



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACION
ESCUELA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

“Sistema de Información para el Control del Desarrollo de
Niños Diagnosticados con Autismo.”

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:

“Analista de Sistemas”

Autor: Diana Sacoto Larriva.

Director: Ing. Lenin Erazo Garzón

Cuenca, Ecuador

2011

DEDICATORIA

En primer lugar dedico esta Monografía a mi hijo José Antonio al que adoro con toda el alma, y a todos los niños diagnosticados con Autismo. Cada detalle de esta monografía fue hecha por ustedes y para ustedes. Espero que La Agenda del Autismo sea mi granito de arena para lograr armar el rompecabezas del Autismo y cada día aumentar el número de niños recuperados completamente o con un mejor estilo de vida.

Les dedico esta Monografía a mi Abuelito Alejandro y a mi hermano Edwin. Se lo importante que era para ustedes tener un título. Gracias por haberme inculcado esa idea y espero que desde arriba se sientan orgullosos de mí.

También les dedico esta Monografía a mis sobrinos David y Paulina, les quiero mucho.

AGRADECIMIENTO

Primero gracias a Dios y a la vida por darme todo lo que tengo y por haberme dado esta segunda oportunidad de completar mi carrera y permitirme lograr mi sueño de obtener mi título. Esto significa mucho para mí, especialmente en esta etapa de mi vida.

Gracias a mi esposo José por quererme tanto, por estar conmigo todos estos años, por su apoyo incondicional y por haber aceptado quedarse solo mientras yo cumplía mi sueño de regresar a la “U”. Te quiero mucho.

Gracias a mi mami Eliana por ser la mejor madre del mundo y por estar siempre a mi lado apoyándome en todas las decisiones que tomo.

Agradezco a mi abuelita Carmela y a mis tíos por su apoyo a lo largo de mi vida y ahora por ayudarme en mis frecuentes visitas a Cuenca.

También quiero agradecer a Marisol y Edeli por haber cuidado con tanto cariño a Jose Antonio mientras yo estudiaba.

INDICE.

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	2
INDICE	3
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
CAPÍTULO 1	7
INTRODUCCIÓN.....	7
ANTECEDENTES.....	7
JUSTIFICACIÓN	8
OBJETIVOS	8
<i>Objetivo General:</i>	8
<i>Objetivos Específicos:</i>	8
CAPÍTULO 2	9
MARCO TEÓRICO	9
<i>Sistemas de Información.</i>	9
<i>Introducción:</i>	9
<i>Tipos y Usos de los Sistemas de Información.</i>	10
<i>Autismo</i>	11
<i>UML.</i>	11
EL LENGUAJE UNIFICADO DE MODELADO (UML)	11
<i>Historia de UML</i>	12
<i>¿Qué es UML?</i>	13

<i>Diagramas UML</i>	13
<i>El Proceso de Desarrollo</i>	14
CAPITULO 3	16
ANALISIS DEL SISTEMA.....	17
<i>Captura de Requerimientos</i>	17
CAPÍTULO 4	113
DESARROLLO DEL SOFTWARE.	113
<i>Sistema de Gestión de Base de Datos Microsoft Access</i>	113
<i>Elaboración de la Aplicación para el Entorno WEB utilizando ASP.NET</i>	119
CAPITULO 5	123
IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE.....	123
<i>PLAN DE PRUEBAS</i>	124
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	146
BIBLIOGRAFÍA	147

RESUMEN

La Agenda del Autismo es un sistema web que permite guardar los registros diarios de niños diagnosticados con Autismo, Asperger, PDD u otro problema de desarrollo. Estos datos serán sobre: alimentación, terapias, tratamientos, exámenes médicos y comportamientos del niño. Los datos recopilados en una base de datos serán usados para obtener reportes comparativos y así evaluar la efectividad de los mismos en el menor tiempo posible. Los reportes serán compartidos con otros padres, médicos y terapeutas para ayudar a la toma de decisiones, basada en la similitud de los casos y la efectividad de las intervenciones registradas en el sistema.

