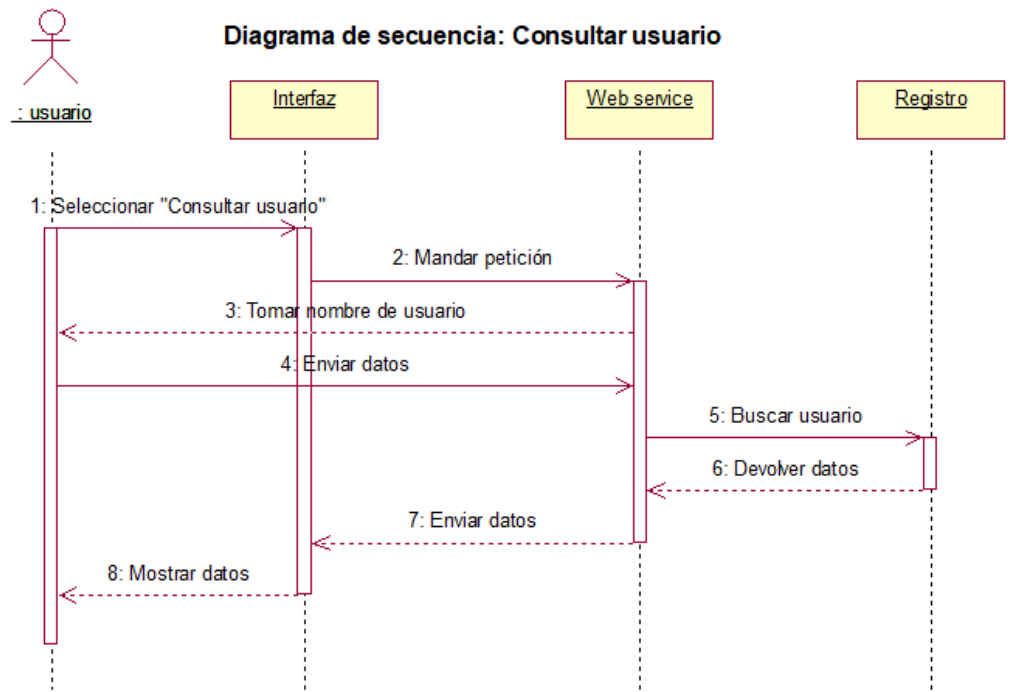
Modificar usuario



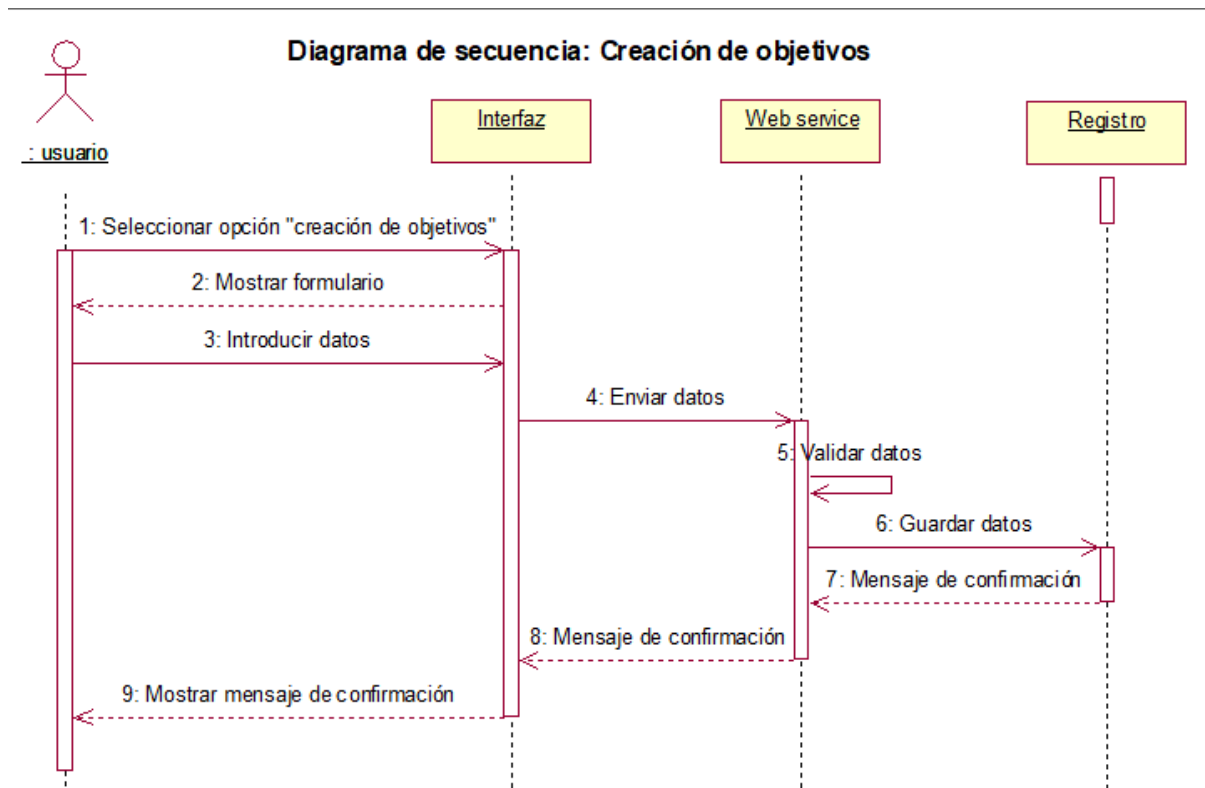
Registro de usuarios



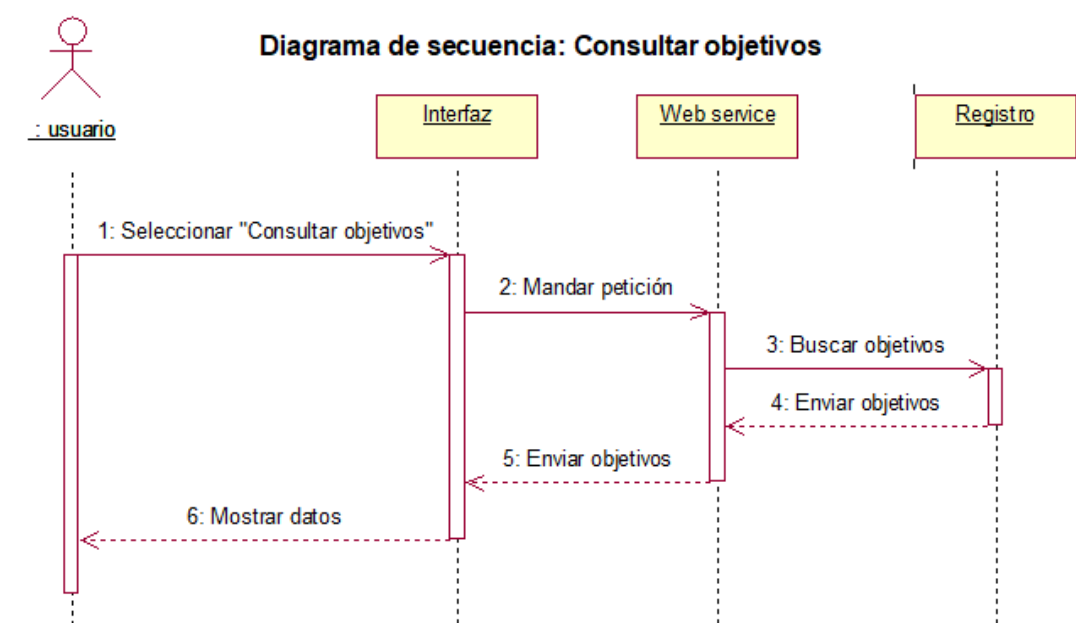
Consultar usuario



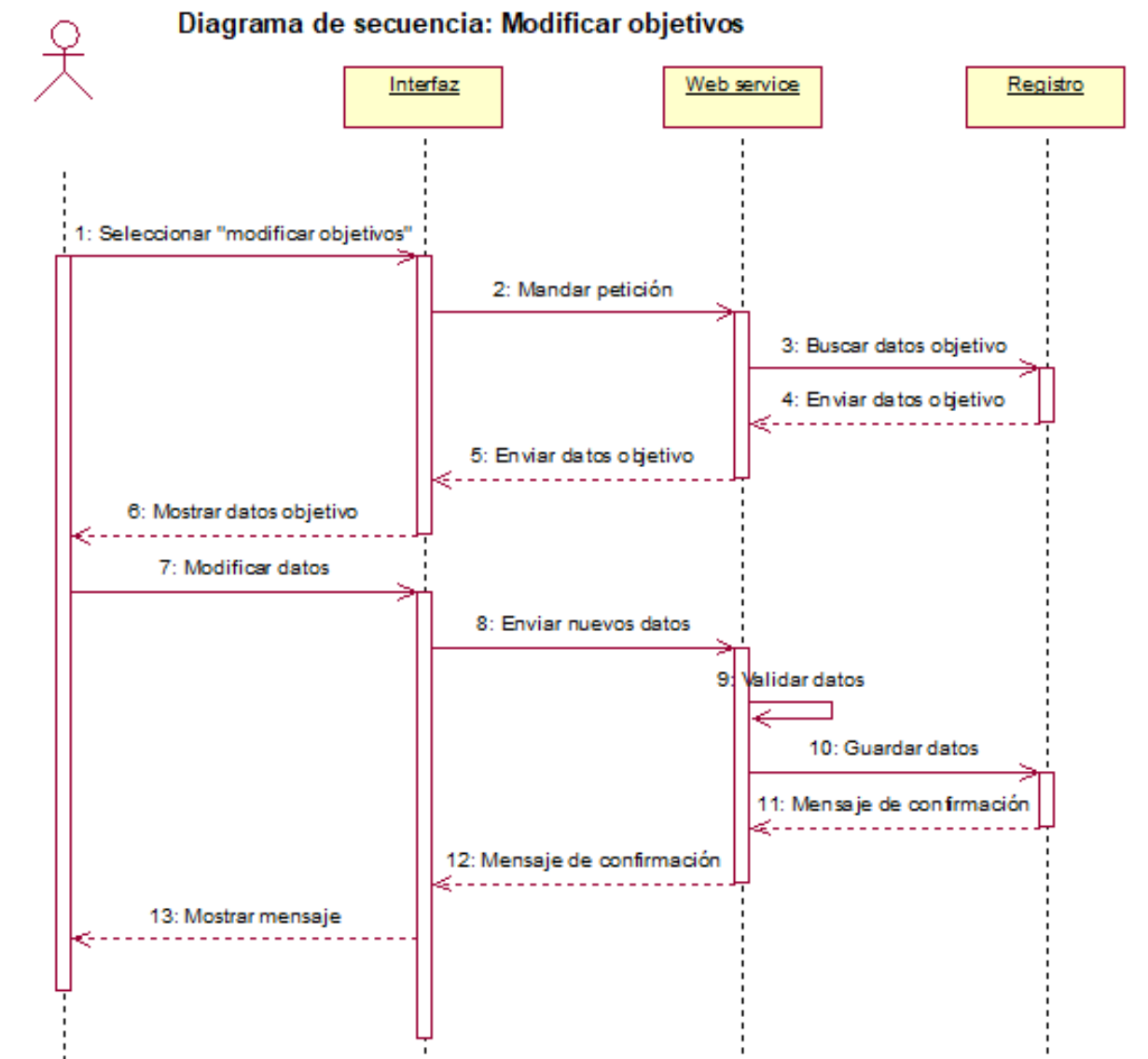
Creación de objetivos



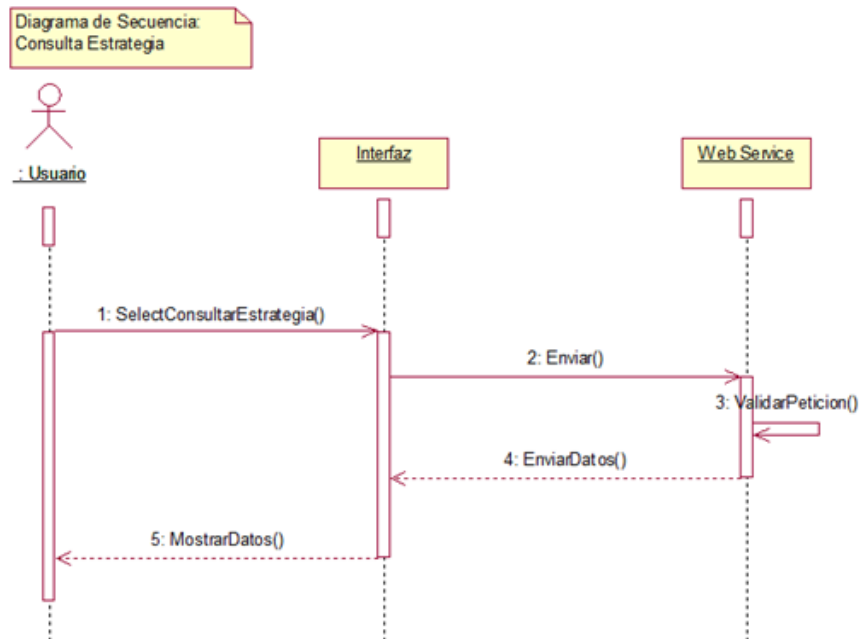
Consultar objetivos



