

Anexo III: Especificación de diseño

Trabajo de Fin de Grado
INGENIERÍA INFORMÁTICA



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Julio de 2023

Autor

Francisco José Cruz Pérez

Tutores

André Felipe Sales Mendes

Héctor Sánchez San Blas

Índice de contenido

Introducción.....	1
1. Diagrama de clases	2
2. Diagramas de secuencia	3
2.1 Registro.....	3
2.2 Inicio de sesión.....	4
2.3 Cerrar sesión.....	5
2.4 Añadir artes marciales	6
2.5 Borrar artes marciales	7
2.6 Seleccionar arte marcial.....	8
2.7 Empezar ejercicio.....	9
2.8 Seleccionar ejercicio	10
2.9 Finalizar ejercicio.....	11
2.10 Reproducir vídeo	12
2.11 Seleccionar panel rutina.....	13
2.12 Seleccionar año	14
2.13 Seleccionar evento	15
2.13.1 Cargar más eventos	16
2.14 Seleccionar avatar	17
2.15 Actualizar avatar	18
2.16 Borrar avatar.....	19
2.17 Actualizar nombre de usuario.....	20
3. Vista de arquitectura	21
4. Bibliografía	22

Introducción

En este documento se tiene como objetivo recoger toda la fase de análisis de requisitos del proyecto a desarrollar.

La estructura del anexo será la siguiente:

- Diagrama de clases: permite describir la estructura del sistema mediante sus clases, con atributos y operaciones y las relaciones entre las mismas.
- Diagramas de secuencia: muestran la forma en que el grupo de objetos se comunican entre sí a lo largo del tiempo. Se realizarán los diagramas de secuencia de los casos de uso recogidos en el *Anexo II: Especificación de requisitos del software*.
- Vista de arquitectura: muestra la arquitectura del proyecto a partir de todo lo anterior.

1. Diagrama de clases

El diagrama de clases nos permite representar el modelo de dominio del sistema, compuesto por las clases, cuyos atributos, operaciones y relaciones es necesario gestionar.

En el diagrama se observan las clases *Ejercicio*, *Arte Marcial*, *Evento*, *Pelea*, *Peleador*, *Rutina*, *Ejercicio rutina* y *Usuario registrado*.

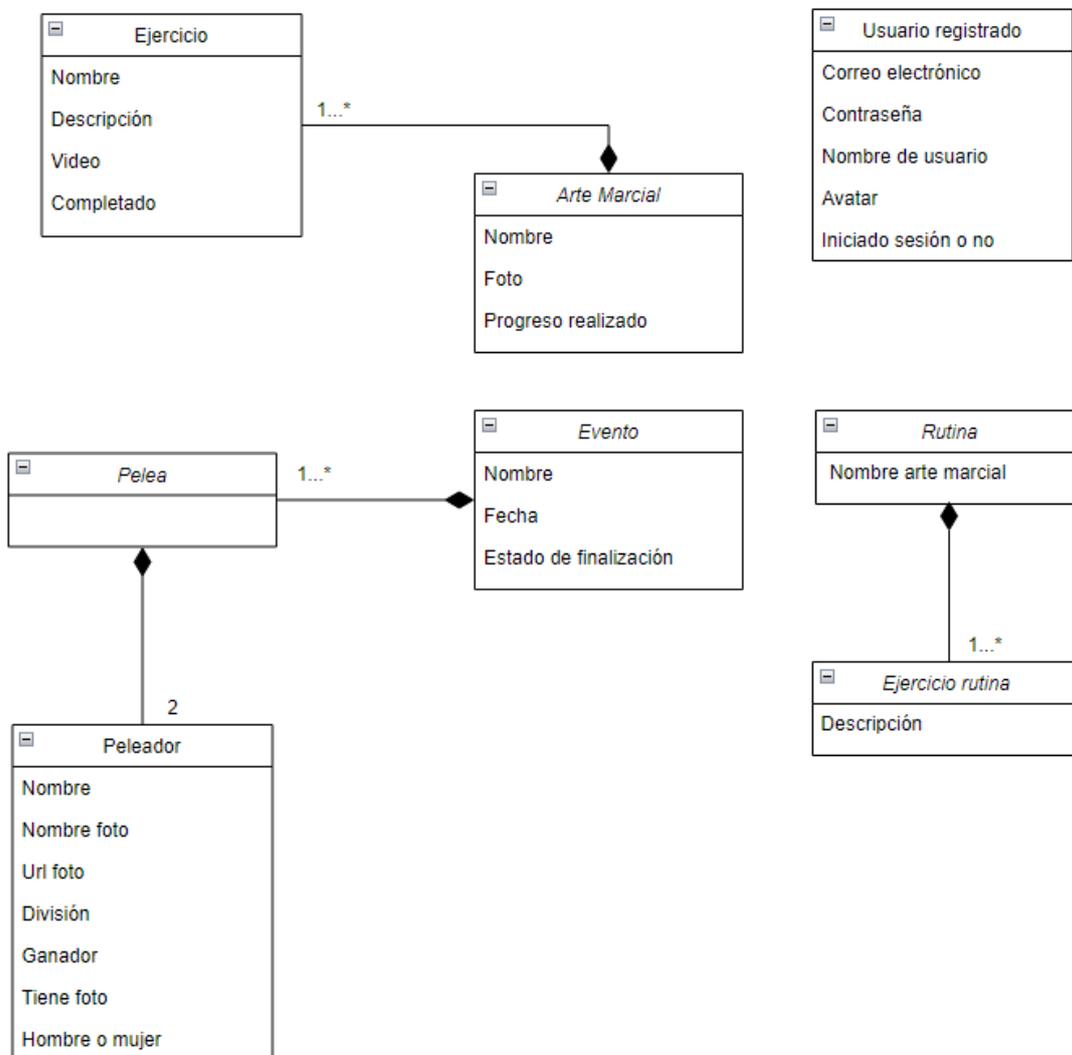


Figura 1: Diagrama de clases

2. Diagramas de secuencia

Permiten representar el intercambio de mensajes y las interacciones entre los objetos de cada uno de los paquetes en los que se encuentran cada caso de uso.

