

MANUAL TÉCNICO

DISEÑO DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE SOFTWARE Y
APLICATIVO WEB PARA LA ADMINISTRACION Y GESTION DE
VENTA Y PREVENTA DE EVENTOS DE LA EMPRESA MORI

ASIS ROMERO SEBASTIAN

ALEXANDER

LEÓN CHAVEZ JESUS ALBERTO

LEÓN ORTIZ DIEGO ENRIQUE

MORIA BAUTISTA FRANCIS

DANIELA

OKAMOTO ROJAS KIOSHI JOSE

PORTELLA SANCHEZ, JUAN

JAVIER

VILCA TARAZONA JOEL ALBERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL
MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE INGENIERÍA

DE SISTEMAS E
INFORMATICA
2021

Contenido

Presentación	3
Objetivo	4
Procesos	5
Requisitos del sistema	6
Aspectos Tecnicos	7
Herramientas utilizadas para el desarrollo	7
Modelo de clases	10
Diagrama de casos de uso	11
Diagrama entidad relación	17
Diccionario de datos	18

Presentación

El siguiente manual guiará a los usuarios que harán soporte al sistema, el cual les dará a conocer los requerimientos y la estructura para la construcción del sistema, en el desarrollo de programa de escritorio y aplicativo web, el cual muestra las herramientas necesarias para la construcción y la funcionalidad del sistema.

Objetivo

Informar y especificar al usuario la estructura y conformación del sistema con el fin de que puedan hacer soporte y modificaciones o actualizaciones al sistema en general.

Procesos

Procesos de entrada

- Programa de pagina web

Ingresar datos para el registro de productos (ingreso, reservas)

Ingresar datos para registros de usuarios (cliente, empleado).

Ingresar datos para registros de eventos.

Procesos de salida

- Programa de escritorio Consulta de inventario (Eventos disponibles)
Consulta de usuarios (cliente, empleado). Consulta de eventos. (Pedidos)
Generar formatos (Estado de evento, reportes)

- Base de datos MYSQL

Exportar copia de seguridad de la base de datos en la plataforma (nube).

Requisitos del sistema

- **Requerimientos de hardware**

Equipo, teclado, mouse, monitor, dispositivo móvil. Memoria RAM 2 GB (equipo y dispositivo móvil) Tarjeta de red LAN y/o Wireless
Procesador 1.4 GHz.

- **Requerimientos de software**

Sistema operativo (Windows 7 en adelante). Java 8.0.
Conexión a internet local y móvil.
Adobe Reader.

Aspectos Tecnicos

La página web SGEH tiene la finalidad de mejorar los procesos de reserva de eventos en la empresa HOLIMORI . Se recomienda que el siguiente manual sea manipulado únicamente por la persona que quiera administrar, editar o configurar la página web SGEH para velar por la seguridad de los datos que se almacenan en la base de datos ya que pueden ser usados para otros fines.

Herramientas utilizadas para el desarrollo

React

React es una biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página. Es mantenido por Facebook y la comunidad de software libre. En el proyecto hay más de mil desarrolladores libres.

Node.js

Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas de red altamente escalables, como por ejemplo, servidores web

Servidor de base de datos (MySQL)

El servidor de base de datos MySQL es uno de los más característicos y por tener la opción de código abierto a nivel mundial, siendo una de las más populares antes ORACLE y Microsoft SQL Server principalmente en entornos de desarrollo web.

Heroku

Heroku es una plataforma en la nube que permite a las empresas a construir, entregar, supervisar y aplicaciones escala - somos la manera más rápida para ir de la idea al URL, sin pasar por todos esos problemas de infraestructura. (Heroku, s.f.) En heroku el software está desplegado conectado con GitHub, el cual se usa una cuenta free que el proveedor otorga para que el aplicativo pueda estar en la web con una infraestructura estable.

