

DOCUMENTO DE DISEÑO DE SOFTWARE

Profesora: Lenis Rossi Wong

#	Nombre	Rol	Involucramiento
1	Jorge Marin	Jefe de Proyecto (JP)	100%
2	Alexander Caballero	Arquitecto (A)	100%
3	Williams Cachique	Backend Developer (DB)	100%
4	Nathaly Pichilingue	Frontend Developer (DF)	100%
5	Andres Quispe	Scrum Master (SM)	100%
6	Marcelo Jimenez	Backend Developer (DB)	100%
7	Alexander Torre	Frontend Developer (DF)	100%
8	Daniel Santos	Frontend Developer (DF)	100%

SMARTMONEY PROTOTYPE ONLINE

Introducción

1.1 Propósito

El presente documento contiene un resumen de los componentes de diseño y la lista de impactos que tendrá la instalación del producto del proyecto en el sistema.

1.2 Alcance

La página web está dirigida a todo público mayor a 18 años y además posee una cuenta bancaria para realizar operaciones dentro de la página. La página web tiene por objetivo principal gestionar todas las operaciones como la compra y/ o venta de acciones, divisas y criptomonedas.

1.3 Acerca del Proyecto

Objetivo General

Ofrecer al público un servicio financiero digital fácil, rápido y seguro aplicando metodologías y tecnologías modernas que agilicen nuestros procesos al momento de adquirir activos como acciones, criptomonedas, divisas.

Objetivos Específicos

- Montar un sistema de backend rápido y capaz de procesar todas las transacciones de manera veloz.
- Utilizar de manera eficiente los recursos de hardware de los que dispondremos.
- Ofrecer al público una interfaz intuitiva y fácil de utilizar

Resumen de Impactos por módulo y producto

Esta sección contiene la relación de módulos por producto que se ven impactados en la implementación del proyecto.

Los niveles de impacto pueden ser: Alto, Medio y Bajo. Donde Alto indica un mayor impacto y bajo un impacto menor.

A continuación, los Módulos impactados por este proyecto:

Producto	Módulo	Nivel de Impacto
----------	--------	------------------

SMPO	Login de usuario	Alto
SMPO	Inversión	Medio
SMPO	Contacto	Medio
SMPO	Cambista	Alto
SMPO	Historial de usuario	Alto

Impactos en el producto Smart money prototype online

Esta sección contiene una lista de procesos y/o componentes del sistema que se verán afectados al momento de realizar la implementación del proyecto. Esta información puede ser utilizada por el área de sistemas para identificar con anticipación los procesos y/o procedimientos que se deben adecuar.

1.1 MÓDULO DE USUARIO

1.1.1 Colecciones

Se creará la colección de usuarios para catalogar los datos de los usuarios.

CAMPO	DATA_TYPE	NULLABLE	COMMENTS
idCuenta	int	No	Código unívoco con el cual se identifica la cuenta.
nombres	varchar(30)	No	Nombres del titular de la cuenta.
primer_apellido	varchar(30)	No	Primer apellido del titular de la cuenta.
segundo_apellido	varchar(30)	No	Segundo apellido del titular de la cuenta.
usuario	varchar(30)	No	Nickname de la cuenta.
correo	varchar(30)	No	Correo asociado a la cuenta.
dni	varchar(8)	No	DNI del titular de la cuenta.
telefono	varchar(9)	No	Teléfono del titular de la cuenta.

password	varchar(25)	No	La clave de acceso de la cuenta, está encriptada.
----------	-------------	----	---------------------------------------------------

1.1.2 Interfaz de Usuario (Diseño de Pantallas)

Registro

- Se tendrá una pantalla para poder registrarse en Smartmoney Prototype Online con la siguiente estructura:

Registro de Usuario 1

Logo

Regístrate

Para una mejor experiencia

Paso 1 Paso 2 Paso 3

Email

Email y/o correo electrónico

Usuario:

Nombre de usuario

Contraseña

Contraseña

Teléfono:

