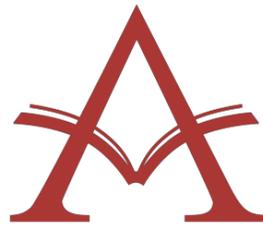


UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE INGENIERÍA

**ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN Y
SISTEMAS**



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL ANÁLISIS Y DISEÑO DEL SISTEMA CYBER PARK SOFT

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE INGENIERO EN COMPUTACIÓN Y
SISTEMAS**

INTEGRANTES:

MENDOZA QUISPE, RAÚL

CASTRO LOZANO, VICTOR RICARDO

ASESOR:

Ing. Daniel Yucra SotoMayor

**LINEA DE INVESTIGACIÓN: SISTEMAS DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN Y
CONOCIMIENTOS**

LIMA, 2015

DEDICATORIA

A mis hijos Sebastián y Antonella que fueron un apoyo emocional durante el tiempo en que escribía esta tesis.

A mi madre y esposa que me dieron el apoyo incondicional para lograr el éxito profesional.

Raúl Mendoza Quispe

A mis padres,

Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan, que me han influenciado siempre, por el valor mostrado para salir adelante.

A mis profesores quienes nunca desistieron en enseñarnos, sin importar aun, que muchas veces no prestábamos atención en clase, a ellos que depositaron su enseñanza en cada uno de nosotros.

Victor Castro

Agradecimientos

Agradezco al Ingeniero Daniel Yucra SotoMayor por inculcarme los valores y orientación para brindarme los consejos pertinentes para el desarrollo de este presente trabajo de investigación.

Asimismo, agradezco a mis compañeros por el apoyo y colaboración para complementar a lo largo de mi vida universitaria los conocimientos del trabajo de investigación.

Por último a mi familia, por la paciencia y apoyo incondicional que ha hecho posible que culmine con gran satisfacción la carrera universitaria.

RESUMEN

El trabajo de investigación está enfocada al Análisis y diseño del Proyecto de Alquiler de Juegos Mecánicos (CYBERPARK), permite conocer la problemática del negocio, identificar el alcance del proyecto, determinar las fases de seguimiento para iniciar y culminar el proyecto, determinar la Organización del proyecto, identificar los roles y responsabilidades del grupo de proyecto que van a permitir el análisis y desarrollo del proyecto. El trabajo de investigación muestra como estimar el proyecto, determinar las reglas del negocio, identificar los casos de uso de cada área del negocio y completar el ciclo completo del análisis.

ABSTRACT

The research work is focused on the analysis and design of the Mechanical Rental Project (CYBERPARK), it allows to know the business problems, identify the scope of the project, determine the phases of follow-up to start and finish the project, determine the Organization of the project, identify the roles and responsibilities of the project group that will allow the analysis and development of the project. The research work shows how to estimate the project, determine the rules of the business, identify the use cases of each business area and complete the entire cycle of the analysis.

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCION.....	1
2. ROLES.....	3
2.1. ROL JEFE DE PROYECTO.....	3
2.1.1. PERFIL DE PROYECTO.....	4
2.1.1.1. Tema y Titulo	4
2.1.1.2. Planteamiento del Problema.....	4
2.1.1.3. Campos de Acción.....	4
2.1.1.4. Objetivos Generales del Sistema.....	5
2.1.1.5. Objetivos Específicos del Sistema.....	5
2.1.2. PROJECT CHARTER.....	6
2.1.2.1. Sección 1. Vista preliminar del Proyecto... ..	7
2.1.2.2. Sección 2. Organización del Proyecto... ..	10
2.1.2.3. Sección 3. Costo estimado del Proyecto... ..	12
2.1.2.4. Sección 4. Cronograma del Proyecto... ..	13
2.1.3. COSTO SOFTWARE.....	14
2.1.4. WBS.....	15
2.1.5. ACTAS DE SEGUIMIENTO Y CONTROL.....	16
2.1.5.1. Acta N° 1	16
2.1.5.2. Acta N° 2	17
2.1.5.3. Acta N° 3.....	18
2.1.5.4. Acta N° 4.....	19
2.1.5.5. Acta N° 5	20
2.1.5.6. Acta N° 6.....	21
2.2. ANALISTA.....	22
2.2.1. SITUACION DEL NEGOCIO.....	22
2.2.2. VISION.....	23
2.2.2.1. Introducción.....	24

2.2.2.2.	Posicionamiento...	25
2.2.2.3.	Descripción de los Roles...	26
2.2.2.4.	Producto...	26
2.2.2.5.	Otros requerimientos del producto...	27
2.2.3.	REGLAS DE NEGOCIO	29
2.2.3.1.	Introducción...	29
2.2.3.2.	Reglas...	30
2.2.4.	MODELADO	32
2.2.4.1.	Vista de caso de uso...	32
2.2.4.2.	Vista Lógica	33
2.2.4.3.	Matriz de Actividad y Requerimiento del sistema	38
2.2.5.	ESPECIFICACION DE CASO DE USO DEL NEGOCIO	40
2.2.5.1.	Gestionar alquiler	40
2.2.5.2.	Realizar instalación...	42
2.3.	ARQUITECTO.....	45
2.3.1.	MODELADO.....	45
2.3.1.1.	Modelado de caso de uso del sistema.....	45
2.3.1.2.	Modelo de análisis del sistema.....	48
2.3.1.3.	Modelado de Diseño del sistema.....	68
2.3.1.4.	ESPECIFICACION DE CASO DE USO DEL SISTEMA.....	69
2.3.1.5.	Especificación de Requisitos de Software.....	92
2.3.1.6.	Vista de componentes.....	96
2.3.1.7.	Vista de despliegue.....	97
2.4.	PROGRAMADOR... ..	98
2.4.1.	ESTANDAR GENERAL DE NOMENCLATURA	98
2.4.1.1.	Objetivo.....	98
2.4.1.2.	Alcance.....	98
2.4.1.3.	Estándar general de nomenclatura.....	98

2.4.2.	LISTA DE COMPROBACION	101
2.4.2.1.	Glosario de términos... ..	101
2.4.2.2.	Casos de uso... ..	101

LISTA DE FIGURAS

1. Figura1 Organización del proyecto
2. Figura2 Estructura de desglose de trabajo
3. Figura3 Diagrama de caso de uso del negocio
4. Figura4 Actores del negocio
5. Figura5 Casos de uso del negocio
6. Figura6 Entidades del negocio
7. Figura7 Trabajadores del negocio
8. Figura8 Realización del negocio
9. Figura9 Diagrama de clase de negocio del caso de uso Gestionar Alquiler
10. Figura10 Diagrama de actividad del caso de uso Gestionar Alquiler
11. Figura11 Diagrama de clase de negocio del caso de uso Realizar Instalación
12. Figura12 Diagrama de actividad del caso de uso Realizar Instalación
13. Figura13 Diagrama de Caso de Uso del Sistema
14. Figura14 Actores del Sistema
15. Figura15 Diagrama de Paquete
16. Figura16 Diagrama de caso de uso de sistema paquete de alquiler
17. Figura17 Diagrama de caso de uso de sistema paquete de instalación
18. Figura18 Diagrama de caso de uso de sistema paquete de reporte
19. Figura19 Diagrama de caso de uso de sistema paquete de seguridad
20. Figura20 Modelo de dominio
21. Figura21 Realización de análisis de caso de uso Alquiler.

22. Figura22 Diagrama de clase Registrar Cuenta
23. Figura23 Diagrama de colaboración Registrar Cuenta
24. Figura24 Diagrama de secuencia Registrar Cuenta
25. Figura25 Diagrama de clase Registrar Alquiler
26. Figura26 Diagrama de colaboración Registrar Alquiler
27. Figura27 Diagrama de secuencia Registrar Alquiler
28. Figura28 Diagrama de clase Gestionar Alquiler
29. Figura29 Diagrama de colaboración Gestionar Alquiler
30. Figura30 Diagrama de secuencia Gestionar Alquiler
31. Figura31 Diagrama de clase Listar Juego
32. Figura32 Diagrama de colaboración Listar Juego
33. Figura33 Diagrama de secuencia Listar Juego
34. Figura34 Diagrama de clase Gestionar Instalación
35. Figura35 Diagrama de colaboración Gestionar Instalación
36. Figura36 Diagrama de secuencia Gestionar Instalación
37. Figura37 Diagrama de clase Generar Reporte
38. Figura38 Diagrama de colaboración Generar Reporte
39. Figura39 Diagrama de secuencia Generar Reporte
40. Figura40 Diagrama de clase Gestionar Reporte de Instalación
41. Figura41 Diagrama de colaboración Gestionar Reporte de Instalación
42. Figura42 Diagrama de secuencia Gestionar Reporte de Instalación
43. Figura43 Diagrama de clase Gestionar Cuenta
44. Figura44 Diagrama de colaboración Gestionar Cuenta

45. Figura45 Diagrama de secuencia Gestionar Cuenta
46. Figura46 Diagrama de clase Cambiar Contraseña
47. Figura47 Diagrama de colaboración Cambiar Contraseña
48. Figura48 Diagrama de secuencia Cambiar Contraseña
49. Figura49 Diagrama de clase Realizar Login
50. Figura50 Diagrama de colaboración Realizar Login
51. Figura51 Diagrama de secuencia Realizar Login
52. Figura52 Representación de la arquitectura
53. Figura53 Diagrama de componentes
54. Figura54 Diagrama de Despliegue

1. INTRODUCCION

Este trabajo tiene como principal propósito sustentar el Título de Ingeniería de Computación y Sistemas, enfocado en el análisis y diseño del caso de estudio “Proyecto Cyber Park”. En concreto presentamos la planificación, análisis, arquitectura, desarrollo, control y seguimiento del Software y es concebida por todos los integrantes de este equipo.

De este modo, todo el planteamiento y desarrollo de esta tesis se fundamenta en la automatización de 2 procesos en la Empresa Cyber Park, como podemos mejorar estos procesos?

Esta pregunta, puede prestarse a múltiples respuestas y a variados planteamientos, pero en el caso que nos ocupa cabe destacar la importancia de entender al Ingeniero de Sistemas participando y con un enfoque en el negocio y los beneficios que podemos lograr con la automatización de los procesos, de la forma como lo vamos a plantear en las páginas de nuestro trabajo.

Además se producen menos problemas de calidad por realizarse el trabajo de una manera más uniforme debido a las especificaciones dadas al automatismo. Otra ventaja se obtiene es el aumento de producción y de cara al cliente la ampliación de los canales de contacto estando a la vanguardia de la competencia, debido a lanzar un catálogo virtual, compras online, la supervisión y reportes en el Sistema diseñado.

La automatización de procesos implica la utilización del Sistema para automatizar las actividades de 3 áreas de la Empresa Cyber Park, de esta manera, procesos de negocio tales como los que desempeñan las áreas de ventas, operaciones y Logística pueden ser automatizados mediante la utilización de Cyber Park Soft.

Finalmente todo los procesos que por lo general sea iniciado por una actividad rutinaria tal como el llenado de un formulario, el cual debe seguir una serie de pasos predefinidos dentro de un flujo

dato, y que concluye con la aprobación de dicha operación será automatizado por medio del uso de Cyber Park Soft teniendo como premisa no simplemente el automatizar los procesos del negocio, sino también el simplificar y mejorar los flujos operativos.

2. ROLES

2.1. ROL JEFE DE PROYECTO

El jefe de proyectos debe de estimar los tiempos y recursos para cada proceso del proyecto en general, de tal manera que se cumplan con los requerimientos iniciales hasta la culminación en el tiempo estimado.

Historial de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
	1.0	Elaboración del Perfil	Raúl Mendoza
	1.1	Revisión y nuevos alcances.	Raúl Mendoza
	1.2	Revisión Programada	Víctor Castro
	1.3	Actualización del perfil de proyecto	Víctor Castro

2.1.1. PERFIL DE PROYECTO

Tema

El presente proyecto deberá desarrollar un sistema que cumpla con los requerimientos del cliente, automatizando los procesos de alquiler e instalación de juegos mecánicos y electrónicos teniendo como finalidad un mejor control en la atención a sus clientes.

Planteamiento del Problema

Actualmente Cyber Park realiza procedimiento manuales para el alquiler e instalación de los juegos, ocasionando demora en el proceso de alquiler e instalación, y un ineficiente control de la atención a sus clientes.

Los Beneficios

- Automatización del servicio de alquiler de juegos mecánicos y electrónicos.
- Mejor control sobre los registros de alquiler de juegos mecánicos y electrónicos.
- Tener un mayor control en el proceso de instalación mediante la aplicación.
- Los productos de Cyber Park podrán ser visualizados vía Web. (Catálogo de Juegos).

Campo de Acción

La realización de este proyecto está dirigido a la Empresa Cyber Park que brinda el servicio de alquiler de juegos mecánicos y electrónicos.

Objetivos Generales del Sistema

- Desarrollar un Sistema web y escritorio que le permita controlar la atención de sus clientes.

Objetivos Específicos del Sistema

- Estudiar la situación actual de la empresa y de sus procesos manuales, definiendo las necesidades y las prioridades de los clientes, proponiendo diferentes alternativas de solución, para las principales necesidades de la empresa.
- Iniciar el análisis y diseño del sistema de información, partiendo de procesos confiables y eficientes que garanticen el mayor aprovechamiento del trabajo.
- Identificar y establecer prioridades acerca de las tecnologías y aplicaciones susceptibles de reportar un mayor beneficio a la empresa, conociendo a la empresa como tal y al entorno donde se desenvuelve

2.1.2. PROJECT CHARTER

VERSION: 1.0

FECHA DE REVISIÓN

Nombres del que aprueba	Cargo	Firma	Fecha
	Jefe de Proyecto	Raúl Mendoza	Enero 2013
	Analista	Víctor Castro	Enero 2013
	Arquitecto	Raúl Mendoza	Enero 2013
	Programador		Enero 2013
	Gestor de Pruebas		Enero 2013

Vista Preliminar del Proyecto

Declaración del Problema

La empresa Cyber Park presenta lentitud en el proceso de la gestión de alquiler, aquí fue donde el equipo de proyecto ha estudiado el problema, y se decidió implementar un proyecto con finalidad de desarrollar una herramienta que permita automatizar el proceso de alquiler.

Descripción del Proyecto

El proyecto proveerá un software de escritorio y un sistema web que permita automatizar los procesos de Alquiler, Pagos e Instalación de la Empresa.

Metas y Objetivos del Proyecto

Objetivos	Metas
<p>-Implementar a la empresa con software moderno que permita mejorar el proceso de alquiler de juegos mecánicos.</p> <p>-Implementar a la empresa con software moderno que permita mejorar el proceso de alquiler de juegos mecánicos.</p>	<p>-Implementar un curso de capacitación en Cyber Park Soft para el personal de las distintas áreas de administración, ventas y logística.</p> <p>-Implementar equipos informáticos modernos para mejorar la calidad de los programas, el tiempo de respuesta de información.</p> <p>-Desarrollar nueva aplicación para logística y permita administrar la instalación de los juegos con ayuda de esta herramienta.</p>

Alcance del Proyecto

- Desarrollar un software de escritorio y un sistema web que permita automatizar los procesos de Alquiler, Pagos e Instalación de la Empresa.
- La empresa no provee los equipos, materiales y mobiliario.

El proyecto incluye

- Instalación y configuración del sistema.
- Capacitación al personal en el manejo del sistema web y software de escritorio.
- Backup de toda su información manejada en el sistema.

Entregables del proyecto

Fase de seguimiento	Entregable
1. Incepción	<ul style="list-style-type: none"> - Perfil de Proyecto - Acta de Reunión - Elaboración y Presentación del Project Charter - Creación y presentación del WBS - Contrato Firmado - Glosario de Términos.
2. Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> - Documento de Análisis - Acta de Reunión - Glosario de Términos
3. Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - Acta de Reunión - Plan de Pruebas - Glosario de Términos - Manuales
4. Transición	<ul style="list-style-type: none"> - Acta de Reunión - Check List de Pruebas - Manual de Sistema - Manual de Usuario. - Manual de Instalación.
5. Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Informe de cierre de Proyecto.

Factores Críticos de Éxito

- El presupuesto para la compra del Sistema Cyber Park Soft debe estar aprobado.
- El personal de ventas y logística de Cyber Park debe tener contrato y vigencia en la Empresa.
- Se debe Contar con las PC para los colaboradores que utilizarán Cyber Park Soft.

Asunciones

- Se asume que el personal tiene conocimientos de Windows y computación básica.
- La empresa cuenta con los equipos informáticos respectivos.

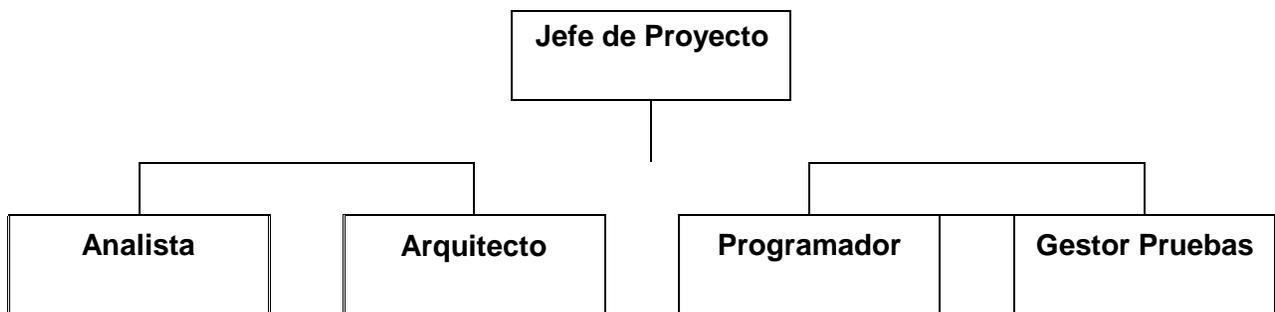
Restricciones

- El costo del software no debe pasar los s/. 26 000 soles.

Organización del Proyecto

Estructura del Proyecto

Organización del Proyecto



Roles y Responsabilidades

Tenemos los siguientes los siguientes roles y responsabilidades:

Rol	Responsabilidad
Jefe de Proyecto	Seguimiento y control, monitoreo del Proyecto.
Analista	Identificar los requerimientos del cliente.
Arquitecto	Diseña la solución para implementarlo en el Sistema.
Programador	Desarrolla el producto.
Gestor Pruebas	Depura los errores que existan en el producto.

Describe los requerimientos del proyecto para las instalaciones y los recursos:

Requisitos del Recurso	Responsabilidad
3 Portátiles	Jefe de proyecto
1 proyector Multimedia	Jefe de Proyecto
1 ambiente de trabajo	Jefe de Proyecto
Movilidad	Jefe de Proyecto
Material de Oficina	Jefe de Proyecto
1 Impresora	Jefe de Proyecto

Costo Estimados del Proyecto

Tenemos el siguiente costo:

Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Nombres de los recursos	Costo
Costo Proyecto Cyber Park Soft	40 días	mar 03/01/13	jue 24/01/13		S/. 12,651.05
1 INCEPCION	10. días	mar 03/01/13	sáb 17/03/13		S/. 2,091.97
2 ELABORACION	6 días	jue 29/03/13	sáb 19/05/13		S/. 1,379.68
3 CONSTRUCCION	20 días	sáb 19/05/13	mar 18/12/13		S/. 5,349.16
4 TRANSICION	3 días	mar 18/12/13	jue 17/01/14		S/. 1,118.56
5 CIERRE	1 día	sáb 19/01/14	jue 24/01/14		S/. 520.68

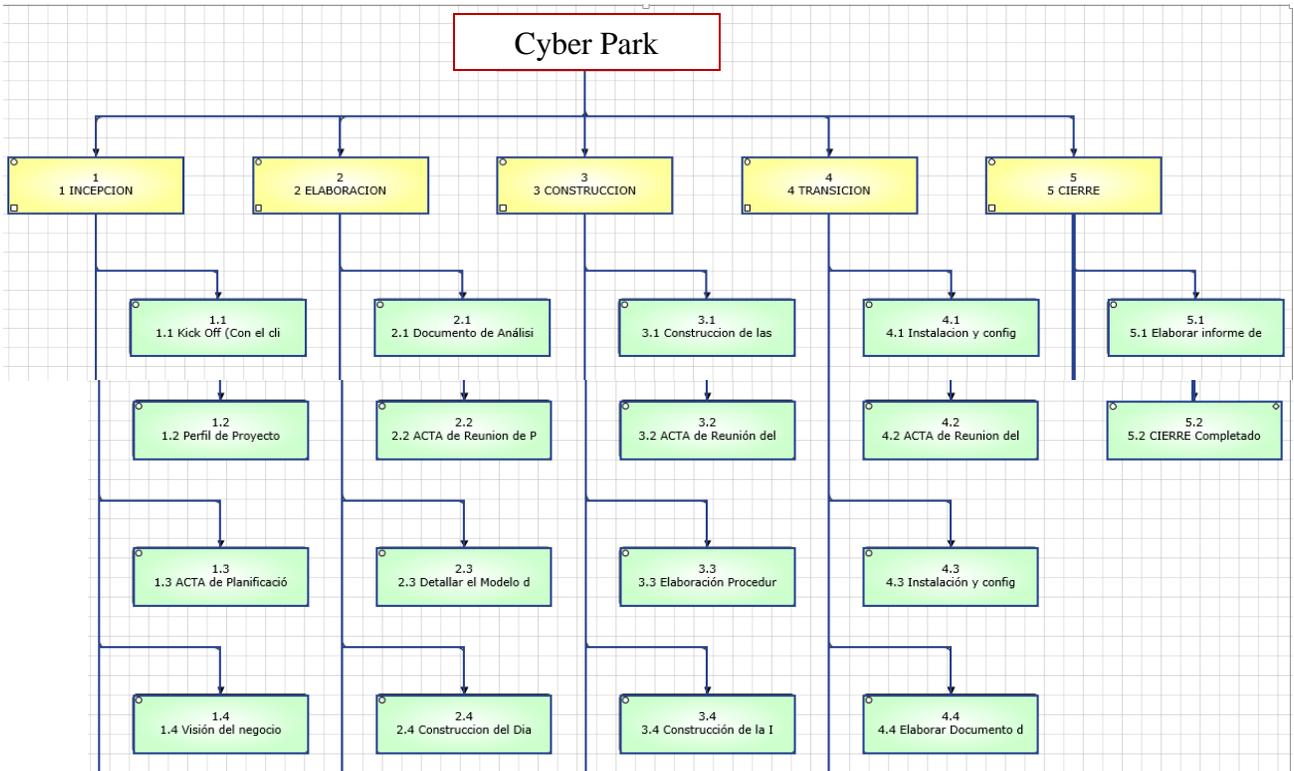
Cronograma del Proyecto

Nombre tarea	Duración	Comienzo	Fin
Fase 1: Análisis	12.3 días	mar 03/01/12	sáb 17/03/12
Fase 2: Diseño	7.3 días	jue 29/03/12	sáb 19/05/12
Fase 3: Desarrollo	31 días	sáb 19/05/12	mar 18/12/12
Fase 4: Pruebas	5 días	mar 18/12/12	jue 17/01/13
Fase 5: Cierre del Proyecto	1 días	sáb 19/01/13	jue 24/01/13

