

DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

---

## Documento de Especificación de Arquitectura

---

Realizado por:

**HISTORIAL DE REVISIONES**

DIGIPETS		
<b>Código: 001</b>	<b>Versión:001</b>	<b>Fecha:31/10/2022</b>

<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Autor</b>	<b>Descripción</b>	<b>Revisado Por</b>
<Escriba aquí>	<Escriba aquí>	<Escriba aquí>	<Escriba aquí>	<Escriba aquí>

DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

## Contenido

1.	Documento de Arquitectura de Software.....	4
1.1.	Introducción	4
1.2.	Propósito	5
1.3.	Alcance	5
1.4.	Referencias	5
1.5.	Definiciones acrónimos y abreviaciones	5
2.	Generalidades del Proyecto .....	6
2.1.	Problema a Resolver	6
2.2.	Descripción General del Sistema a Desarrollar	6
2.3.	Identificación de los Stakeholders y sus responsabilidades	6
3.	Vistas de la arquitectura .....	7
3.1.	Vista de Casos de Uso	7
3.2.	Vista de Procesos	7
3.3.	Vista Lógica	10
3.4.	Vista de Implementación	11
3.5.	Vista de Despliegue	11
4.	Arquitectura en capas.....	12
5.	Vista de Datos .....	12
5.1.	Modelo Relacional	12
6.	Definición de Interfaces de Usuario.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.	Características Generales de Calidad .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.1.	Tamaño y performance	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.2.	Calidad	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.3.	Usabilidad	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.4.	Eficiencia	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.5.	Seguridad	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.6.	Confiabilidad	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.7.	Mantenimiento	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.8.	Estándares	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

## 1. Documento de Arquitectura de Software

### 1.1. Introducción

A lo largo de la historia el ser humano a intentado desarrollar diferentes tecnologías o herramientas para facilitar su vida, muchos de estos inventos han logrado perdurar hasta el día de hoy y algunos otros se han venido evolucionando a partir de la mejora constante como parte de las exigencias de los consumidores.

Al día de hoy aun presentamos grandes problemas en la atención masiva en temas de salud ya que poseemos un sistema obsoleto el cual nos demanda mucho tiempo para la atención medica tanto de humanos como de animales, poco se han puesto en marcha proyectos que integren las nuevas tecnologías para llegar a optimizar los extenuantes procesos que al día de hoy se hacen de forma presencial y podrían llegar a ser reemplazados por atención remota.

La historia humana suele tener grandes cambios o avances a partir de eventos que logran generar una necesidad u oportunidad a gran escala poblacional, la invención de la máquina de vapor cambio al mundo para siempre, trajo consigo la tecnificación de laboriosos procesos y fue tomada como ejemplo para el desarrollo de la tecnología moderna.

Al inicio de la década hemos tenido nuestro propio evento que cambio el mundo para siempre, enfrentar dificultades por la pandemia genero el desarrollo que quizá en opinión de estos autores era necesario desde ya hace varios años, la necesidad inminente de lograr interconectarnos de forma segura para salvaguardar nuestras vidas del covid-19 nos obligó a evolucionar, por ello hemos puesto toda nuestra tecnología en el mercado para lograr la virtualización de actividades masivas que generarían un gran riesgo para la propagación del

nuevo coronavirus, lo que ha abierto una gran ventana a la solución y optimización de muchos de nuestros procesos matutinos que temíamos se verían afectados en cuestión de tiempo y retrasos normales de un proceso presencial y que a través de las nuevas tecnologías se pueden a distancia desde nuestros hogares

DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

## 1.2. Propósito

Se plantea disponer de una plataforma web que permita ofrecer un servicio de atención médica remota, con el fin de optimizar el tiempo invertido por las personas que se preocupan por el estado de salud y comportamientos que presenten sus mascotas.

## 1.3. Alcance

Describir el alcance del documento

## 1.4. Referencias

1. *IEEE 830-1998 ST*
2. IEEE Standards

## 1.5. Definiciones acrónimos y abreviaciones

**ARQUITECTURA DE SOFTWARE:** conjunto de elementos estáticos, propios del diseño intelectual del sistema, que definen y dan forma tanto al código fuente, como al Comportamiento del software en tiempo de ejecución. Naturalmente este diseño Arquitectónico ha de ajustarse a las necesidades y requisitos del proyecto.

