

Sistema de Administración de Farmacias

Modelo de Diseño

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
14/09/2014	1.0	Versión Inicial	Guillermo López
14/09/2014	1.0	Revisión.	SQA

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. PROPÓSITO	3
1.2. ALCANCE	3
1.3. DEFINICIONES, SIGLAS Y ABREVIATURAS.	3
1.4. REFERENCIAS	3
1.5. VISIÓN GENERAL.....	3
2. DISEÑO DE CASOS DE USO	4
2.1. DISEÑO DEL CASO DE USO INICIAR SESIÓN	4
2.1.1. <i>Diagrama de paquetes</i>	4
2.1.2. <i>Diagrama de Interacción</i>	4
2.2. DISEÑO DEL CASO DE USO BUSCAR PRODUCTO.....	4
2.2.1. <i>Diagrama de paquetes</i>	4
2.3. DIAGRAMA DE INTERACCIÓN	4
2.4. DISEÑO DEL CASO DE USO VER INFORMACIÓN PRODUCTO.....	5
2.4.1. <i>Diagrama de paquetes</i>	5
2.4.2. <i>Diagrama de Interacción</i>	5
2.5. DISEÑO DEL CASO DE USO VER ACTUALIZAR PRECIOS Y STOCK	5
2.5.1. <i>Diagrama de paquetes</i>	5
2.5.2. <i>Diagrama de Interacción</i>	6
2.6. DISEÑO DEL CASO DE USO AJUSTAR STOCK.....	6
2.6.1. <i>Diagrama de paquetes</i>	6
2.6.2. <i>Diagrama de Interacción</i>	6
2.7. DISEÑO DEL CASO DE USO REALIZAR FACTURA	7
2.7.1. <i>Diagrama de paquetes</i>	7
2.7.2. <i>Diagrama de Interacción</i>	7
3. DISEÑO DE OBJETOS	8
3.1. [OBJETO N]	8
4. DISEÑO DE SUBSISTEMAS	8
4.1. SUBSISTEMAS ESPECÍFICOS	8
4.1.1. <i>[Nombre del Subsistema Específico 1]</i>	8
4.1.2. <i>[Nombre del Subsistema Específico 2]</i>	9
4.2. SUBSISTEMAS DE SOPORTE	9
4.2.1. <i>[Nombre del Subsistema de soporte 1]</i>	9
4.2.2. <i>[Subsistema de soporte 2]</i>	9
5. REVISIÓN DE LA INTERFAZ DE USUARIO.....	9
5.1. FORMATOS INDIVIDUALES DE INTERFAZ DE PANTALLA	10
5.2. CONTROLES Y ELEMENTOS DE DISEÑO DE INTERFAZ DE PANTALLA	10
5.3. FORMA DE NAVEGACIÓN DE INTERFAZ DE PANTALLA	10
5.4. FORMATOS DE IMPRESIÓN.....	10

1. Introducción

Este documento describe un primer diseño del sistema. Se describen los aspectos de diseño necesarios para llevar a cabo la implementación de los primeros casos de uso. A medida que el proyecto avance se irán agregando nuevos elementos al documento.

1.1. Propósito

El propósito de este documento es presentar el diseño del sistema a desarrollar y brindar a los implementadores una base para el desempeño de su tarea.

1.2. Alcance

Este documento debe ser utilizado por el grupo de implementadores para la construcción del sistema. De igual modo se irá adaptando de acuerdo a los cambios que vayan surgiendo a lo largo del proyecto.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.

Referirse a Glosario.

1.4. Referencias

- Especificación de Requerimientos [v2.1]
- Modelo de Casos de Uso [v2.0]
- Glosario [v1.2]
- Descripción de la Arquitectura [v1.3]

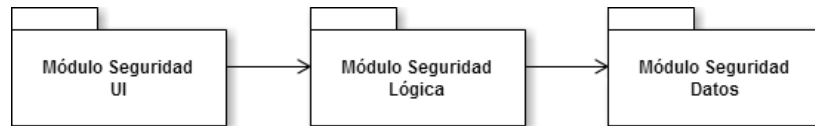
1.5. Visión general

Se presenta una un bosquejo de los casos de uso planificados para la primera iteración de la fase de elaboración. Posteriormente se completaran las demás secciones del documento.