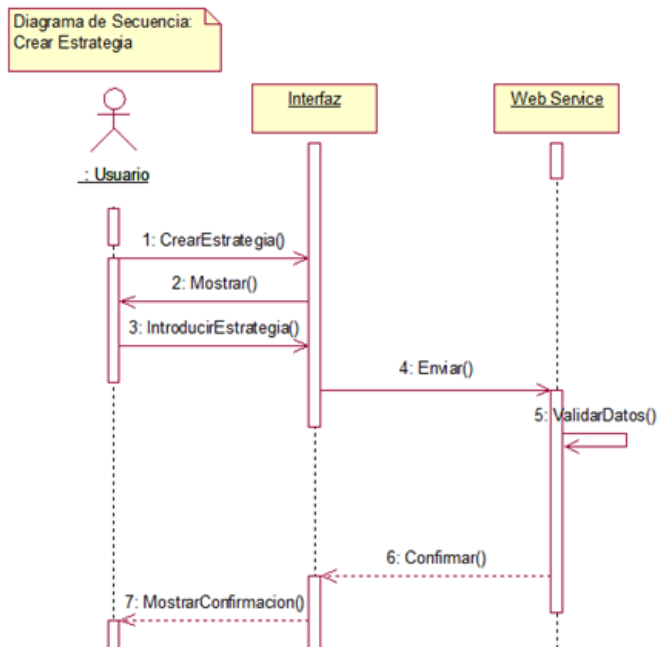
Modificar objetivos



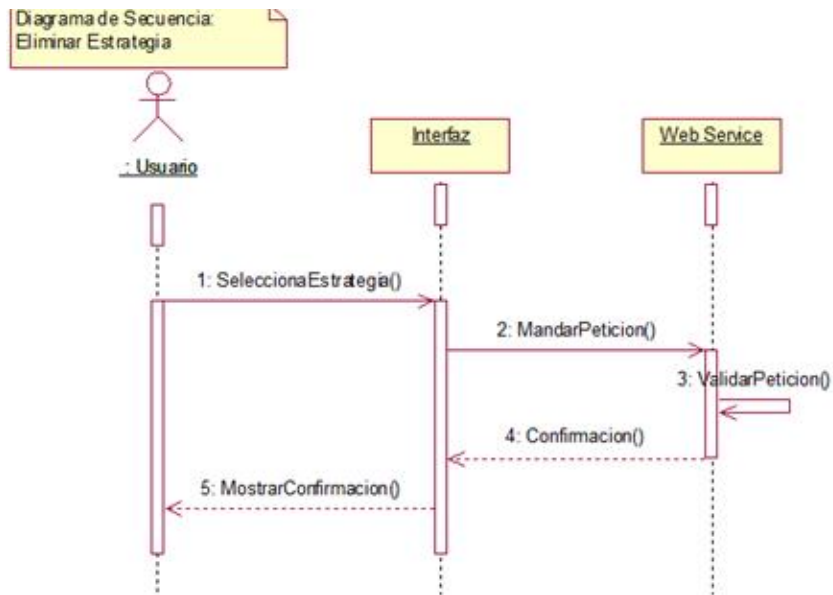
Consultar estrategia



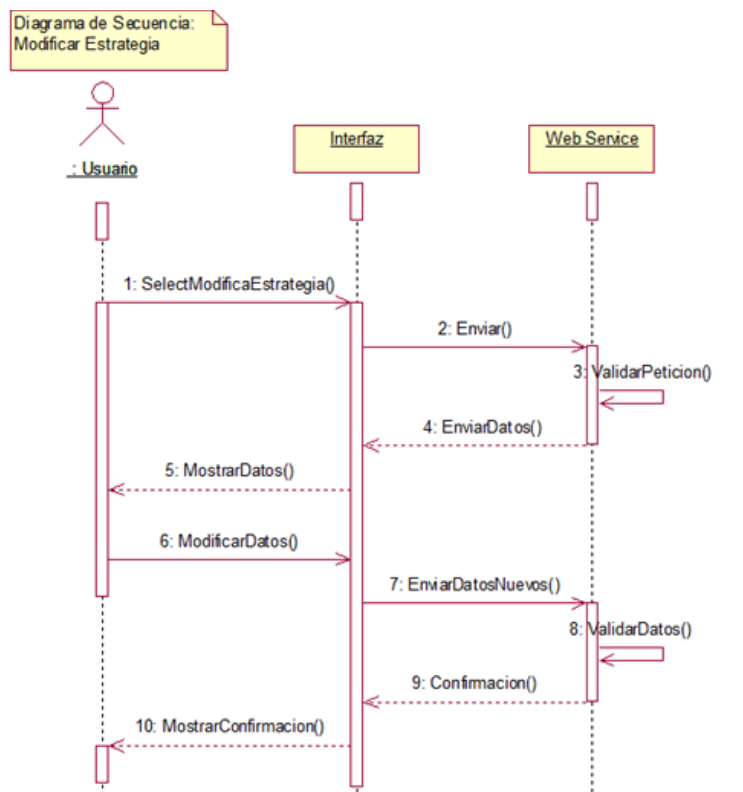
Crear estrategia



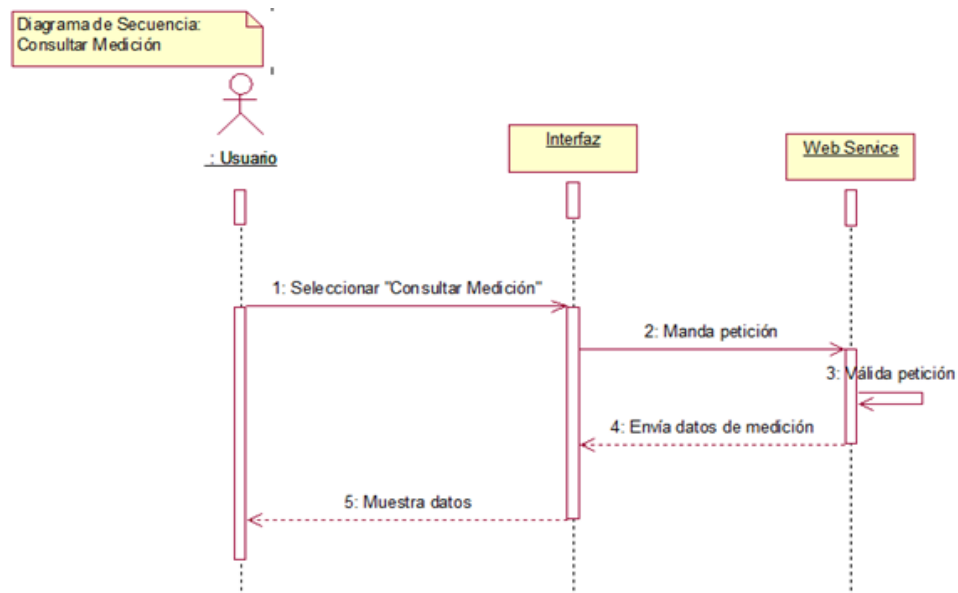
Eliminar estrategia



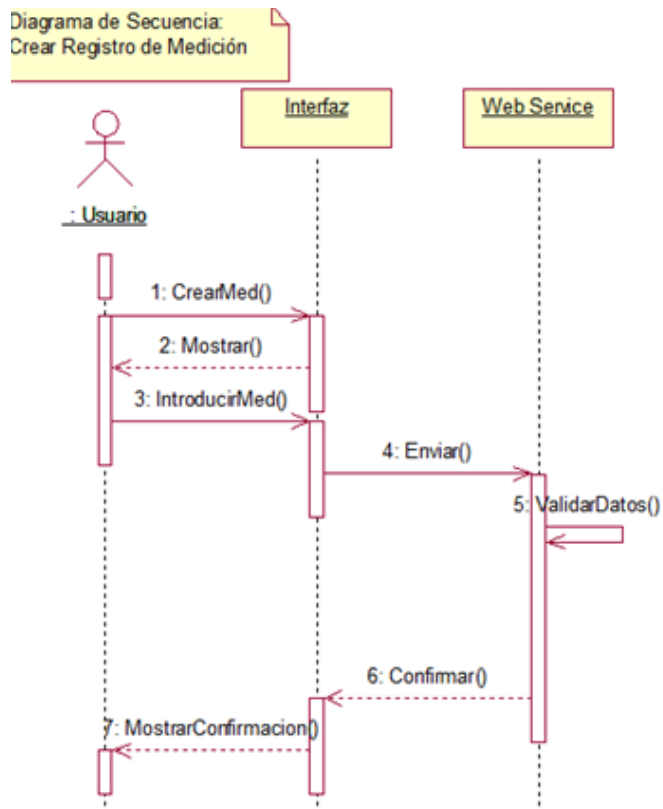
Modificar estrategia



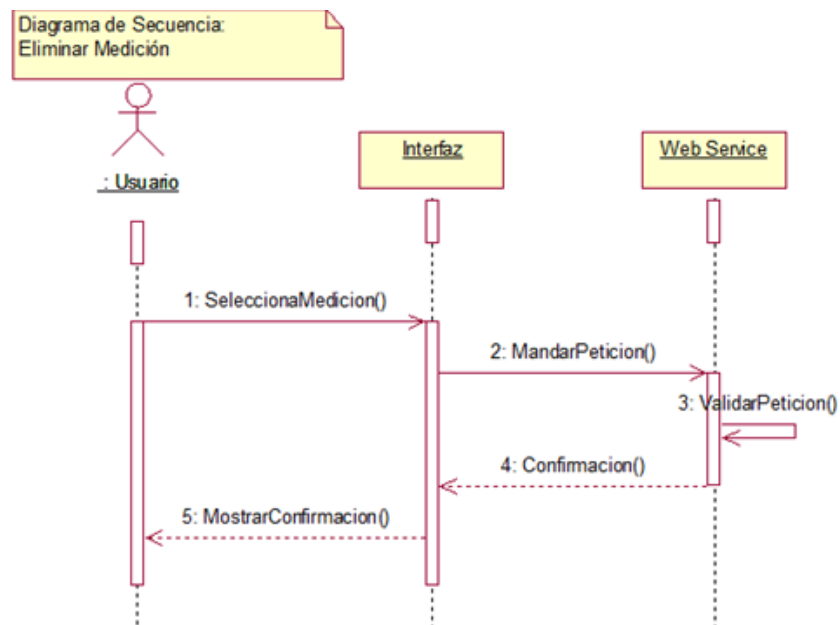
