**Documento Detallado de Diseño**

**Proyecto: MyMusic**

**Alexis Boza Monge**

**Daniel Cortés Sáenz**

**Christian Corrales Rounda**

**Silvia Delgado Barboza**

**Silvia Mata Jara**

**Revisión 1.8**

**Noviembre**

Contenido

[Historial de Cambios 2](#_Toc372298866)

[Introducción 3](#_Toc372298867)

[Propósito 3](#_Toc372298868)

[Alcance 3](#_Toc372298869)

[Stakeholders y sus roles 4](#_Toc372298870)

[Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas 4](#_Toc372298871)

[Referencias 5](#_Toc372298872)

[Visión General 5](#_Toc372298873)

# Introducción

## Control de Cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Revisión | Descripción | Autor |
| 8/11/2013 | 1.0 | Creación de la primera versión del documento. | Alexis Boza Monge  Daniel Cortés Sáenz  Christian Corrales Rounda  Silvia Delgado Barboza  Silvia Mata Jara |
| 21/10/2013 | 1.1 | Modificación de la Vista de Contexto | Alexis Boza Monge  Silvia Delgado |
| 22/10/2013 | 1.2 | Definición de los Escenarios de Interacción | Alexis Boza Monge  Silvia Mata Jara  Daniel Cortes Sáenz |
| 23/10/2013 | 1.3 | Definición del Modelo Entidad-Relación  Definición de Modelos para la vista de Desarrollo | Daniel Cortes Sáenz  Silvia Delgado |
| 26/10/2013 | 1.4 | Definición de la Vista de Concurrencia | Christian Corrales Rounda  Silvia Mata Jara |
| 27/10/2013 | 1.5 | Definición de la Vista de Despliegue | Alexis Boza  Silvia Mata Jara  Daniel Cortes Sáenz |
| 29/10/2013 | 1.6 | Definición de la vista de Información | Silvia Mata Jara  Christian Corrales Rounda |
| 30/10/2013 | 1.7 | Se explican detalles de la vista de Desarrollo | Silvia Delgado  Daniel Cortes Sáenz |
| 31/10/2013 | 1.8 | Se definen detalles del documento como formatos y ajustes a los modelos. | Silvia Mata Jara  Alexis Boza Monge |

## Propósito

El presente documento denominado Documento Detallado de Diseño (DDD) presenta el diseño detallado del proyecto MyMusic, a través de de diagramas de secuencia de los casos de uso del sistema, los diagramas de clases, interfaces y paquetes, además de la descripción de los patrones de diseño que se aplican. También se especifica el diseño de los datos, los diagramas de bases de datos, las principales estructuras de datos que se implementa, así como los archivos de configuración del sistema.

## Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

***Arquitectura de Software:*** Estructura del sistema, que incluye componentes de software, las propiedades visibles externas de esos componentes, y las relaciones entre estos.

***Atributos de Calidad:*** un atributo de calidad, es una cualidad deseable de la solución, que pueda manifestarse en forma de requerimiento no funcional, que pueda ser medible, testeable y finalmente evaluable

***Escenario:*** especifica el comportamiento y limita el interés de un área específica del sistema para uno o varios stakeholders.

***Framework:*** Es una estructura de soporte definida en la cual un proyecto de software puede ser organizado y desarrollado. El objeto es reutilizar una arquitectura.

***IEEE:*** Corresponde a las siglas de The Institute of Electrical and Electronics Engineers, el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, una asociación técnico-profesional mundial dedicada a la estandarización, entre otras cosas.

***IU:*** Interfaz de Usuario

***JEE:*** Java Enterprise Edition

***Módulo o Componente:*** cualquier elemento estructural abstracto, visible, externo, de alto nivel, analizable, que pueda constituir una funcionalidad de la solución del sistema.

***Open Source:*** Cualidad de algunos programas de incluir el código fuente en la distribución del mismo.

***Patrón de Diseño:*** Es la solución de un problema en un contexto (Gamma, et al., 1995). Esto representa una solución de alto nivel a un problema concurrente en el Diseño de Software.

***Stakeholder:*** Persona o grupo de personas que tienen un interés en el resultado de un proyecto.

***Submit:***Cuando una aplicación basada en WEB hace un solicitud HTTP a un servidor.

***Tipos de Vistas:*** Especificación de una convención de cómo construir y usar una vista. Deben satisfacer la capacidad de creación y análisis de una vista.

***UML:*** Unified Modeling Language

***Vistas:*** Es una representación de un área de interés o perspectiva del sistema en alto nivel.

***XML:*** eXtensible Markup Language

## Visión General

## Referencias

# Diseño detallado

## Diagrama de Casos de Uso actualizado

## Modelo de estructura modular actualizado

## Diagrama de Secuencia de Casos de Uso Detallados

## Diagrama detallado de clases de diseño

## Diagrama detallado de Paquetes

## Descripción de Interfaces de Software Implementadas

## Descripción de patrones de diseño utilizados

# Diseño de Datos

## Diagrama de Bases de datos

## Descripción de las principales estructuras de datos utilizadas

## Descripción de Archivos de configuración del sistema.