2.1.3. COSTO SOFTWARE CYBER PARK SOFT

Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Nombres de los recursos	Costo
Costo Proyecto Cyber Park Soft	55.5 días	mar 03/01/12	jue 24/01/13		S/. 12,651.05
1 INCEPCION	12.31 días	mar 03/01/12	sáb 17/03/12		S/. 3,062.97
2 ELABORACION	7.25 días	jue 29/03/12	sáb 19/05/12		S/. 1,679.68
3 CONSTRUCCION	30.75 días	sáb 19/05/12	mar 18/12/12		S/. 6,649.16
4 TRANSICION	4.5 días	mar 18/12/12	jue 17/01/13		S/. 1,007.56
5 CIERRE	1 día	sáb 19/01/13	jue 24/01/13		S/. 251.68

2.1.4. WBS



2.1.5. ACTAS DE SEGUIMIENTO Y CONTROL

ACTA N°1

Fecha	12/01/2013
--------------	------------

Rol Responsable	Deployment Manager -
------------------------	-----------------------------

Hora de inicio	3.30 pm	Hora de término	7.00 pm
-----------------------	----------------	------------------------	----------------

Agenda
<p>Agenda para el día de hoy:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reunión inicial con el decano. -Planificación de trabajo del Proyecto Cyber Park Soft. -Presupuesto y costo del proyecto

ASISTENTES	
Nombre	Puesto
Victor Castro	Analyst
Raúl Mendoza	Arquitect
	Developer
	Tester
	Deployment Manager
Desarrollo de la agenda	
<p>El grupo Cyber Park Soft se reunió con el decano Ángel Becerra Tello, para exponer el perfil de proyecto además de reconfirmar que los pagos de todos los integrantes del grupo Cyber Park Soft.</p> <p>Plan de Desarrollo del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción - Vista general del proyecto: Alcance, objetivos, requerimientos funcionales, requerimientos no funcionales, restricciones, entregables. - Organización del Proyecto: participantes, roles y herramientas - Administración de procesos: plan, hitos, gestión de cambios 	
Informes y/o sugerencias	

ACTA N° 2

Fecha	25/02/2013
--------------	------------

Rol Responsable	ANALYST -
------------------------	------------------

Hora de inicio	2.00 pm	Hora de término	8:00 pm
-----------------------	----------------	------------------------	----------------

Agenda
<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de la Planificación de trabajo del Proyecto Cyber Park Soft. • Documento de especificación técnica • Documento de especificación funcional • Visión • Situación del negocio • Actores del negocio • Trabajadores del negocio • Entidades del negocio

ASISTENTES	
Nombre	Puesto
Victor Castro	Analyst
Raúl Mendoza	Arquitect
	Developer
	Tester
	Deployment Manager
Acuerdos tomados	
<p>-Se acordó que se revisar el Documento de especificación técnica para la próxima reunión con todo los involucrados</p> <p>-Se acordó revisar el Documento de especificación funcional para la próxima reunión con el Deployment Manager, donde también se revisara los siguientes documentos.</p>	

ACTA N° 3

Fecha	21/04/2013
--------------	------------

Rol Responsable	Arquitecto -
------------------------	---------------------

Hora de inicio	9:00 am	Hora de término	5:pm
-----------------------	----------------	------------------------	-------------

Agenda
<ul style="list-style-type: none"> • .Revisar el Documento de especificación funcional y también los demás documentos solicitados. • Especificaciones de caso de uso: para los casos web y cliente/servidor • Documento de diagramas de casos de uso: para los casos web y cliente/servidor • Documento de realizaciones de casos de uso: para los casos web y cliente/servidor • Documento de arquitectura del software

ASISTENTES	
Nombre	Puesto
Víctor Castro	Analyst
Raúl Mendoza	Arquitect
	Developer
	Tester
	Deployment Manager
Acuerdos tomados	
<p>Se acordó que el señor presentara para la próxima reunión los siguientes documentos :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Especificaciones de caso de uso: para los casos web y cliente/servidor -Documento de diagramas de casos de uso: para los casos web y cliente/servidor -Documento de realizaciones de casos de uso: para los casos web y cliente/servidor -Documento de arquitectura del software 	

ACTA N° 4

Fecha	23/06/2013
--------------	------------

Rol Responsable	Developer -
------------------------	--------------------

Hora de inicio	9:00 am	Hora de término	5:pm
-----------------------	----------------	------------------------	-------------

Agenda

- Revisión de las Especificaciones de caso de uso: para los casos web y cliente/servidor
 - Documento de la especificación de la metodología de la programación
- Propósito
Prototipo
Calidad de desarrollo
- Documentación digital del código
 - Manual de usuario
 - Manual de instalación

ASISTENTES

Nombre	Puesto
Víctor Castro	Analyst
Raúl Mendoza	Arquitect
	Developer
	Tester
	Deployment Manager

Acuerdos tomados

Se acordó que el señor entregaría los siguientes documentos para su respectiva revisión.

La especificación de la metodología de la programación

- Propósito
- Prototipo
- Calidad de desarrollo
- Documentación digital del código

Manual de usuario

Manual de instalación

ACTA N° 5

Fecha	25/08/2013
--------------	------------

Rol Responsable	Tester -
------------------------	-----------------

Hora de inicio	14:00 PM	Hora de término	18:00 PM
-----------------------	-----------------	------------------------	-----------------

Agenda	
-	Revisión de La especificación de la metodología de la programación

ASISTENTES	
Nombre	Puesto
Víctor Castro	Analyst
Raúl Mendoza	Arquitect
	Developer
	Tester
	Deployment Manager
Acuerdos tomados	
<p>Se acordó presentar los documentos de Plan de Pruebas, Técnicas de Especificación de Pruebas, Herramientas para las Pruebas y demás documentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos del Sistemas - Criterios de Inicio de Ejecución - Casos de Pruebas - Encuesta de Pruebas de Usabilidad <p>Lo cual será revisado con todo el grupo para ver unos puntos donde falte ver algunos puntos que tengamos con observaciones.</p>	

ACTA N° 6

Fecha	20/10/2013
--------------	------------

Rol Responsable	Deployment Manager -
------------------------	-----------------------------

Hora de inicio	9:00 am	Hora de término	5:pm
-----------------------	----------------	------------------------	-------------

Agenda
- Revisión de los documentos por los integrante del proyecto y revisado por

ASISTENTES	
Nombre	Puesto
Víctor Castro	Analyst
Raúl Mendoza	Arquitect
	Developer
	Tester
	Deployment Manager
Acuerdos tomados	
<p>La reunión fue muy productiva debido a la buena participación de todos los integrantes del proyecto.</p> <p>-, tiene todos los documentos tal como se comprometió.</p> <p>-, presentar todos los diagramas excepto uno.</p> <p>-, presentó todos los documentos pendientes.</p> <p>-, mostró la funcionabilidad de escritorio y web quedando todos conforme.</p> <p>Finalmente se quedó en juntar todos los documentos según índice que proporciona el decano y poder presentarlo.</p>	

2.2. ROL ANALISTA

2.2.1. SITUACION DEL NEGOCIO

CYBER PARK

“Cyber Park” es una empresa dedicada a prestar servicio de alquiler de juegos mecánicos y electrónicos para empresas o personas que deseen organizar fiestas infantiles.

La empresa requiere de nuestros servicios para desarrollarle un sistema que le permita controlar la atención a sus clientes. Para atender los servicios de alquiler, la recepcionista de la empresa consulta el catálogo de juegos mecánicos y le indica al cliente las características de cada una de ellas. Una vez que el cliente elige los juegos, la secretaria registra un contrato, para ello verifica la disponibilidad de dichos juegos. Si hay juegos disponibles los agrega en el contrato, mostrándose el monto total a pagar. Luego, procede a consultar los datos del cliente. Si el cliente es nuevo, la secretaria lo registra en ese preciso momento.

Adicionalmente, la secretaria especifica el lugar y fecha donde se desea que se instalen dichos juegos. Luego la secretaria imprime el contrato y se lo entrega al cliente para que lo firme. El cliente se acerca a caja para realizar el pago respectivo. El cajero consulta el contrato para registrar el alquiler de juegos, luego imprime el documento y se lo entrega al cliente sellado. Por otro lado, la empresa controla la instalación de los juegos mecánicos en el lugar que el cliente indicó.

Para ello, el técnico supervisor asigna el trabajo de instalación a uno o más técnicos, dependiendo de los juegos que se deben instalar. Previamente consulta los registros de alquiler.

Por último, el técnico supervisor registra un informe técnico de la instalación de los juegos en el local del evento por cada registro de alquiler, indicando el código, nombre y apellidos de los técnicos que realizaron el trabajo. Este registro actualiza el estado del registro de alquiler a “Instalada”.

2.2.2. VISION**Revisiones**

Fecha	Versión	Descripción	Autor
02/05/2013	1.0	Se elaboró el documento de la visión.	
10/07/2013	1.1	Se modificó otros requerimientos del producto.	
09/11/2013	1.2	Se cambió los roles.	
04/01/2014	1.3	Se agregó nuevos requerimientos del producto.	

Introducción

Propósito

El propósito de este documento es recoger, analizar y definir las necesidades de alto nivel y las características del sistema. El documento se centra en la funcionalidad requerida por los participantes en el proyecto y los usuarios finales.

Esta funcionalidad se basa principalmente en la gestión de los procesos que se realizan en la organización, de forma que dichos procesos sean ejecutados de manera lo más automáticamente posible en una forma eficiente y razonable.

Alcance

El sistema permitirá a los encargados de la institución controlar todos los procesos que realiza la organización (Alquiler e instalación).

Además, también permitirá a la organización tener una base de datos de todos los registros (jugos, clientes, contratos, alquiler e instalación), los clientes podrán realizar su alquiler vía Web y tener una mayor control de sus pedidos.

Referencia

Glosario

Plan de Desarrollo de Software

RUP (Rational Unified Process)

Reglas del Negocio

Diagrama de casos de uso

Posicionamiento

Problema

El problema de	Controlar la atención de sus clientes durante el proceso de alquiler e instalación de los juegos mecánicos.
Que afecta a	Cliente Recepcionista Secretaria Cajero Técnico supervisor
El impacto asociado es	Almacenar la información de los registros de la atención de los clientes en archivos digitales y físicos, dificulta la tarea del seguimiento y control de los mismo.
Una solución debería ser	Automatizar los procesos de alquiler e instalación de los juegos, implementando un sistema web y escritorio que le ayude a realizar el seguimiento de los registros de alquiler, contrato, usuarios e instalación.

Posicionamiento del Producto

Para	Cliente Recepcionista Secretaria Cajero Técnico supervisor
Que necesitan	Mejorar el control de atención de sus clientes.
El (nombre del producto)	Cyber Park Soft.
Que	Proporciona de un sistema web y escritorio con la finalidad de sistematizar sus procesos y satisfacer las necesidades del cliente.
A diferencia	Actuales procesos de la empresa no son eficientes para lograr tener un buen control de los registros de la atención de sus clientes.
Nuestro Producto	Permite gestionar las distintas actividades de la empresa mediante interfaces graficas amigables donde el cliente interactúa con el sistema web y los trabajadores con el sistema de escritorio el cual ayudara a minimizar tiempo en las tareas y maximizar el control de los registros.

Entorno del Usuario

Los usuarios entrarán al sistema identificándose de acuerdo a sus privilegios sobre un ordenador con un sistema operativo Microsoft Windows XP y tras ese paso entrarán a la parte de la aplicación diseñada para cada uno según su rol en la empresa.

Este sistema es similar a cualquier aplicación de Windows y por lo tanto los usuarios estarán familiarizados con su entorno. Los juegos podrán ser visualizados en formularios Web. Finalmente, los clientes podrán realizar el alquiler del juego de su preferencia de una manera más cómoda, desde su casa.

Producto

Perspectiva del Producto

El producto a desarrollar es un sistema (Cliente – Servidor y Web) para la empresa Cyber Park S.A.C, con la intención de automatizar sus procesos y mejorar el control en la atención a sus clientes. Las áreas a tratar por el sistema son: Secretaria, Administración, Venta y Logística. Los procesos que van a ser automatizados son: Alquiler e Instalación.

Necesidades y Características

Necesidad	Prioridad	Característica	Versión del Sistema
Mantenibilidad	Alta	Capacidad del SW para ser reparado y mejorado de forma eficiente, de manera rápida y a bajo costo.	V.1
Modificabilidad	Alta	Capacidad del SW para ser sometido a cambios futuros.	V.1
Escalabilidad	Alta	Es el grado con el que se pueden ampliar la arquitectura de SW.	V.1
Portabilidad	Alta	Capacidad del SW para ser transferido de un entorno a otro.	V.1

Otros requerimientos del producto

Interfaz de Usuario

- Interfaces de usuario

La interfaz del usuario cumplirá con la norma GUI XRS-45 de la organización.

- Interfaces de hardware

No aplica a este proyecto.

- Interfaces de software

No aplica a este proyecto.

- Interfaces de comunicación

No aplica a este proyecto.

Confiabilidad

- El sistema debe estar disponible 24x7x52 días al año.
- El tiempo promedio entre fallas (MTBF) del sistema será 15 días.
- La duración promedio de una reparación (MTTR) del sistema no debe ser mayor de 20 minutos.
- El sistema debe estar disponible al 95 % entre las 8:00 A.M. y las 6:00 P.M. de lunes a viernes.

De Rendimiento

- Durante el proceso de alquiler el sistema debe permitir el acceso de 100 clientes como promedio.
- El sistema debe permitir almacenar la información de hasta 1000 juegos y 50000 clientes
- El tiempo máximo de carga de las páginas del sistema es de 8 segundos.
- El sistema debe soportar un promedio de 50 alquileres por minuto.

Licencia e Instalación

- La aplicación Web será implementada con software libre.
- La aplicación Cliente-Servidor necesita una licencia en Visual .Net

2.2.3. REGLAS DEL NEGOCIO

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración de las Reglas de Negocio	Raúl Mendoza
15/10/2012	1.1	Revisión	
22/10/2012	1.2	Revisión Programada	
03/01/2014	1.3	Se actualizo el alcance de las reglas de negocio.	

Introducción

Propósito

El propósito de este documento es describir las políticas, normas y restricciones presentes en la organización y que son de vital importancia para alcanzar sus objetivos. El documento se centra en las múltiples reglas del negocio. Las reglas del negocio especifican en un nivel adecuado de detalle lo que la empresa realiza en el desarrollo de sus actividades organizacionales.

También proporciona una información sobre el funcionamiento del negocio logrando un mejor entendimiento para todo el equipo del proyecto.

Alcance

El documento Reglas del Negocio se ocupa del sistema integral de gestión de los procesos de una organización. Dicho sistema será desarrollado por el grupo de desarrollo de software. El sistema permitirá a los encargados de la organización controlar todos los procesos (Gestión de alquiler e Instalación). Además, también permitirá a los clientes realizar su reserva de forma on-line.

Referencias

- Perfil del Proyecto.
- Visión del Negocio.
- Especificación de Caso De Uso.
- Glosario de términos.

Reglas

Regla 1

Cyber Park alquila juegos mecánicos y electrónicos.

Regla 2

Cyber Park brinda servicios para empresas o personas que deseen alquilar juegos mecánicos y electrónicos dentro de zona de atención.

Regla 3

Para atender los servicios de alquiler la recepcionista de la empresa consulta el catálogo de juegos mecánicos.

Regla 4

Para agregar los juegos en el contrato debe haber disponibilidad de juego seleccionado.

Regla 5

Un cliente solo se puede registrar si es nuevo.

Regla 6

El cliente debe estar registrado para poder elaborar su contrato.

Regla 7

Para que el cliente firme el contrato primero debe especificar lugar y fecha de donde desea instalar dicho juego.

Regla 8

Para registrar el alquiler el contrato debe estar firmado por el cliente.

Regla 9

El cliente debe realizar el pago, para que el cajero consulta el contrato para registrar el alquiler de juegos.

Regla 10

El supervisor asigna el trabajo de instalación dependiendo de los juegos a instalar.

Regla 11

El técnico supervisor registra un informe técnico por cada registro de alquiler.

Regla 12

Cuando se registra el informe técnico se actualiza el estado de registro de alquiler a “INSTALADA”.

2.2.4. MODELADO

Vista de Caso de Uso

Modelo de Caso de Uso del Negocio

Diagrama de Caso de Uso del Negocio

Modelo de Caso de Uso de Negocio: Diagrama de CU del Negocio

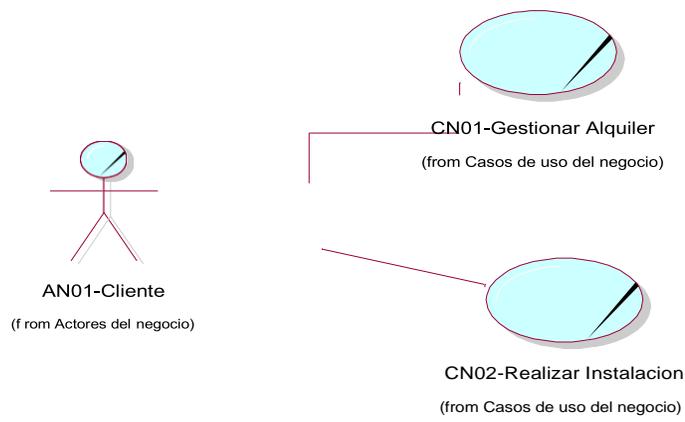
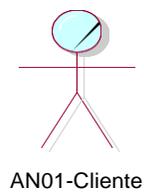


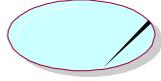
Diagrama de Caso de Uso del Negocio

Modelo de Caso de Uso de Negocio: Actores del Negocio



Caso de Uso del Negocio

Modelo de Caso de Uso de Negocio: Caso de Uso del Negocio



CN01-Gestionar Alquiler



CN02-Realizar Instalacion

Vista Lógica

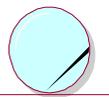
Modelo de análisis de Negocio

Entidades de Negocio

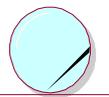
Modelo de Analisis del Negocio: Entidades del Negocio