2.1 Registro

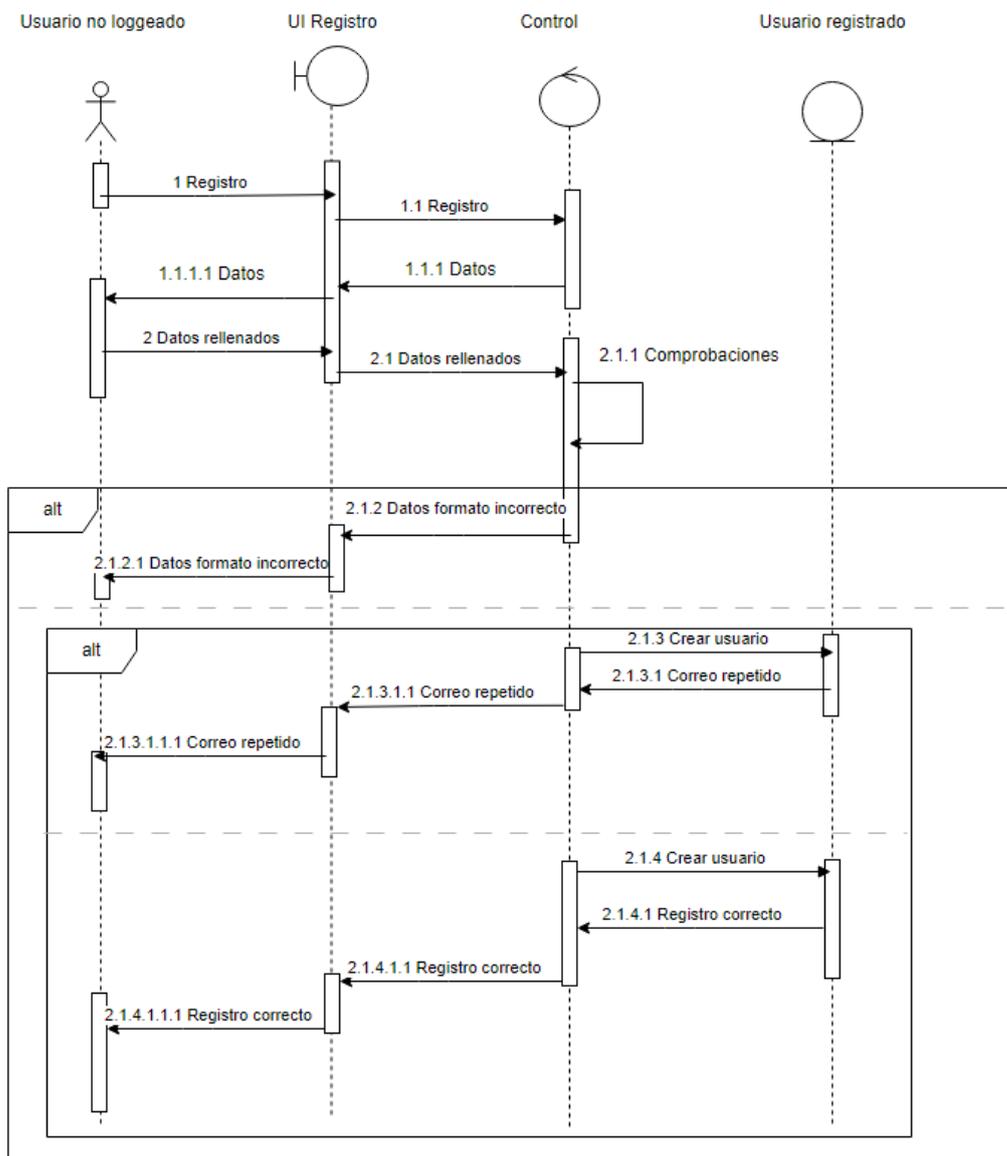


Figura 2: Diagrama de secuencia de Registro

2.2 Inicio de sesión

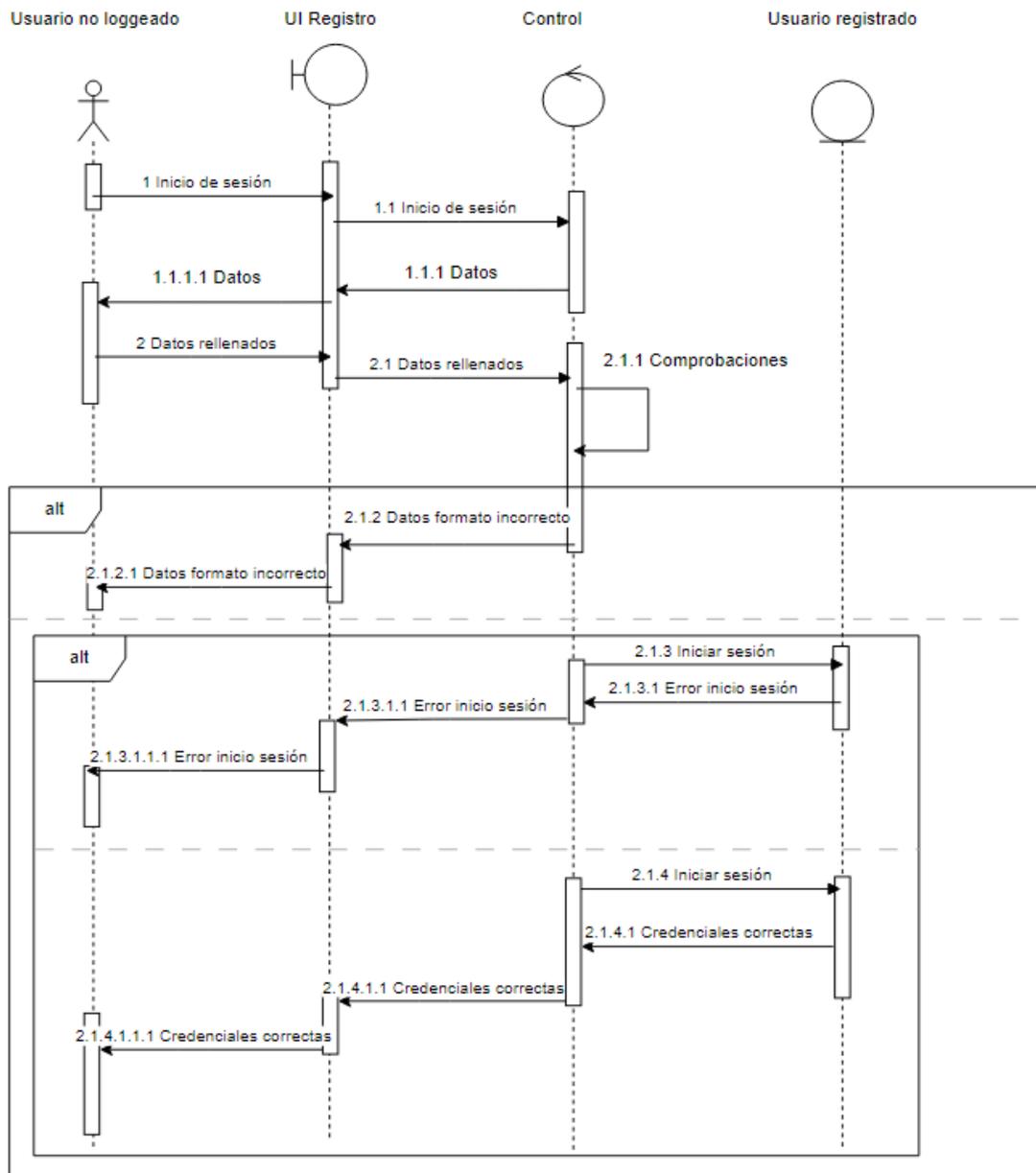


Figura 3: Diagrama de secuencia de Inicio de sesión

2.3 Cerrar sesión

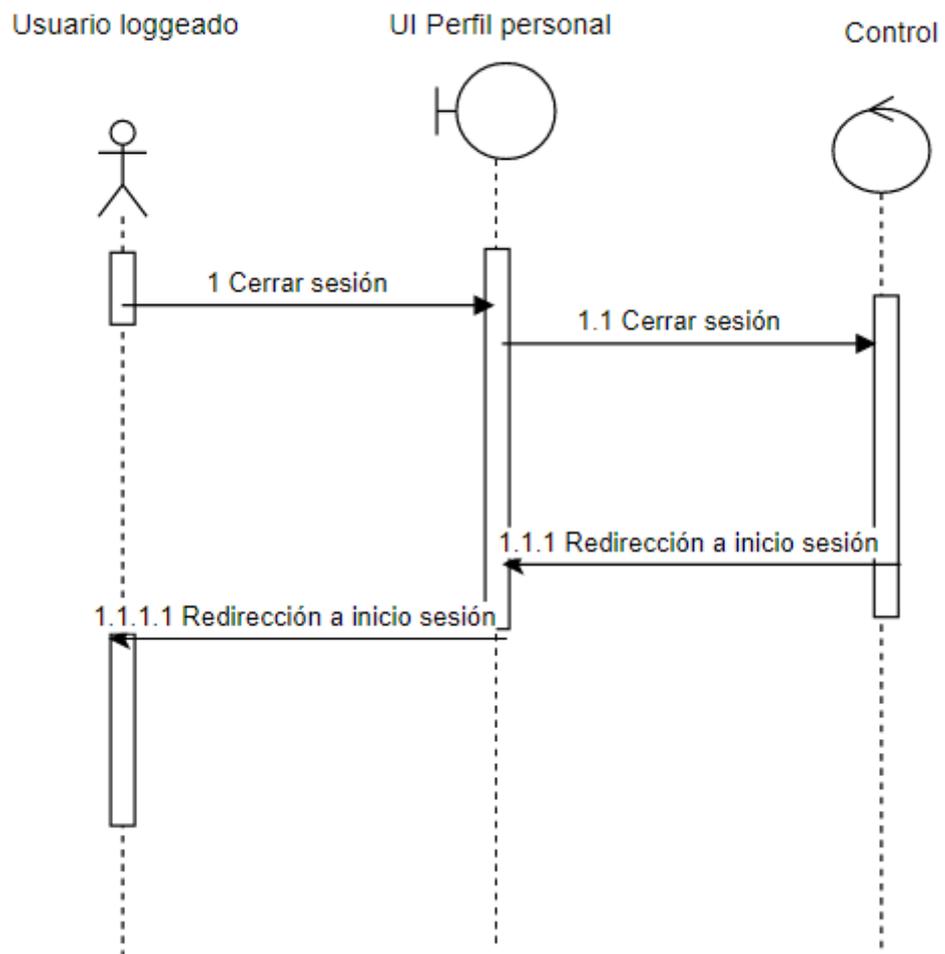


Figura 4: Diagrama de secuencia de Cerrar sesión

2.4 Añadir artes marciales