GitHub

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. GitHub aloja tu repositorio de código

y te brinda herramientas muy útiles para el trabajo en equipo, Manual técnico del sistema dentro de un proyecto. Además de eso, puedes contribuir a mejorar el software de los demás. Para poder alcanzar esta meta, GitHub provee de funcionalidades para hacer un fork y solicitar pulls. Realizar un fork es simplemente clonar un repositorio ajeno (genera una copia en tu cuenta), para eliminar algún bug o modificar cosas de él. Una vez realizadas tus modificaciones puedes enviar un pull al dueño del proyecto. Éste podrá analizar los cambios que has realizado fácilmente, y si considera interesante tu contribución, adjuntarlo con el repositorio original. Para SGEH, se maneja un repositorio privado el cual se contribuye diferentes commits con ajustes o cambios que se realizan en el software, haciendo así un trabajo en equipo en el desarrollo del aplicativo

Proceso de ingreso a la página

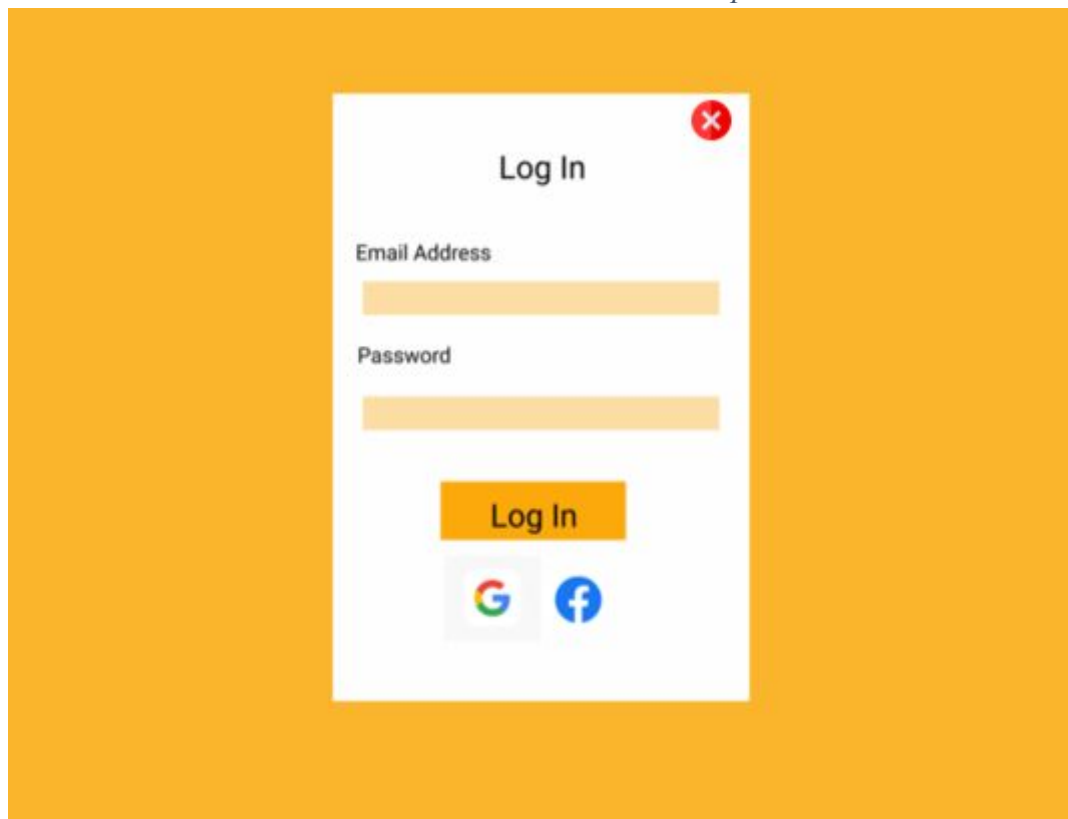
web Requisitos generales para el ingreso a la página web.