EN02-Contrato



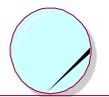
EN01-Catalogo de Juegos



EN03-Registro de Alquiler



EN04-Ficha de Cliente



EN05-Informe Tecnico

Trabajadores del Negocio

Modelo de Analisis del Negocio: Trabajadores del Negocio



Realizaciones

Modelo de Analisis del Negocio: Realizaciones del Negocio



Realizaciones del Negocio: Diagrama de clases del negocio

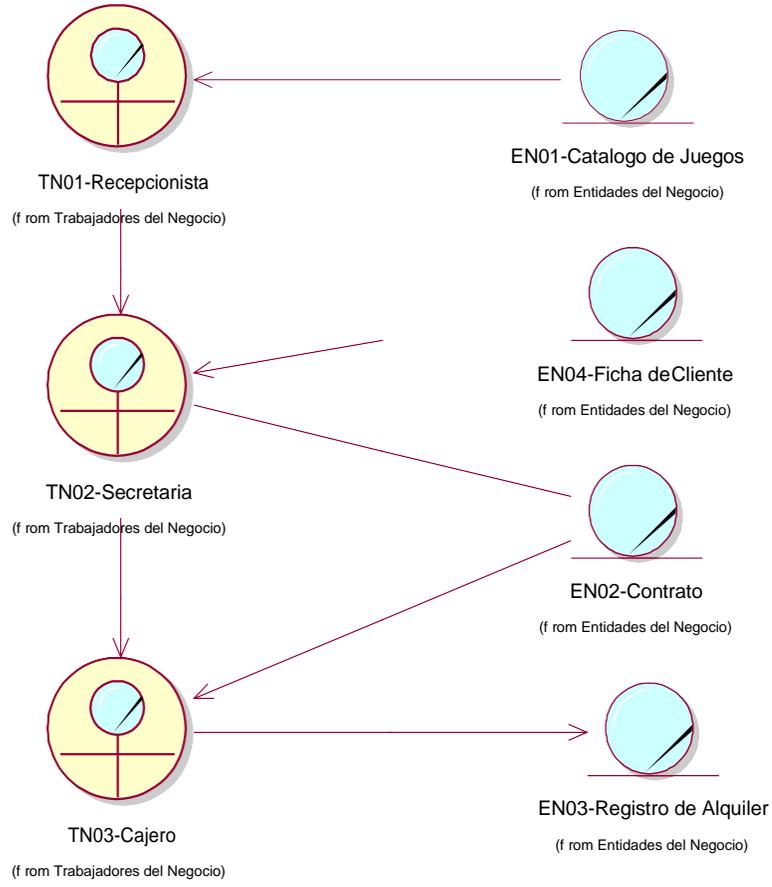


Diagrama de actividades: Gestionar alquiler

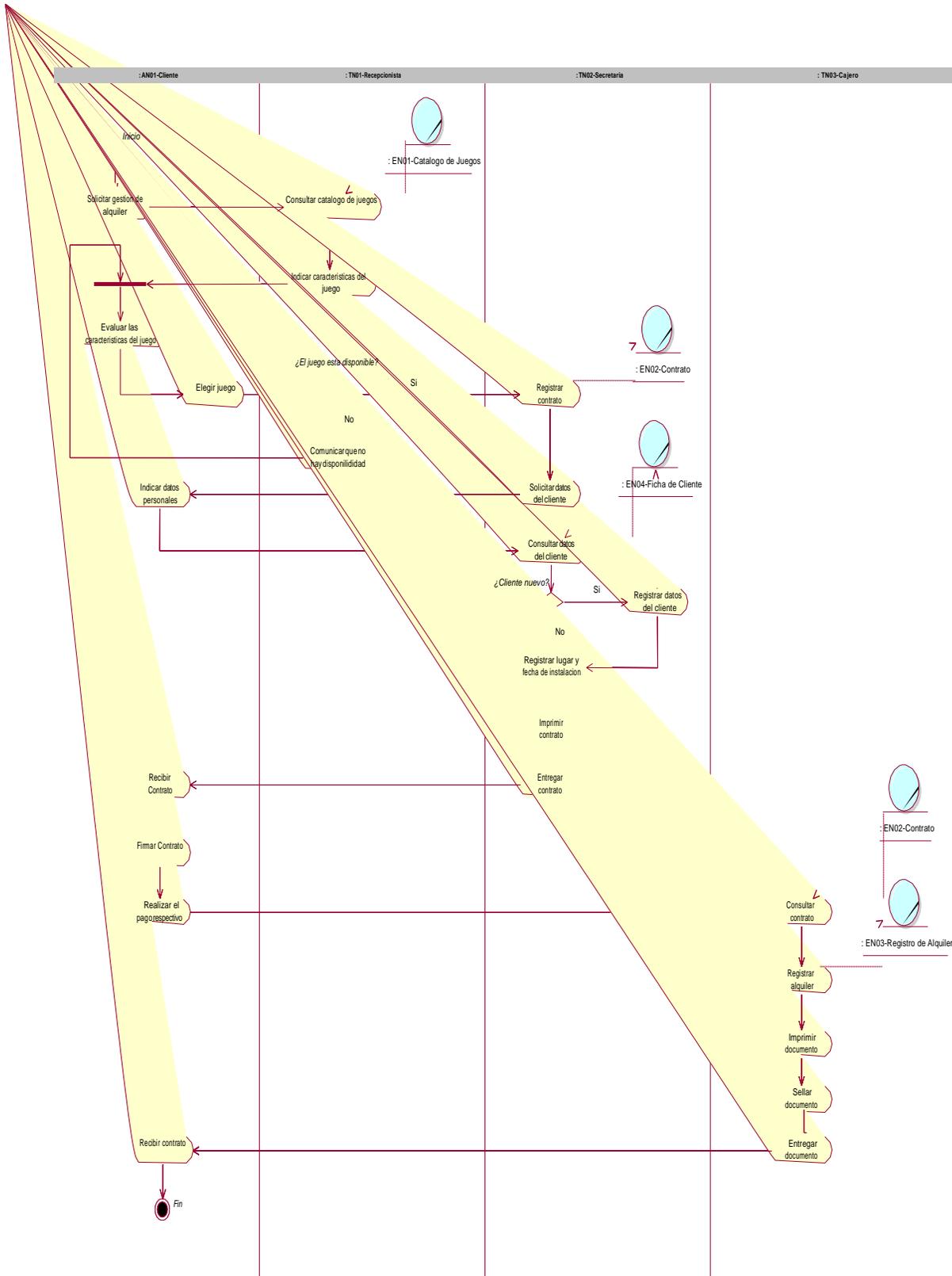


Diagrama de clase: **Realizar instalación**

Realizaciones del Negocio: Diagrama de clases del negocio

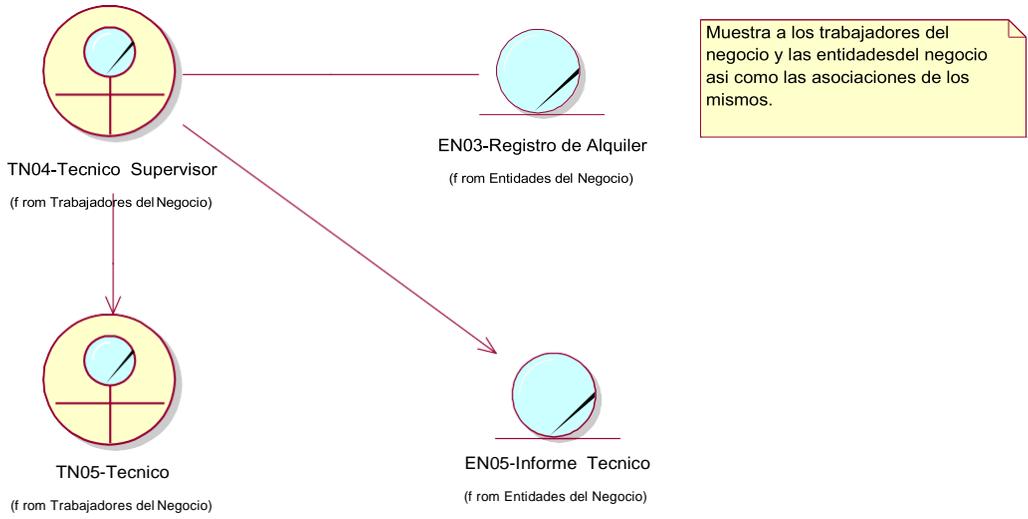
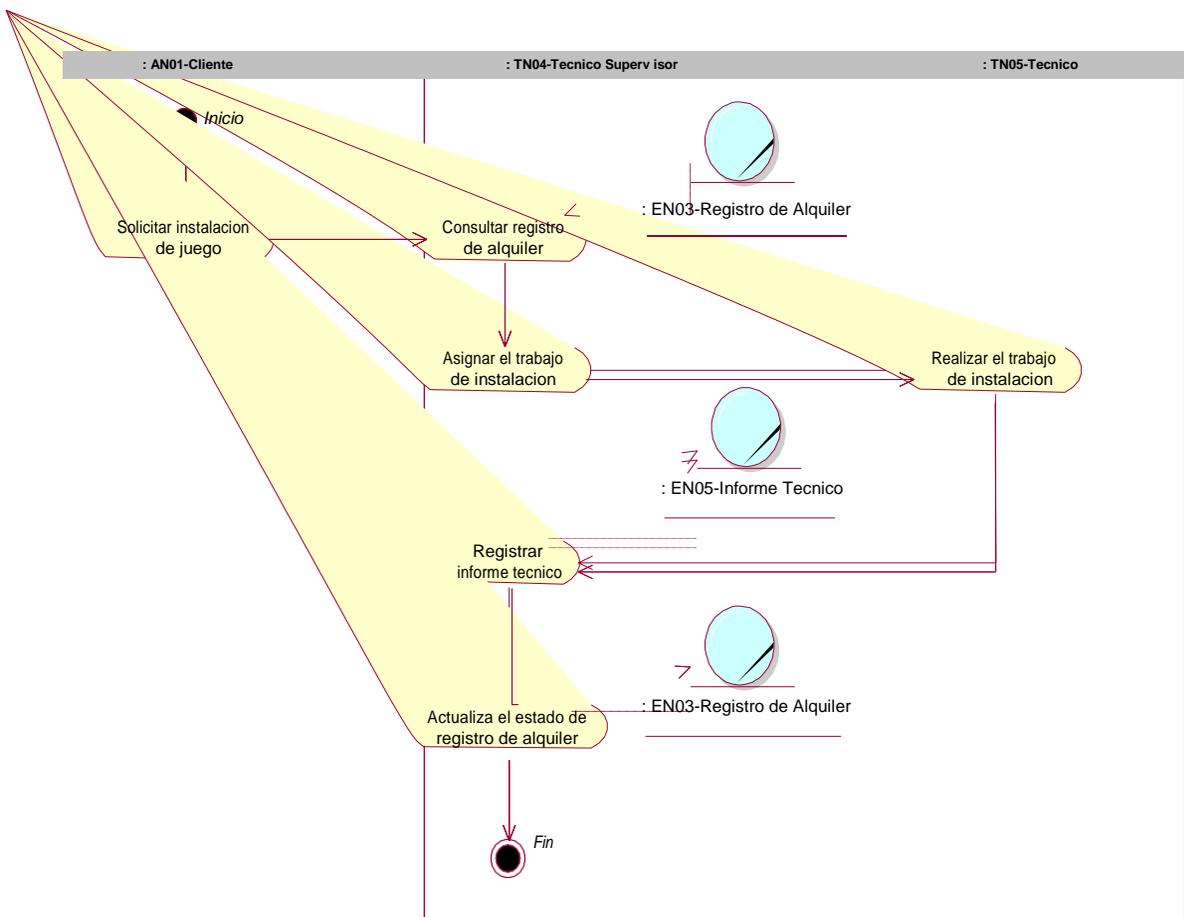


Diagrama de actividades: **Realizar instalación**



Matriz de Actividades y Requerimientos del Sistema

Caso de Uso de Negocio	ACTIVIDADES	Automatizable?	Responsable	REQUERIMIENTOS
Gestionar Alquiler	Solicitar gestión de alquiler	SI	AN01-Cliente	RF01-El sistema debe permitir registrar una solicitud de alquiler.
	Consultar catálogo de juego	SI	TN01-Recepcionista	RF02-El sistema debe permitir al cliente consultar el stock y características del producto.
	Indicar características de juego	SI	TN01-Recepcionista	
	Evaluar características de juego	NO	AN01-Cliente	
	Elegir juego	SI	AN01-Cliente	
	Comunicar que no hay disponibilidad	SI	TN01-Recepcionista	
	Registrar contrato	NO	TN02-Secretaria	
	Solicitar datos del cliente	SI	TN02-Secretaria	RF03-El sistema debe permitir que el cliente se registre.
	Indicar datos personales	NO	AN01-Cliente	
	Consultar datos del cliente	SI	TN02-Secretaria	RF04-El sistema debe permitir mostrar una lista de todos los clientes detallando los datos personales.
	Registrar datos del cliente	SI	TN02-Secretaria	RF05-El sistema debe permitir registrar al cliente.
	Registrar lugar y fecha de instalación	SI	TN02-Secretaria	RF06-El sistema debe permitir registrar los datos de instalación.
	Imprimir contrato	NO	TN02-Secretaria	
	Entregar contrato	NO	TN02-Secretaria	
	Recibir contrato	NO	AN01-Cliente	
	Firmar contrato	NO	AN01-Cliente	
	Realizar pago	NO	AN01_Cliente	
Consultar contrato	NO	TN03-Cajero		
Registrar alquiler	SI	TN03-Cajero	RF07-El sistema debe generar una solicitud de instalación si existe una solicitud de	

				alquiler procesada.
	Imprimir documento	NO	TN03-Cajero	
	Sellar documento	NO	TN03-Cajero	
	Entregar documento	NO	TN03-Cajero	
	Recibir contrato	NO	AN01-Cliente	

Caso de Uso de Negocio	ACTIVIDADES	Automatizable?	Responsable	REQUERIMIENTOS
Realizar Instalación	Solicitar instalación de juego	NO	AN01-Cliente	
	Consultar registro de alquiler	SI	TN04-Tecnico Supervisor	RF08-El sistema debe permitir consultar las solicitudes de alquiler.
	Asignar el trabajo de instalación	SI	TN04-Tecnico Supervisor	RF09-El sistema debe permitir asignar el trabajo de instalación a los técnicos disponibles.
	Realizar el trabajo de instalación	NO	TN05-Tecnico	
	Registrar informe técnico	SI	TN04-Tecnico Supervisor	RF10-El sistema debe permitir registrar un informe técnico por cada solicitud de instalación.
	Actualiza el estado de registro de alquiler	SI	TN04-Tecnico Supervisor	RF11-El sistema debe actualizar el estado de la solicitud cuando se registre un informe.

2.2.5. ESPECIFICACION DE CASO DE USO DEL NEGOCIO

Gestionar alquiler

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso	Raúl Mendoza
15/10/2012	1.1	Revisión	Víctor Castro
10/10/2012	1.2	Re - Revisión	
03/01/2014	1.3	Se modificó todo el documento de especificación de caso de uso.	

Breve descripción

El caso de uso comienza cuando el cliente solicita alquiler de juego, luego la recepcionista consulta el catálogo de juego e indica las características de cada una de ellas. El cliente elige juego. La secretaria registra un contrato. Luego consulta datos del cliente y especifica el lugar y fecha donde quiere que se instale el juego. La secretaria imprime el contrato y entrega al cliente para que lo firme. El cliente se acerca a caja a realizar el pago. El cajero consulta el contrato para registrar el alquiler de juegos, luego imprime el documento y se lo entrega al cliente sellado.

Flujo básico de evento

- La recepcionista consulta el catálogo de juego e indica las características de cada una de ellas.
- El cliente elige juego.
- La secretaria registra un contrato.
- La secretaria consulta datos del cliente y especifica el lugar y fecha donde quiere que se instale el juego.
- La secretaria imprime el contrato y entrega al cliente para que lo firme.
- El cliente se acerca a caja a realizar el pago.

- El cajero consulta el contrato para registrar el alquiler de juegos, luego imprime el documento y se lo entrega al cliente sellado.

Flujos Alternativos

En paso

- Si el juego elegido por el cliente se encuentra disponible.
- Se registra al contrato.

Se comunica al cliente que no hay disponibilidad y se vuelve a indicar la característica de otro juego.

En paso

- Si el cliente es nuevo.
- Registra al cliente.
- Registra lugar y fecha donde se va instalar el juego.

Precondición

- Solicitud de alquiler.

Previamente el cliente solicito alquiler de juego.

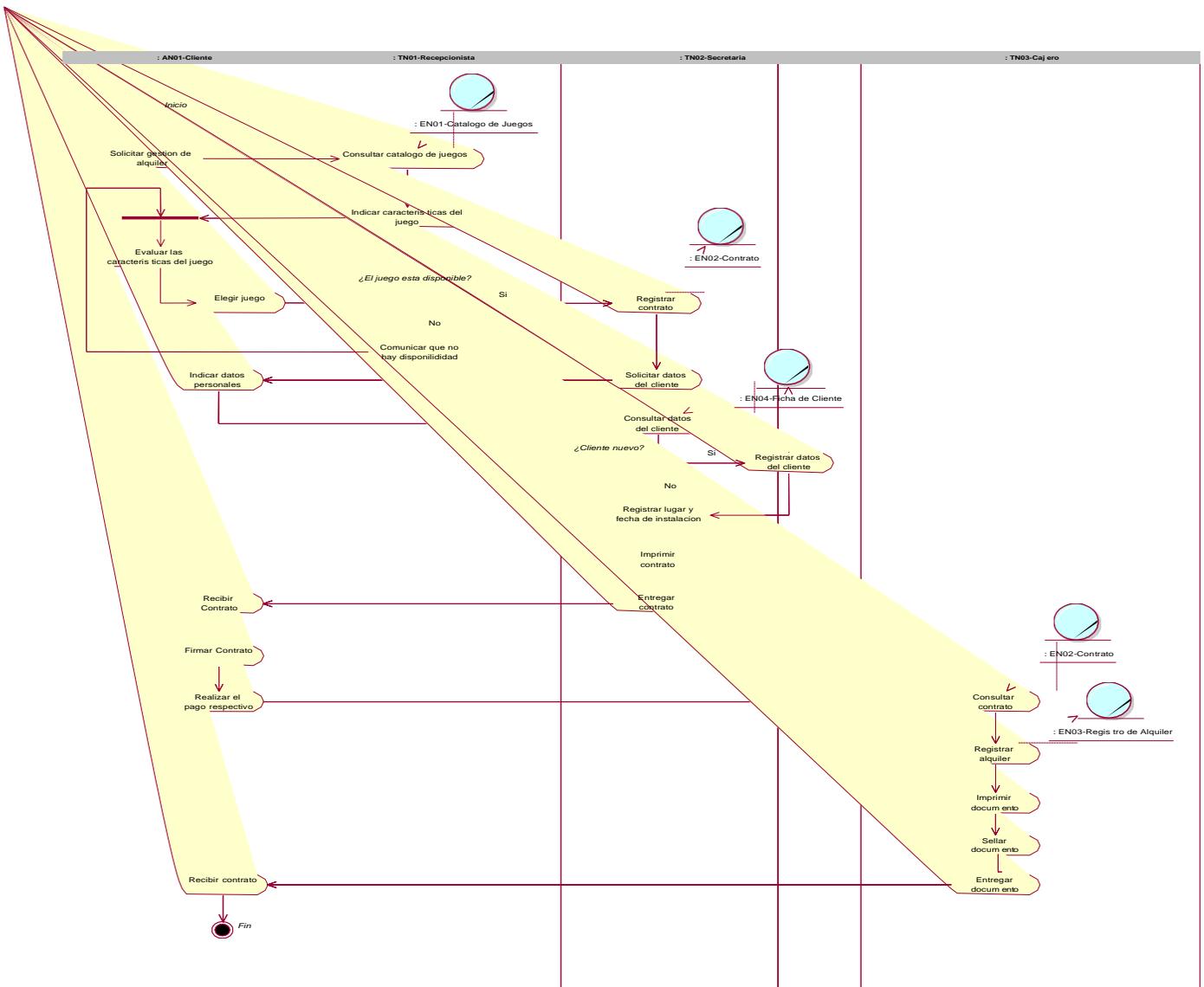
Post condición

- Instalación de juego.

Después de que se realice la gestión de alquiler podremos realizar la instalación del juego.

Especificación del Caso de Uso: Realizar Instalación

Versión 1.2



Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2013	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso	Raúl Mendoza
15/10/2013	1.1	Revisión	Víctor Castro
05/01/2014	1.2	Se modificó gran parte del documento de la especificación de caso de uso.	

Breve descripción

El caso de uso comienza cuando el cliente solicita la instalación de los juegos. Luego el técnico supervisor consulta el registro de alquiler. El técnico supervisor asigna el trabajo a uno o más técnicos.

El técnico realiza el trabajo. El caso finaliza cuando el técnico supervisor registra el informe técnico.

Flujo básico de evento

- El técnico supervisor consulta el registro de alquiler.
- El técnico supervisor asigna el trabajo de instalación a uno o más técnicos dependiendo de los juegos que se deben instalar.
- El técnico realiza el trabajo de instalación.
- El técnico supervisor registra informe técnico.

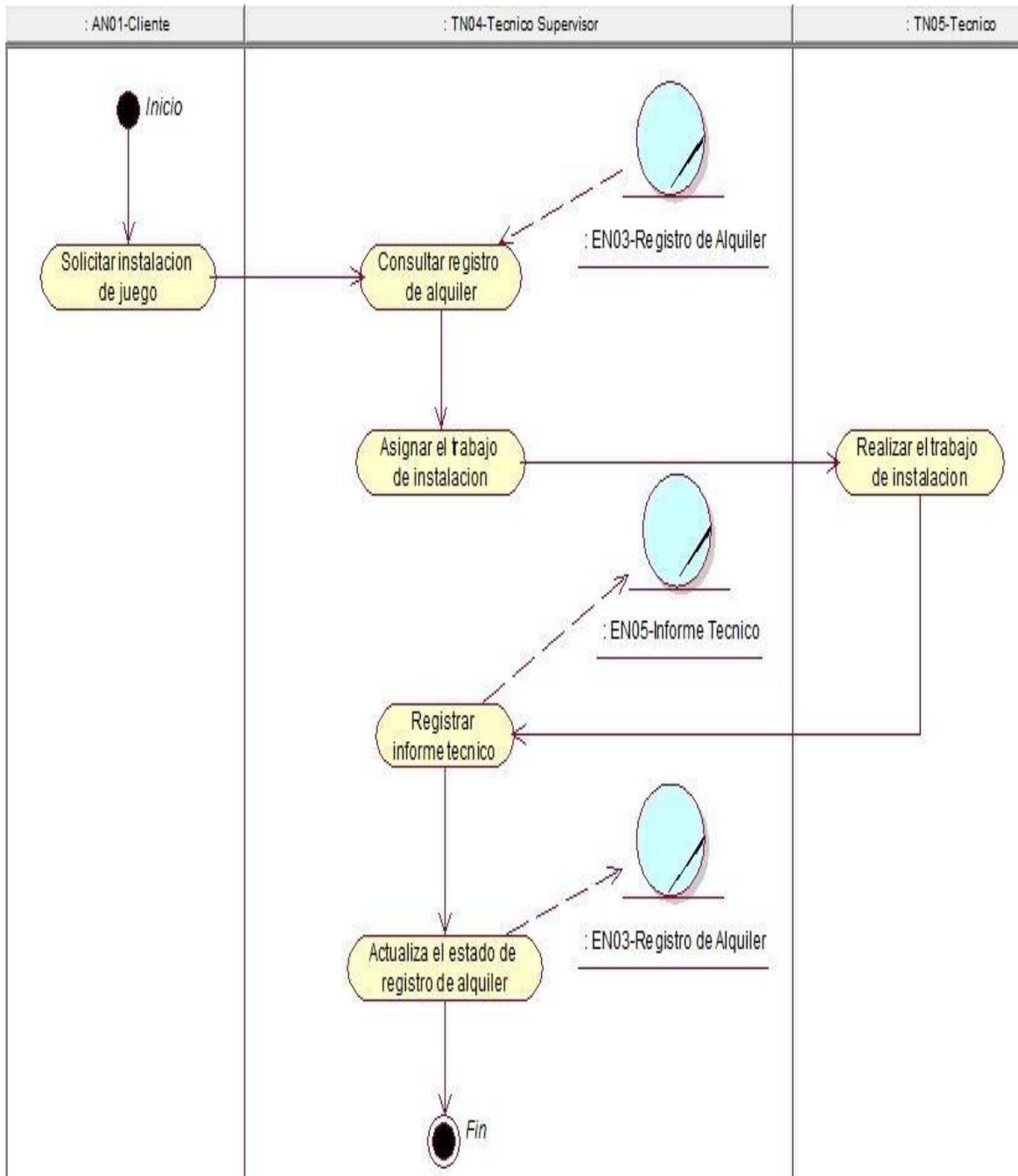
Precondición

- Registro de alquiler.
Previamente se realizó el registro de alquiler.

Post condición

- Actualiza el estado.
Después que se realice la instalación el estado del registro de alquiler se actualiza a instalada.

Información adicional



2.3. ARQUITECTO

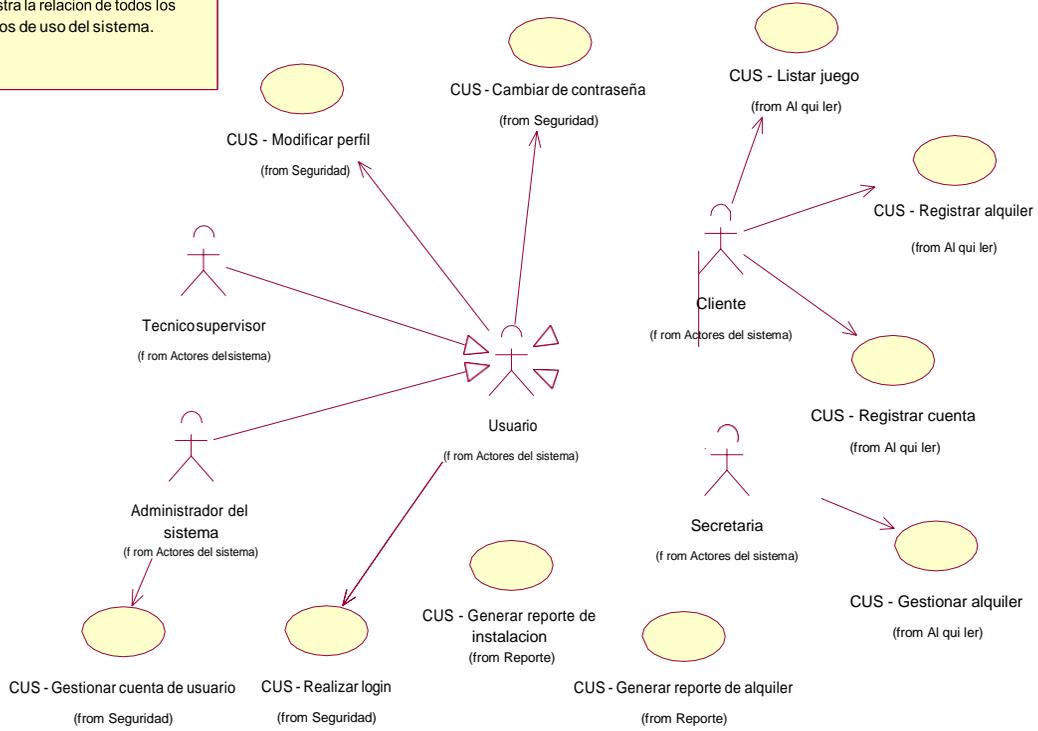
2.3.1. MODELADO

Modelado de caso de uso del sistema

Diagrama general de caso de uso

Modelo de Caso de Uso del Sistema: Diagrama General de CU

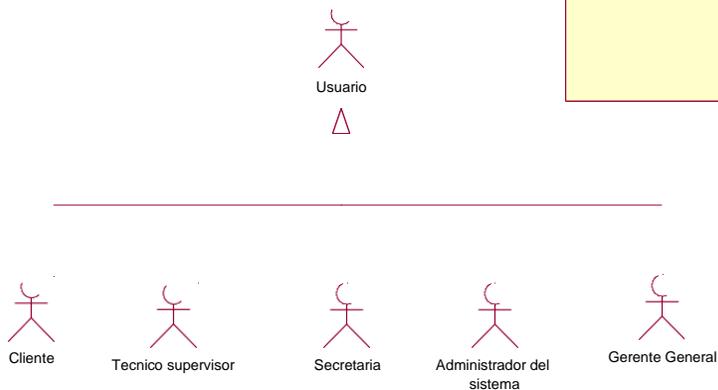
El diagrama general de caso de uso del sistema muestra la relación de todos los actores y casos de uso del sistema.