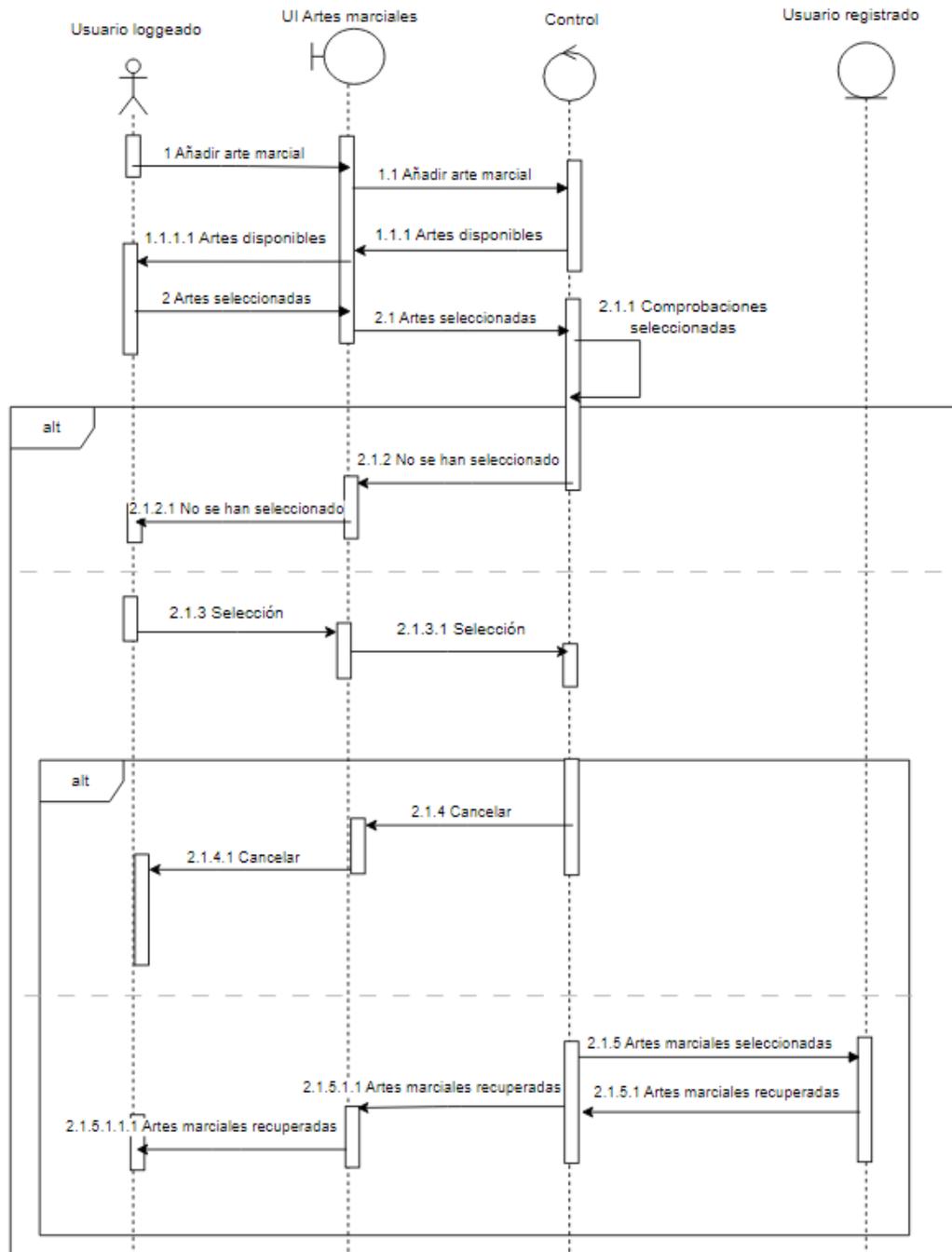


Figura 5: Diagrama de secuencia de Añadir artes marciales

2.5 Borrar artes marciales

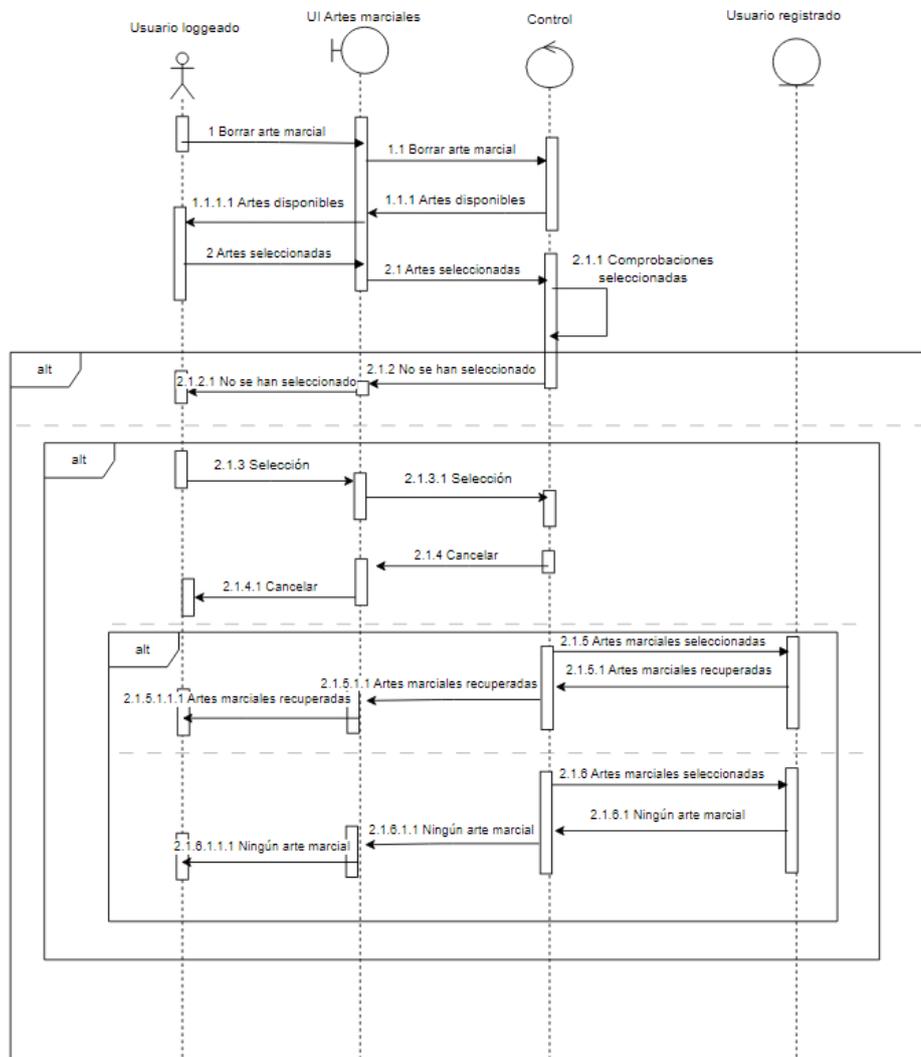


Figura 6: Diagrama de secuencia de Borrar artes marciales

2.6 Seleccionar arte marcial

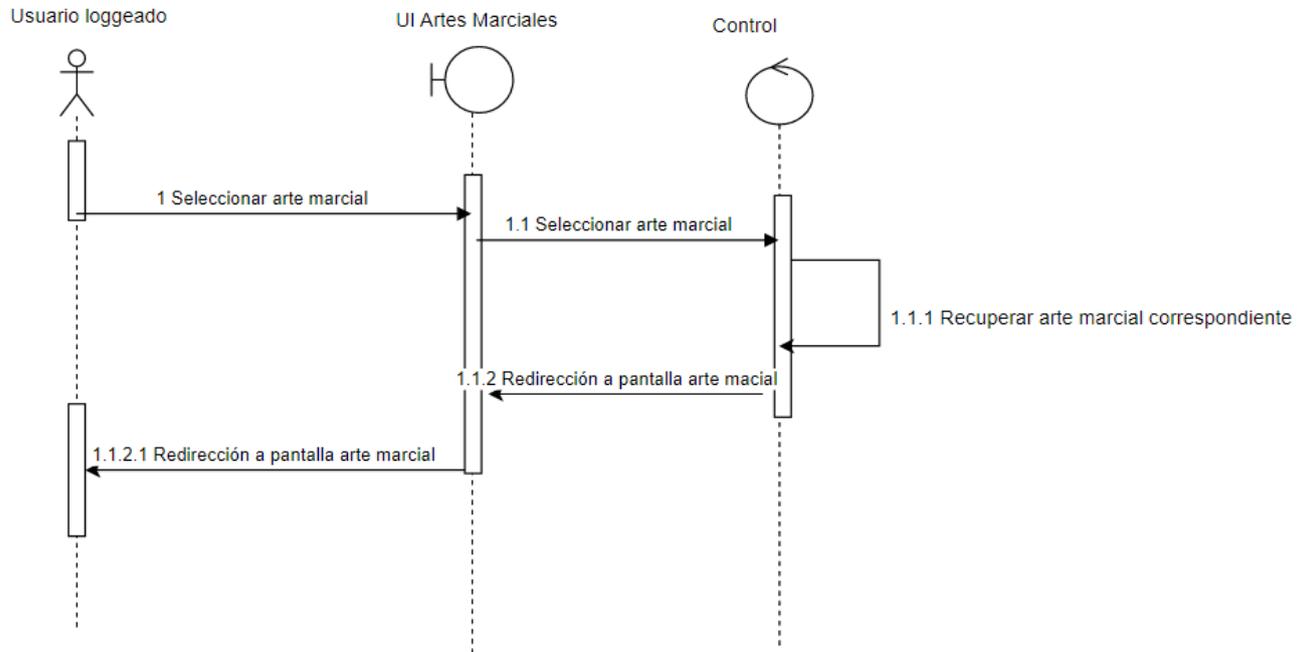


Figura 7: Diagrama de secuencia de Seleccionar arte marcial