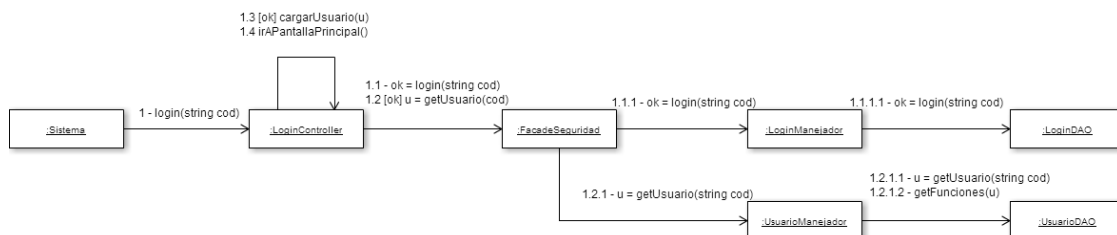
2. Diseño de Casos de Uso

2.1. Diseño del Caso de Uso Iniciar Sesión

2.1.1. Diagrama de paquetes

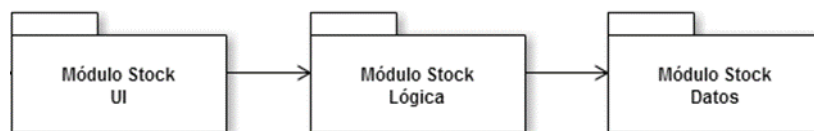


2.1.2. Diagrama de Interacción



2.2. Diseño del Caso de Uso Buscar Producto

2.2.1. Diagrama de paquetes

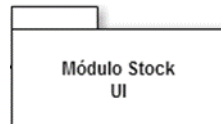


2.3. Diagrama de Interacción

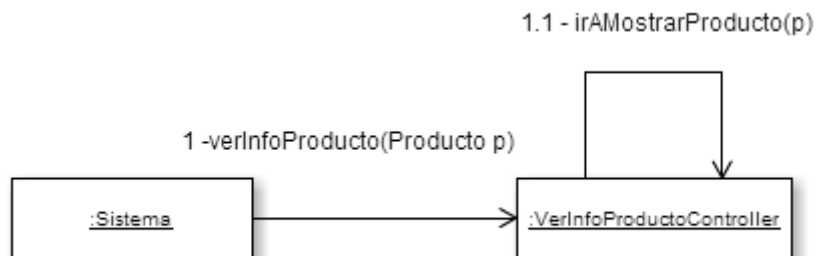


2.4. Diseño del Caso de Uso Ver Información Producto

2.4.1. Diagrama de paquetes

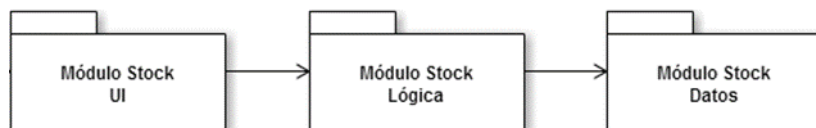


2.4.2. Diagrama de Interacción

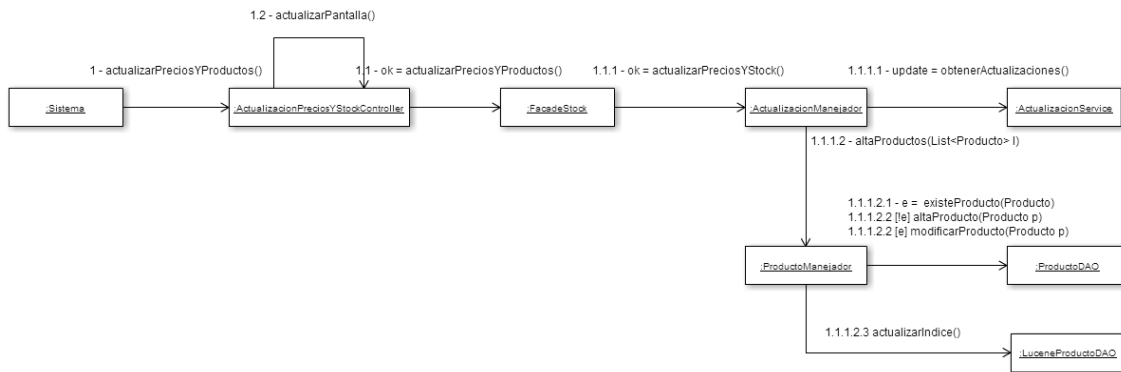


2.5. Diseño del Caso de Uso Ver Actualizar Precios y Stock

2.5.1. Diagrama de paquetes

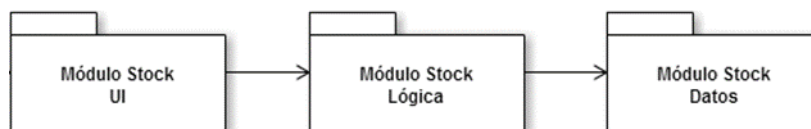


2.5.2. Diagrama de Interacción

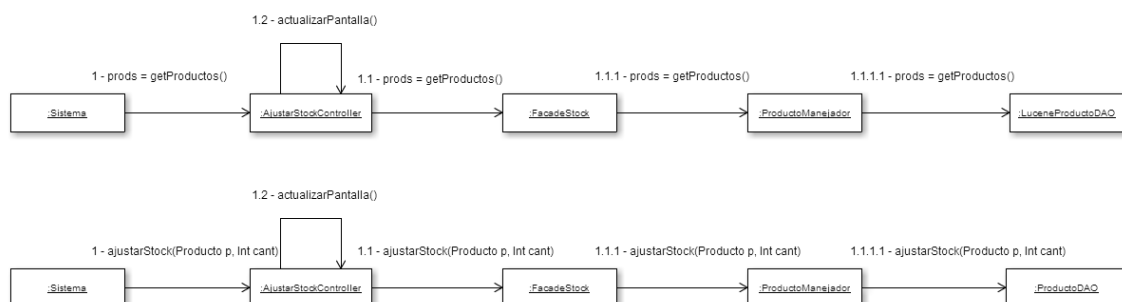