Actores del sistema

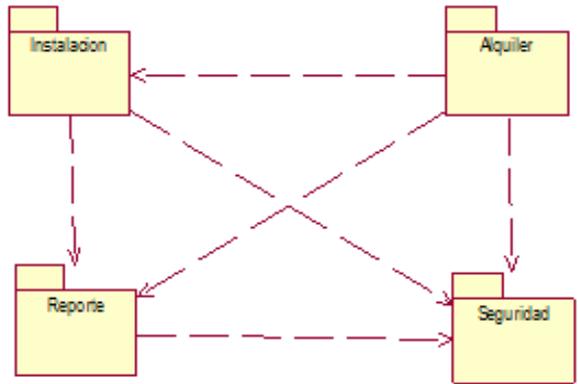
Modelo de Caso de Uso del Sistema: Actores del Sistema

Este diagrama muestra la relación entre los actores del sistema.



Casos de uso del sistema

Caso de Uso del Sistema: Diagrama de Paquetes

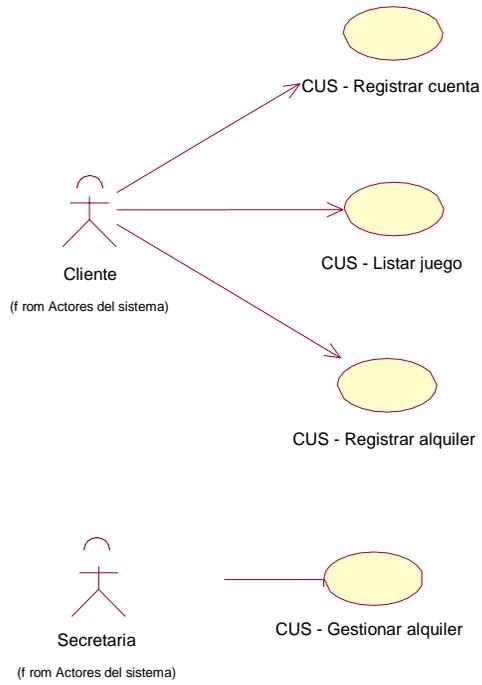


El diagrama de paquetes muestra la relacion que hay entre los modulos del sistema.

Diagrama de paquetes

Paquete alquiler

Casos de Uso del Sistema: Paquete Alquiler



El diagrama de caso del uso de sistema del paquete alquiler muestra las asociaciones entre los actores y casos de uso del sistema.

Paquete instalación

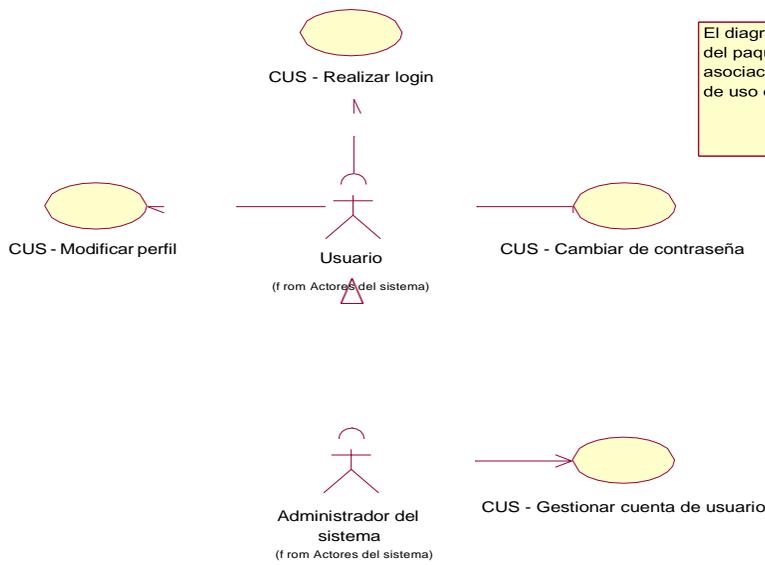
Casos de Uso del Sistema: Paquete Instalacion



El diagrama de caso del uso de sistema del paquete instalacion muestra las asociaciones entre los actores y casos de uso del sistema.

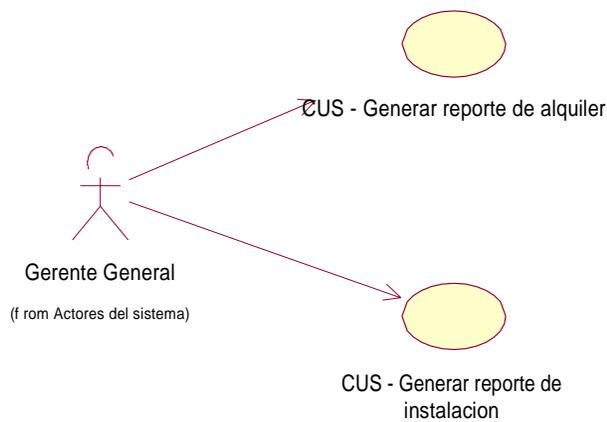
Paquete seguridad

Casos de Uso del Sistema: Paquete Seguridad



El diagrama de caso del uso de sistema del paquete seguridad muestra las asociaciones entre los actores y casos de uso del sistema.

Casos de Uso del Sistema: Paquete Reporte

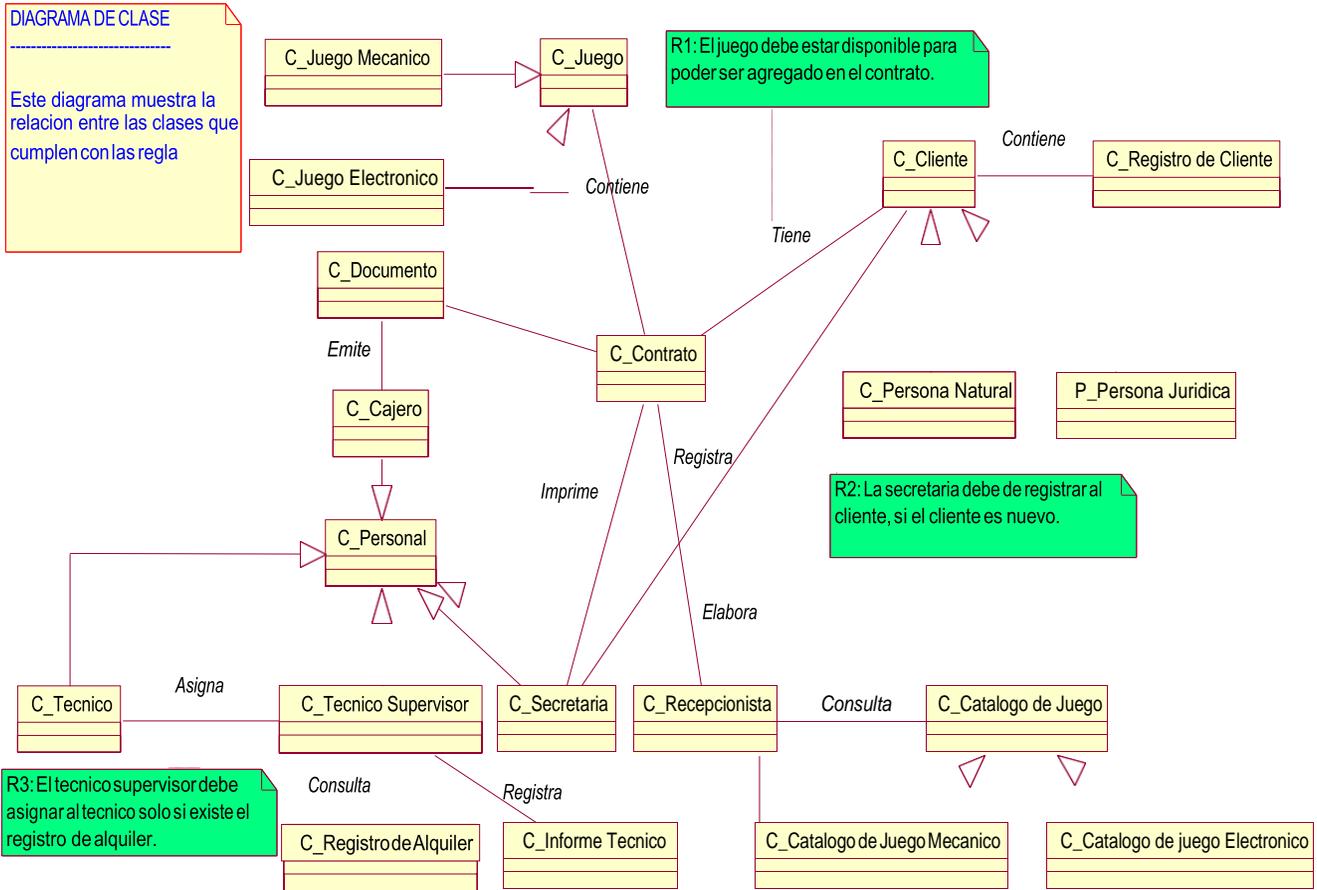


El diagrama de caso del uso de sistema del paquete reporte muestra las asociaciones entre los actores y casos de uso del sistema.

Modelo de análisis del sistema

Modelo de Dominio

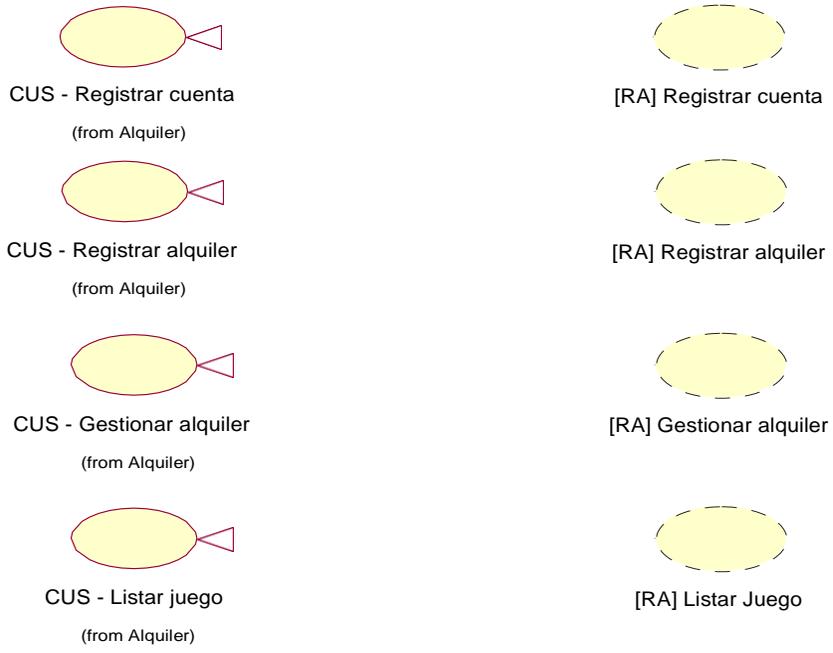
DIAGRAMA DE CLASE
Este diagrama muestra la relación entre las clases que cumplen con las regla



Realizaciones

Paquete de Sistema: Alquiler

Flujo de Trabajo: Modelo de Analisis
Realizacion de Analisis de Caso de Uso: [MA] Alquiler



CUS – Registrar cuenta

Diagrama de clases

Diagrama de Clases: Registrar Cuenta

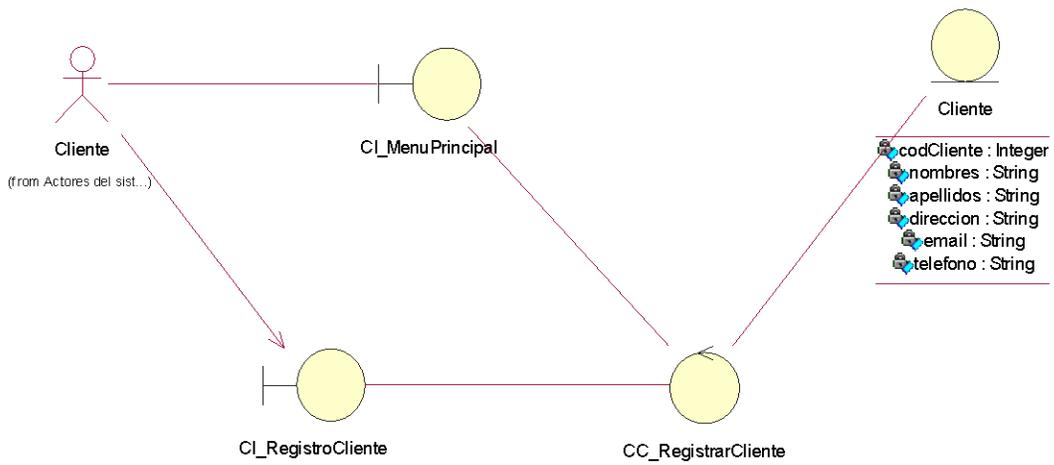


Diagrama de colaboración

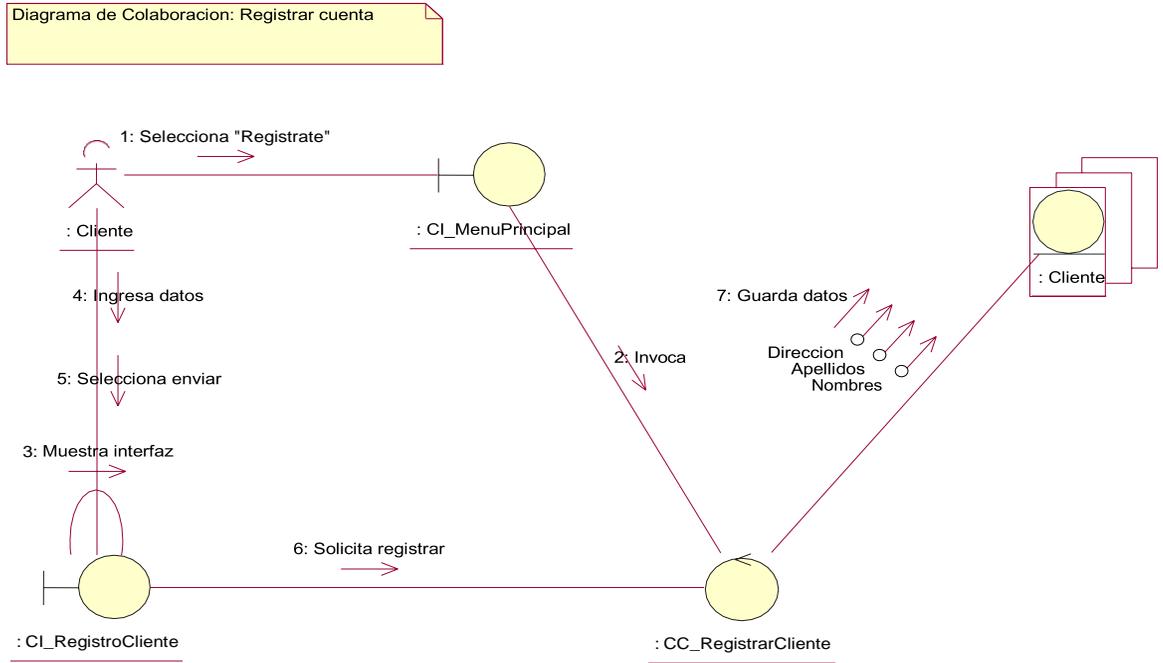


Diagrama de secuencia

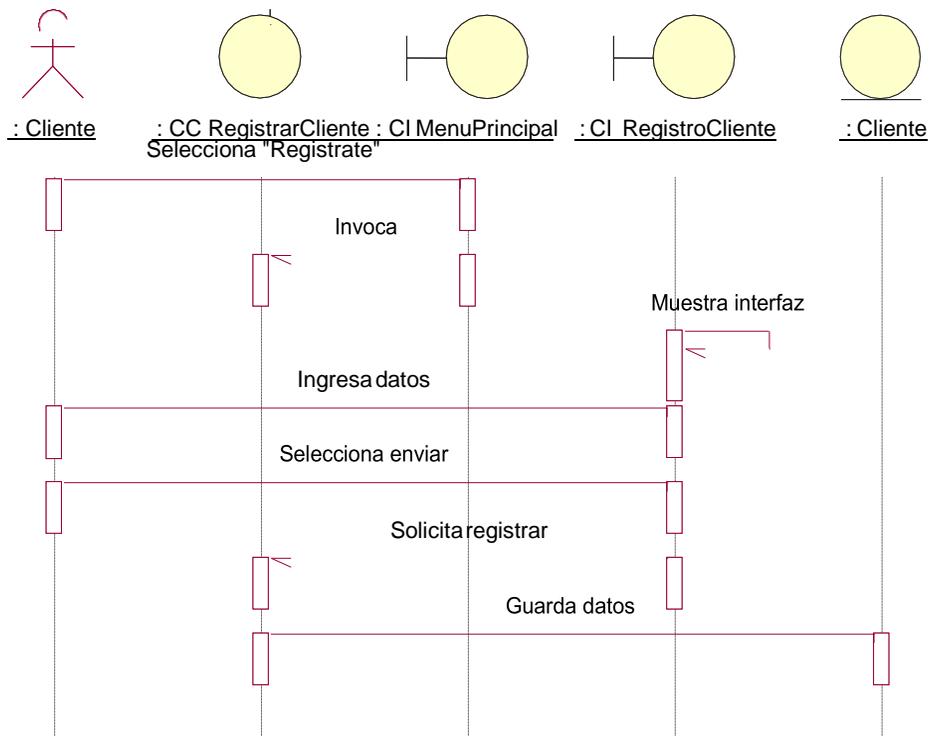
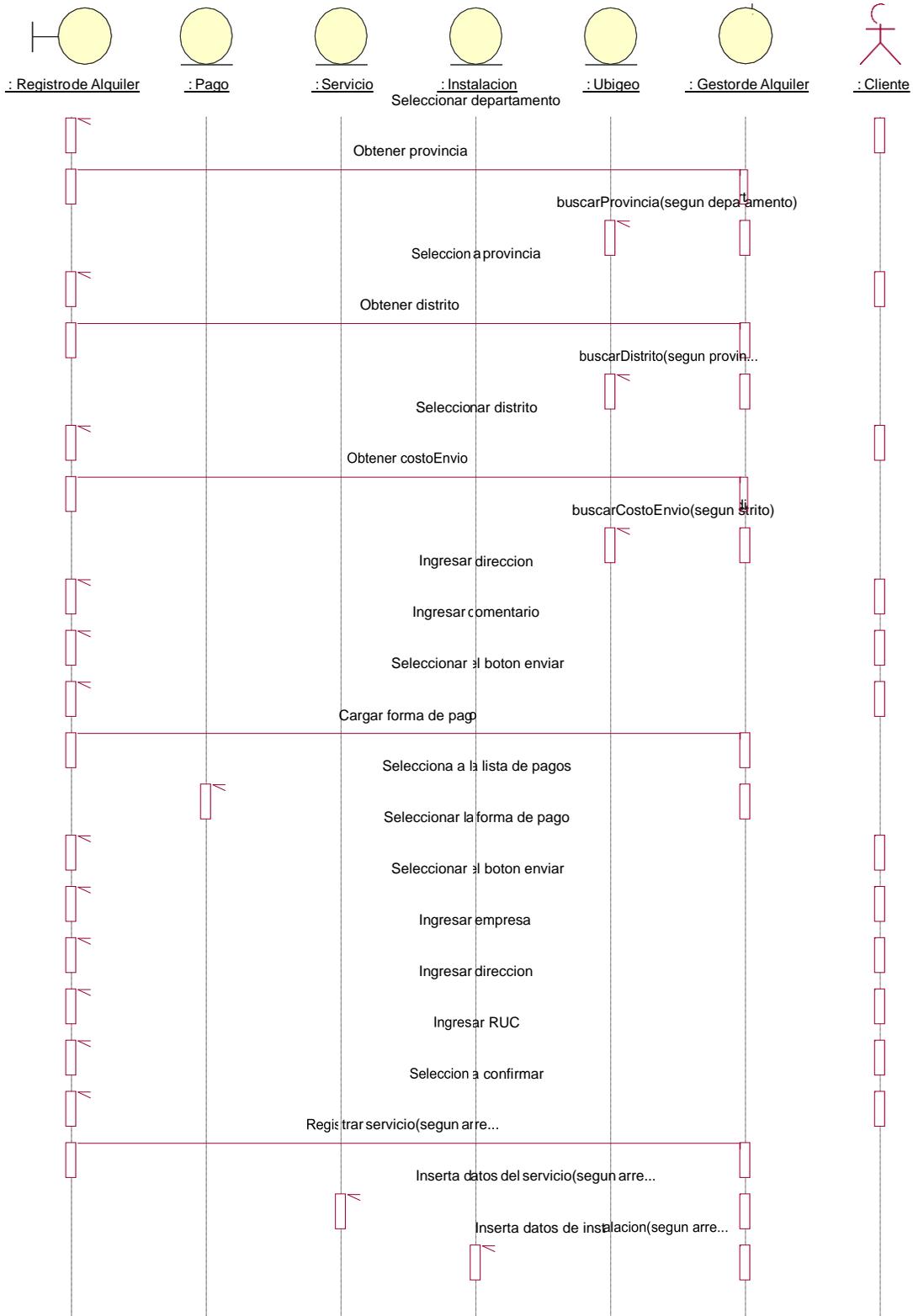


