

# PIS 2014 Grupo 10

## Documento de Diseño del Prototipo

### Versión 1.1

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/09/2014	1.0	Creación del documento.	Pablo Da Silva, Leticia Vaz.
07/09/2014	1.1	Revisión y Verificación del Documento.	Gonzalo Sintas.

**Contenido:**

1.      Introducción
  - 1.1.    Propósito
  - 1.2.    Alcance
  - 1.3.    Referencias
  - 1.4.    Visión general
2.      Diseño de casos de uso
  - 2.1.    Diagramas de casos de uso
  - 2.2.    Capas de la arquitectura
    - 2.2.1.    Presentación
    - 2.2.2.    Lógica
    - 2.2.3.    Acceso a datos
  - 2.3.    Diseño de Login
    - 2.3.1.    Diagrama de Secuencia
    - 2.3.2.    Descripción
  - 2.4.    Diseño de Take Picture
    - 2.4.1.    Diagrama de Interacción
    - 2.4.2.    Descripción

# 1. Introducción

## 1.1. Propósito

El presente documento tiene como objetivo detallar el diseño del prototipo del sistema. La audiencia son los implementadores del proyecto.

## 1.2. Alcance

Este documento depende fuertemente de los siguientes entregables:

- Especificación de Requerimientos para el Prototipo
- Modelo de Casos de Uso

Dependen de este documento en la presente fase:

- Prototipo

## 1.3. Referencias

Documento de Requerimientos para el prototipo

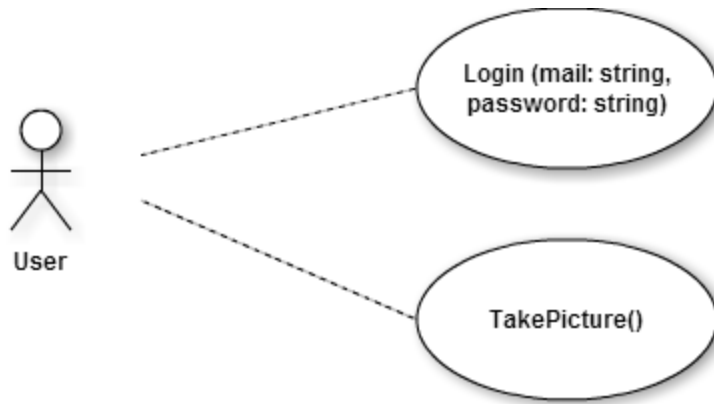
## 1.4. Visión general

El prototipo pretende mitigar el riesgo del desconocimiento de las tecnologías propuestas por el cliente. Además se dará una visión de la arquitectura del mismo que será parte del producto final y tendremos una estimación más aproximada de la implementación de los requerimientos finales y el alcance del mismo.

Nos enfocaremos en los conceptos básicos del sistema, dando una base para el producto final. Éstos son el login integrado a Facebook, y la utilización de la cámara del dispositivo.

## 2. Diseño de casos de uso

### 2.1. Diagramas de casos de uso



### 2.2. Capas de la arquitectura

#### 2.2.1. Presentación

La capa Presentación contiene los subsistemas responsables de realizar la interacción con el usuario así como de manejar la comunicación remota o local con la capa lógica.

Se comporta como la Vista del sistema.

Se utiliza el complemento Silverlight.

#### 2.2.2. Lógica

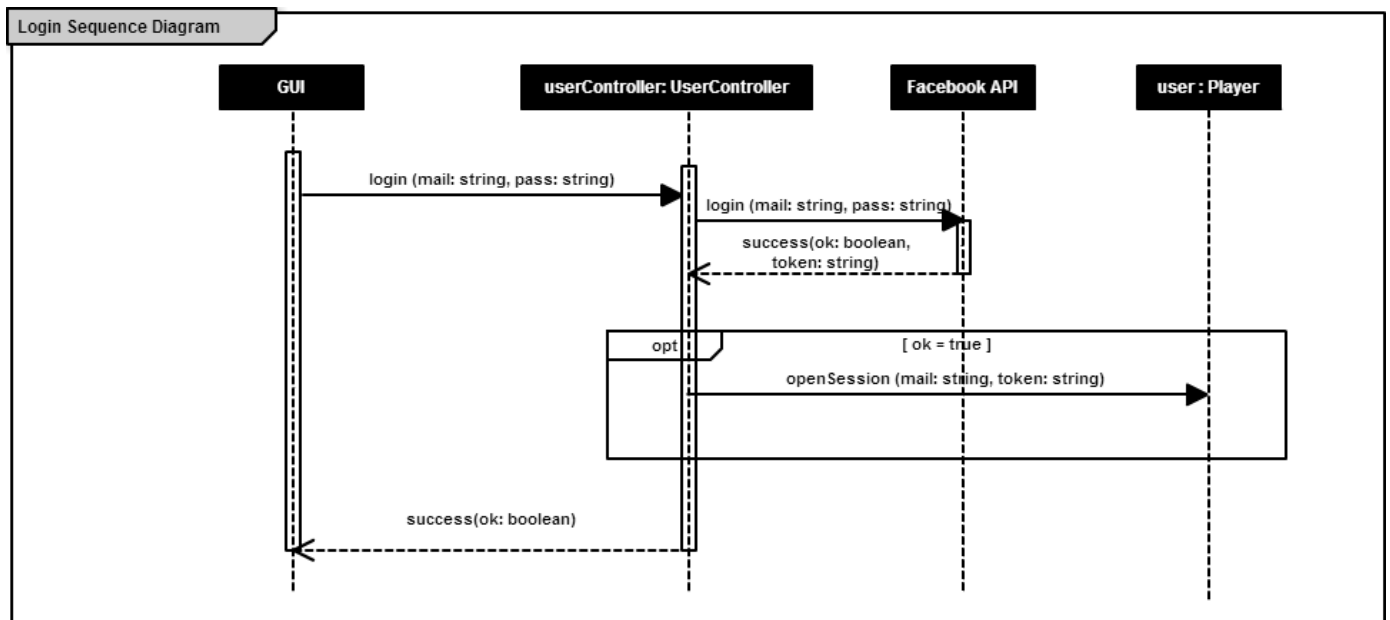
La capa Lógica contiene los subsistemas responsables de la lógica del sistema, se encarga de controlar el flujo de la información.