ABSTRACT

Autism Log Book is a web system used to collect all daily children's records diagnosed with Autism Asperger, PDD or another development delay. This data will include: food, therapies, treatment, medical tests and child's behaviors. The information collected in the data base will be used to get comparative reports and measure the effectiveness in the shortest time possible. The reports will be shared with other parents, doctors and therapists to help make the best decision, based on similar cases obtained from the system.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

La Agenda del Autismo fue creada debido a mi necesidad de recolectar los datos diarios de mi hijo diagnosticado con Autismo. Mi hijo generalmente mejoraba con el comienzo de cualquier tratamiento pero en unas semanas retrocedía sin saber la razón. Inicialmente llevaba una agenda escrita a mano con todos los detalles. A pesar de tener la información escrita, era imposible darme cuenta de pequeños detalles. Por esta razón decidí crear la agenda del autismo, para poder comparar las base de datos y captar pequeños detalles que me lleven a encontrar problemas en el menor tiempo posible.

Este sistema permitirá recopilar los datos diarios del niño que alimentará la base de datos para crear una Biblioteca Digital y para obtener los diferentes reportes.

El sistema además de ayudarnos a guardar los registros diarios, nos facilitará su rápido acceso cuando sea necesario.

La Biblioteca Digital con todos los reportes podrá ser consultada por otros padres con el fin de ayudarles a decidir cual será la mejor opción a tratar en base a la similitud de los casos.

ANTECEDENTES

Los padres de niños diagnosticados se encuentran desorientados porque muchos niños en el espectro del autismo tienen síntomas médicos que no son explicados solo por un diagnóstico de autismo. Éstos son síntomas como problemas gastro-intestinales, alergias, erupciones de la piel, entre otros, éstos son raramente tratados por los médicos de estos niños los cuales típicamente no investigan más allá de la etiqueta del diagnóstico del autismo.

En el nuevo milenio, en el cual los doctores han demostrado la capacidad de salvar miles de vidas utilizando tratamientos avanzados, la evaluación y el tratamiento del autismo parece encontrarse atrapada en la edad de la oscuridad. Mientras que se ha hecho mucho progreso en los últimos 20 años por medio del uso de terapias tradicionales incluyendo el análisis del comportamiento aplicado (ABA), las terapias del habla y ocupacional además de otras terapias claves, muy poca información se ha ofrecido en cuanto a intervenciones biomédicas y tratamientos para los niños en el espectro del autismo. Ésta situación es aún más frustrante ahora que nos encontramos en medio de una epidemia que afecta a 1 en 96 niños.

Sin embargo, hay buenas noticias. El conocimiento que pueden compartir los padres que han estado navegando el mundo del autismo por un tiempo con los padres de niños recién diagnosticados en base a su experiencia. Éstos traen mucha esperanza.

JUSTIFICACIÓN

Este sistema permitirá el control detallado de las actividades, comportamiento y síntomas físicos de los niños para poder comparar con las diferentes intervenciones o tratamientos y así determinar que tratamiento es el más efectivo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar e implementar un sistema de información para el control del desarrollo de niños diagnosticados con autismo y toma de decisiones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Automatizar el manejo de la información que se posee sobre los niños autistas que al momento se encuentra en estudios.
- Compartir los reportes con otros padres a través de la Internet.
- Desarrollar una herramienta de soporte para las personas que permita la toma de decisiones.
- Generar una biblioteca digital que permita a los padres de familia tomar decisiones de acuerdo a la similitud de sus casos.

- Mantener la información actualizada y de calidad.
- Las métricas usadas serán porcentuales de acuerdo a la información ingresada.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

SISTEMAS DE INFORMACIÓN.

INTRODUCCIÓN:

Un sistema de información es un conjunto de elementos que interactúan entre sí con el fin de apoyar las actividades de una empresa o negocio.

El equipo: el hardware necesario para que el sistema de información pueda operar.

El recurso humano que interactúa con el Sistema de Información, el cual está formado por las personas que utilizan el sistema.

Un sistema de información realiza cuatro actividades básicas: entrada, almacenamiento, procesamiento y salida de información.