Diagrama de secuencia



CUS – Gestionar alquiler

Diagrama de clases

Diagrama de Clases: Gestionar Alquiler

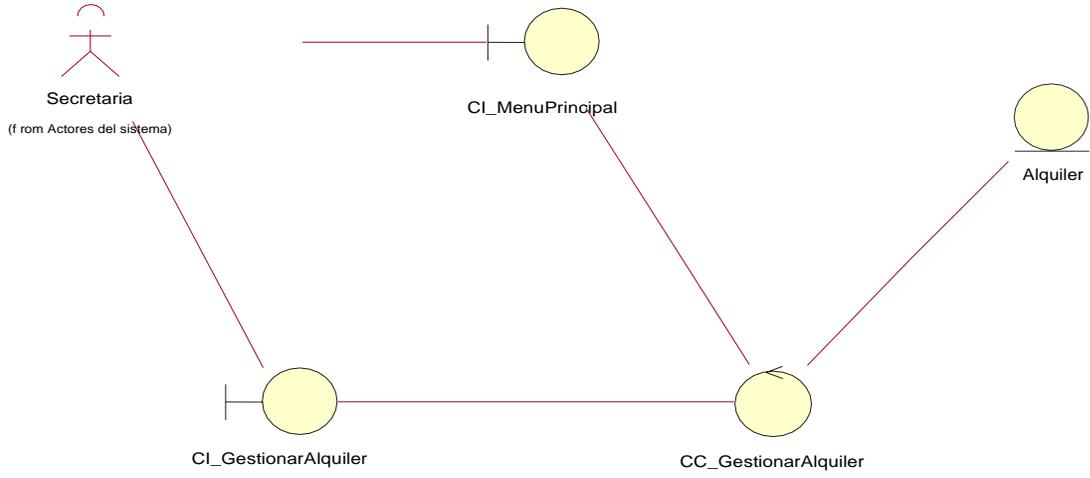


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Gestionar Alquiler

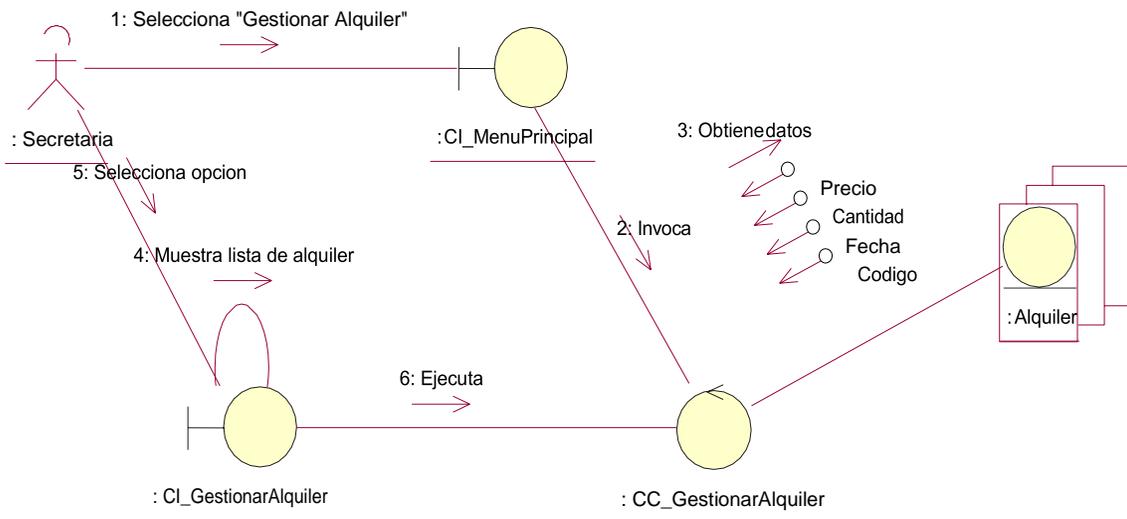
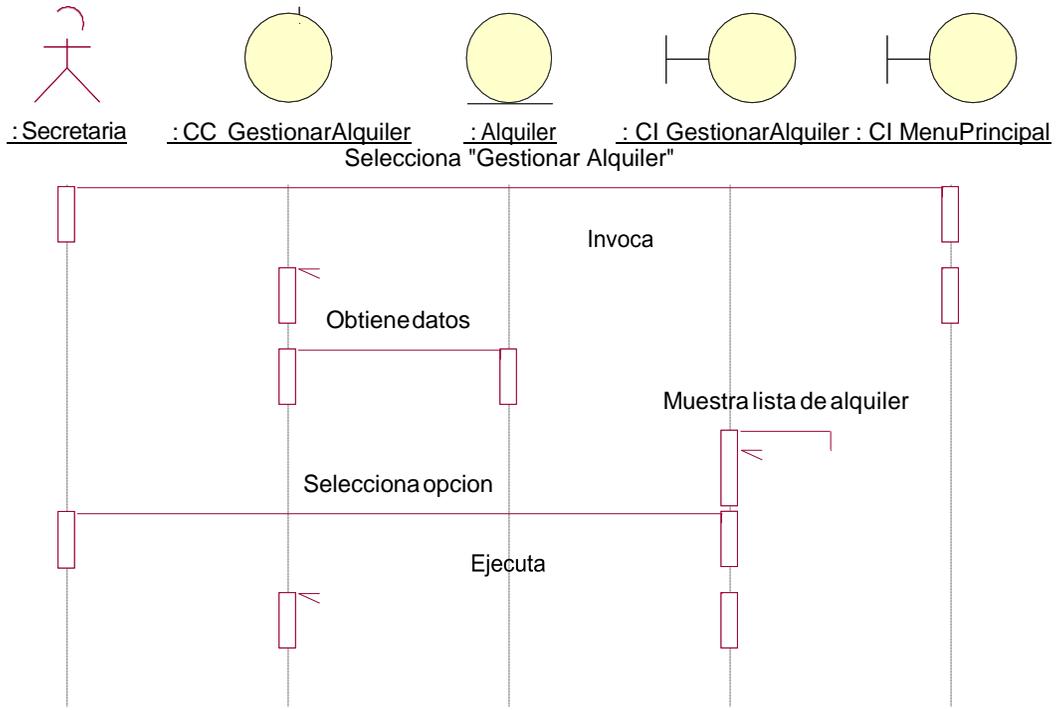


Diagrama de secuencia



CUS – Listar juego

Diagrama de clases

Diagrama de Casos: Listar juego

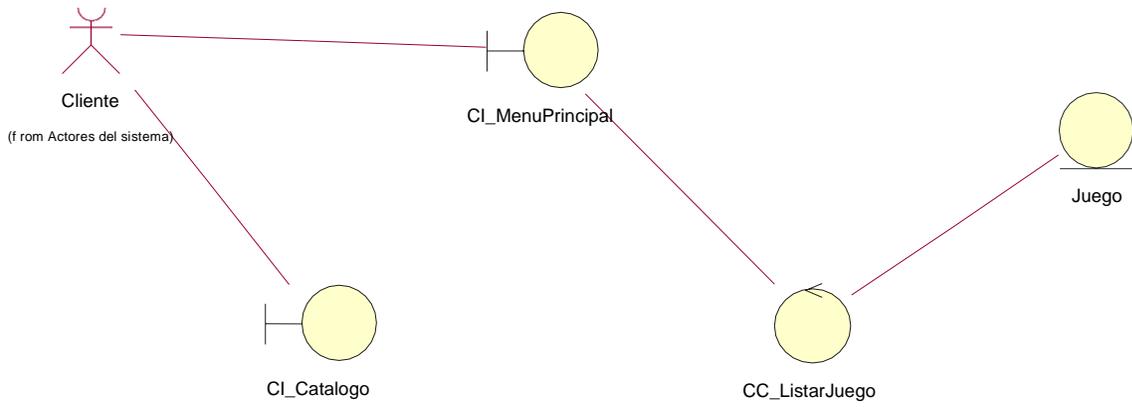


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Listar juego

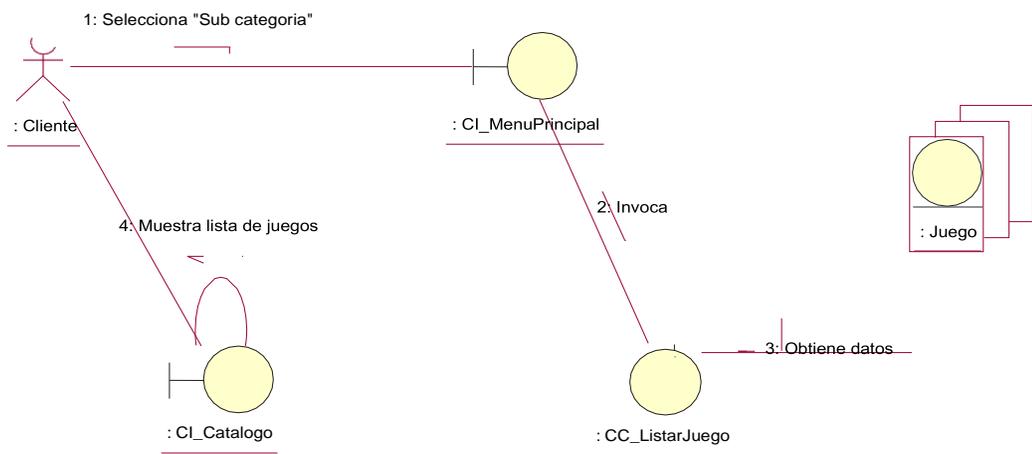
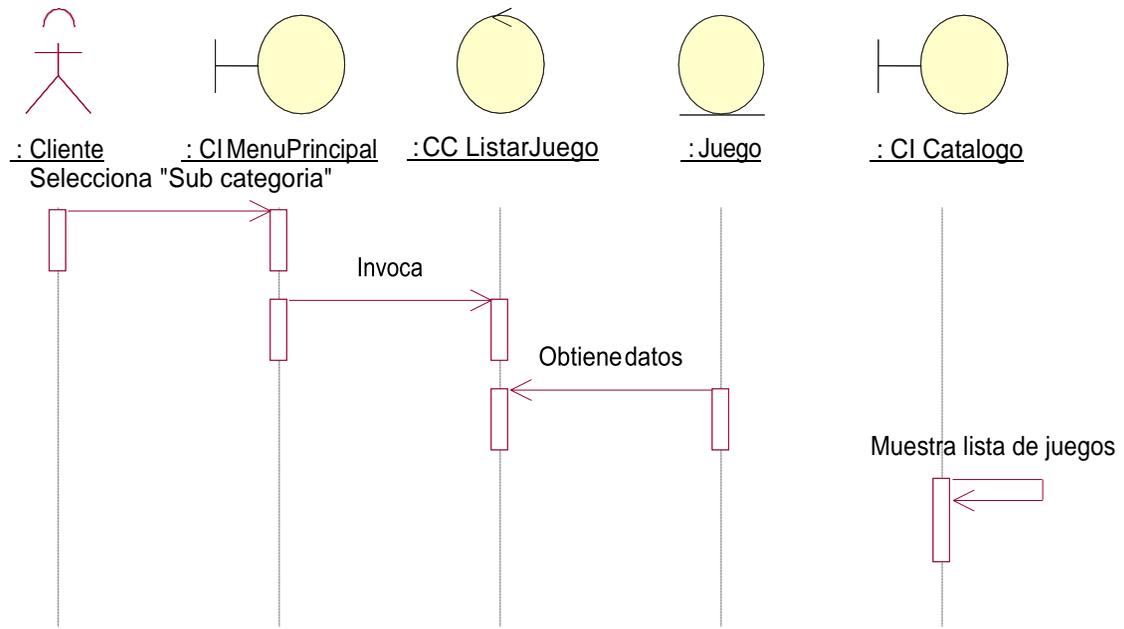
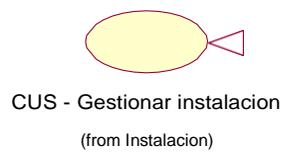


Diagrama de secuencia



Paquete de Sistema: Instalación

Flujo de Trabajo: Modelo de Analisis
Realizacion de Analisis de Caso de Uso: [MA] Instalacion



CUS – Gestionar instalación

Diagrama de clases

Diagrama de Clases: Gestionar instalacion

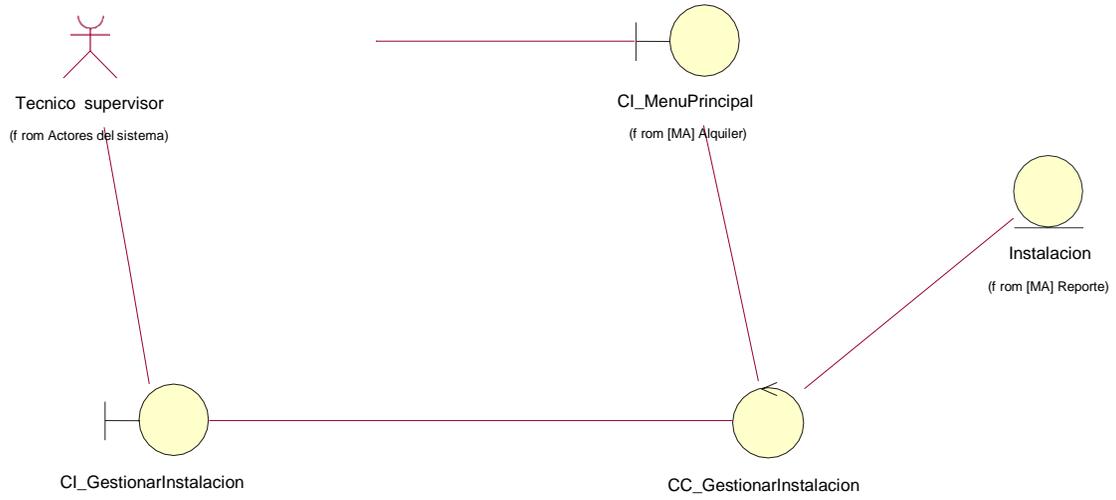


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Gestionar instalacion

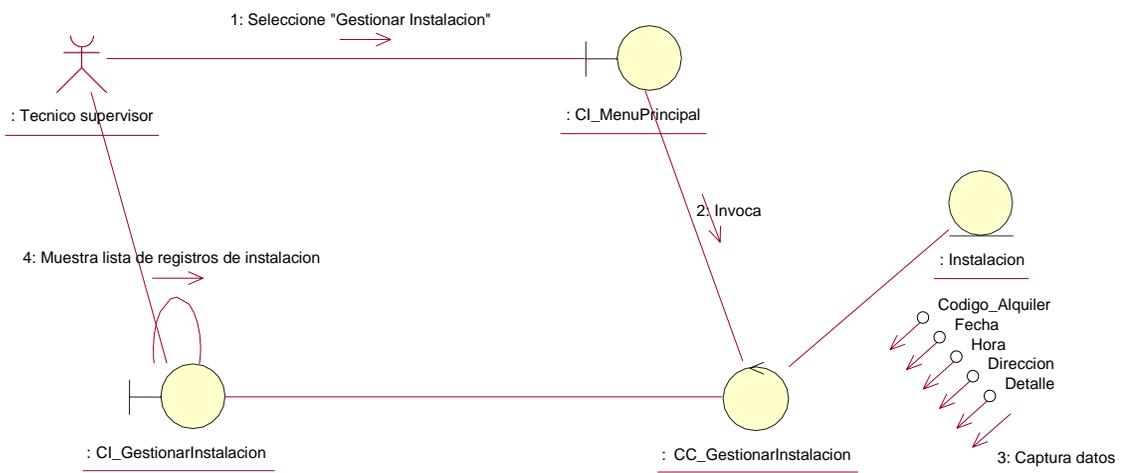
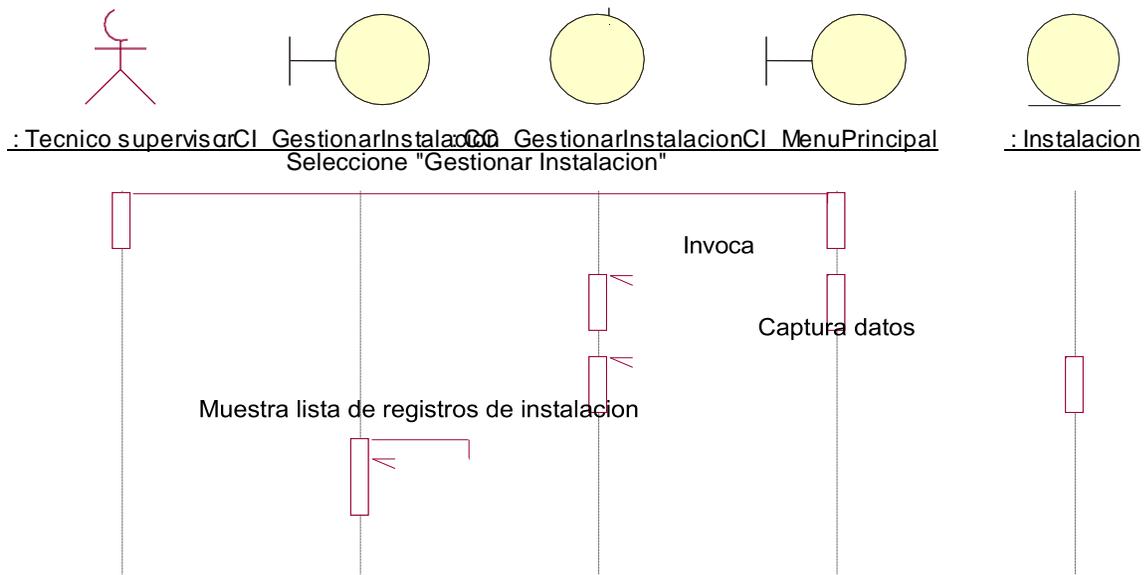


Diagrama de secuencia



Paquete de Sistema: Reporte

Flujo de Trabajo: Modelo de Analisis
Realizacion de Analisis de Caso de Uso: [MA] Reporte

CUS - Generar reporte de alquiler
 (from Reporte)

[RA] Generar reporte de alquiler

CUS - Generar reporte de instalacion
 (from Reporte)

[RA] Generar reporte de instalacion

CUS – Generar reporte de alquiler

Diagrama de clases

Diagrama de Clases: Gestionar reporte de alquiler

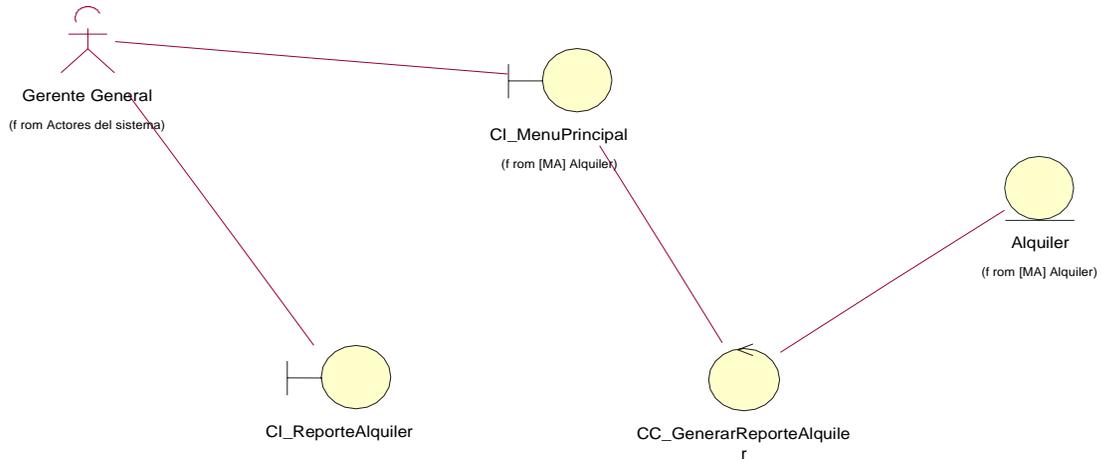


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Gestionar reporte de alquiler

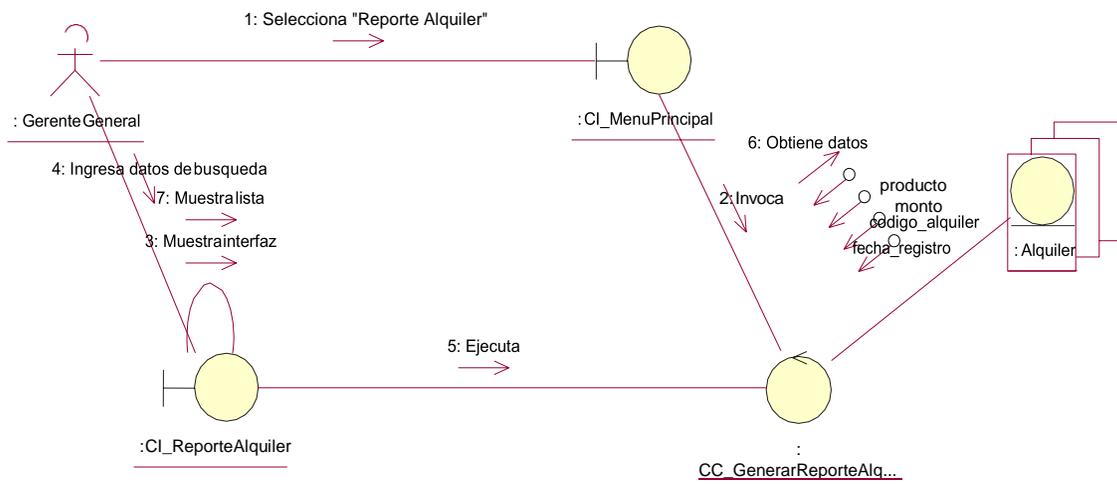
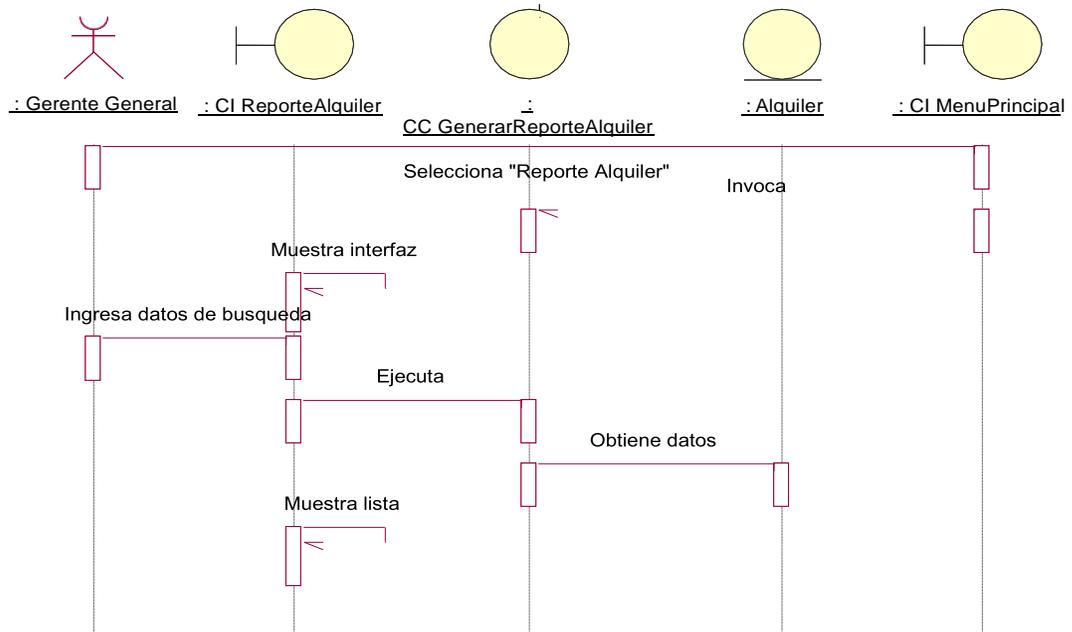


Diagrama de secuencia

Gestionar Reporte Instalación



CUS – Gestionar reporte de instalación

Diagrama de Clases: Gestionar reporte de instalacion

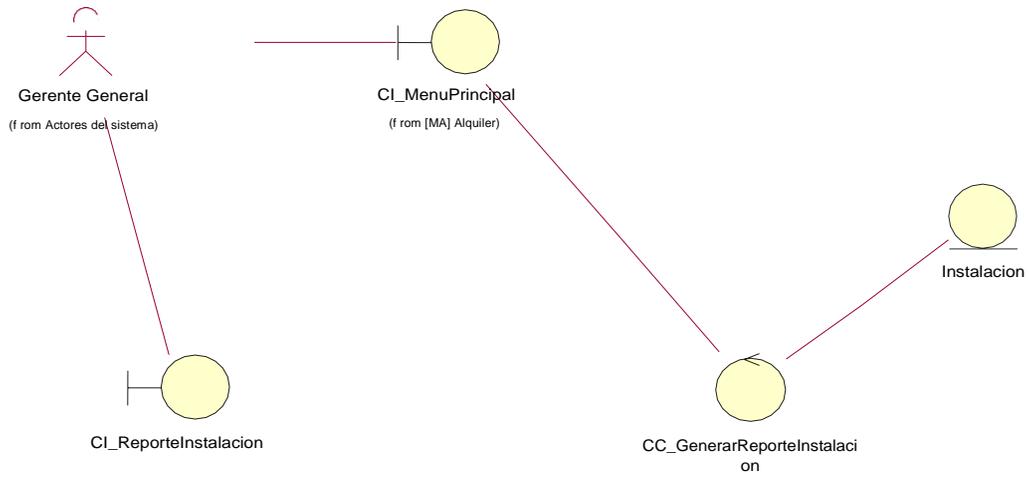


Diagrama de clases

Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Gestionar reporte de instalacion