**DESCRIPCION DE ARQUITECTURA:** colección de productos de documentación.

**VISTAS:** es una representación de un área de interés o perspectiva del sistema en alto nivel.

**TIPOS DE VISTAS:** especificación de una convención de cómo construir y usar una vista. Deben satisfacer la capacidad de creación y análisis de una vista.

**STAKEHOLDER:** Individuo, equipo u organización con intereses relativos al sistema.

**A.M.R:** Asistencia Médica Remota.

**CU:** Caso de Uso.




DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

## 2. Generalidades del Proyecto

### 2.1. Problema a Resolver

### 2.2. Descripción General del Sistema a Desarrollar

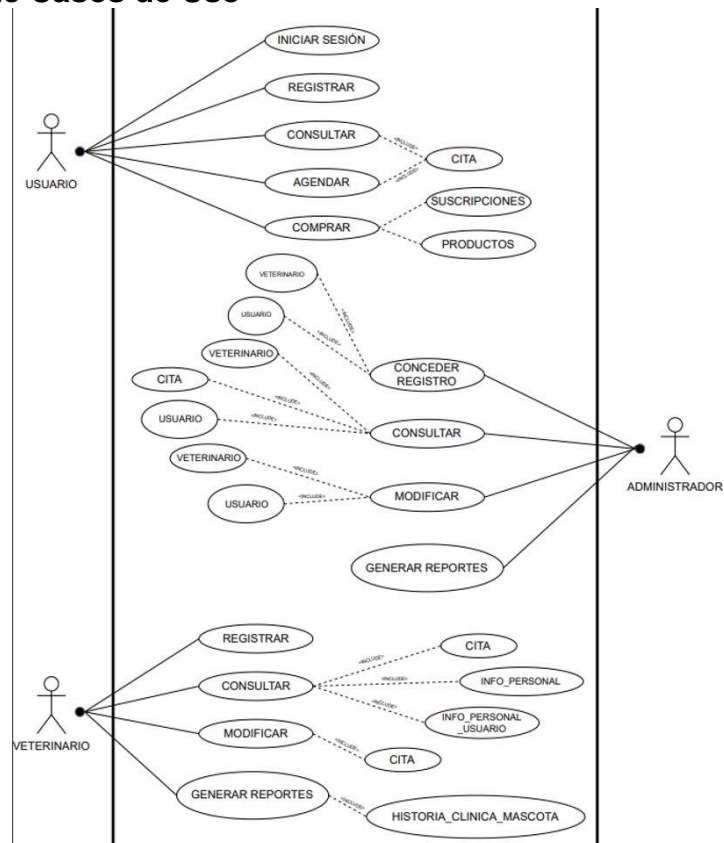
### 2.3. Identificación de los Stakeholders y sus responsabilidades

Stakeholder	descripción	escenario	Vistas
 Administrador	Es el encargado del manejo y desarrollo de la plataforma web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenario de negocios</li> <li>• Escenario de diseño</li> <li>• Escenario de desarrollo</li> </ul>	CU Negocio CU Diseño Gestionar Citas <ul style="list-style-type: none"> <li>• CU Diseño Gestionar Compra</li> <li>• CU Diseño Gestionar Cuentas</li> </ul>
 Usuario	Es la persona que interactúa con la plataforma y hace la solicitud de citas, y compras de productos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenario de negocios</li> </ul>	CU Negocio Gestionar Citas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar Cuenta</li> </ul>
 Veterinario	Es el profesional encargado de llevar a cabo las diferentes revisiones médicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenario de negocios</li> <li>• Escenario de A.M</li> </ul>	CU Negocio CU Diseño Gestionar

DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

### 3. Vistas de la arquitectura

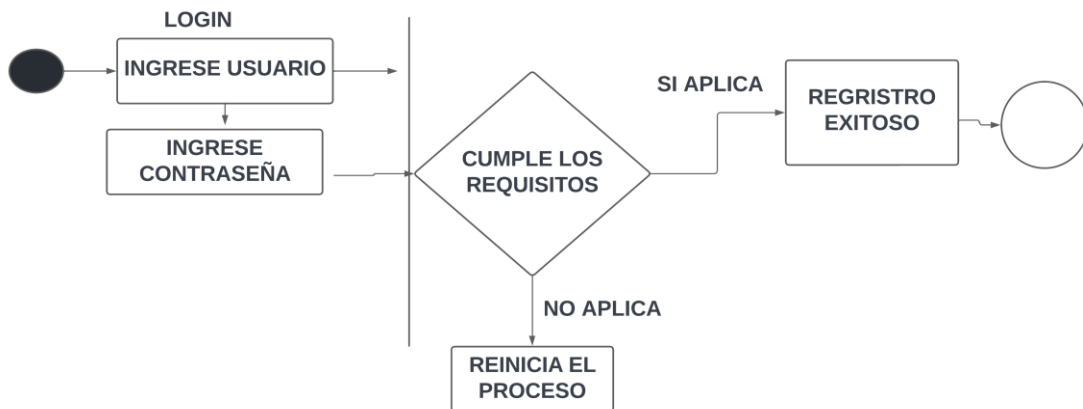
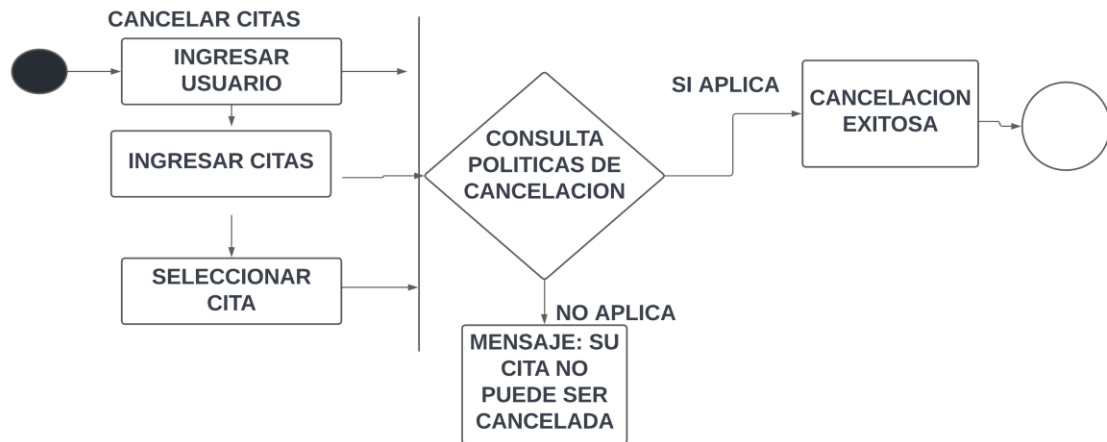
#### 3.1. Vista de Casos de Uso