Consultar medición



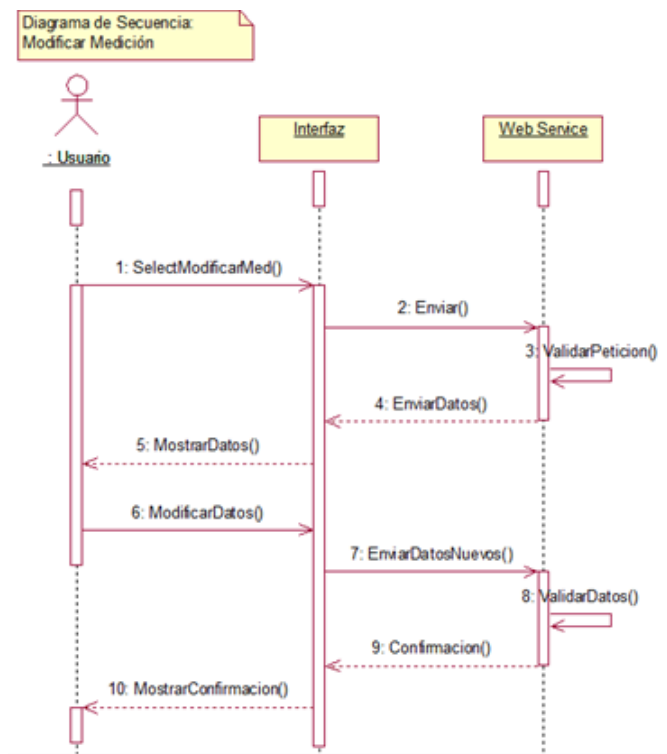
Crear registro de medición



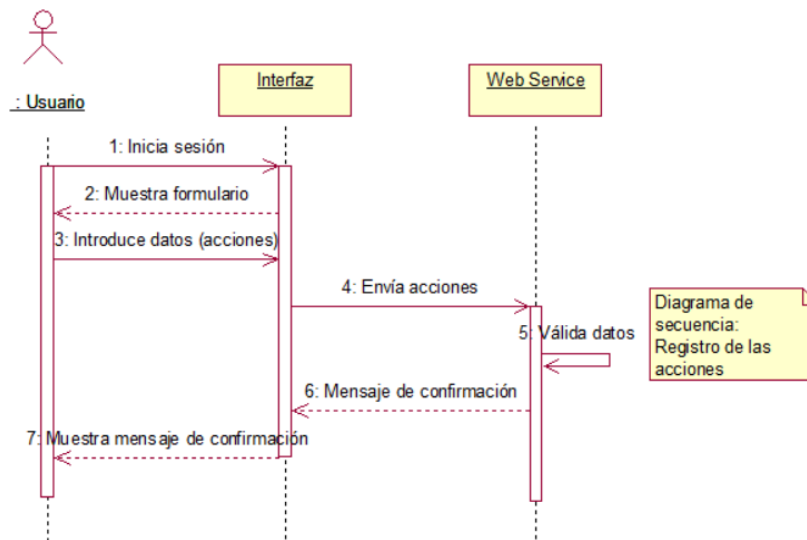
Eliminar medición



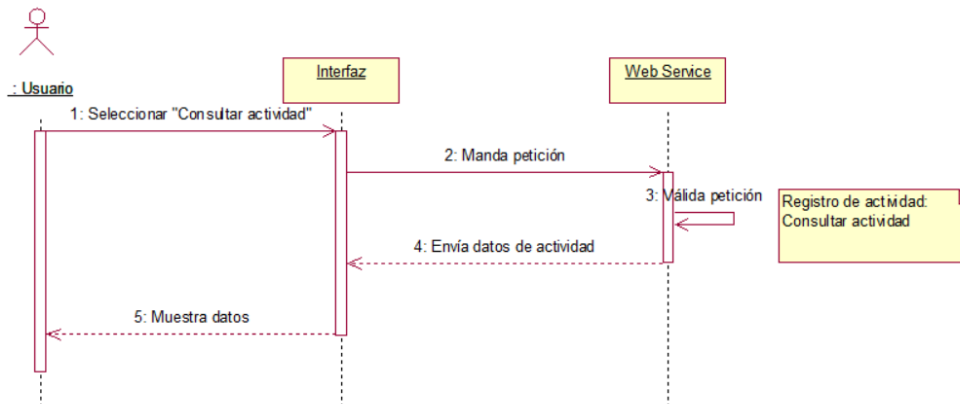
Modificar medición



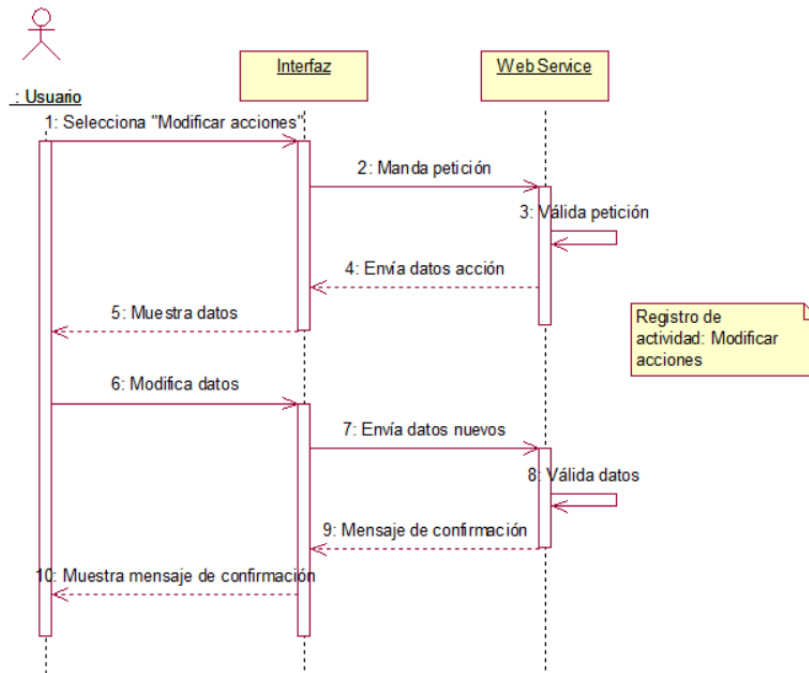
Registro de las acciones



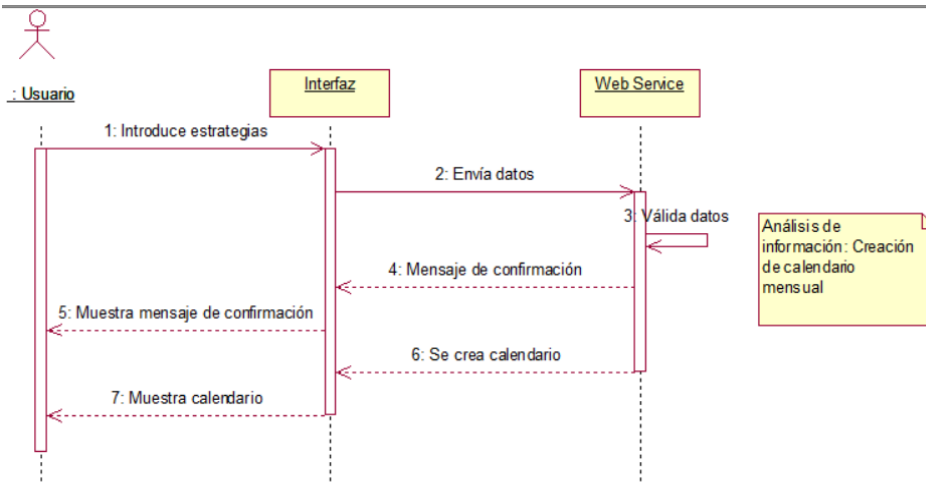