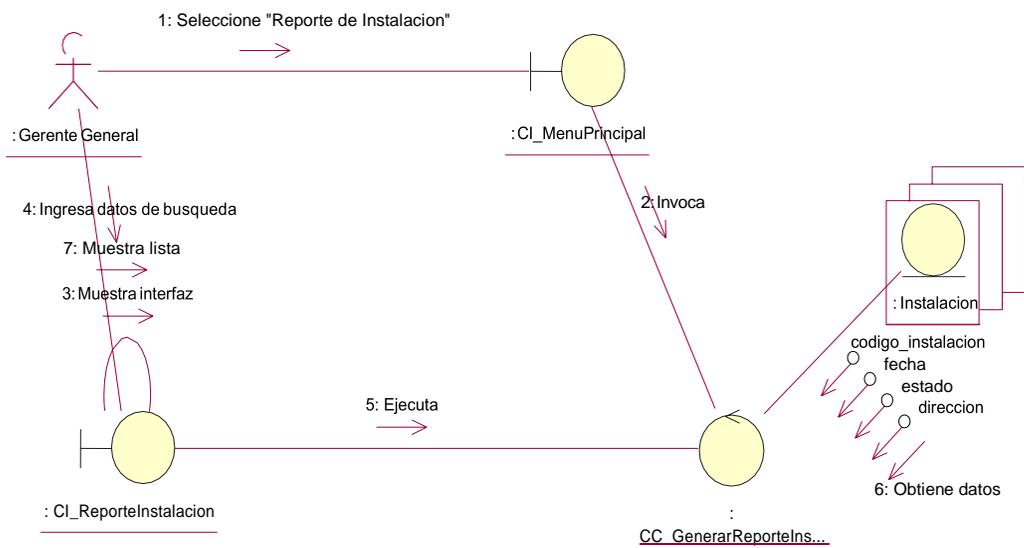
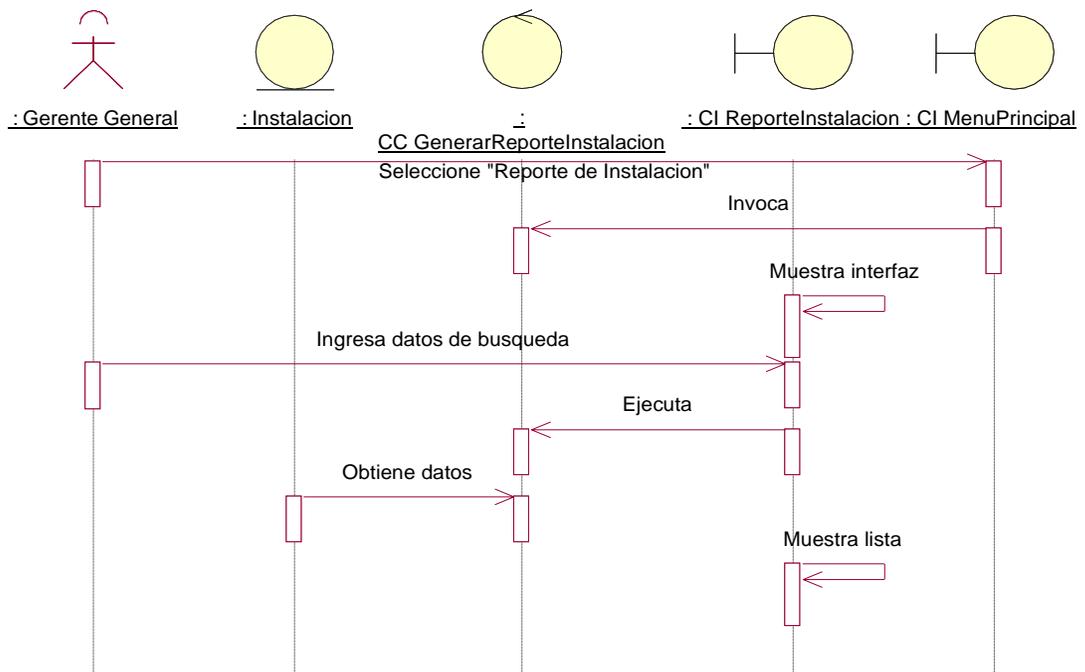


Diagrama de secuencia



Paquete de Sistema: Seguridad

CUS – Gestionar cuenta

Diagrama de clases

Flujo de Trabajo: Modelo de Analisis
Realizacion de Analisis de Caso de Uso: [MA] Seguridad

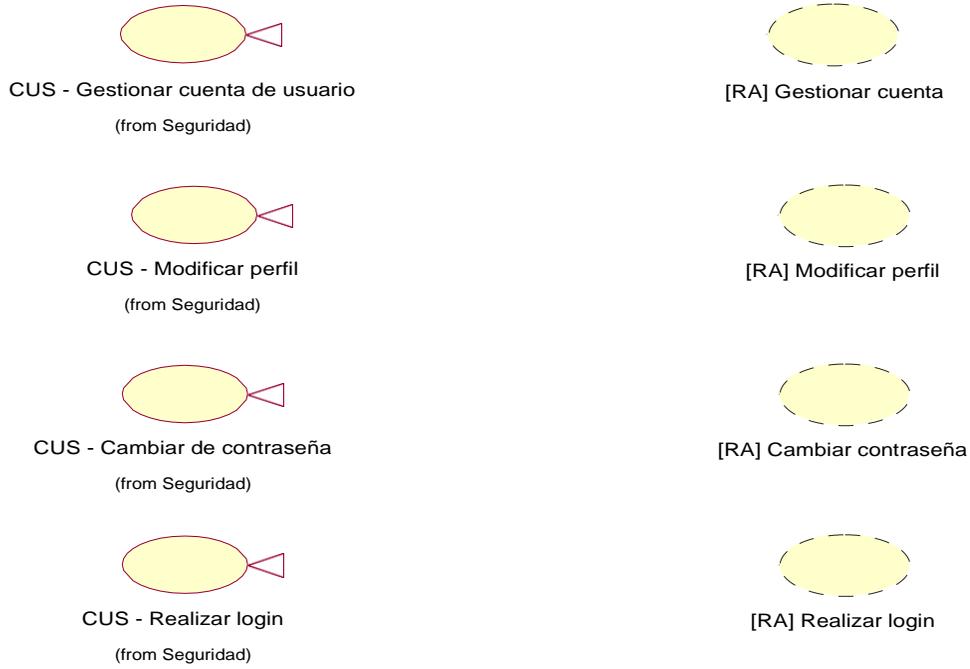


Diagrama de Cases: Gestionar cuenta

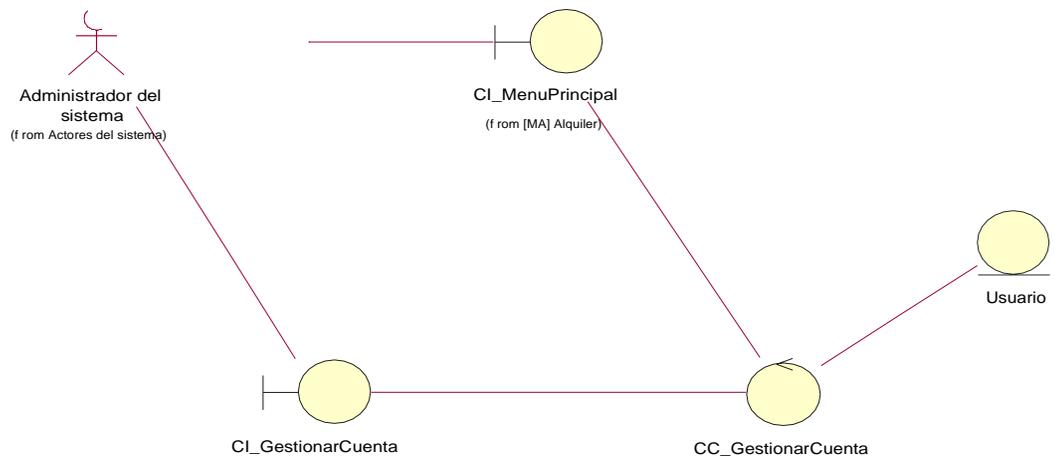


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboración: Gestionar cuenta

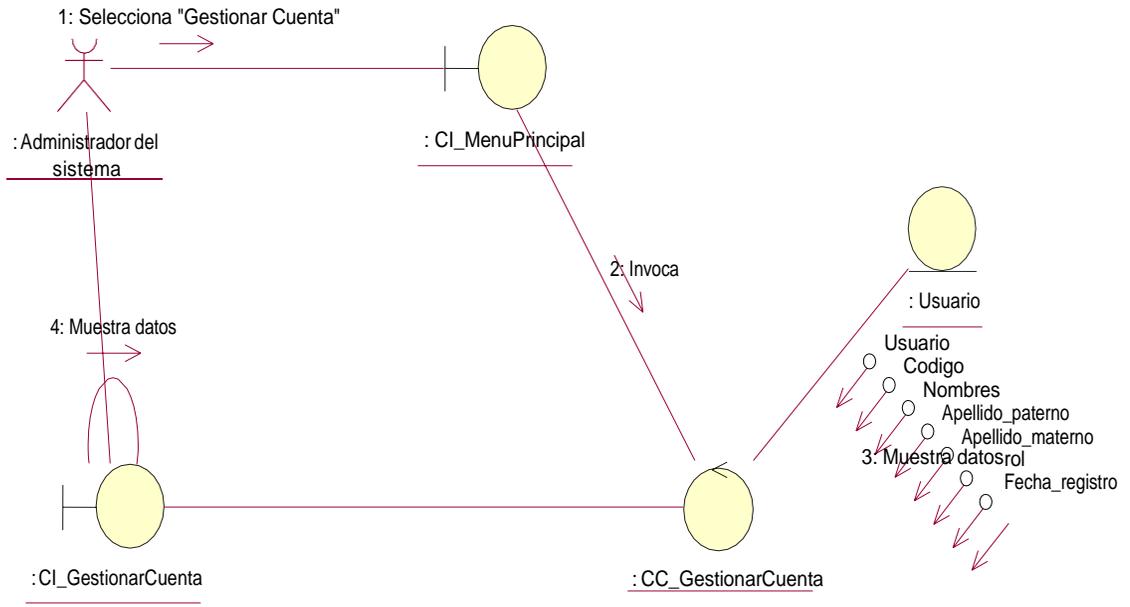
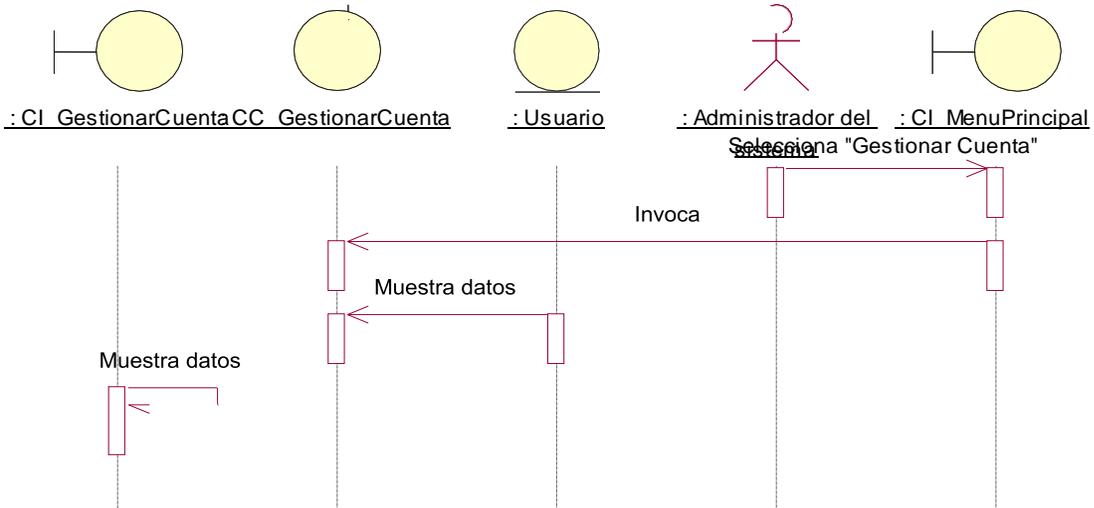


Diagrama de secuencia



CUS – Modificar perfil

Diagrama de clases

Diagrama de Clases: Modificar perfil

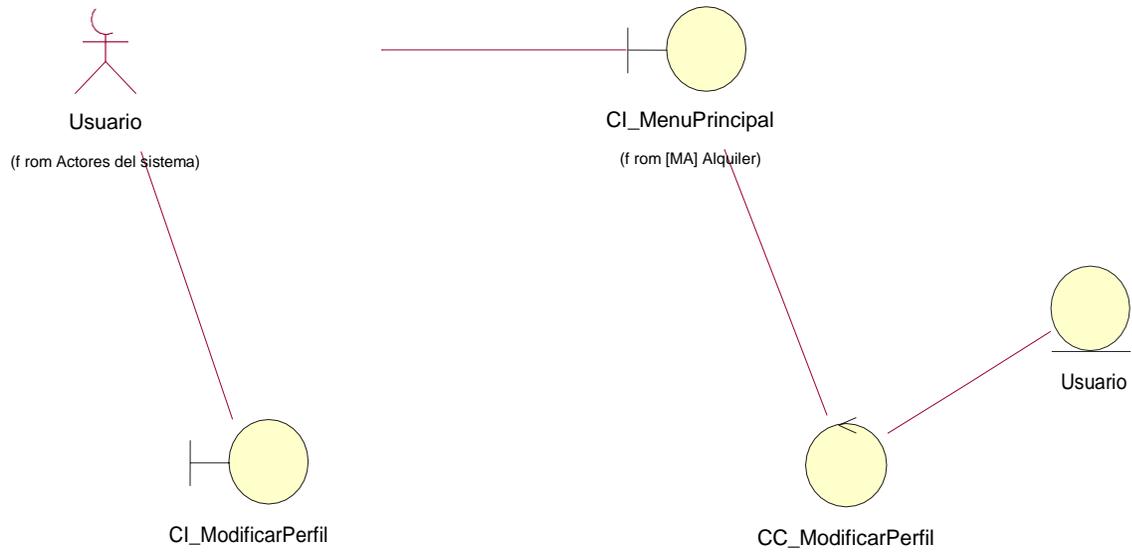


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Modificar perfil

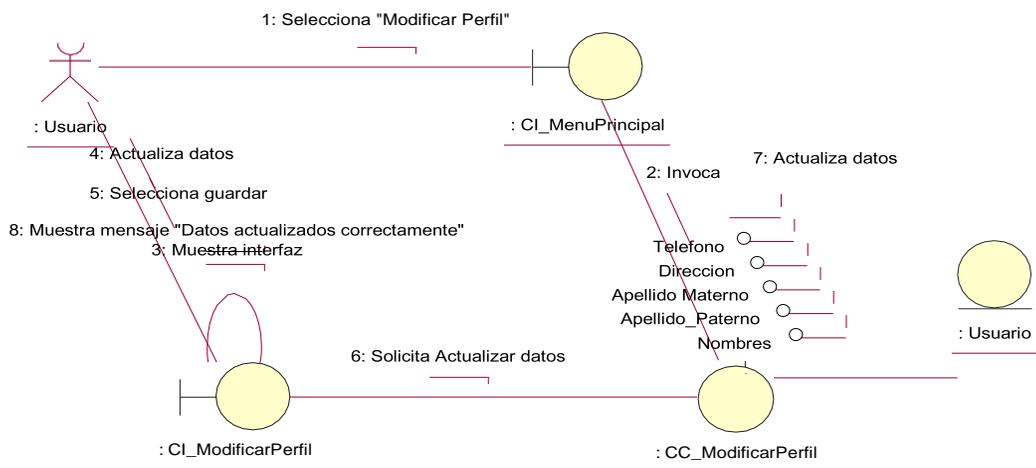
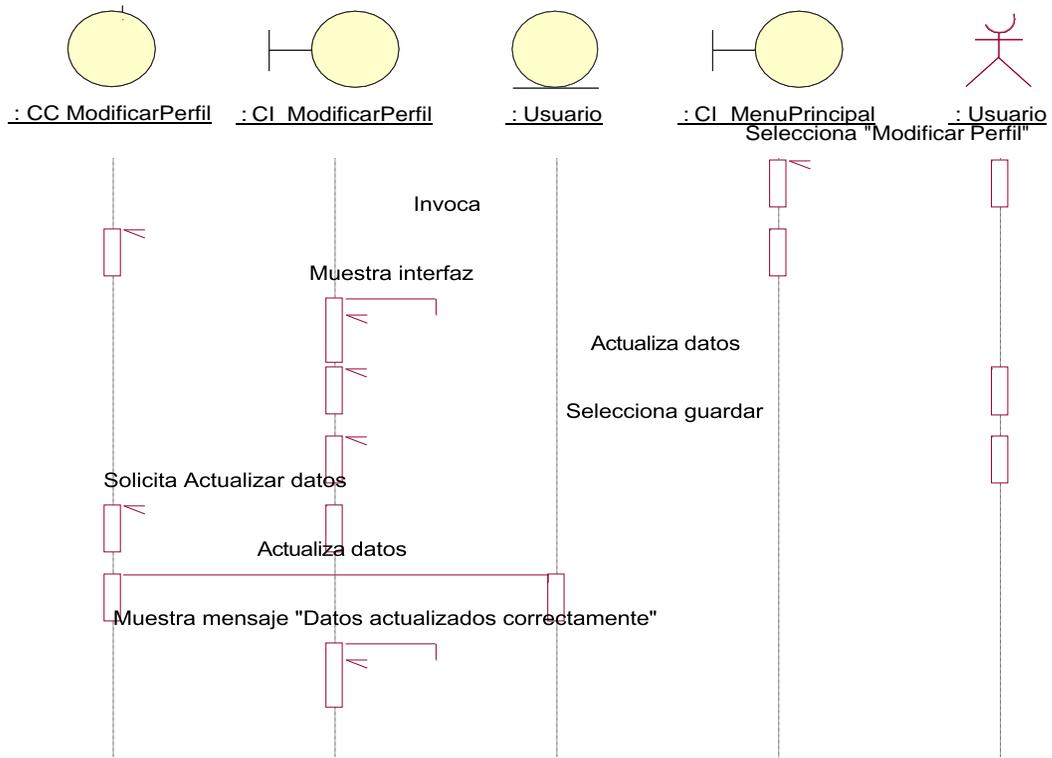


Diagrama de secuencia



Cambiar contraseña

Diagrama de clases

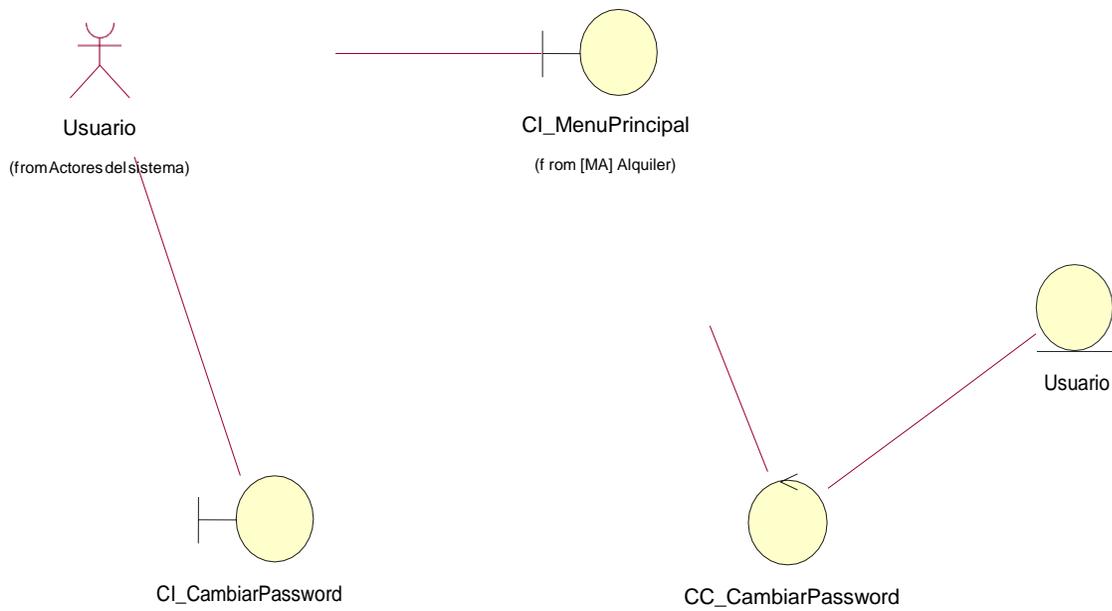


Diagrama de colaboración

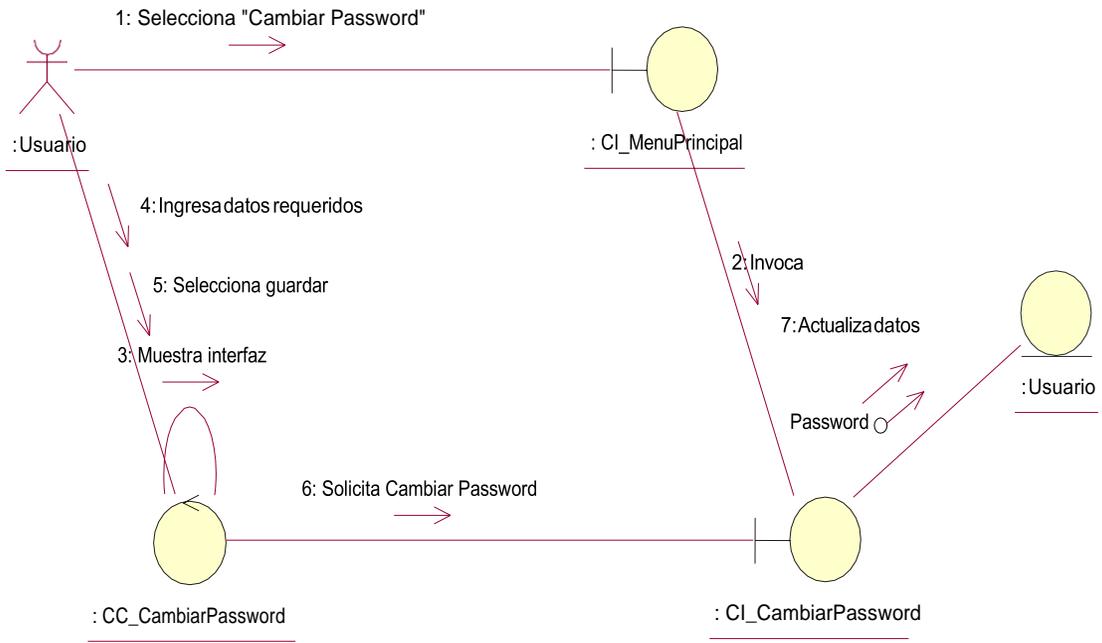
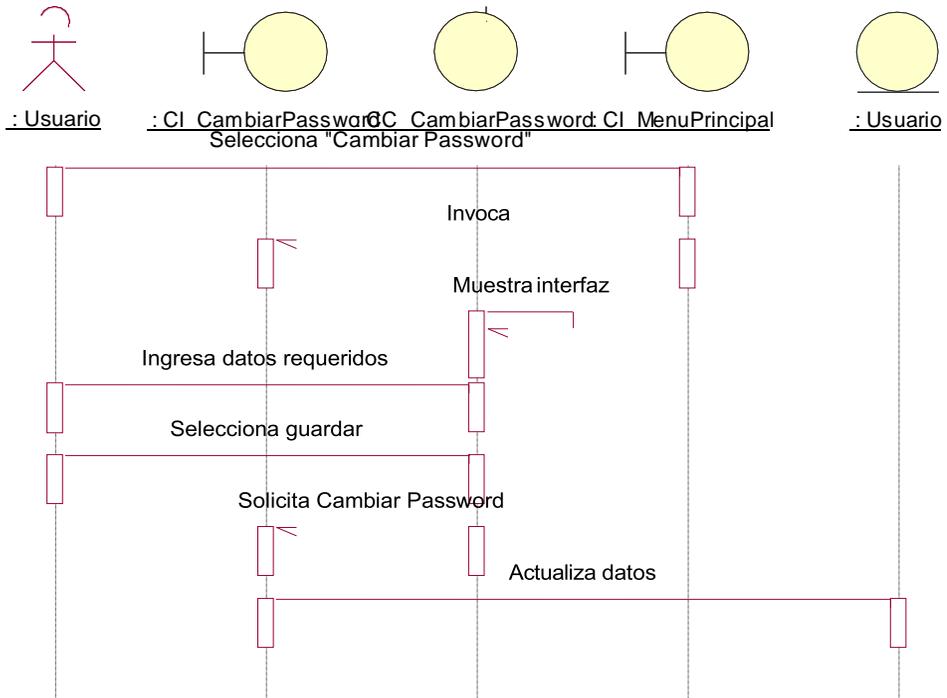