Soporte en procesador Intel 1.4.0 GHz entre otros. Memoria RAM 2 GB.
Espacio en disco: 124 MB

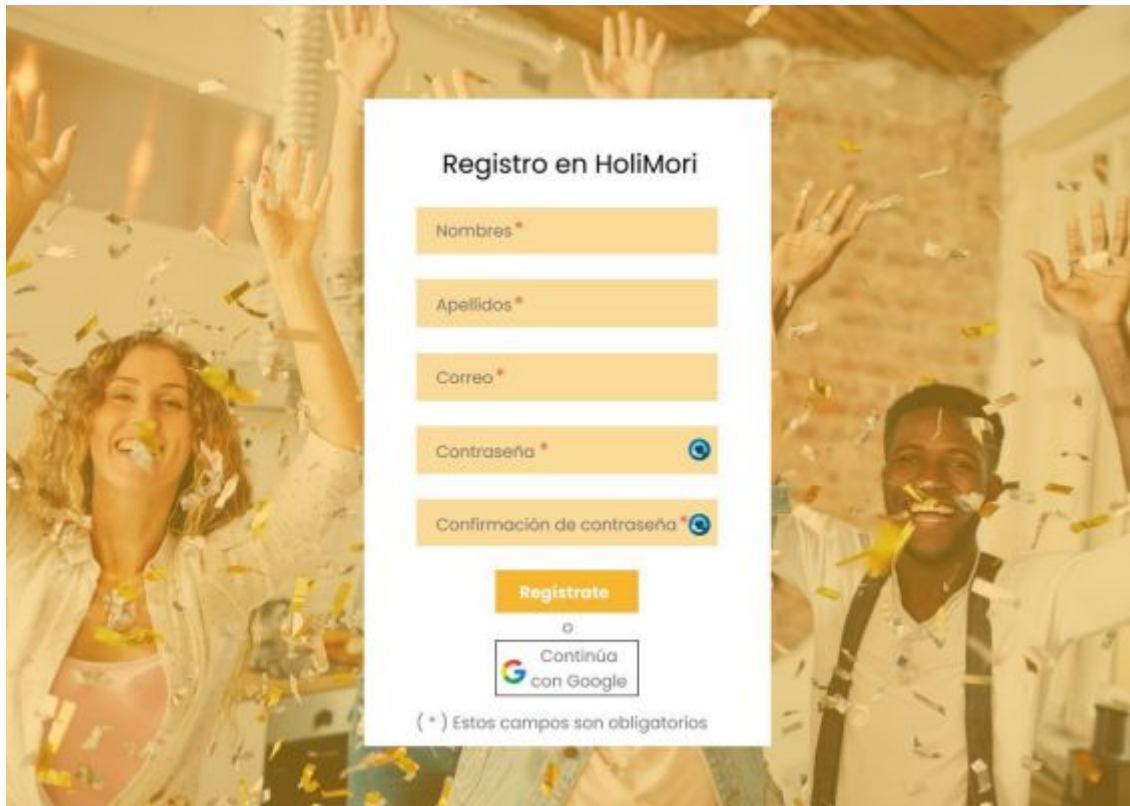
Inicio de sesión

Se pasa a ejecutar el programa desde la carpeta, haciendo clic en el logo (Inicio sesión)

Ilustración Inicio Sesión Fuente. Propia



Para confirmar la ejecución del módulo, se mostrará la interfaz de ingreso al sistema.