2.7 Empezar ejercicio

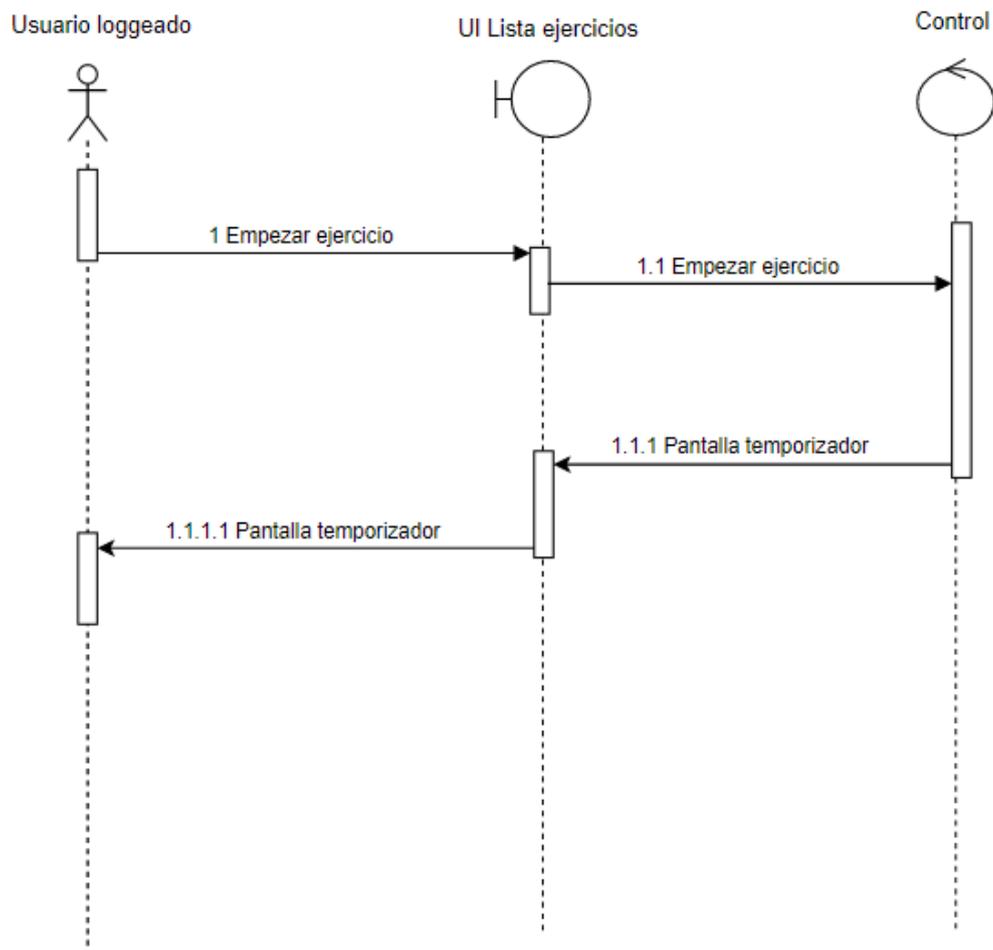


Figura 8: Diagrama de secuencia de Empezar ejercicio

2.8 Seleccionar ejercicio

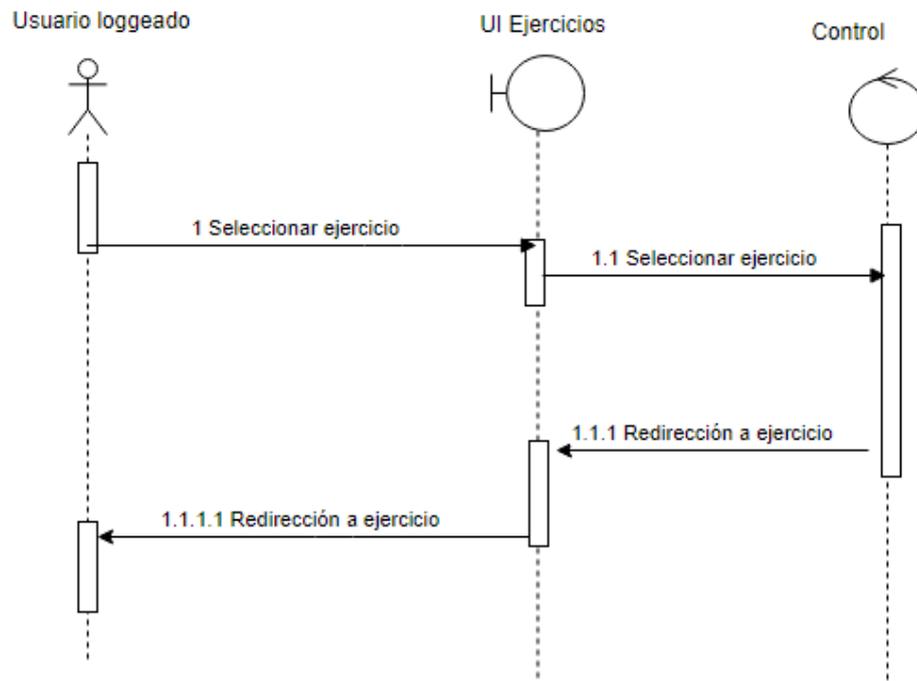


Figura 9: Diagrama de secuencia de Seleccionar ejercicio

2.9 Finalizar ejercicio

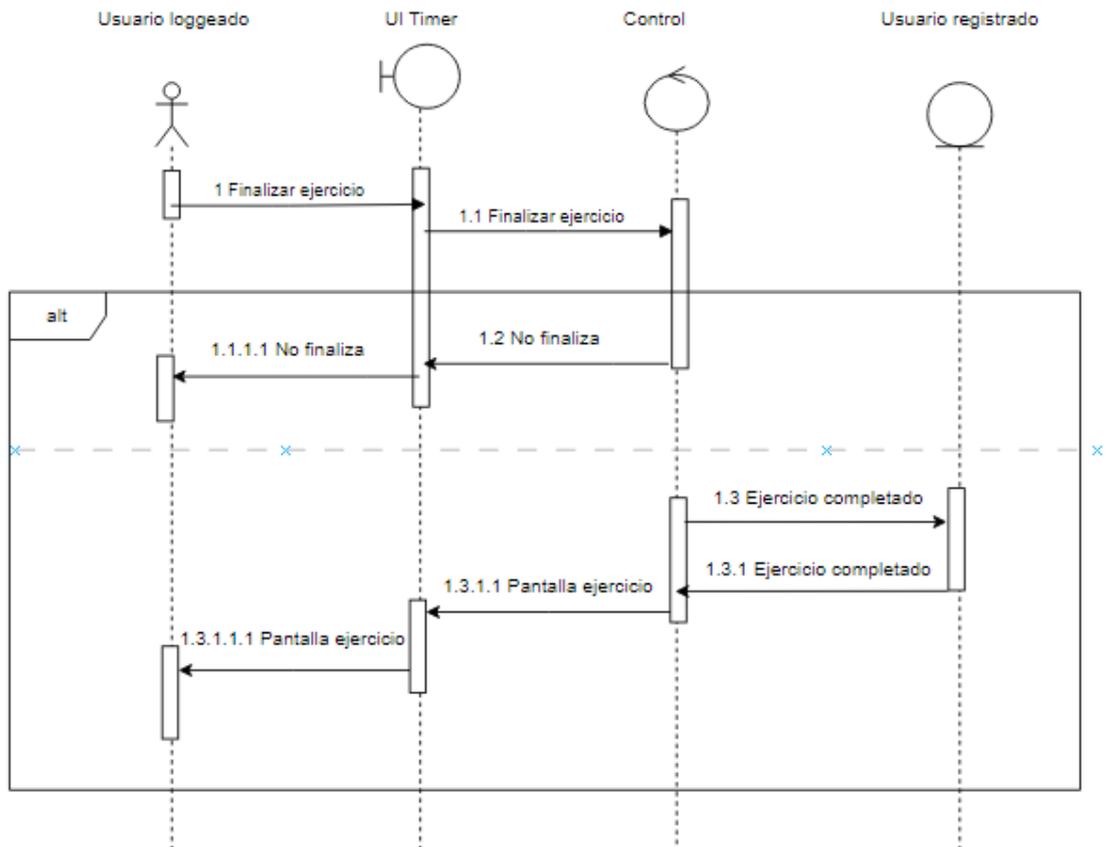


Figura 10: Diagrama de secuencia de Finalizar ejercicio