2.6. Diseño del Caso de Uso Ajustar Stock

2.6.1. Diagrama de paquetes

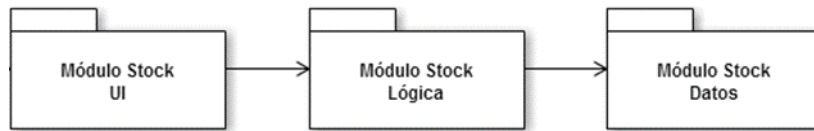


2.6.2. Diagrama de Interacción

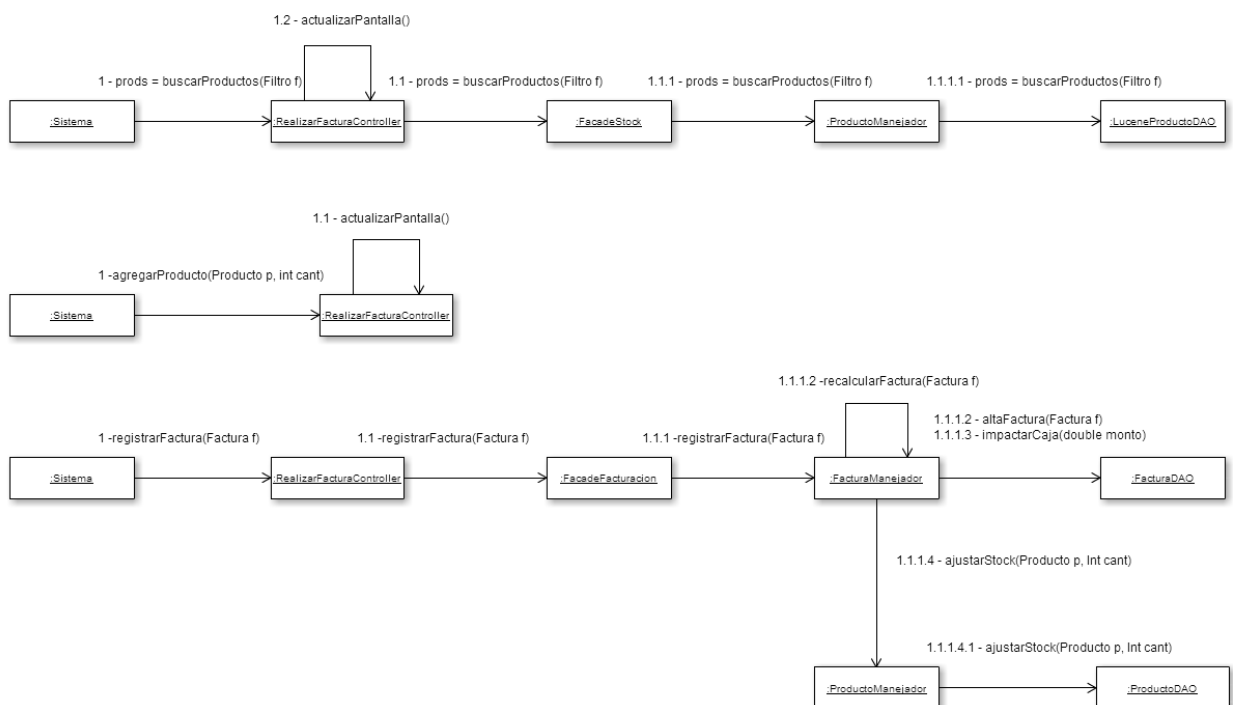


2.7. Diseño del Caso de Uso Realizar Factura

2.7.1. Diagrama de paquetes



2.7.2. Diagrama de Interacción



3. Diseño de Objetos

3.1. [Objeto N]

4. Diseño de Subsistemas

4.1. Subsistemas Específicos

4.1.1. [Nombre del Subsistema Específico 1]

Propósito

[Descripción de por qué el subsistema existe. Este atributo debe dar la razón de la creación del subsistema. Como ser la funcionalidad específica y los requerimientos de performance por los cuales fue creado. También describe requerimientos especiales que se deben lograr con él que no están incluidos en la especificación de requerimientos del software.]