Registro en HoliMori

Nombres *


Apellidos *

Correo *

Contraseña * 

Confirmación de contraseña * 

Regístrate

 Continúa con Google

(*) Estos campos son obligatorios

Ilustración Inicio del sistema Fuente. Propia

Modelo de clases

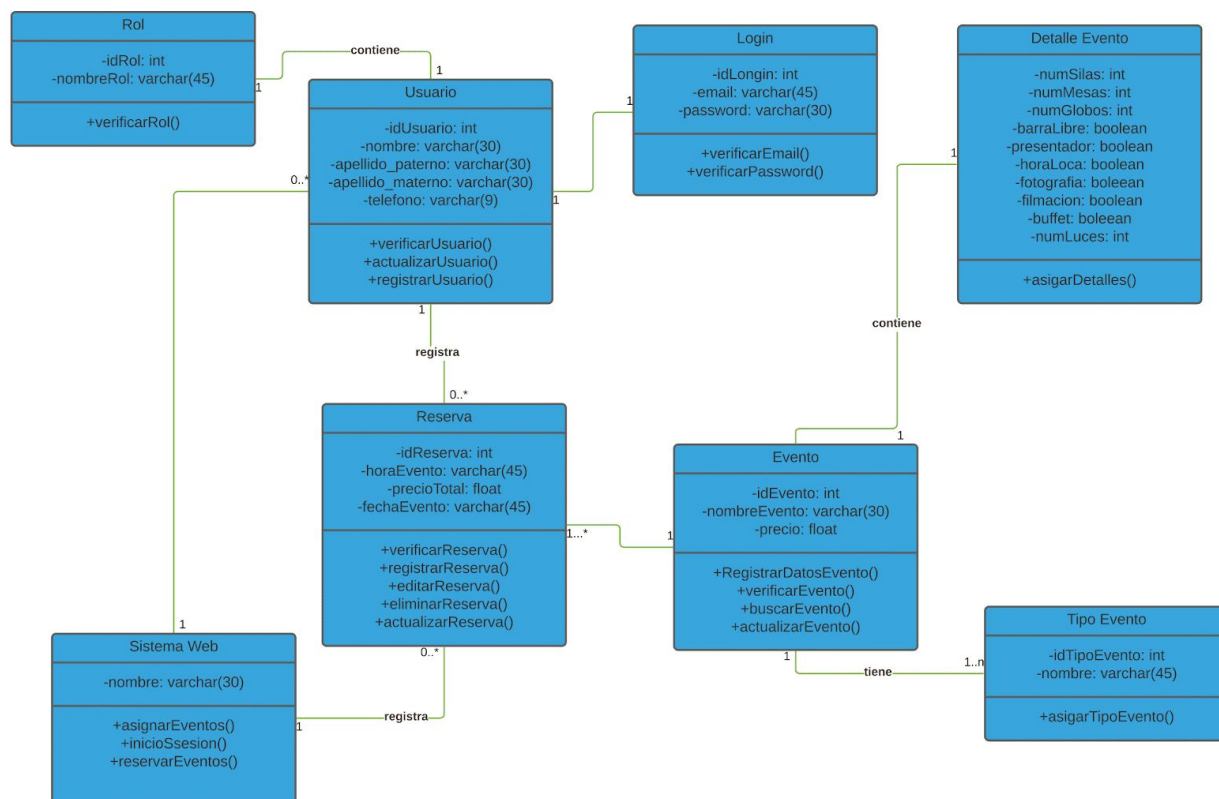


Ilustración modelo de clases

Fuente. Propia

Diagrama de casos de uso

- Proceso iniciar sesión

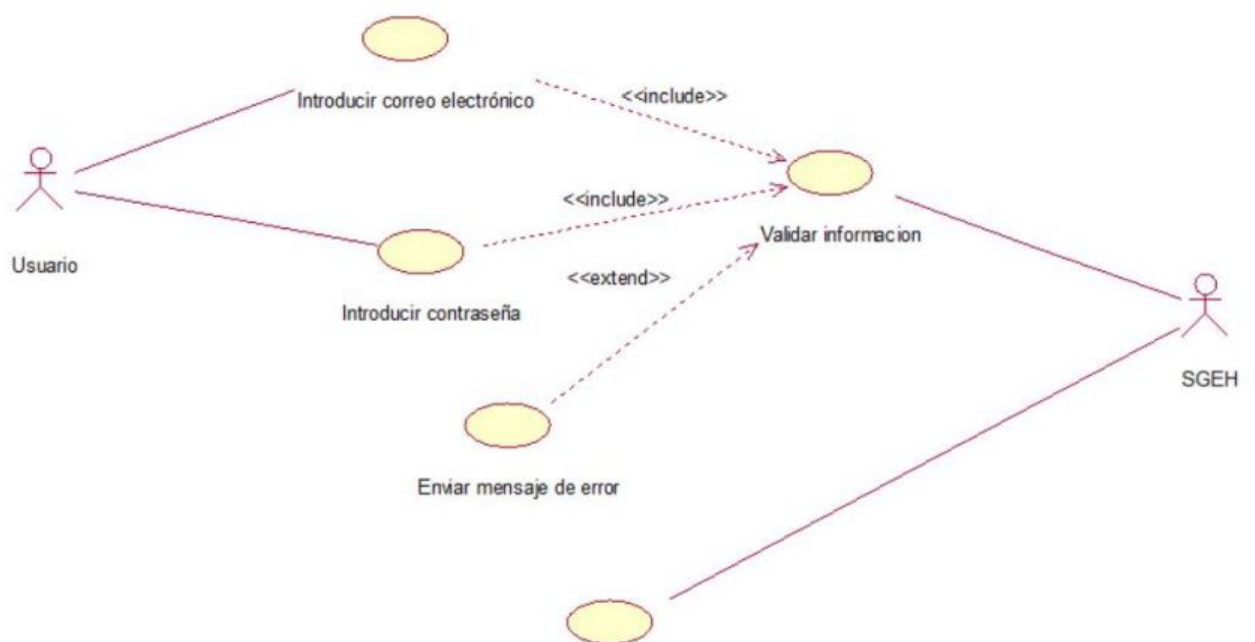


Ilustración diagrama de casos de uso

Fuente. Propia

Caso de Uso:	Introducir correo electrónico
Actores	Usuario
Descripción	El usuario se registra por medio de un correo electronico valido

Caso de Uso:	Introducir correo electrónico
Actores	Usuario
Descripción	El usuario tendrá que validar su correo electrónico por medio de una contraseña

Caso de Uso:	Validar información
Actores	SGEH
Descripción	El sistema validará si el correo electrónico y la contraseña coinciden en la base de datos para posteriormente confirmar el acceso.

Caso de Uso:	Enviar mensaje de error
Actores	Usuario
Descripción	Si el sistema detecta que los datos ingresados no son validos mostrará al cliente con una interfaz el error.

Caso de Uso:	Mostrar ventana de usuario
Actores	SGEH
Descripción	Una vez que el sistema compruebe la validación de los datos, mostrara al usuario la interfaz del sistema