Diagrama de secuencia



CUS – Realizar login Diagrama de clases

Diagrama de Clases: Realizar login

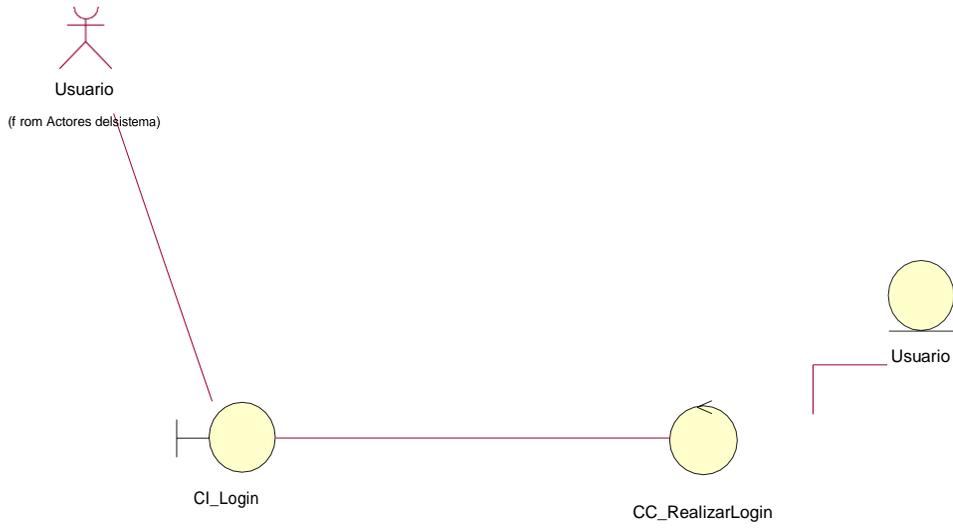


Diagrama de colaboración

Diagrama de Colaboracion: Realizar login

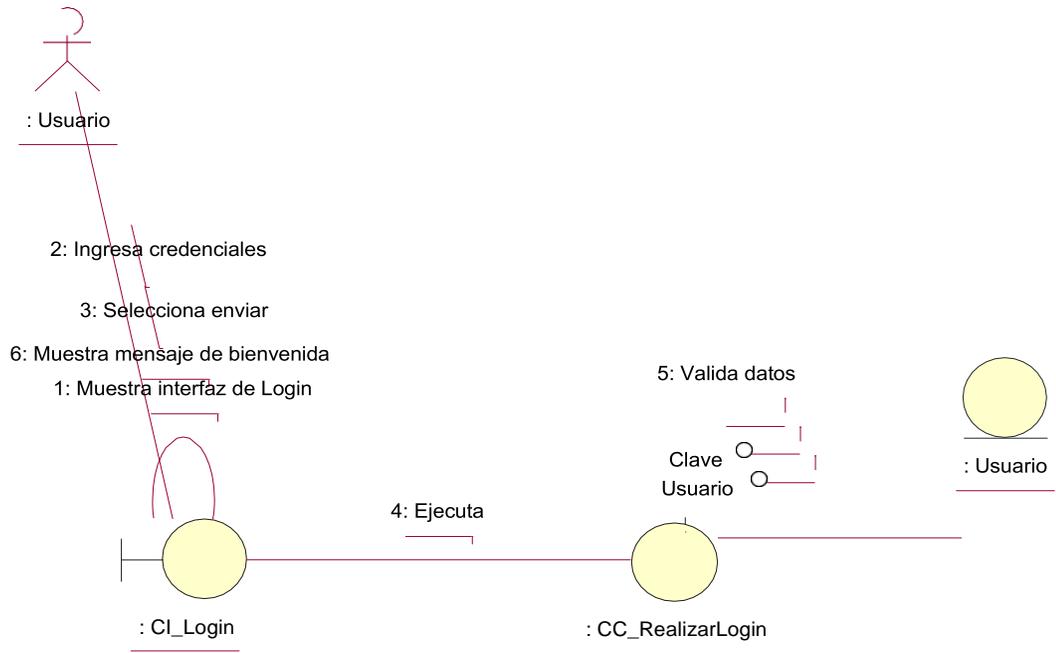
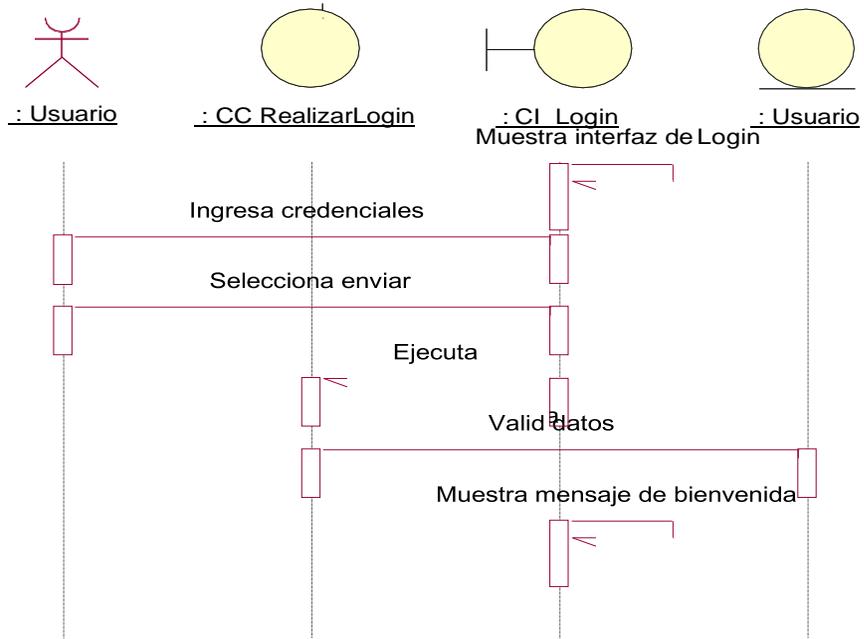


Diagrama de secuencia

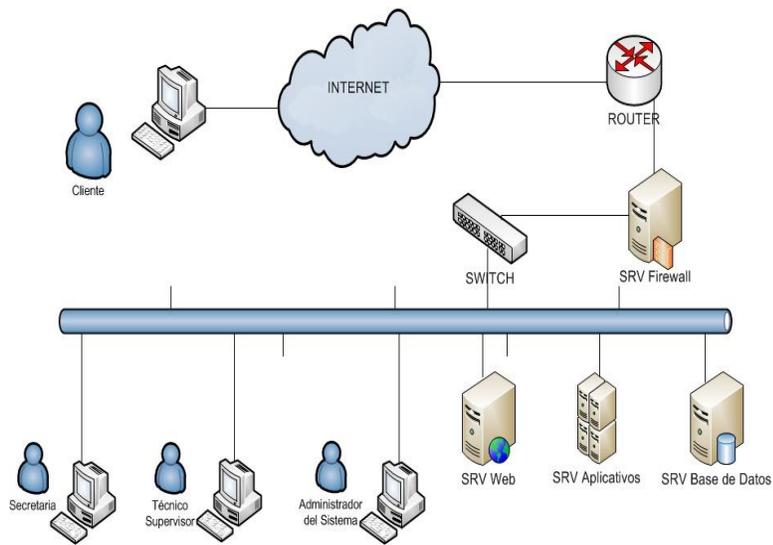


Modelado de Diseño del sistema

Mapa físico

Representación de la Arquitectura

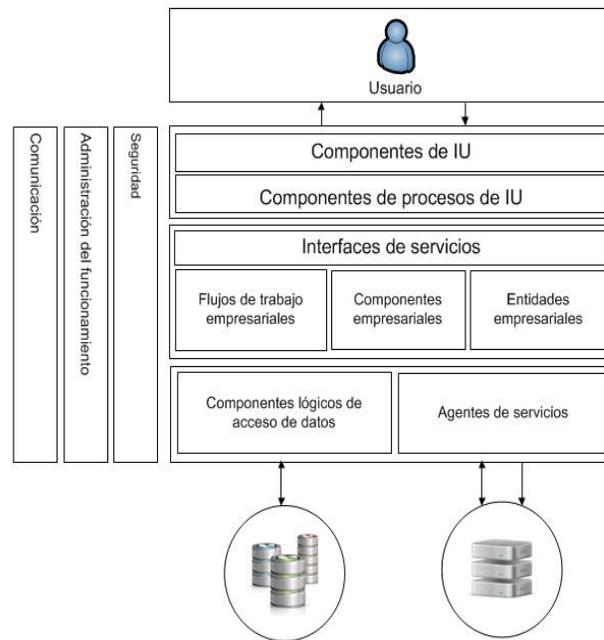
Mapa Físico



Mapa lógico

Representación de la Arquitectura

Mapa Logico



ESPECIFICACION DE CASO DE USO DEL SISTEMA

Gestionar alquiler

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Gestionar Alquiler.	.

Breve descripción

Este caso de uso permite realizar un mantenimiento a los registros de alquiler de los juegos mecánicos emitidos por nuestros clientes.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando la secretaria selecciona la opción Gestionar Alquiler que se encuentra en el menú principal del sistema cliente-servidor.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz de **Registros de Alquiler**. En la interfaz se lista todos los registros de alquiler, muestra un campo de acciones: editar, adjuntar y eliminar.
2. Si la secretaria selecciona editar
 - a. Ir al sub flujo **Editar Registro de Alquiler**.
3. Si la secretaria selecciona adjuntar
 - a. Ir al sub flujo **Adjuntar Archivo**.
4. Si la secretaria selecciona eliminar
 - a. Ir al sub flujo **Eliminar Registro de Alquiler**
5. Si la secretaria selecciona cancelar

El sistema cierra la interfaz principal y el caso de uso termina.

Sub flujo editar registro de alquiler

- El sistema muestra la interfaz **EDITAR REGISTRO DE ALQUILER**.
- En la interfaz se muestra el formulario con los datos ingresados previamente al momento de realizar un alquiler de juegos mecánico: cantidad, tiempo de alquiler, nombre de juegos mecánicos, dirección de instalación, fecha, hora de instalación, modalidad de pago y un botón guardar.
- La secretaria selecciona el campo que desea editar y presiona el botón guardar.

El sistema valida los datos que fueron editados, guarda los cambios y cierra la interfaz de **EDITAR REGISTRO DE ALQUILER**.

Sub flujo adjuntar archivo

- El sistema muestra la interfaz **ADJUNTAR ARCHIVOS**.
- La secretaria adjunta el documento que valida el pago del alquiler.
- El sistema valida el formato y tamaño del archivo.
- El sistema guarda el archivo adjunto, cambia el estado del registro de alquiler a “pagado” y cierra el interfaz de **ADJUNTAR ARCHIVO**.

Sub flujo de eliminar registro de alquiler

- El sistema muestra un mensaje de confirmación “¿Esta seguro que desea eliminar el registro?”.
- La secretaria confirma.
- El sistema eliminar el registro de alquiler.

Flujos alternativos

No aplica.

Precondiciones

Previamente el cliente debió realizar el proceso de alquiler.

Post condiciones

Se podrá realizar la instalación del alquiler de los juegos mecánicos.

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Listar Juego.	.

Breve descripción

Este caso de uso permite mostrar todos los juegos mecánicos en un catálogo, ver el detalle de cada uno de los juegos y agregarlos al carrito de alquiler.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el cliente selecciona una categoría de juego en la interfaz principal del sistema.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz **CATALOGO**, la interfaz muestra una lista de juegos. Cada juego de la lista contiene: Imagen, producto, precio y stock. Incluye las opciones: Alquilar y Detalle.
2. Si el cliente selecciona Agregar
 - a. Ir al sub flujo **Agregar Juego**.
3. Si el cliente selecciona Detalle
 - a. Ir al sub flujo **Mostrar Detalle**.

Sub flujo agregar juego

- El sistema muestra la interfaz **CARRITO**.

En la interfaz se muestra los datos: Producto, precio, cantidad, tiempo y sub total. La cantidad que aparece por defecto es de 1 unidad. Muestra las opciones: Seguir Alquilerando, Actualizar y Alquilar.

- Si el cliente selecciona **Seguir Alquilerando**

El sistema nos direcciona a la interfaz **CATALOGO** para seguir eligiendo un nuevo juego.

- Si el cliente selecciona **Actualizar**

El sistema actualiza el interfaz **CARRITO** para calcular el nuevo total.

- Si el cliente selecciona **Alquilar**

El sistema extiende al caso de uso **Registrar Alquiler**.

Sub flujo mostrar detalle

- El sistema muestra la interfaz **DETALLE**.
- En la interfaz se muestra los datos: imagen, nombre del producto, descripción, precio y stock.

Muestra un campo para ingresar la cantidad y un botón Agregar.

- El cliente ingresa la cantidad y presiona el botón agregar.
- El sistema comprueba si hay stock suficiente.
- Procesa los datos y se ejecuta el sub flujo **Agregar Juego**.

Flujos alternativos

<<No hay stock>>

En el punto 3 del sub flujo **Mostrar Detalle**, si la cantidad ingresada es mayor que el stock el sistema muestra un mensaje “La cantidad no puede ser mayor que el stock”. El flujo continúa en el punto 2.

Precondiciones

Productos disponibles

Los productos deberán estar disponibles en el sistema web.

Post condiciones

Carrito de alquiler

Se podrá agregar los juegos del catálogo al carrito de alquiler.

Registrar alquiler

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Registrar Alquiler.	.

Breve descripción

Este caso de uso permite crear un registro de alquiler de juego.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el cliente selecciona la opción alquilar.

Flujo básico

1. El caso de uso se inicia cuando el actor selecciona la opción alquilar.
2. El sistema obtiene la lista de juegos seleccionados por el actor.
3. El actor ingresa la fecha de inicio y fecha de fin de alquiler.
4. El actor selecciona el botón actualizar.
5. El sistema calcula el subtotal y total a pagar.
6. El actor selecciona el botón alquilar.
7. El sistema muestra la interfaz de **Instalación**.
8. El sistema obtiene la lista de Departamentos.
9. El actor selecciona Departamento.
10. El sistema obtiene la lista de provincias según el departamento seleccionado.
11. El actor selecciona provincia.
12. El sistema obtiene la lista de distritos según la provincia seleccionada.
13. El actor selecciona el distrito.
14. El sistema muestra el costo de envío.
15. El actor ingresa la dirección.

16. El actor ingresa comentarios y/o instrucciones.
17. El actor selecciona el botón enviar.
- 18.** El sistema muestra la interfaz de **Pago**.
19. El actor selecciona la forma de pago.
20. El actor selecciona el botón enviar.
21. El sistema muestra la interfaz de **Confirmación**.
22. El sistema muestra la información previamente ingresada.
23. El actor ingresa razón social.
24. El actor ingresa dirección de la empresa.
25. El actor ingresa RUC.
26. El actor selecciona el botón confirmar.
27. El sistema registra el alquiler.
28. El sistema envía un correo con los datos del alquiler.

Flujos alternativos

- No existen departamentos.
- En el punto 8 del flujo básico, el sistema no encuentra la lista de departamentos.
- El sistema debe mostrar un mensaje “No existe departamentos registrados”.
- El sistema cancela el ingreso y regresa a la ventana anterior.

Precondiciones

El actor debe estar logueado al sistema

Los departamentos, provincias y distritos deben estar registrados

Registrar cuenta

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Registrar Cuenta
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Registrar Cuenta.	

Breve descripción

Este caso de uso permite crear una cuenta de usuario, dicha cuenta es necesaria para realizar operaciones en el sistema web de alquiler de juegos mecánicos.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el cliente selecciona la opción regístrate en el menú principal del sistema web.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz de **Registro del Cliente**. En la interfaz se muestra un formulario con los siguientes campos: nombres, apellidos, correo, dirección, departamento, provincia, distrito, teléfono, fax, empresa, dirección, ruc, contraseña, confirmar contraseña y por ultimo un botón enviar.
2. El cliente ingresa los datos solicitados por el sistema.
3. El cliente selecciona el botón enviar.
4. El sistema valida los datos ingresados por el cliente.
5. El sistema procesa los datos, crea una cuenta de usuario para el cliente.

Flujos alternativos

En el punto 4 del flujo básico, si los datos ingresados no son válidos el sistema muestra un mensaje de error. El flujo regresa al punto 2.

Precondiciones

Alquiler de juego

Previamente el cliente solicita alquiler de juego mecánico.

Post condiciones

Cuenta de usuario

Se obtendrá una cuenta de usuario para el cliente.

Gestionar instalación

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Gestionar Instalación
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Gestionar Instalación.	.

Breve descripción

Este caso de uso permite realizar un mantenimiento a los registros de instalación de los juegos mecánicos.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el técnico supervisor selecciona la opción gestionar instalación que se encuentra en el módulo de **Instalación** en el sistema cliente-servidor.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz de **GESTIONAR INSTALACION**. En la interfaz se lista todos los registros de alquiler que están listos para la instalación, se muestra los datos: código de alquiler, fecha y hora de la instalación, dirección, detalle de la instalación y un campo acción donde se muestra las opciones: editar, adjuntar, asignar, eliminar y cancelar.
2. Si el técnico supervisor selecciona editar al sub flujo **Editar Registro de Instalación**.
3. Si el técnico supervisor selecciona adjuntar Ir al sub flujo **Adjuntar Archivo**.
4. Si el técnico supervisor selecciona asignar Ir al sub flujo **Asignar técnico**.
5. Si el técnico supervisor selecciona eliminar Ir al sub flujo **Eliminar Registro de Alquiler**.
6. Si el técnico supervisor selecciona cancelar
7. El sistema cierra la interfaz principal y el caso de uso termina.

Sub flujo editar registro de instalación

- El sistema muestra la interfaz **EDITAR REGISTRO DE INSTALACION**. En la interfaz se muestra: código de alquiler, fecha y hora de la instalación, dirección, detalle de la instalación y un botón guardar.
- El técnico supervisor selecciona el campo que desea editar y presiona el botón guardar.
- El sistema valida los datos que fueron editados, guarda los cambios y cierra la interfaz de **EDITAR REGISTRO DE INSTALACION**.

Sub flujo adjuntar archivo

- El sistema muestra la interfaz **ADJUNTAR ARCHIVOS**.
- El técnico supervisor adjunta el informe técnico.
- El sistema valida formato y tamaño del archivo.
- El sistema guarda el archivo adjunto, cambia el estado del registro de alquiler a “Instalado” y cierra el interfaz de **ADJUNTAR ARCHIVO**.

Sub flujo asignar técnico

- El sistema muestra la interfaz **ASIGNAR TECNICO**. En la interfaz se lista todos los técnicos disponibles.
- El técnico supervisor asigna a los técnicos que realizaran la instalación y presiona el botón registrar.
- El sistema procesa los datos, guarda y cierra la interfaz **ASIGNAR TECNICO**.

Sub flujo eliminar registro de instalación

- El sistema muestra un mensaje de confirmación “¿Esta seguro que desea eliminar el registro?”.
- La secretaria confirma.
- El sistema eliminar el registro de alquiler.

Flujos alternativos

No aplica.

Precondiciones

Solicitud de alquiler

Previamente se verifico el pago del registro de alquiler, cambiando a estado “pagado”.

Post condiciones

Instalación de juego

Los técnicos podrán realizar la instalación de los juegos mecánicos.

Generar reporte de alquiler

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Generar Reporte de Alquiler
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Generar Reporte de Alquiler.	

Breve descripción

Este caso de uso permite la generación del reporte de alquiler.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el gerente general selecciona la opción **Reporte de Alquiler** que se encuentra en el módulo de **Reporte** en el sistema cliente-servidor.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz de REPORTE DE ALQUILER. En la interfaz por defecto lista todos los registros de alquiler de juegos mecánicos que tengan como fecha de registro la fecha del sistema, se muestra los datos: código de alquiler, cliente, juego, estado y monto total. También muestra un formulario de búsqueda: rango de fecha y un botón buscar.
2. El gerente general ingresa la fecha de inicio y fin.
3. El gerente general selecciona buscar.
4. El sistema valida el rango de fecha.
5. El sistema procesa los datos y muestra la lista de registro de alquiler.

Flujos alternativos

- Rango de fecha incorrecta.

En el punto 4 del flujo básico, la fecha de inicio no puede ser mayor que la fecha fin de lo contrario el sistema mostrara un mensaje de error “Rango de fecha incorrecta”. El flujo regresa al punto 2.

Precondiciones

Ingreso al sistema

El gerente general debe haberse autenticado para ingresar al sistema (ver caso Realizar Login).

Post condiciones

Resultado

Se obtendrá un reporte con la información de los registros de alquiler según el rango de fechas ingresadas previamente.

Generar reporte de instalación

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Generar Reporte de Instalación
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Generar Reporte de Instalación.	