#### 2.2.3. Acceso a datos

La capa de acceso a datos no se implementará para el prototipo ya que no se utilizará una base de datos.

## 2.3. Diseño de Login

### 2.3.1. Diagrama de Secuencia

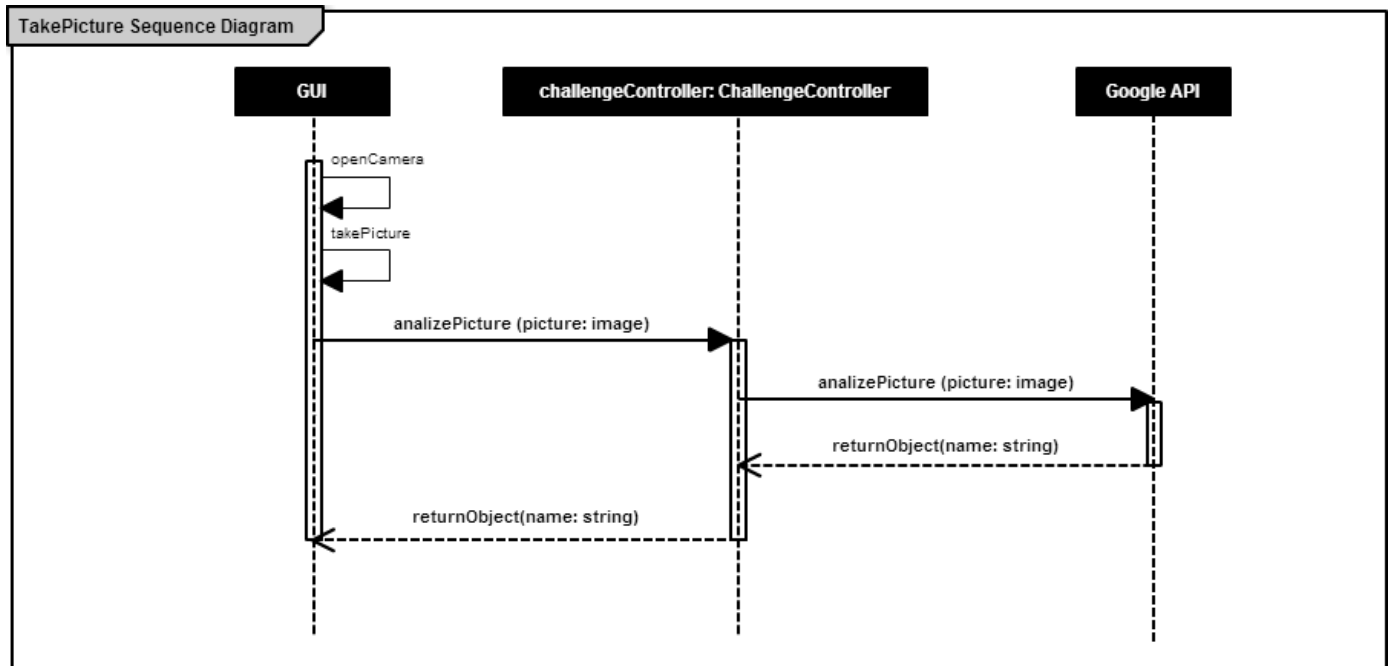


### 2.3.2. Descripción

El caso de uso comienza cuando un usuario registrado en Facebook desea acceder a la aplicación. El usuario ingresa su dirección de correo asociada a facebook y su contraseña correspondiente. El sistema recibe la consulta y si la autenticación con Facebook es correcta, ingresa a la aplicación. De lo contrario despliega un mensaje de error.

## 2.4. Diseño de Take Picture

### 2.4.1. Diagrama de Interacción



### 2.4.2. Descripción

El caso de uso comienza cuando el sistema le exige al usuario utilizar la cámara de su smartphone para tomarle una fotografía a un objeto específico. El usuario toma una fotografía, el sistema recibe la información y despliega en pantalla la descripción del objeto capturado.

Obs: este caso de uso sólo se implementará en la plataforma Android ya que por ahora no contamos con un teléfono con sistema operativo Windows Phone y el emulador de Windows Phone 7 no soporta el uso de la cámara.