2.10 Reproducir vídeo

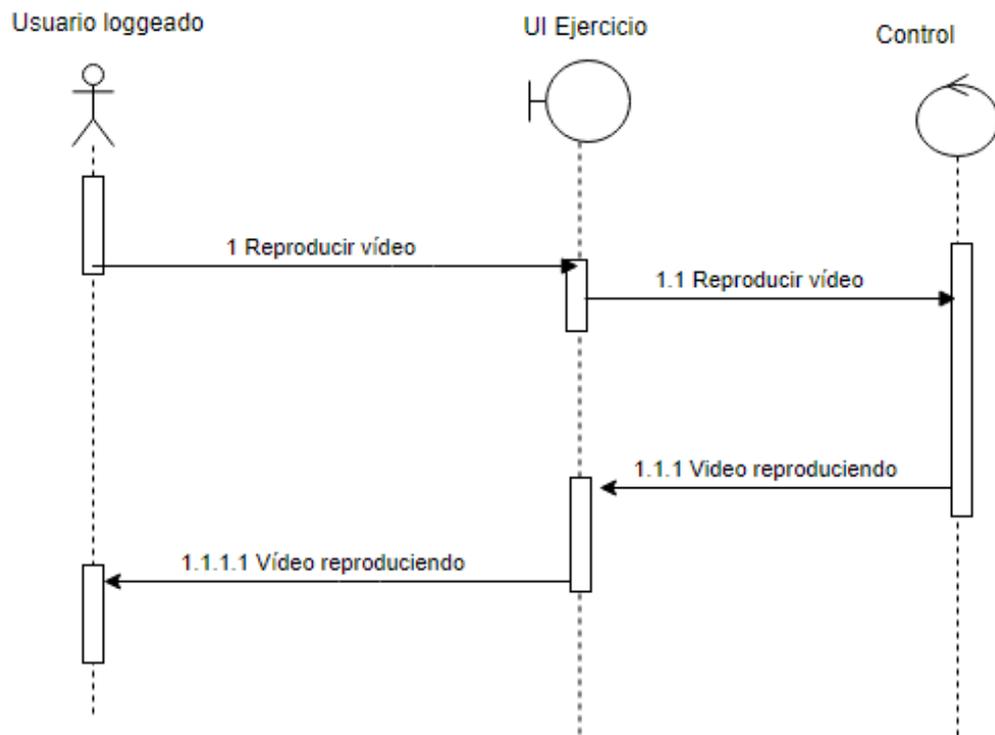


Figura 11: Diagrama de secuencia de Reproducir vídeo

2.11 Seleccionar panel rutina

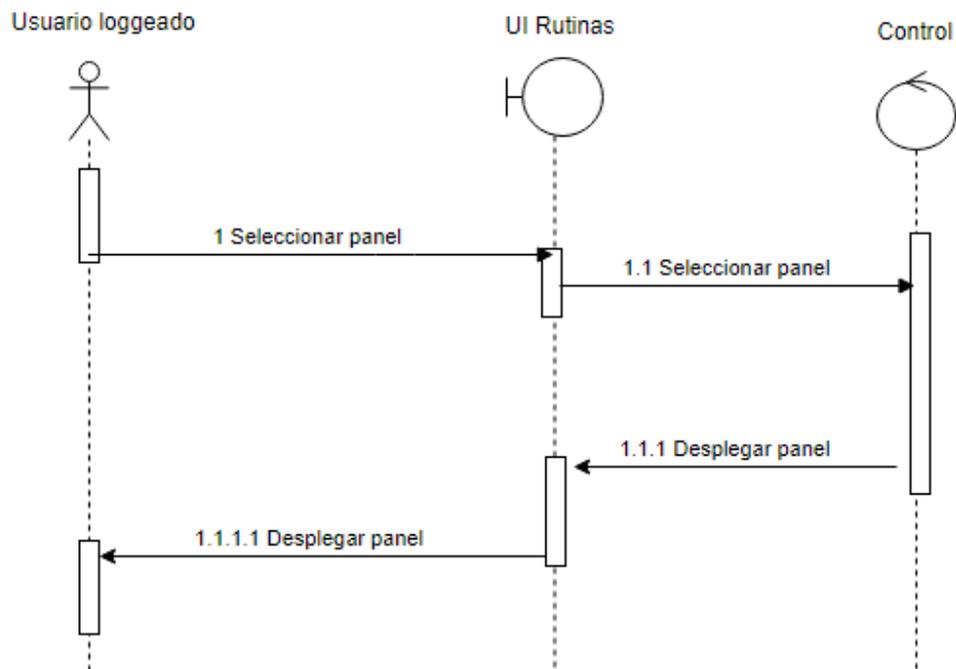


Figura 12: Diagrama de secuencia de Seleccionar panel rutina

2.12 Seleccionar año

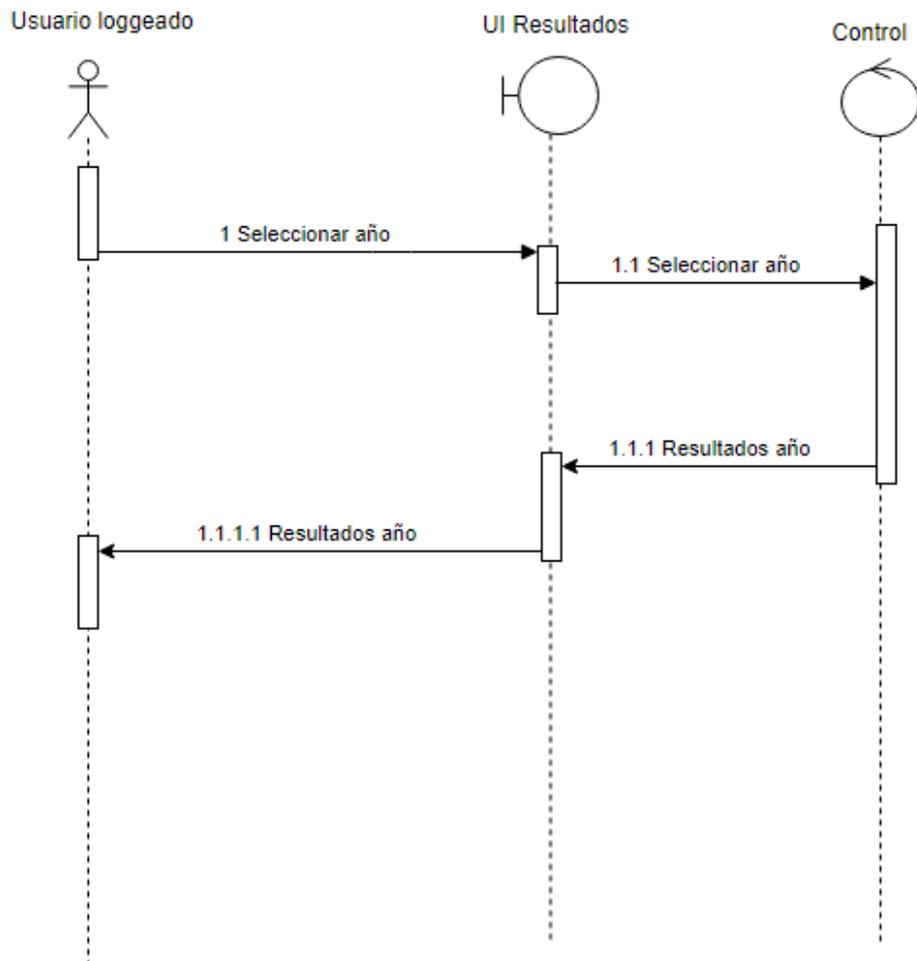