Consultar actividad



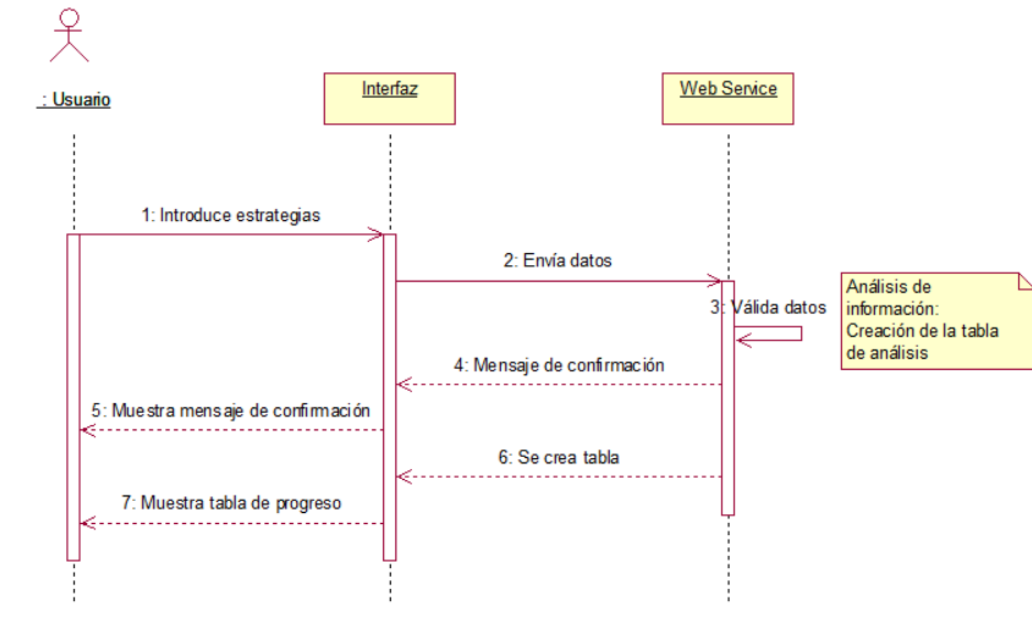
Modificar acciones



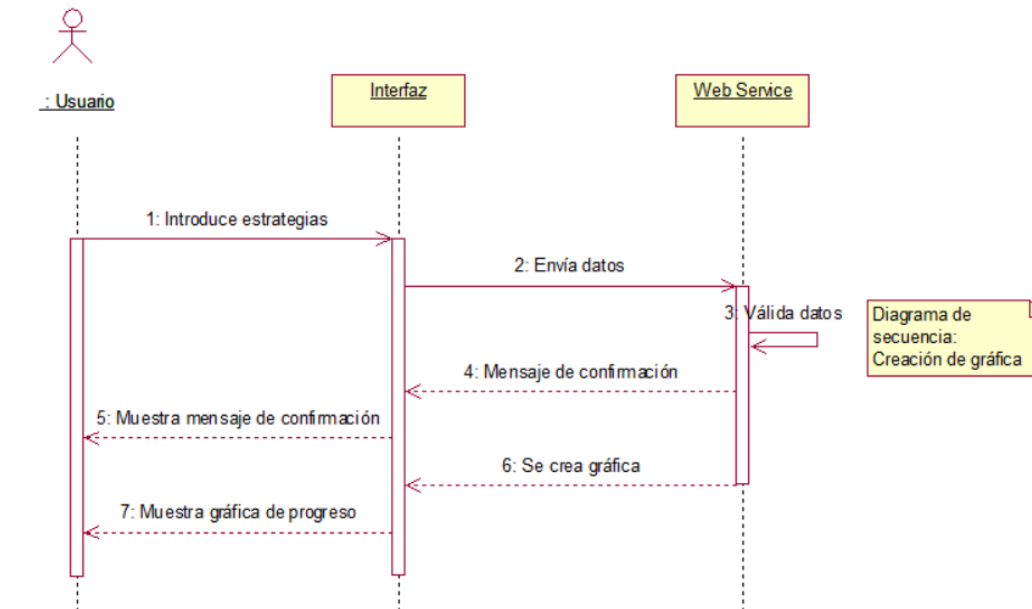
Creación de calendario mensual



Creación de tabla de análisis

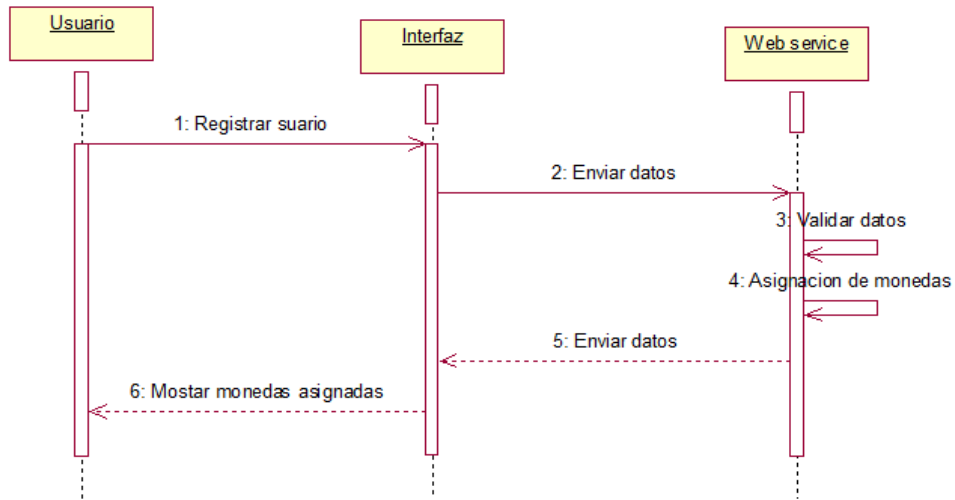


Creación de gráfica



Asignación de monedas

Asignacion de Monedas



Diagramas de actividades