#### 3.2. Vista de Procesos

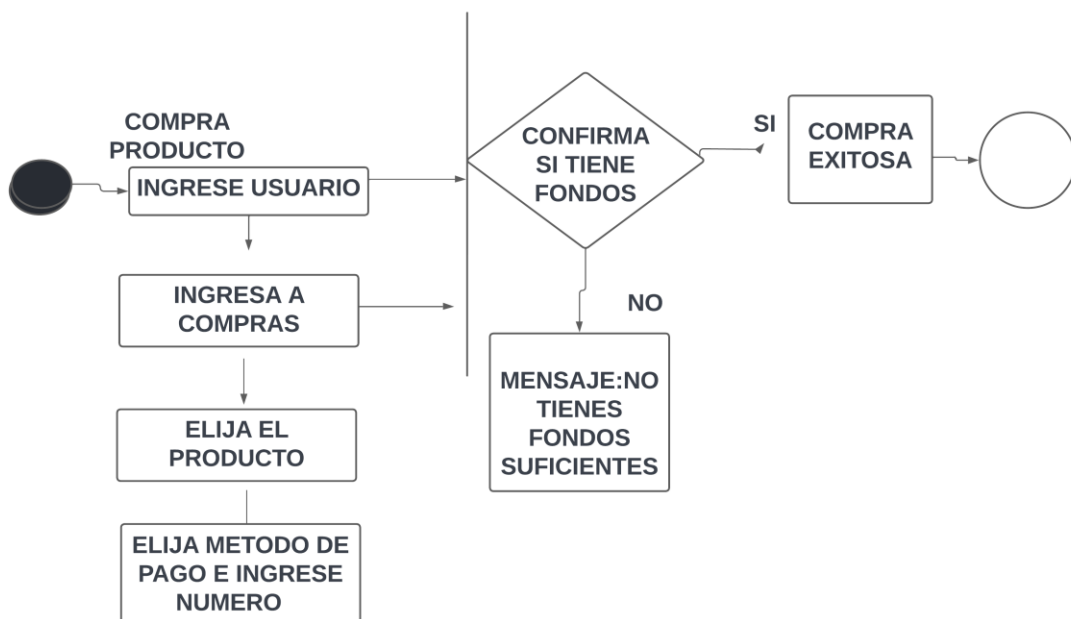
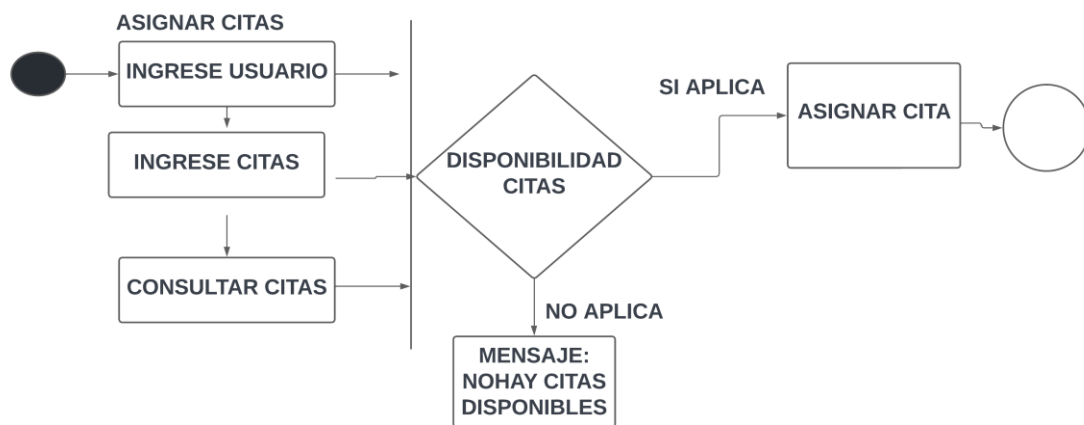
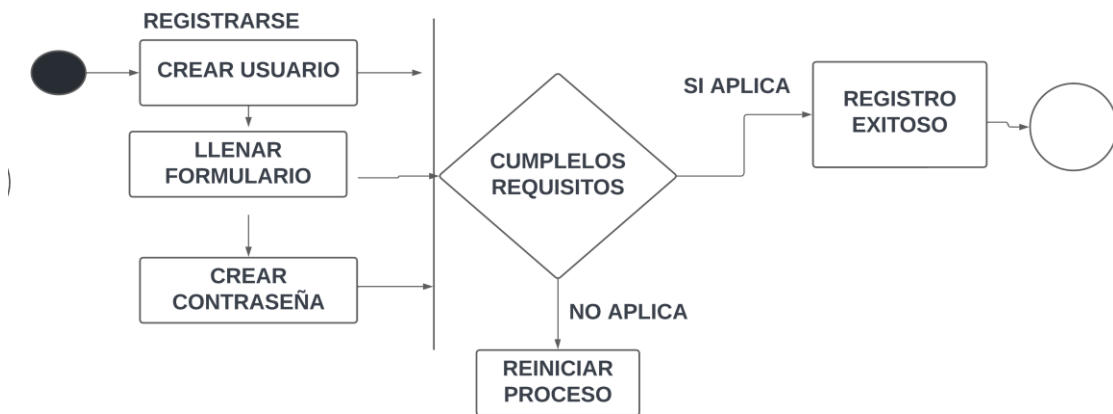
##### 3.2.1. Diagrama de Actividades

DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022





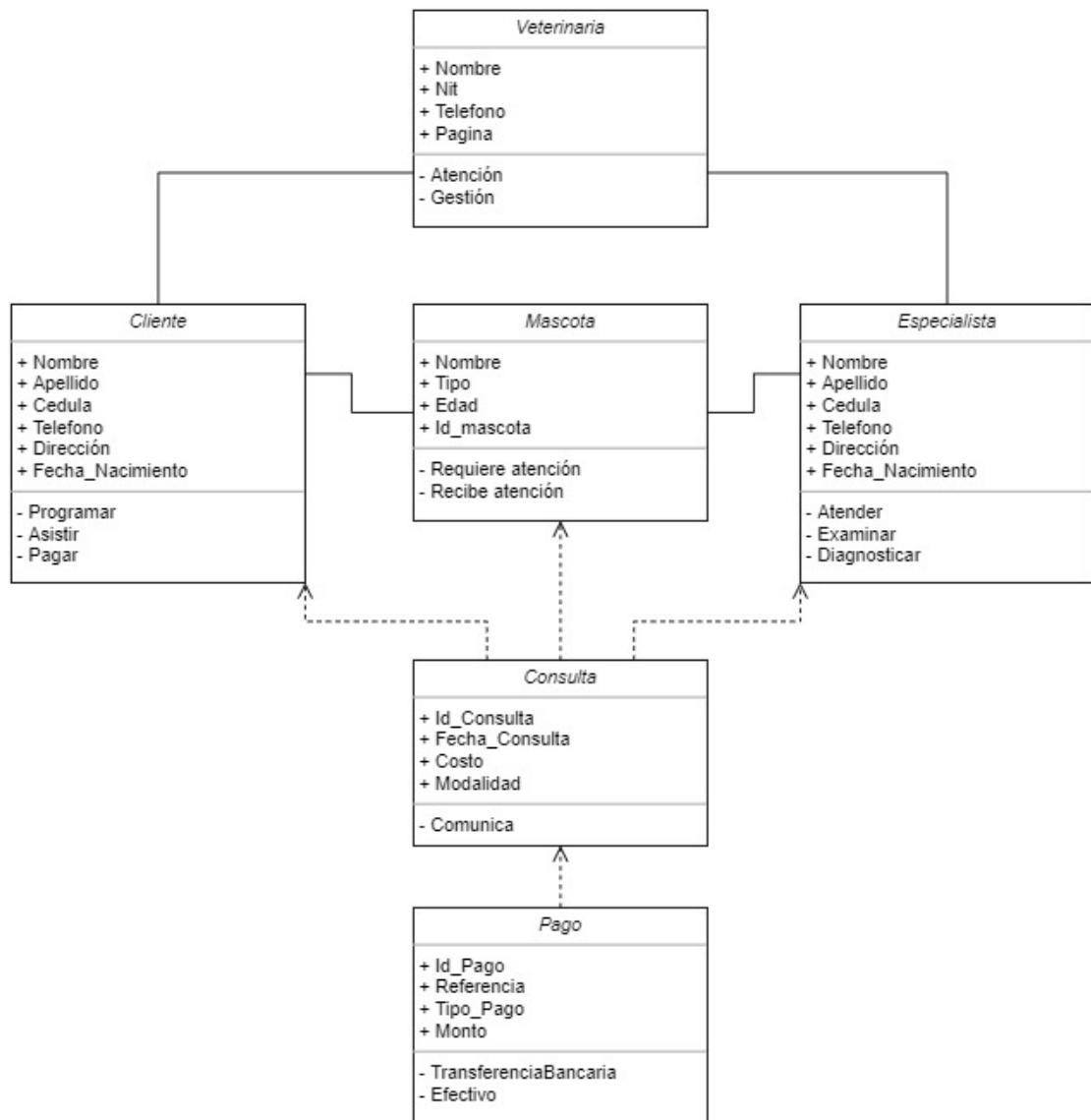
DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022



DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

### 3.3. Vista Lógica

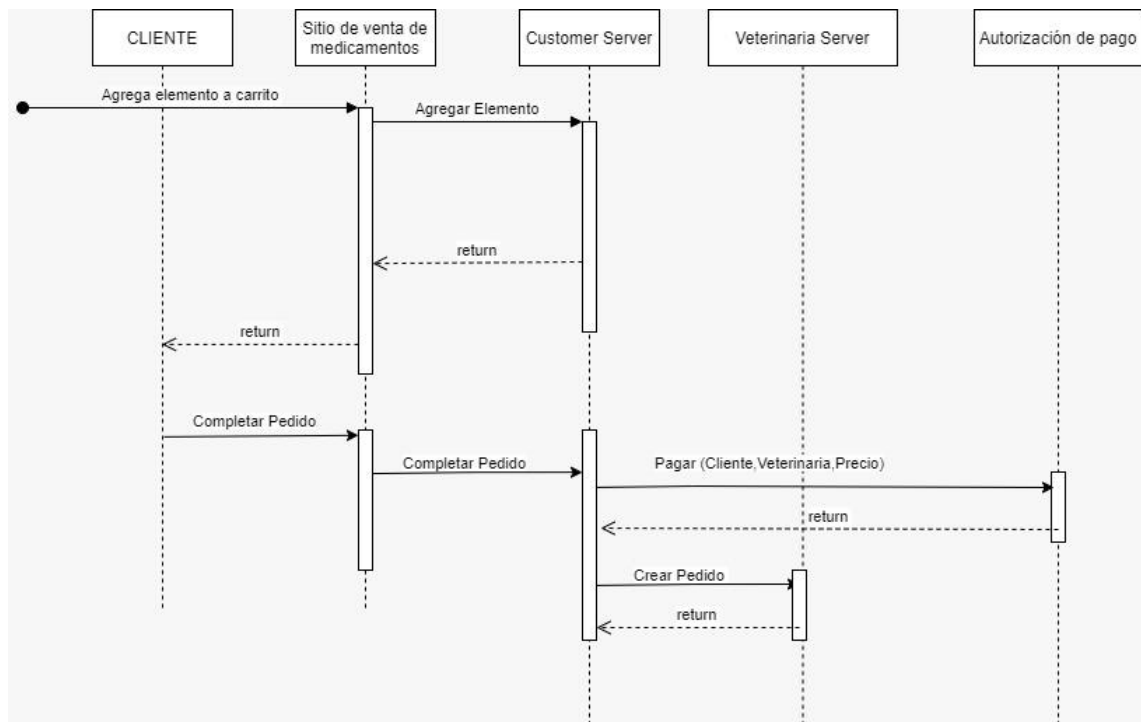
#### 3.3.1. Diagramas – Clases



DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

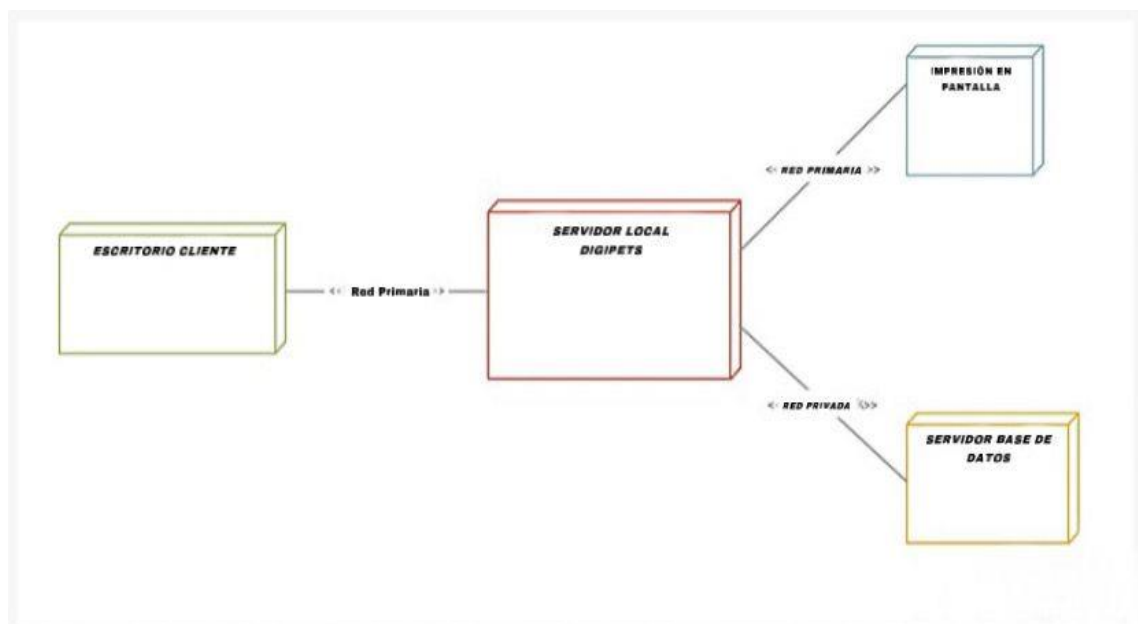
### 3.4. Vista de Implementación

#### 3.4.1. Diagrama de Paquetes



### 3.5. Vista de Despliegue

#### 3.5.1. Diagrama de despliegue



DIGIPETS		
Código: 001	Versión:001	Fecha:31/10/2022

## 4. Arquitectura en capas (capas, patrones, plataforma)

## 5. Vista de Datos

### 5.1. Modelo Relacional