- Proceso registrar usuario

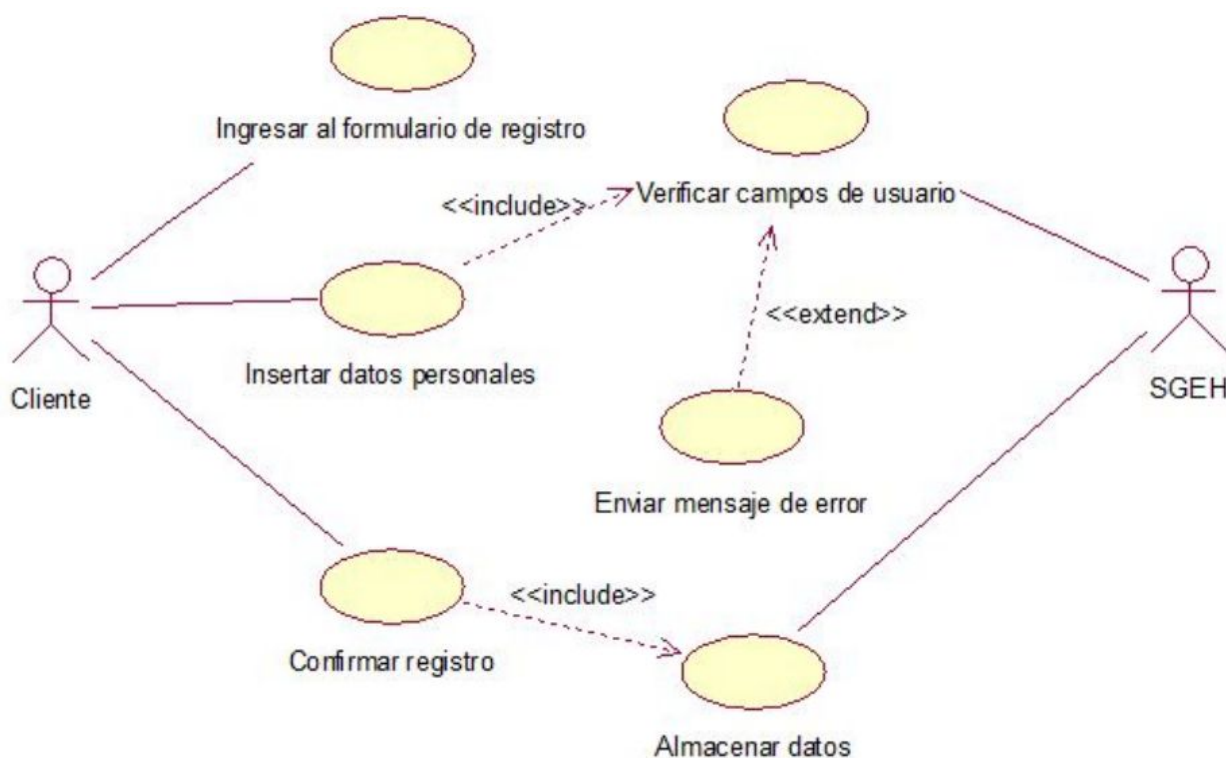


Ilustración diagrama de casos de uso

Fuente. Propia

Caso de Uso:	Ingresar al formulario de ingreso
Actores	Cliente
Descripción	El cliente deberá completar un formulario para validar el ingreso

Caso de Uso:	Ingresar datos personales
Actores	Cliente
Descripción	El cliente tiene que ingresar sus datos personales en las cuales se resguardará su información en la base de datos.

Caso de Uso:	Confirmar registro
Actores:	Cliente
Descripción	El cliente deberá aceptar el registro por medio de una interfaz en la que deberá presionar el botón “confirmar”

Caso de Uso:	Verificar campos de usuario
Actores	SGEH

Descripción	El sistema validar los datos ingresados por el usuario
--------------------	--

Caso de Uso:	Enviar mensaje de error
Actores	Cliente
Descripción	Si el sistema detecta que los datos ingresados no son válidos mostrará al cliente con una interfaz el error.

Caso de Uso:	Almacenar datos
Actores	SGEH
Descripción	Una vez ingresados los datos al sistema, estos serán almacenados en la base de datos.