Diagrama de actividades: Inicio de sesión

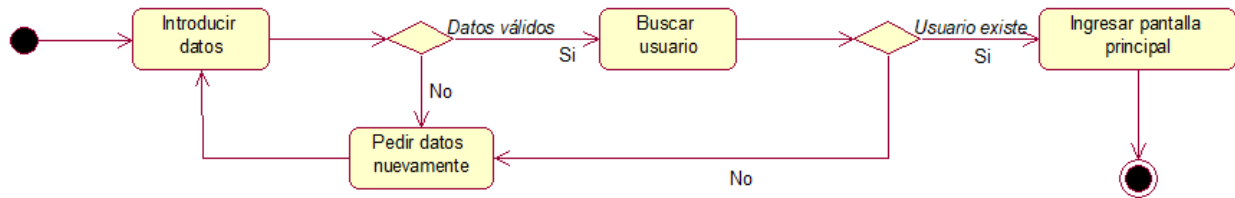


Diagrama de actividades: Registro de usuario

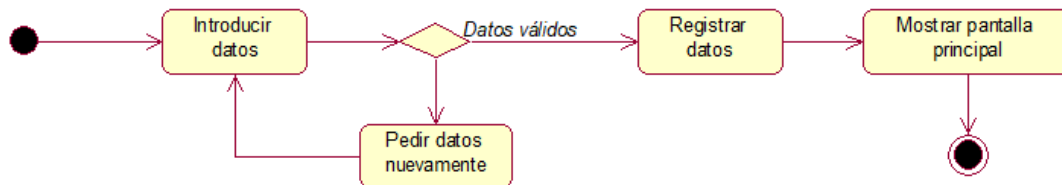
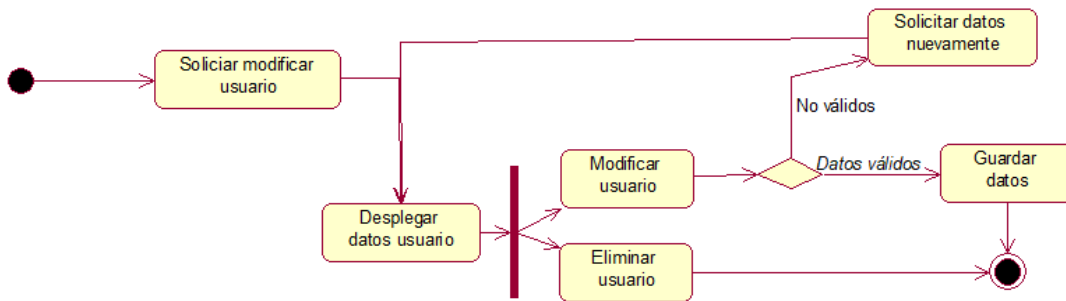


Diagrama de actividades: Modificar usuario



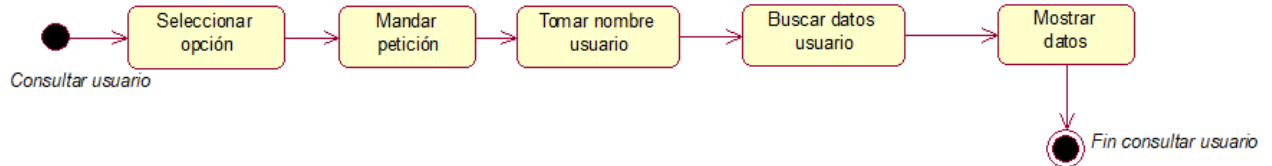
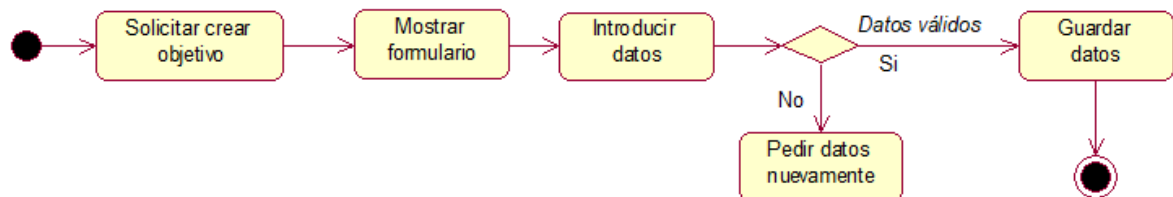