Figura 13: Diagrama de secuencia de Seleccionar año

2.13 Seleccionar evento

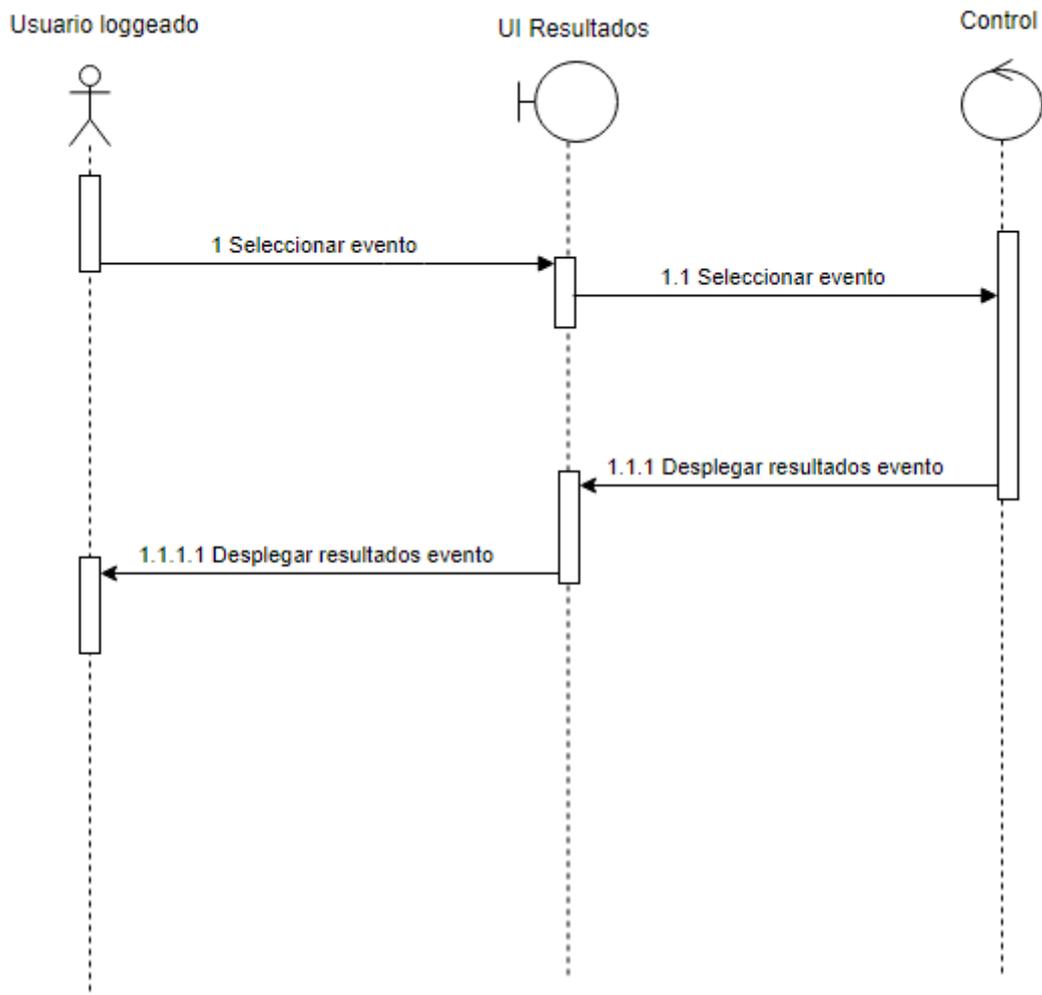


Figura 14: Diagrama de secuencia de Seleccionar evento

2.13.1 Cargar más eventos

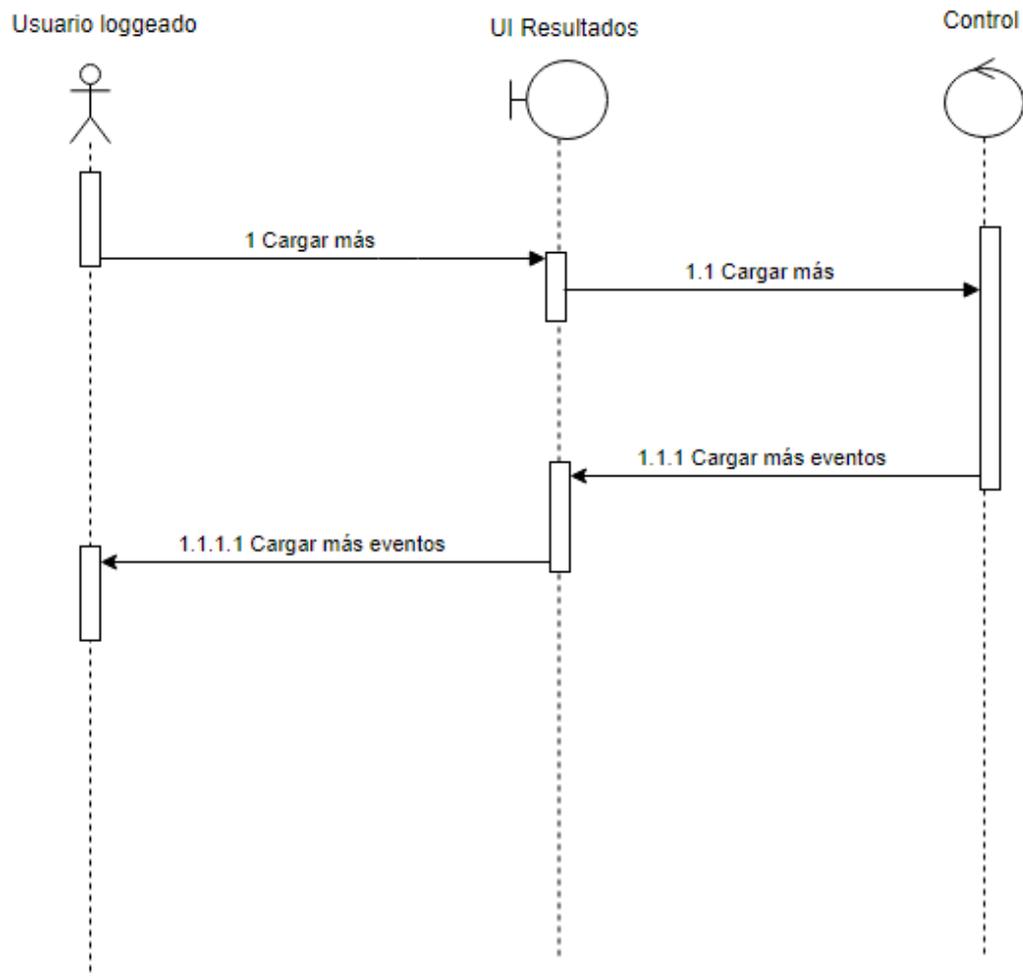


Figura 15: Diagrama de secuencia de Cargar más eventos

2.14 Seleccionar avatar

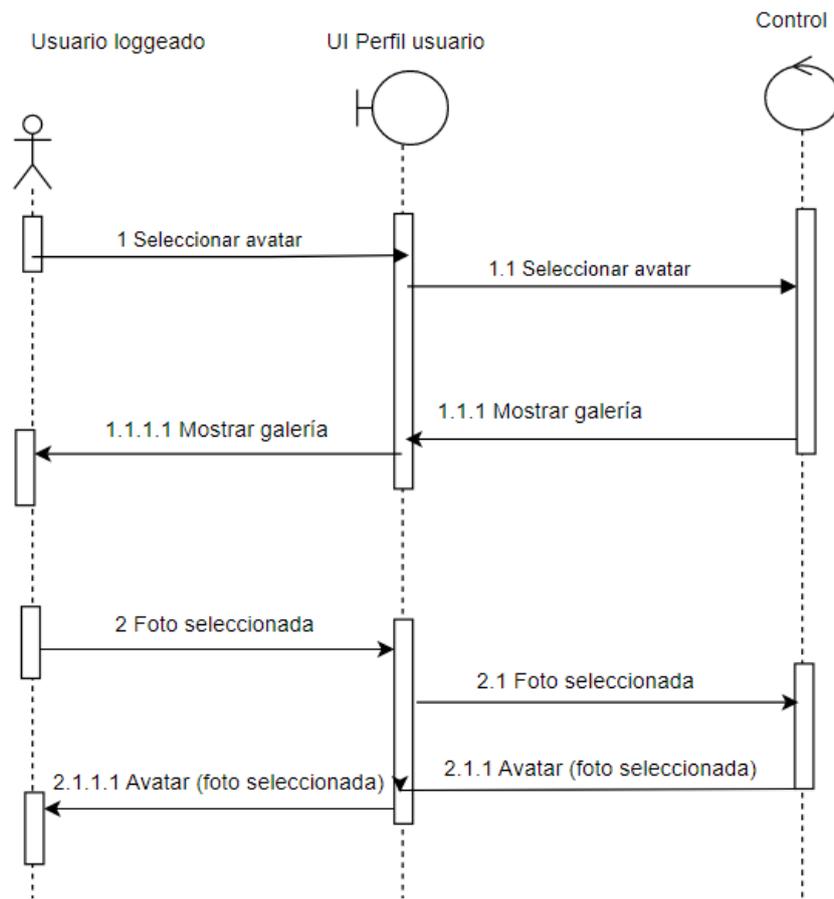