Breve descripción

Este caso de uso permite la generación del reporte de instalación.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el gerente general selecciona la opción **Reporte de Instalación** que se encuentra en el módulo de **Reporte** en el sistema cliente-servidor.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz de REPORTE DE INSTALACION. En la interfaz por defecto lista todos los registros de instalación que tengan como fecha de instalación la fecha del sistema, se muestra los datos: código, cliente, dirección, fecha y estado. También muestra un formulario de búsqueda: rango de fecha y un botón buscar.
2. El gerente general ingresa la fecha de inicio y fin.
3. El gerente general selecciona buscar.
4. El sistema valida el rango de fecha.
5. El sistema procesa los datos y muestra la lista de registro de instalación.

Flujos alternativos

- Rango de fecha incorrecta.

En el punto 4 del flujo básico, la fecha de inicio no puede ser mayor que la fecha fin de lo contrario el sistema mostrara un mensaje de error “Rango de fecha incorrecta”. El flujo regresa al punto 2.

Precondiciones

Ingreso al sistema

El gerente general debe haberse autenticado para ingresar al sistema (ver caso Realizar Login).

Post condiciones

Resultado

Se obtendrá un reporte con la información de los registros de instalación según el rango de fechas ingresadas previamente.

Cambiar contraseña

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Cambiar Contraseña
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Cambiar Contraseña.	

Breve descripción

Este caso de uso permite cambiar la contraseña de la cuenta del usuario.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona la opción cambiar contraseña en la interfaz **MI CUENTA**.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz MI CUENTA. En la interfaz se muestra los campos contraseña, nueva contraseña y confirmar nueva contraseña también se muestra un botón de aceptar.
2. El usuario ingresa su contraseña actual, su nueva contraseña y vuelve a repetir su nueva contraseña.
3. El usuario selecciona el botón aceptar.
4. El sistema valida los datos ingresados.
5. El sistema muestra un mensaje de éxito.

Flujos alternativos

- La nueva contraseña no coincide.

En el punto 4 del flujo básico, el sistema no encuentra correcto la nueva contraseña ingresada por el usuario. El sistema muestra el siguiente mensaje de error “El campo nueva contraseña debe ser igual a confirmar nueva contraseña”. El flujo regresa al punto 2.

- Contraseña incorrecta.

En el punto 4 del flujo básico, el sistema no encuentra correcto la antigua contraseña ingresada por el usuario. El sistema muestra el siguiente mensaje de error “Contraseña incorrecta”. El flujo regresa al punto 2.

Precondiciones

Ingreso al sistema

El usuario debe haberse autenticado para ingresar a la aplicación (Ver Caso de Uso Realizar Login).

Post condiciones

Resultado

Se actualizara la contraseña del usuario.

Gestionar cuenta

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Gestionar Cuenta
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Gestionar Cuenta.	

Breve descripción

Este caso de uso permite realizar un mantenimiento de las cuentas de usuario.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona la opción gestionar cuenta, en el módulo **SEGURIDAD**.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz **GESTIONAR CUENTA**. En la interfaz se lista las cuentas de usuario del personal, los datos: código de usuario, nombre y apellidos, usuario, rol y fecha de registro. También hay un campo de acciones donde se encuentra los botones: editar, eliminar y estado.
 - a. Si el administrador del sistema selecciona Editar.
2. Ir al sub flujo Editar Usuario.
 - a. Si el administrador del sistema selecciona Eliminar.
3. Ir al sub flujo Eliminar Usuario.
4. Si el administrador del sistema selecciona Estado.
5. Ir al sub flujo Estado.
6. El administrador del sistema elige cerrar y termina el caso de uso del sistema.

Sub flujo editar usuario

1. El sistema muestra la interfaz **EDITAR USUARIO**.

En la interfaz se muestra un formulario con los campos nueva clave, confirmar nueva clave y el rol del usuario que previamente fue registrado.

2. El Administrador del sistema selecciona el campo que necesita modificar y presiona el botón guardar.

3. El sistema valida los datos que fueron editados, guarda los cambios y cierra la interfaz de EDITAR USUARIO y direcciona a la interfaz GESTIONAR CUENTA.

4. El sistema muestra un mensaje de éxito “El registro fue actualizado correctamente”.

Sub flujo eliminar usuario

- El sistema muestra un mensaje de confirmación “¿Esta seguro que desea eliminar el registro?”.
- El administrador de sistema confirma.
- El sistema eliminar el registro de alquiler.

Flujos alternativos

No aplica.

Precondiciones

Ingreso al sistema

El administrador de sistema debe haberse autenticado para ingresar a la aplicación (Ver Caso de Uso Realizar Login).

Post condiciones

Resultado

Realizara un mantenimiento en las cuentas de los usuarios.

Modificar Perfil

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Modificar Perfil
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Modificar Perfil.	

Breve descripción

Este caso de uso permite actualizar el perfil de la cuenta del usuario.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona la opción modificar perfil en la interfaz **MI CUENTA**.

Flujo básico

1. En la interfaz se muestra el formulario de registro de usuario lleno con los datos previamente registrado también se muestra un botón de actualizar.
2. El usuario modifica los datos que desea modificar.
3. El usuario selecciona el botón actualizar.
4. El sistema valida los datos ingresados.
5. El sistema muestra un mensaje de éxito.

Flujos alternativos

- Datos incorrectos.

En el punto 4 del flujo básico, el sistema encuentra un error en los datos ingresados, muestra un mensaje de error “Datos incorrectos” y realiza un focus al campo.

Precondiciones

Ingreso al sistema

El usuario debe haberse autenticado para ingresar a la aplicación (Ver Caso de Uso Realizar Login).

Post condiciones

Resultado

Se actualizara el perfil del usuario.

Realizar Login

Cyber Park Soft.
Especificación del Caso de Uso: Realizar Login
Versión 1.0

Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/10/2012	1.0	Elaboración Especificación del Caso de Uso: Realizar Login.	

Breve descripción

Este caso de uso permite autenticarse en el sistema para realizar cualquier operación.

Flujo de evento

Evento disparador.- El caso de uso comienza cuando el usuario ingresa su correo y clave en la interfaz login que se encuentra en la interfaz principal del sistema web. El caso de uso termina cuando el usuario se autentifica.

Flujo básico

1. El sistema muestra la interfaz de LOGIN. En la interfaz se muestra los campos correo y contraseña también se muestra un botón de ingreso.
2. El usuario ingresa su correo y contraseña.
3. El usuario selecciona el botón ingresar.
4. El sistema valida las credenciales del usuario.
5. El sistema muestra un mensaje de bienvenida.

Flujos alternativos

- Datos incorrectos.

En el punto 4 del flujo básico el sistema no encuentra correcto las credenciales que el usuario ingreso.

El sistema muestra el siguiente mensaje de error “Datos Incorrectos” El flujo regresa al punto 2.

Precondiciones

Cuenta creada

Especificación de Requisitos de Software

Introducción

Propósito

El propósito del SRS es realizar una descripción externa del sistema, y todos los factores que intervienen en el diseño del mismo incluyendo a los factores no funcionales; para así de esta forma obtener una descripción detallada de los requerimientos del software, también proporciona a los desarrolladores del proyecto un mejor entendimiento de los requisitos del sistema.

Alcance

El presente documento sirve para describir a los diferentes componentes de software utilizados para el desarrollo del sistema.

Referencia

- Visión
- RUP
- Entrevistas a los Stakeholders
- Especificaciones Suplementarias

Requerimientos Funcionales

Casos de uso

Registrar cliente

Realizar login al sistema

Consultar catálogo

Actualizar perfil del cliente

Cambiar contraseña del cliente

Consultar cliente

Registrar contrato

Registrar alquiler de juegos

Registrar informe técnico

Seleccionar juego para el alquiler

Consultar registro de alquiler

Consultar contrato

Asignar técnico

Requerimientos no funcionales

Usabilidad

- El aspecto de la interfaz gráfica del sistema facilitará su empleo a usuarios sin entrenamiento especializado.
- En caso de error del usuario el sistema informará el mensaje del error y la solución.

Confiabilidad

- El sistema debe estar disponible 24x7x52 días al año.
- El tiempo promedio entre fallas (MTBF) del sistema será de 20 días
- La duración promedio de una reparación (MTTR) del sistema no debe ser mayor de 30 minutos.
- El sistema estará disponible al 95% entre las 8:00 AM y las 6:00 PM.

Rendimiento

- Durante el proceso de la generación de alquiler el sistema permitirá el acceso concurrente de 5 usuarios como promedio.
- El tiempo de respuesta promedio del sistema para las operaciones involucradas en el proceso de alquiler es de 5 segundos.
- El 95% de las transacciones del sistema no deben exceder los 5 segundos.
- El sistema debe soportar un promedio de 50 transacciones por minuto.

Suportabilidad

- El sistema será compatible con Windows XP y Windows 7.
- El sistema permitirá a un usuario su instalación sin entrenamiento previo.
- El tiempo máximo para corregir una falla será una semana.
- El sistema debe incluir un mecanismo que permita su actualización automática sin la intervención del usuario.

Consideraciones de diseño

- El sistema debe alinearse con los sistemas de la corporación y tener una disposición acorde con la información mostrada en dichos sistemas.

- El sistema debe operar en cualquier computador personal con procesador Pentium IV o superior, 512 Mb de memoria RAM y disco duro de 20 Gb.
- La tecnología a utilizar será .Net y PHP.
- La arquitectura lógica del sistema deberá ser considerada en tres capas.
- El motor de base de datos deberá ser MySQL como principal.
- Al existir un fallo en el sistema, el tiempo de restauración máximo será de 10 minutos (en estado aceptable) para ponerse en marcha.

Componentes adquiridos

No aplica a este proyecto

Interfaces

- Interfaces de Usuario

El diseño de la interfaz gráfica del sistema se alineará al estándar definido en la empresa para las aplicaciones de escritorio.

Los reportes mostrarán el logotipo y nombre de la empresa Cyber Park S.A.C.

- Interfaces de Hardware

No aplica a este proyecto

- Interfaces de Software

No aplica a este proyecto

- Interfaces de comunicaciones

No aplica a este proyecto

Licenciamiento

No aplica a este proyecto

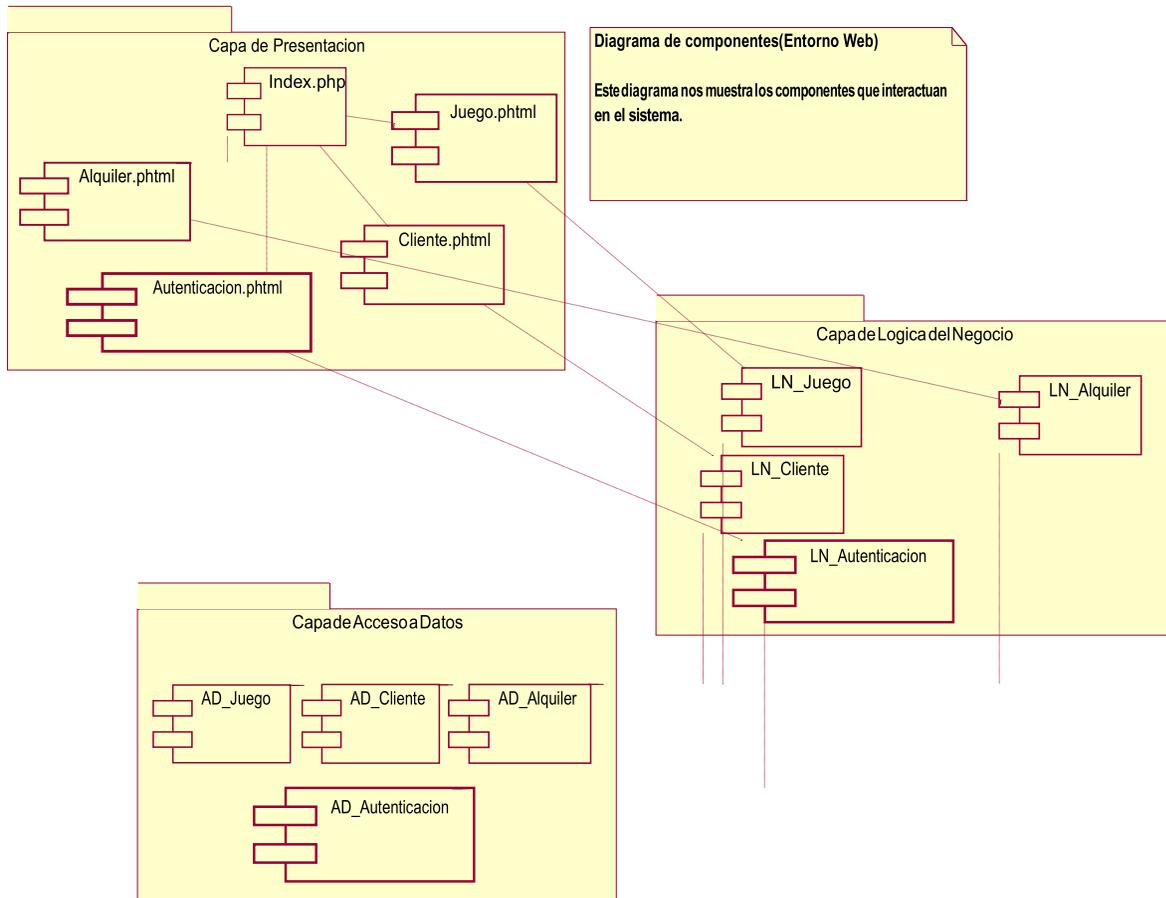
Requerimientos Legales, Copyright y otros

No aplica a este proyecto

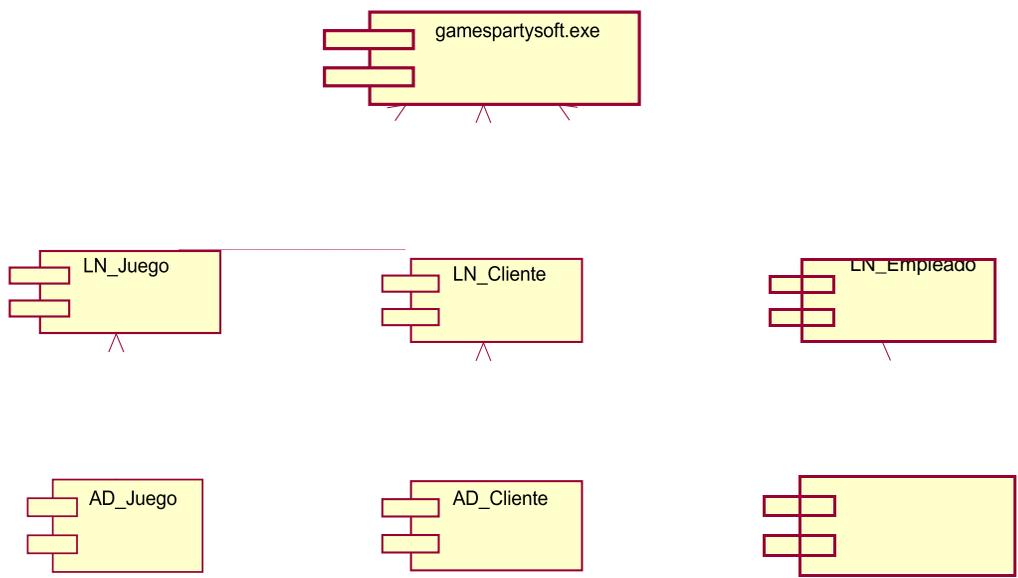
Estándares aplicables

No aplica a este proyecto

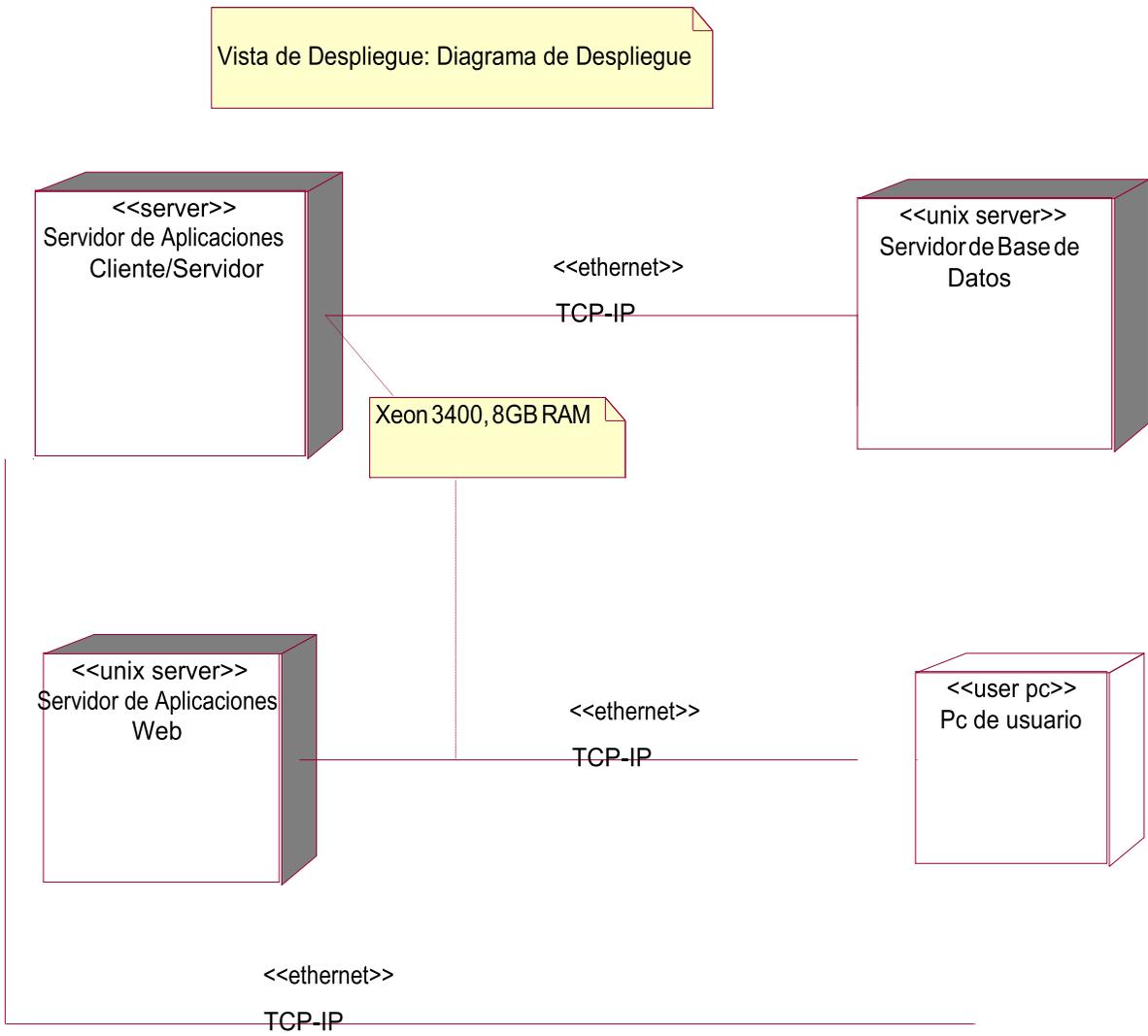
Vista de componentes



Vista de Componentes: Diagrama de componentes



Vista de Despliegue



2.4. PROGRAMADOR

2.4.1. ESTANDAR GENERAL DE NOMENCLATURA

SISTEMA DE ALQUILER DE JUEGOS

ESTÁNDARES GENERALES DE NOMENCLATURA

Preparado por : Raúl Mendoza
Autor : Cyber Park
Fecha Creación : 20/03/2013
Última Actualización : 20/03/2013
Versión : 1.0

Control de cambios

Fecha	Autor	Versión	Comentario
20/03/2013	Raúl Mendoza	1.0	Versión inicial

Objetivo

Definir los lineamientos generales de los estándares de nomenclatura en todos los sistemas de **Cyber Park**. Este documento contribuye tanto en la calidad, facilidad de entendimiento y facilidad en el mantenimiento de los programas.

Alcance

Estos lineamientos se aplican a todos los sistemas de **Cyber Park** y a los de Proveedores Externos. En este documento se definen las nomenclaturas principales de acuerdo al negocio.

Estándar general de nomenclatura

Al nombrar cualquier tipo de objeto (archivos, subprogramas, variables, etc.) en cualquier capa debemos usar siempre los términos que se han establecido para cada uno de los objetos del negocio:

Variables

Fecha de inicio fInicio

Fecha de fin fFin

Tiempo de alquiler tAlquiler

Cantidad cant

Formularios

Formulario Detalle fDetalle

Formulario Login fLogin

Formulario Usuario fUsuario

Formulario Cambiar Clave fCambiarClave

Modelos

Modelo Ubigeo mUbigeo

Modelo Alquiler mAlquiler

Modelo Pago mPago

Modelo Usuario mUsuario

Modelo Servicio mServicio

Modelo Instalación mInstalacion

Modelo Producto mProducto

Modelo Usuario mUsuario

Para el modelado de datos se han definido bajo el formato CamelCased.

Nombre nombre

Apellido Paterno apePaterno

Apellido Materno apeMaterno

Cantidad cantidad

Numero de Documento numDocumeento

Fecha de Nacimiento	fecNacimiento
Email	email
Clave	clave
Teléfono	telefono
Teléfono Móvil	telMovil
Ruc	ruc
Dirección de Empresa	dirEmpresa
Fecha de Registro	fecRegistro
Dirección de Instalación	dirInstalacion
Hora de Instalación	horInstalacion
Informe	informe
Detalle de Juego	detJuego
Categoría	categoria
Sub Categoría	subCategoria

Como norma general se usará siempre el idioma castellano para nombrar cualquier tipo de objeto en cualquiera de las capas.

2.4.2. LISTA DE COMPROBACION

Glosario de términos

Ítem	Validación
Cada término debe tener una definición clara y concisa	SI
Cada término de glosario debe estar incluido en alguna parte de los productos de trabajo de los requisitos	SI
Los términos se utilizan de forma coherente en los productos de trabajo de los requisitos.	SI
Un término representa lo mismo en todos los productos de trabajo de los requisitos	SI

Casos de uso

Ítem	Validación
¿Cada Caso de uso concreto está relacionado con un actor por lo menos?	SI
Cada Caso de uso es independiente de los demás	SI
¿Tienen los Casos de uso nombres exclusivos, intuitivos y descriptivos de forma que no puedan confundirse en un estadio posterior?	SI
¿Entienden los clientes y los usuarios por igual los nombres y las descripciones de los Casos de uso?	SI
¿Satisface el Caso de uso todos los requisitos?	SI
¿Se ajusta la secuencia de comunicación entre el actor y el Caso de uso con las expectativas del usuario?	SI
¿Están claras la forma y el momento en se inicia y termina el flujo de sucesos del Caso de uso?	SI
¿Se ha modelado adecuadamente el su flujo de un Caso de uso?	SI
¿Queda claro quién desea llevar a cabo un Caso de uso?	SI
¿Está clara la finalidad del Caso de uso?	SI
¿Están claras las interacciones del actor y la información que se intercambia?	SI
¿Proporciona la breve descripción una imagen real del Caso de uso?	SI

REFERENCIAS

Libros

Libro en versión electrónica

KENNETH E. KENDALL y JULIE E. KENDALL (2005). Análisis y diseño de Sistemas Sexta Edición Recuperado de <https://luiscastellanos.files.wordpress.com/2014/02/analisis-y-disenio-de-sistemas-kendall-kendall.pdf>

Material electrónico

Blog

Modelo v2 (2009). *Título del post Grupako´s Blog* Recuperado de <https://grupako.wordpress.com/casos-de-uso/>