Diagrama de actividades: Creación de objetivos



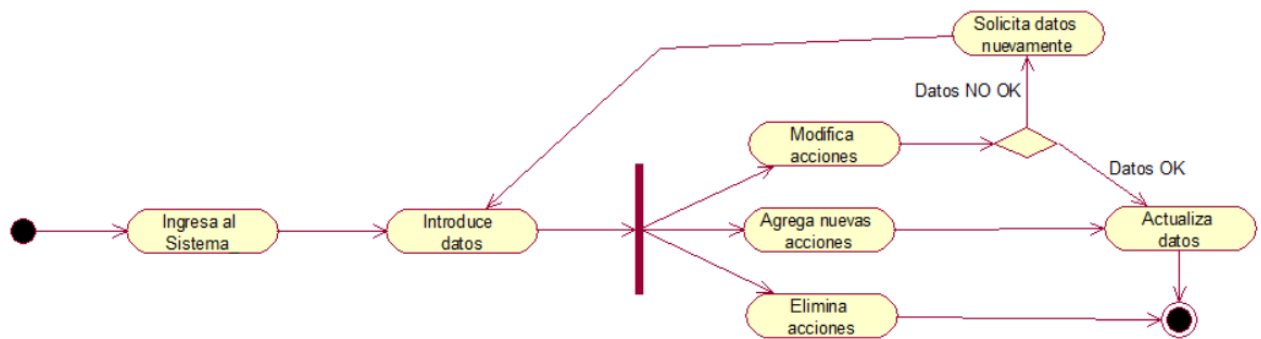


Diagrama de actividades: Registro de actividad

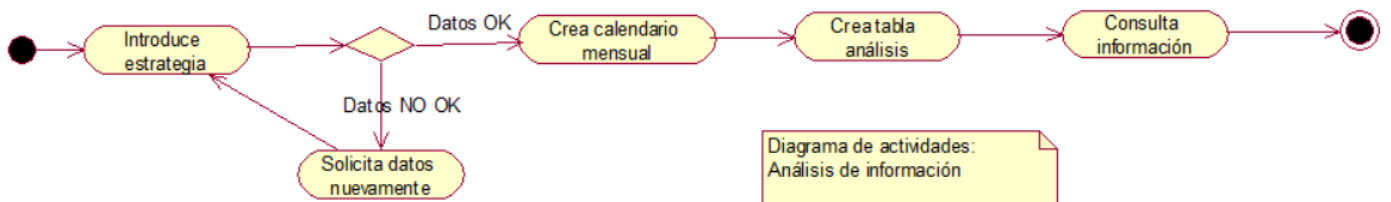


Diagrama de actividades: Análisis de información

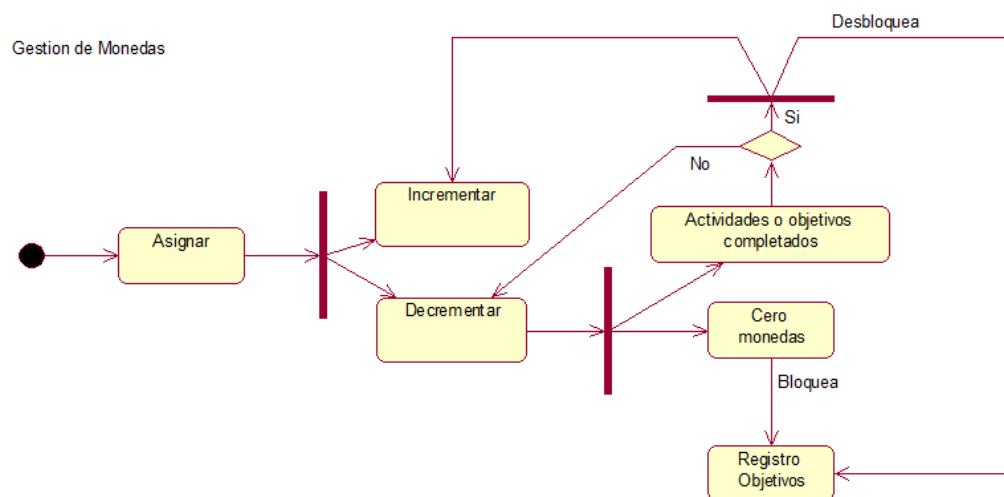
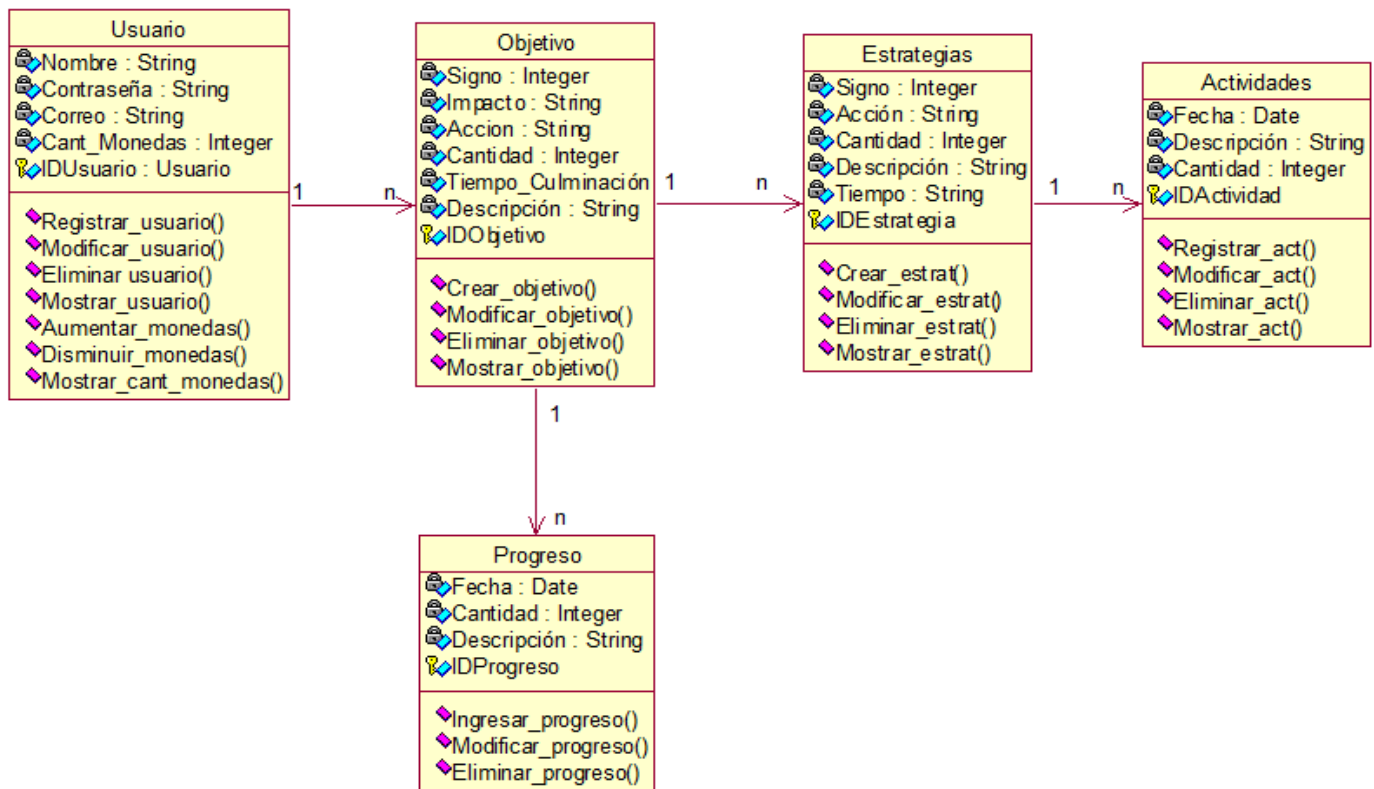
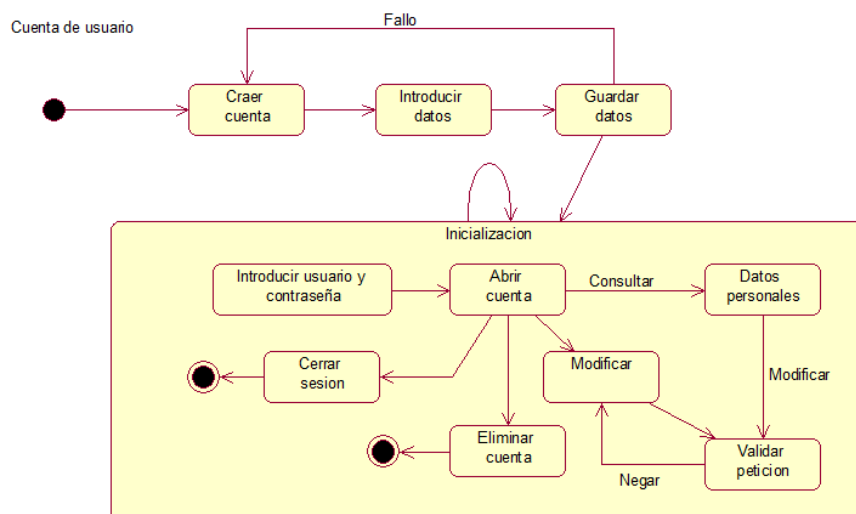