Contraseña

Continuar

Registro de Usuario 2

Logo

Regístrate

Para una mejor experiencia

Paso 1 Paso 2 Paso 3

Primer Nombre

Primer nombre

Segundo Nombre:

Segundo Nombre

Primer apellido:

Primer apellido

Segundo apellido:

Segundo apellido

Continuar

Registro de Usuario 3

Logo

Paso 1 Paso 2 Paso 3

Regístrate

Para una mejor experiencia

Terminemos de crear tu cuenta

DNI:

Ingreso tu DNI

Fecha de Nacimiento:

Día (dd) Mes (mm) Año (yyyy)

☒ Acepto los términos y condiciones

Crear cuenta

Login

- Se creará una pantalla para que un usuario registrado puede acceder a Smartmoney Prototype Online:

Parte Inicio sesión

Logo

Inicia Sesión

Para una mejor experiencia

Usuario:

Nombre de usuario

Contraseña

Contraseña

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Iniciar sesión

[¿No tienes una cuenta?](#)

1.2 MÓDULO INVERSIÓN

1.2.1 Descripción

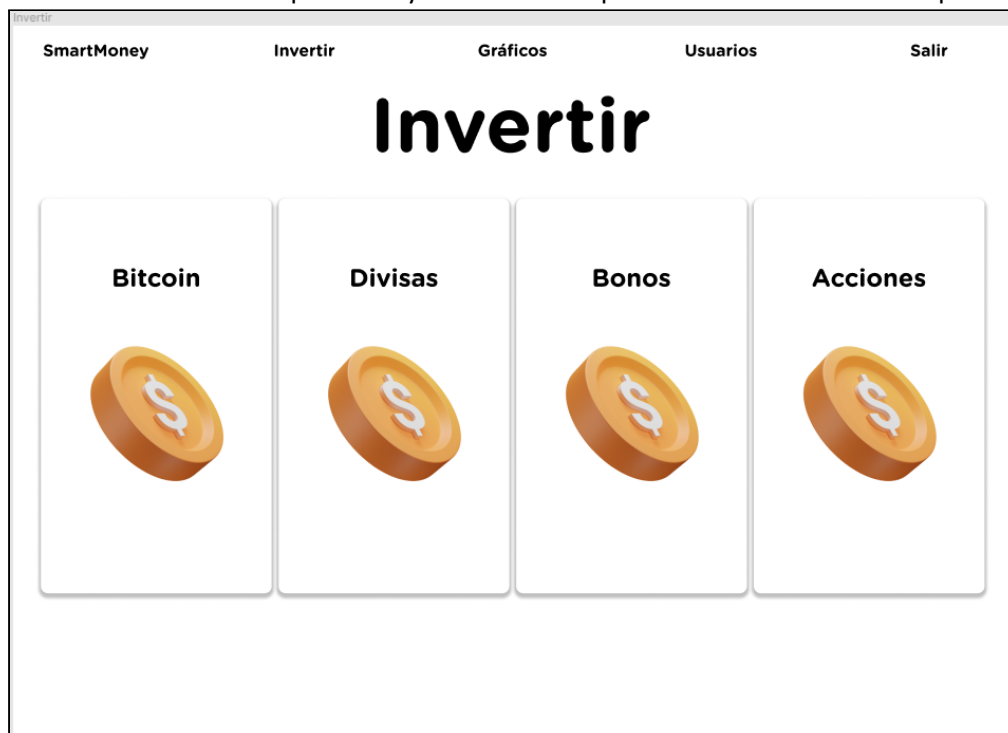
Se creará una vista que contendrá los modos de inversión de nuestra plataforma, por el nuestro usuario podrá acceder a su modo de inversión predilecto que lo derivará a la vista (GUI) correspondiente.

Por motivos de simplificación y aprendizaje solo se creará la base de datos para el modo de inversión “Divisas” el resto de modo solo tendrá vistas más no interacción con la base de datos, la mencionada tabla será abordada en la sección cambista.