- **Proceso reserva de evento**

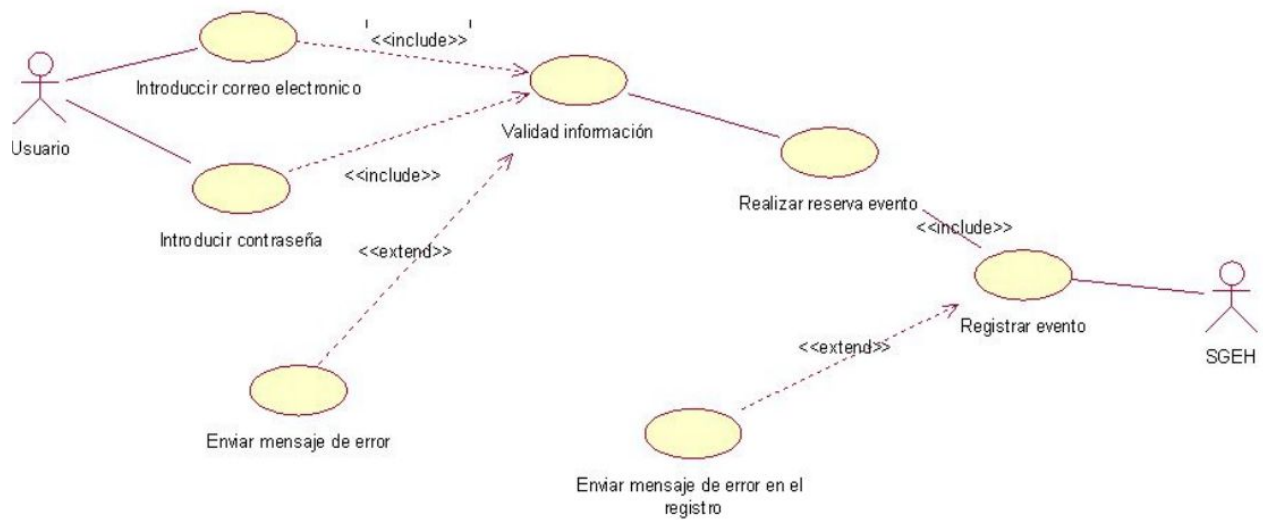


Ilustración diagrama de casos de uso

Fuente. Propia

Caso de Uso:	Introducir correo electrónico
Actores	Usuario
Descripción	El usuario se registra por medio de un correo electrónico válido

Caso de Uso:	Introducir contraseña
Actores	Usuario
Descripción	El usuario tendrá que validar su correo electrónico por medio de una contraseña

Caso de Uso:	Validar información
Actores	SGEH
Descripción	El sistema validará si el correo electrónico y la contraseña coinciden en la base de datos para posteriormente confirmar el acceso.

Caso de Uso:	Enviar mensaje de error
Actores	Usuario
Descripción	Si el sistema detecta que los datos ingresados no son válidos mostrará al cliente con una interfaz el error.

Caso de Uso:	Mostrar reserva de evento
Actores	SGEH
Descripción	Una vez que el sistema compruebe la validación de los datos, mostrará al usuario la interfaz del sistema

Caso de Uso:	Registrar evento
Actores	SGEH
Descripción	Una vez que el sistema compruebe la validación de los datos, almacenará en la base de datos el evento registrado.

Caso de Uso:	Enviar mensaje de error en el registro
Actores	SGEH
Descripción	Si el sistema detecta que los datos ingresados no son válidos mostrará al cliente con una interfaz el error.