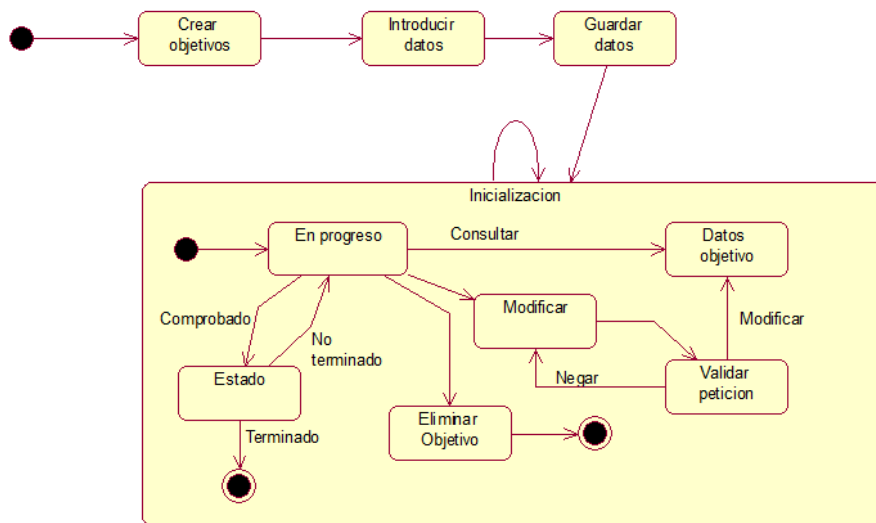
Diagrama de clases



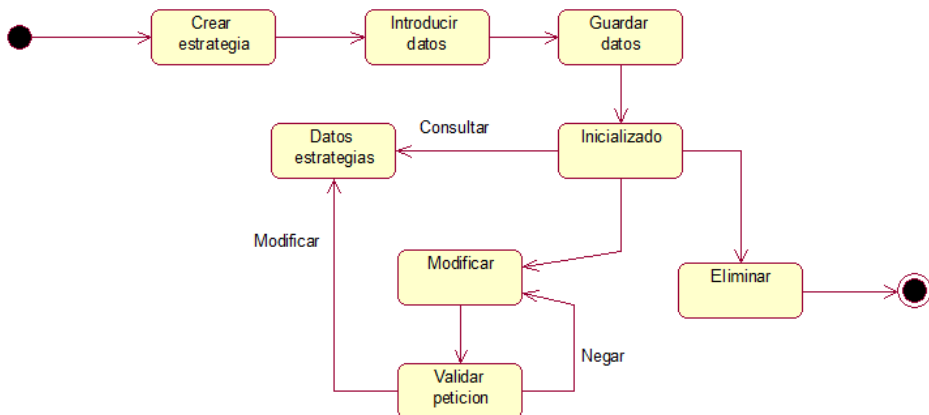
Diagramas de estados

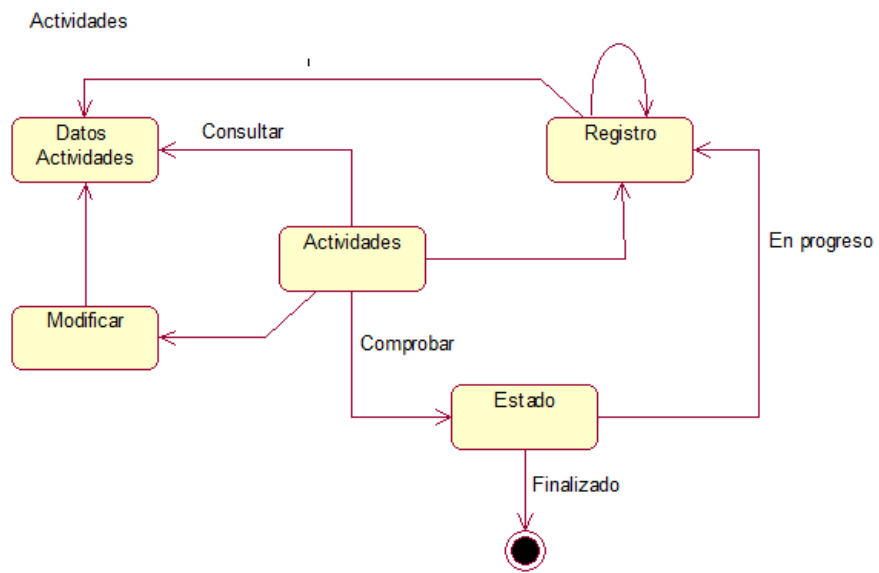


Objetivos



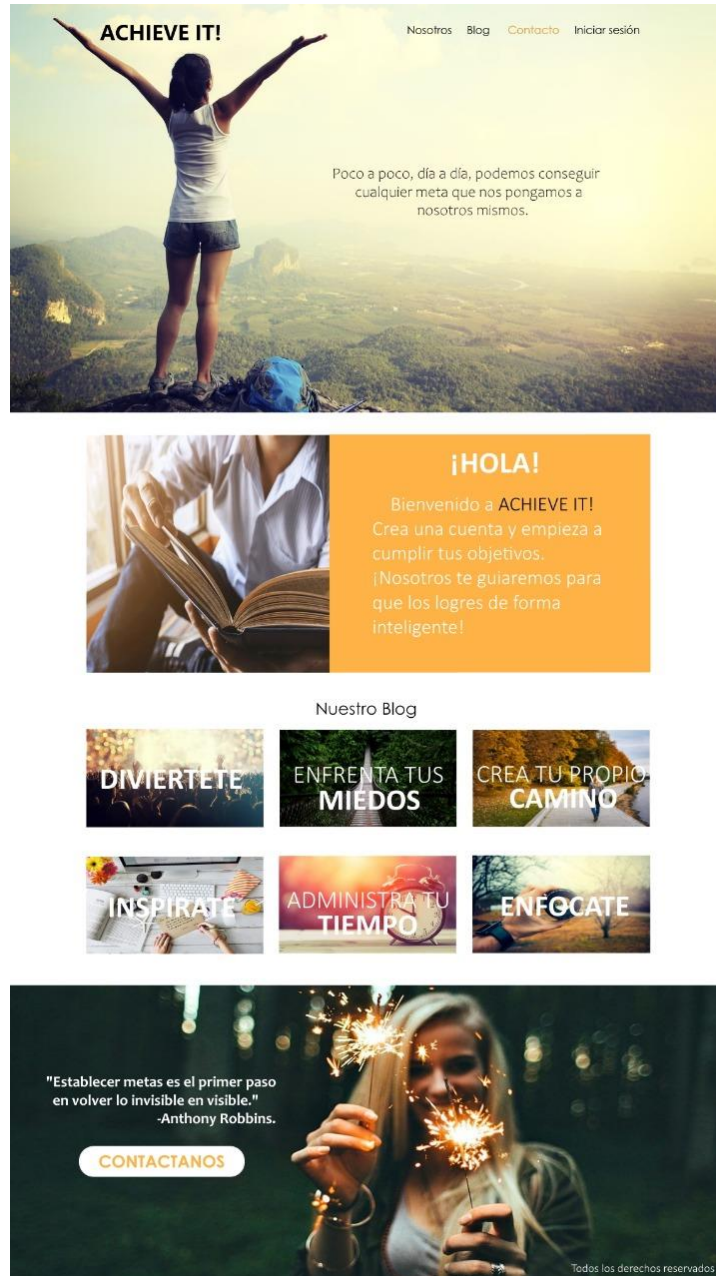
Estrategias





CAPÍTULO 5. DISEÑO DE LA PROPUESTA

Interfaz de usuario





PLAN DEL DÍA

año/mes/día

AIT! COINS: 512

- ☐ Leer el curso "Ejercicios de respiración para manejar el estrés"
- ☐ Elimina las distracciones cuando hables con los demás
- ☐ Haz una cosa a la vez. Evita la "multitarea"

Calendario

APRIL						
S	M	T	W	T	F	S
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3



Crear cuenta de usuario

ACHIEVE IT!

Nosotros Blog Contacto



Nombre

E-mail

E-mail(de nuevo)