1.2.2 Interfaz de Inversión (Diseño de Pantallas)

Seleccionar modo de inversión

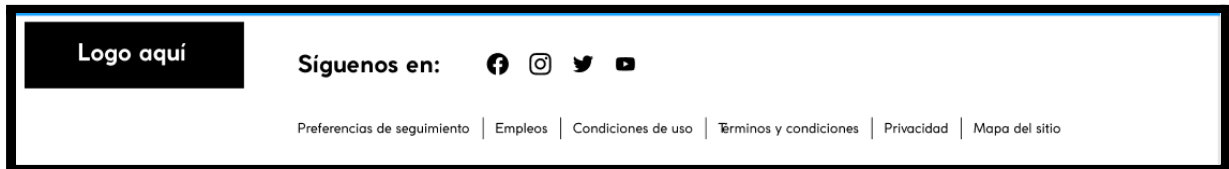
- Se creará una pantalla para que un usuario registrado como cliente pueda acceder a su modalidad de inversión preferida y realizar sus respectivas transacciones en la plataforma:



1.3 MÓDULO USUARIO CONTACTO

1.3.1 Interfaz para el usuario(Diseño de Pantalla)

Dentro de la pantalla principal se encontrará en el pie de página un apartado, donde se mostrará todas las redes de contacto de la aplicación.



Además se encontrar las preferencias de seguimiento, empleados, condiciones de uso, términos y condiciones, privacidad y mapa del sitio

1.4 MÓDULO CAMBISTA

1.4.1 Colecciones

Se creará la colección de los datos contenidos para el apartado del cambio.

CAMPO	DATA_TYPE	NULLABLE	COMMENTS
saldo	Double	No	Indica el monto del saldo
idCuenta	int	No	Indica la cuenta a la que pertenece el saldo

1.4.2 Interfaz de usuario (Diseño de pantallas)

Vista del apartado del conversor dentro de la página

- Se puede observar que el usuario podrá visualizar con claridad los apartados necesarios para hacer la conversión de dinero. La página cuenta con una caja de relleno para poder colocar la cantidad de dinero a cambiar, además de contar con botones interactivos donde se escogerá la manera de hacer la conversión (si de soles a dólares o viceversa), por último donde se podrá confirmar el cambio o cancelar la acción.

SmartMoney
Invertir
Gráficos
Usuarios
Salir

Cantidad:

Calcular de:

Soles

Calcular a:

Dòlares

Resultado:

Comprar

Cancelar

Compra	Precio Dolar	Precio Euro	Fecha de compra
€70.75	4.01	4.64	2021-11-02 22:15:12

1.5 MÓDULO HISTORIA

1.5.1 Colecciones

Se creó la tabla de contenidos de datos para tener los datos sobre el historial de transacciones

CAMPO	DATA_TYPE	NULLABLE	COMMENTS
idTransaccion	int	No	Código unívoco que identifica una transacción.
monto	double	No	Indica la cantidad de dinero expresada en la moneda correspondiente de la transacción.
idCuentaEntrada	int	No	Identifica la cuenta que recibe el monto.
IdCuentaSalida	int	No	Identifica la cuenta que se le descuenta el monto.
fecha	date	No	Indica la fecha de la operación.
moneda	string	No	Indica la moneda y además indicará la tabla en la que se realizará el cambio pertinente

1.5.2 Interfaz de Usuario (Diseño de Pestaña)

En la vista la primera parte el usuario podrá elegir la opción de visualizar la pestaña de Historial, donde se encontrará el contenido de las transacciones realizadas



Luego se encontrará con la vista de una tabla donde se encontrará todos las transacciones realizadas por el usuario además de los datos básicos registrados por este movimiento bancario.

SmartMoney	Invertir	Gráficos	Usuarios	Salir
Historial de Transacciones				
Pagado	Comprado	Dolar	Euro	Fecha
s/ 500	\$144.51	3.46	4.46	2021-10-25 12:47:06
s/ 500	\$5.97	3.35	4.35	2021-10-25 12:31:38
s/ 500	s/ 500	3.83	4.83	2021-10-25 12:13:16