Función

[Declara qué hace el subsistema. Establece la transformación aplicada a las entradas del subsistema para producir la salida deseada.]

Subordinados

[Se identifican los objetos de diseño y subsistemas de diseño que componen el subsistema que se describe.]

Se propone representar esta información con un diagrama de paquetes.]

Dependencias

[Descripción de la relación de este subsistema con otros subsistemas de diseño. Identifica los usos o la necesidad de presencia de la relación para un subsistema. Describe la naturaleza de cada interacción incluyendo características como tiempo y condiciones de la interacción. Estas interacciones pueden involucrar la iniciación, orden de ejecución, datos compartidos, creación, duplicación, uso o almacenamiento.]

Se propone representar esta información con una tabla de dependencias.]

Subsistema del que depende	Naturaleza de interacción	Características
[Identificación del subsistema del que depende]	[Condiciones para que se realice la interacción]	[Características de la interacción, como ser, pasaje de parámetros, mensajes, datos compartidos, etc.]

Recursos

[Identifica y describe a todos los recursos externos al diseño que necesita el subsistema para realizar su función. Se deben especificar las reglas de interacción y métodos para usar el recurso.]

Este atributo brinda información sobre elementos como dispositivos físicos (impresoras, particiones de disco, bancos de memoria), servicios de software (librerías, servicios del sistema operativo), y recursos de procesamiento (ciclos de CPU, ubicación de memoria, buffers).

Se deben describir características de uso como el tiempo de proceso al cual se debe adquirir el recurso e incluir la cantidad de tiempo de uso. Debe incluir

también la identificación de capacidad potencial y facilidades de manejo del recurso.]

Interfases

[Descripción de cómo los otros subsistemas interactúan con éste. Describe los métodos de interacción y las reglas que gobiernan éstas interacciones. Los métodos de interacción incluyen los mecanismos para invocar o interrumpir al subsistema, para comunicarse a través de parámetros, áreas comunes de información o mensajes, y para acceso directo a información interna. Las reglas que gobiernan la interacción incluyen el protocolo de comunicaciones, formato de la información, valores aceptables, y el significado de cada valor.

Este atributo también debe dar una descripción de los rangos de entrada, el significado de entradas y salidas, el tipo y formato de cada entrada y salida, y los códigos de error de salida. Se propone representar esta información con una lista del tipo:]

Interacción	Método de interacción	Reglas de la interacción
[Objeto que implementa la interacción]		

4.1.2. [Nombre del Subsistema Específico 2]

...

4.2. Subsistemas de Soporte

4.2.1. [Nombre del Subsistema de soporte 1]

Propósito

Función

Subordinados

Dependencias

Recursos

Interfases

4.2.2. [Subsistema de soporte 2]

...

5. Revisión de la Interfaz de Usuario

[En esta sección se realiza el diseño detallado del comportamiento de la interfaz de usuario a partir de la especificación de requerimientos y, en caso que existan, de las pautas para interfase de usuario, además debe estar de acuerdo con el entorno tecnológico definido. Si se hubiera realizado un prototipo de la interfaz de usuario, éste se tomaría como punto de partida para el diseño.

Además se incluyen las ventanas alternativas o elementos de diseño que han aparecido nuevos como consecuencia del diseño de realización de Casos de Uso.

Se revisa: la interfaz de usuario, la navegación entre ventanas, los elementos que forman cada interfaz, sus características, su disposición, y cómo se gestionan los eventos relacionados con los objetos.

En aquellos casos en los que se realicen modificaciones significativas sobre la interfaz de usuario, será conveniente la validación de la misma por parte del usuario, siendo opcional la realización de un nuevo prototipo.]

5.1. Formatos individuales de interfaz de pantalla

[Definir los formatos de los distintos tipos de pantallas.

En el caso de desarrollo con Genexus: Definir el formato general para cada tipo de objeto Genexus: Transaction, WorkPanel, WebPanel y/o para las pantallas más importantes del sistema.]

5.2. Controles y elementos de diseño de interfaz de pantalla

[Definir para los controles y elementos de diseño de interfaz de pantalla sus características, su disposición, y cómo se gestionan los eventos relacionados con ellos.]

5.3. Forma de navegación de interfaz de pantalla

[Indicar la forma de navegación dentro de las pantallas y entre las mismas.]

5.4. Formatos de impresión

[Definir los distintos tipos de formatos de impresión que se utilizarán en el sistema.

En el caso de desarrollo con Genexus: Definir el formato general para cada tipo de objeto Genexus que tenga como resultado una impresión: Report, Procedure y/o para los listados más importantes del sistema.]