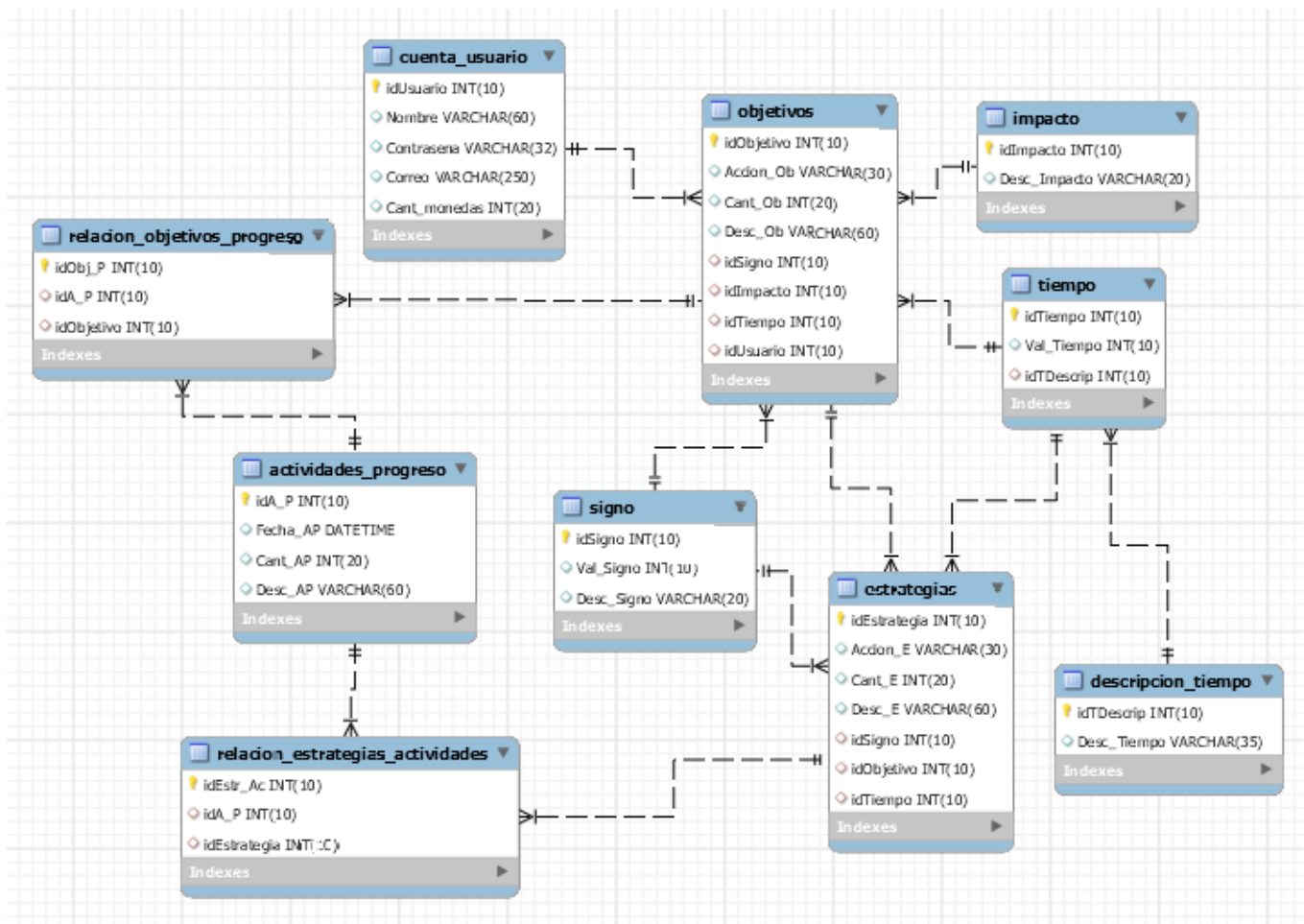
Contraseña

Registrarse

Todos los derechos reservados

Base de datos

Diagrama Entidad Relación



Código de la base de datos

```
drop database if exists Achieveit;  
create database Achieveit;  
use Achieveit;
```

```
#----->CATÁLOGOS<-----
```

```
create table Signo(  
    idSigno int(10) primary key auto_increment,  
    Val_Signo int(10),  
    Desc_Signo nvarchar(20));
```

```
create table Impacto(  
    idImpacto int(10) primary key auto_increment,
```

```

        Desc_Impacto nvarchar(20));

create table Descripcion_Tiempo(
    idTDescrip int(10) primary key auto_increment,
    Desc_Tiempo nvarchar(35));

create table Tiempo(
    idTiempo int(10) primary key auto_increment,
    Val_Tiempo int(10),
    idTDescrip int(10),
    foreign key (idTDescrip) references Descripcion_Tiempo(idTDescrip));

#----->T A B L A S <-----
create table Cuenta_Usuario(
    idUsuario int(10) primary key auto_increment,
    Nombre nvarchar(60),
    Contraseña nvarchar(32),
    Correo nvarchar(250),
    Cant_monedas int(20));

create table Objetivos(
    idObjetivo int(10) primary key auto_increment,
    Accion_Ob nvarchar(30),
    Cant_Ob int(20),
    Desc_Ob nvarchar(60),
    idSigno int(10),
    idImpacto int(10),
    idTiempo int(10),
    idUsuario int(10),
    foreign key (idSigno) references Signo(idSigno),
    foreign key (idImpacto) references Impacto(idImpacto),
    foreign key (idTiempo) references Tiempo(idTiempo) on delete cascade on update cascade,
    foreign key (idUsuario) references Cuenta_Usuario(idUsuario) on delete cascade on update
cascade);

create table Estrategias(
    idEstrategia int(10) primary key auto_increment,
    Accion_E nvarchar(30),
    Cant_E int(20),
    Desc_E nvarchar(60),
    idSigno int(10),
    idObjetivo int(10),
    idTiempo int(10),
    foreign key (idObjetivo) references Objetivos(idObjetivo) on delete cascade on update cascade,
    foreign key (idSigno) references Signo(idSigno),
    foreign key (idTiempo) references Tiempo(idTiempo) on delete cascade on update cascade);

```

```

create table Actividades_Progreso(
    idA_P int(10) primary key auto_increment,
    Fecha_AP datetime,
    Cant_AP int(20),
    Desc_AP nvarchar(60));

create table Relacion_Objeticos_Progreso(
    idObj_P int(10) primary key auto_increment,
    idA_P int(10),
    idObjetivo int(10),
    foreign key (idA_P) references Actividades_Progreso(idA_P) on delete cascade on update cascade,
    foreign key (idObjetivo) references Objetivos(idObjetivo) on delete cascade on update cascade);

create table Relacion_Estrategias_Actividades(
    idEstr_Ac int(10) primary key auto_increment,
    idA_P int(10),
    idEstrategia int(10),
    foreign key (idA_P) references Actividades_Progreso(idA_P) on delete cascade on update cascade,
    foreign key (idEstrategia) references Estrategias(idEstrategia) on delete cascade on update
cascade);

#----->INSERCIÓN INFO CATÁLOGOS<-----
-----

insert into Signo(idSigno, Val_Signo, Desc_Signo) values (1, 0, 'Neutro');
insert into Signo(idSigno, Val_Signo, Desc_Signo) values (2, 1, 'Positivo');
insert into Signo(idSigno, Val_Signo, Desc_Signo) values (3, 2, 'Negativo');

insert into Impacto(idImpacto, Desc_Impacto) values (1, 'Personal');
insert into Impacto(idImpacto, Desc_Impacto) values (2, 'Familiar');
insert into Impacto(idImpacto, Desc_Impacto) values (3, 'Laboral');

insert into Descripcion_Tiempo(idTDescrip, Desc_Tiempo) values (1, 'año(s)');
insert into Descripcion_Tiempo(idTDescrip, Desc_Tiempo) values (2, 'mes (meses)');
insert into Descripcion_Tiempo(idTDescrip, Desc_Tiempo) values (3, 'semana(s)');
insert into Descripcion_Tiempo(idTDescrip, Desc_Tiempo) values (4, 'día(s)');
insert into Descripcion_Tiempo(idTDescrip, Desc_Tiempo) values (5, 'días a la semana');

```

CAPÍTULO 6. PRUEBAS DEL SISTEMA

A continuación se especifican las funciones del sistema a probar para validar los requerimientos de Achieve It!, (tanto funcionales como no funcionales) y los casos de prueba respectivos. Así mismo se incluye la trazabilidad entre casos de prueba y requerimientos.

Las pruebas a realizarse tienen como fin dar a conocer los errores que se puedan presentar durante el uso del sistema. Las pruebas a realizar son unitarias y de integración.

a) Elementos para el apoyo de las pruebas

Enseguida se listan los componentes que apoyarán a la realización del presente documento y seguirán siendo marco de referencia a lo largo de las pruebas.

- Requerimientos funcionales y no funcionales: Nos indican que funciones debe de cumplir la aplicación.
- Diagramas de casos de uso: Describen los escenarios a tomar en cuenta para los casos de prueba.
- Diagrama de clases: Presenta la dependencia entre los elementos de la aplicación.
- Requerimientos de hardware y Software: Señala condiciones óptimas del sistema externas a la aplicación.
- Documento del proyecto: En dicho están contenidos todos los diagramas y elementos antes mencionados.

b) Alcance

La forma en la que se organizaron nuestros diagramas para el diseño del sistema fue modular, por ello se decidió hacer las pruebas incrementales por módulo. Las pruebas unitarias se realizarán método por método y, una vez terminados todos los métodos de un módulo se unirán dichos y se harán las pruebas de integración; una vez terminadas estas se ensamblará el sistema en conjunto y se realizarán las pruebas de sistema una vez implementado.

c) Definiciones, abreviaciones y acrónimos

Concepto	Definición
Ait	Abreviación para el nombre del proyecto Achieve It!
Sistema	Conjunto de hardware, software y otros recursos que utiliza el proyecto
Módulo	Conjunto de elementos dedicados a la gestión de una

	entidad.
--	----------

HISTORIAL DE VERSIONES

Fecha	Versión	Descripción
2/Noviembre/2019	0.0.1	<ul style="list-style-type: none"> Creación de Look & feel, creación de la base de datos.
3/Noviembre/2019	0.0.2	<ul style="list-style-type: none"> Corrección de base de datos (normalización de la base de datos). Creación de procedures para gestión usuario
4/Noviembre/2019	0.0.3	<ul style="list-style-type: none"> Implementación del Look & feel con css.

ARTEFACTOS

Módulos del programa

Módulo	Pruebas	Descripción
Gestión usuario	<ul style="list-style-type: none"> Funcionalidad Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> Paso de parámetros Validación datos Relación con el módulo de objetivos.
Gestión objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Funcionalidad Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> Paso de parámetros Validación datos Relación con el módulo de estrategias
Gestión estrategias	<ul style="list-style-type: none"> Funcionalidad Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> Paso de parámetros Validación datos

		<ul style="list-style-type: none"> • Relación con el módulo de actividad
Gestión actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad • Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> • Paso de parámetros • Validación datos • Relación con el módulo de análisis de información
Análisis de información	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad • Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> • Paso de parámetros • Gestión correcta de la información.
Medición de control	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad • Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> • Paso de parámetros • Validación datos • Validación de desarrollo de acciones pertinentes.
Gestión moneda virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad • Facilidad de uso 	Probar: <ul style="list-style-type: none"> • Validación datos • Validación de desarrollo de acciones pertinentes.

CARACTERÍSTICAS

Características a probar

Característica	Descripción
Requerimientos funcionales	Se debe cumplir con las funciones especificadas en cada requerimiento, de lo contrario aplicar acciones correctivas dentro del sistema.
Requerimientos no funcionales	Se debe cumplir con lo especificado en dichos requerimientos, de lo contrario tomar acciones correctivas.

Características que no serán probadas

Característica	Descripción
Ninguna	-