Diagrama entidad relación

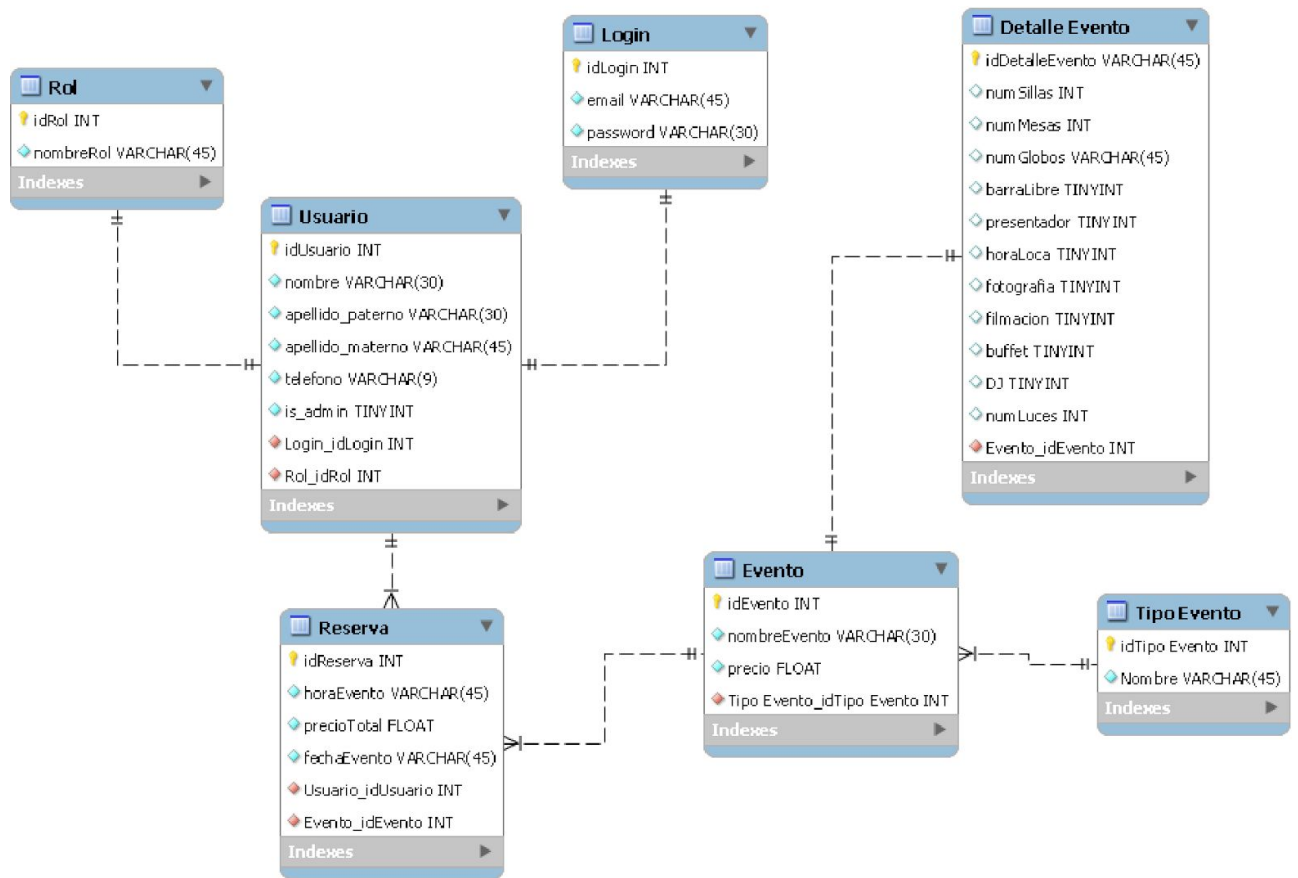


Ilustración Diagrama entidad relación

Fuente. Propia

Diccionario de datos

USUARIO				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idUsuario	PK, FK	int	-	not null, Auto Increment, referencia a la tabla Login
nombre	nombre del cliente	varchar	30	not null
apellido_paterno	apellido paterno	varchar	30	not null
apellido_materno	apellido materno	varchar	30	not null
telefono	telefono celular	varchar	9	not null
idRol	administrador o usuario	tinyint	1	not null

ROL				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idRol	PK	int	-	not null, Auto Increment
nombreRol	administrador o usuario	varchar	45	not null

LOGIN				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idLogin	PK	int	-	not null, Auto Increment
email	correo electronico	varchar	30	not null
password	contraseña	varchar	30	not null

EVENTO				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idEvento	PK	int	-	not null, Auto Increment
idTipoEvento	FK	int	-	referencia a la tabla detalle evento
codigoEvento	codigo del Evento	varchar	30	not null
nombreEvento	nombre del evento	varchar	30	not null

precio	precio del evento	float	-	not null
--------	-------------------	-------	---	----------

TIPO EVENTO				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idTipoEvento	PK	int	-	not null, Auto Increment
nombre	nombre evento	float	30	not null

DETALLE EVENTO				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idDetalleEvento	PK	int	-	not null, AutoIncrement
idEvento	FK	int	-	not null, referencia a la tabla evento
numSillas	numero de sillas	int	-	null
numMesas	numero de mesas	int	-	null
globos	numero de globos	int	-	null
barraLibre	si es que tiene barra libre	tinyint	1	null
presentador	se ofrece presentador	tinyint	1	null
horaLoca	se ofrece hora loca	tinyint	1	null
fotografia	se ofrece fotografia	tinyint	1	null
filmacion	incluye filmacion	tinyint	1	null
buffet	incluye buffet	tinyint	1	null
DJ	se ofrece DJ	tinyint	1	null
numLuces	numero de luces	tinyint	1	null
local	incluye local	tinyint	1	null

RESERVA				
CAMPO	DOMINIO	TIPO DE DATO	LONGITUD	VALIDACIÓN
idReserva	PK	int	-	not null, autoincrement
idUsuario	FK	int	-	referencia a la tabla usuario
idEvento	FK	int	-	referencia a la tabla evento
horaEvento	hora del evento	varchar	20	not null
fechaEvento	fecha del evento	varchar	20	not null
precioTotal	precio de la reserva	float	-	not null