Figura 16: Diagrama de secuencia de Seleccionar avatar

2.15 Actualizar avatar

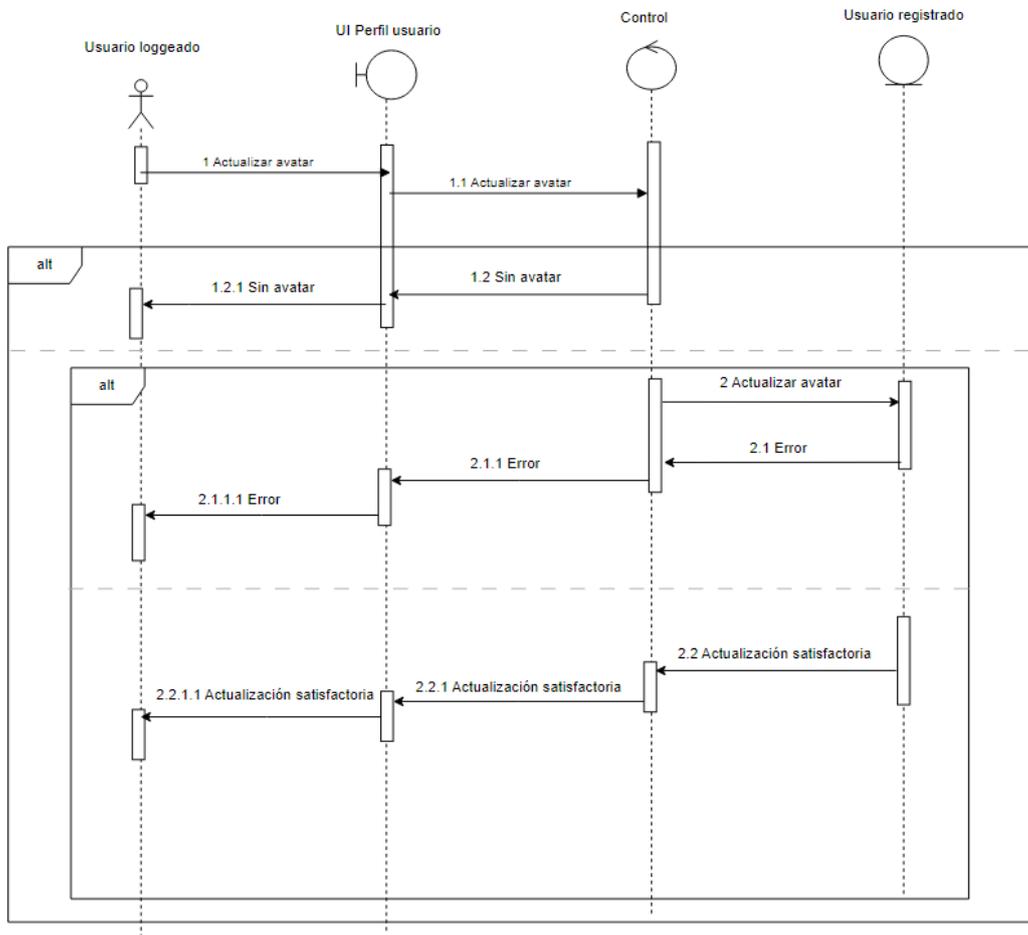


Figura 17: Diagrama de secuencia de Actualizar avatar

2.16 Borrar avatar

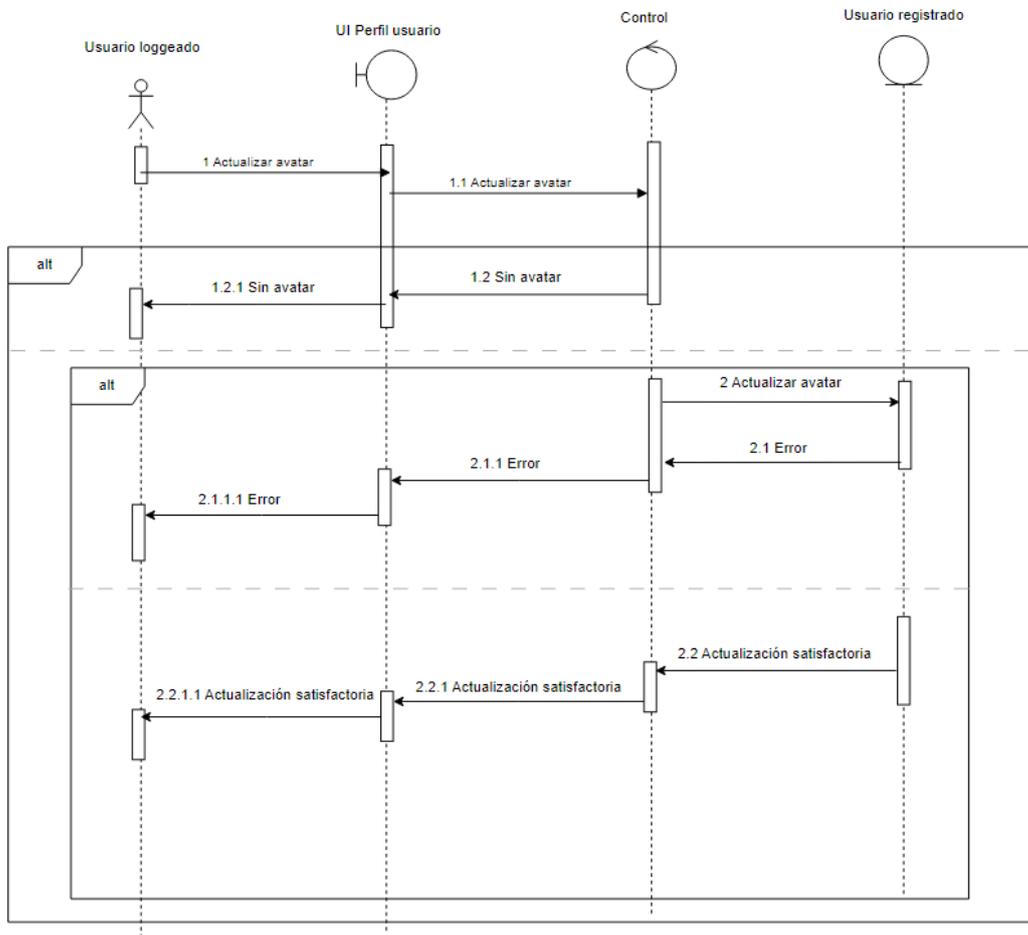


Figura 18: Diagrama de secuencia de Borrar avatar

2.17 Actualizar nombre de usuario

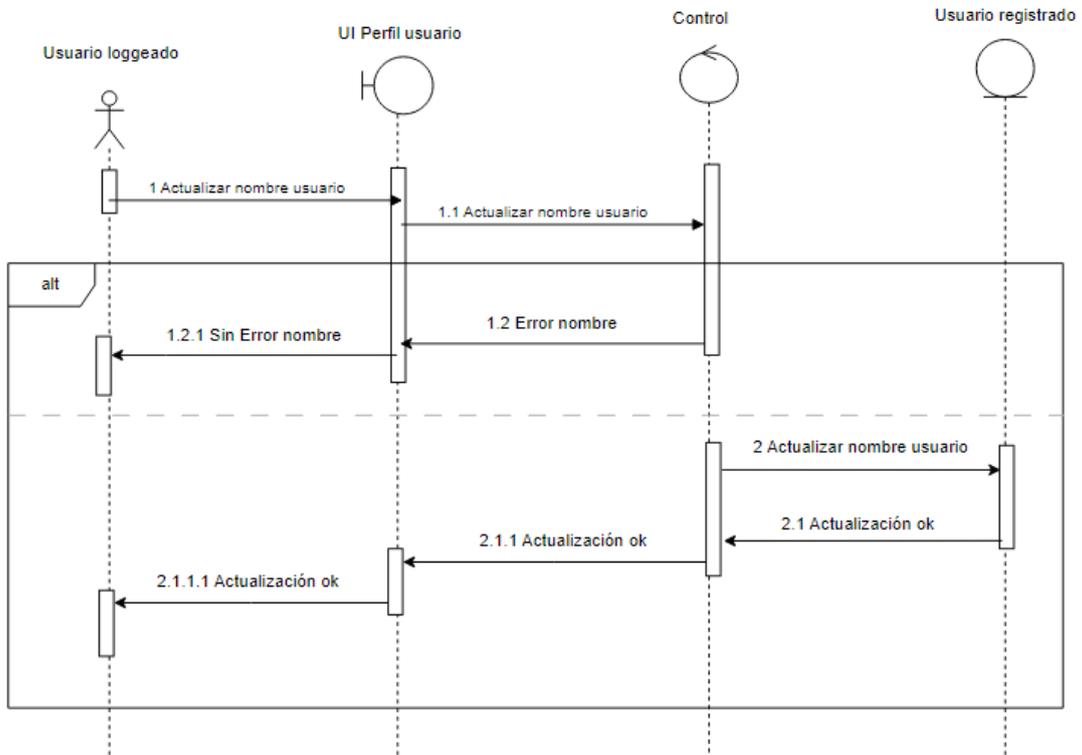
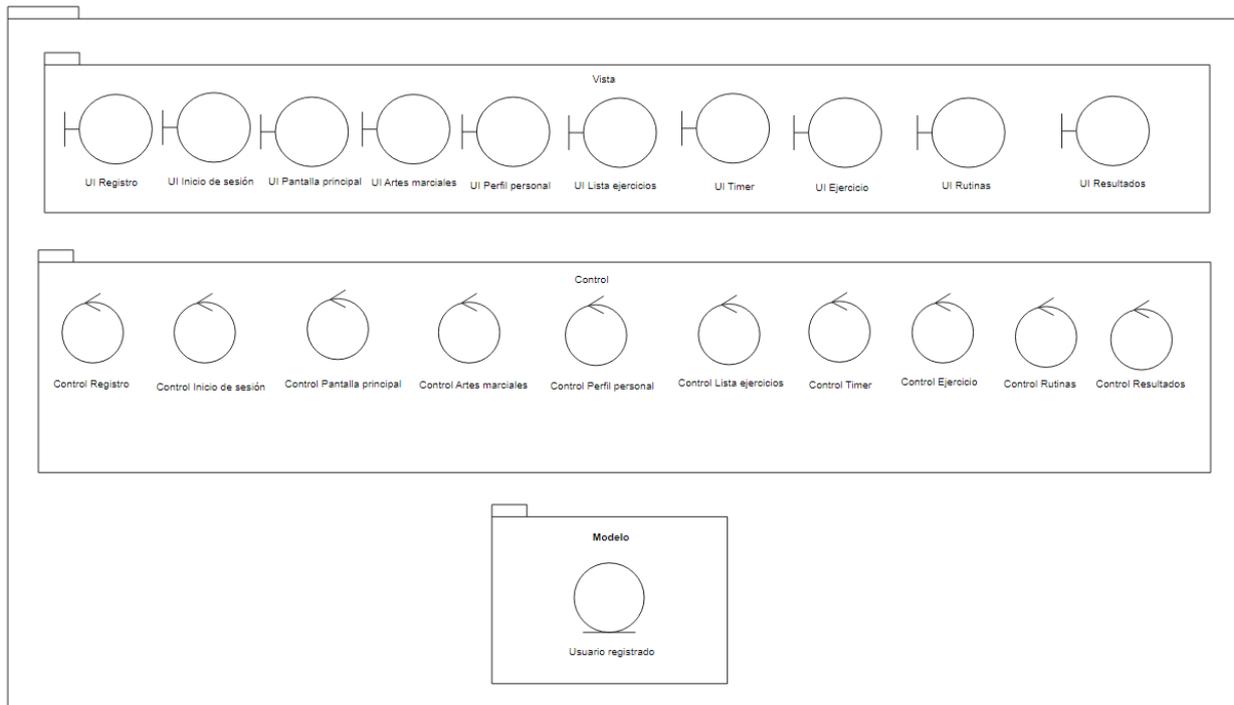


Figura 19: Diagrama de secuencia de Actualizar nombre usuario

3. Vista de arquitectura

En la vista de arquitectura del modelo de análisis podemos ver a qué capa pertenece cada clase presentada anteriormente.



4. Bibliografía

- Diagramas de secuencia: <https://www.lucidchart.com/pages/es/diagrama-de-secuencia>