Entrada de Información: Es el proceso mediante el cual el Sistema de Información toma los datos que requiere para procesar la información. Las entradas pueden ser manuales o automáticas. Las manuales son aquellas que se proporcionan en forma directa por el usuario, mientras que las automáticas son datos o información que provienen o son tomados de otros sistemas o módulos. Este último se denomina interfaces automáticas.

Almacenamiento de información: El almacenamiento es una de las actividades o capacidades más importantes que tiene una computadora, ya que a través de esta propiedad el sistema puede recordar la información guardada en la sección o proceso anterior. Esta información suele ser almacenada en estructuras de información denominadas archivos o bases de datos.

Procesamiento de Información: Es la capacidad del Sistema de Información para efectuar cálculos de acuerdo con una secuencia de operaciones preestablecida. Estos cálculos pueden

efectuarse con datos introducidos recientemente en el sistema o bien con datos que están almacenados. Esta característica de los sistemas permite la transformación de datos fuente en información que puede ser utilizada para la toma de decisiones.

Salida de Información: La salida es la capacidad de un Sistema de Información para sacar la información procesada o bien datos de entrada al exterior.

TIPOS Y USOS DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN.

Durante los próximos años, los Sistemas de Información cumplirán tres objetivos básicos dentro de las organizaciones:

- Automatización de procesos operativos.
- Proporcionar información que sirva de apoyo al proceso de toma de decisiones.
- Lograr ventajas competitivas a través de su implantación y uso.

Las principales características de estos son:

La información que generan sirve de apoyo a los mandos intermedios y a la alta administración en el proceso de toma de decisiones.

Suelen ser intensivos en cálculos y escasos en entradas y salidas de información. Así, por ejemplo, un modelo de planeación financiera requiere poca información de entrada, genera poca información como resultado, pero puede realizar muchos cálculos durante su proceso.

No suelen ahorrar mano de obra. Debido a ello, la justificación económica para el desarrollo de estos sistemas es difícil, ya que no se conocen los ingresos del proyecto de inversión.

Suelen ser Sistemas de Información interactivos y amigables, con altos estándares de diseño gráfico y visual, ya que están dirigidos al usuario final.

Apoyan la toma de decisiones que, por su misma naturaleza son repetitivos y de decisiones no estructuradas que no suelen repetirse. Por ejemplo, un Sistema de Compra de Materiales que indique cuándo debe hacerse un pedido al proveedor o un Sistema de Simulación de Negocios que apoye la decisión de introducir un nuevo producto al mercado.

Estos sistemas pueden ser desarrollados directamente por el usuario final sin la participación operativa de los analistas y programadores del área de informática.

Este tipo de sistemas puede incluir la programación de la producción, compra de materiales, flujo de fondos, proyecciones financieras, modelos de simulación de negocios, modelos de inventarios, etc.

AUTISMO.

El Autismo es un desorden del desarrollo que comienza al nacimiento o dentro de los primeros dos años de vida. La mayoría de niños autistas son aparentemente normales, pero pasan el tiempo haciendo cosas desconcentradas e inquietantes que son marcadamente diferentes a los de los niños típicos. Los casos menos severos son diagnosticado como Trastorno Generalizado del Desarrollo (PDD) o con el Síndrome de Asperger (estos niños usualmente tienen lenguaje normal, pero ellos tienen muchos problemas sociales y de comportamiento). Se pensaba que el Autismo era algo del destino que se tenía que aceptar. Las buenas noticias son que ahora hay una gran variedad de opciones de tratamiento que pueden ser de mucha ayuda. Algunos tratamientos pueden alcanzar grandes mejoras y otros muy poco o ninguna efectividad pero un buen comienzo podría ser la respuesta de más de 25,000 padres que muestran efectividad en varias intervenciones con sus propios hijos.

Tomado de:

Que es Autismo [En Line]

http://www.autism.com/fam_whatisautism.asp

[Visitado 1/Marzo/2011]

UML.

EL LENGUAJE UNIFICADO DE MODELADO (UML)

UML (Unified Modeling Language) es un lenguaje que permite modelar, construir y documentar los elementos que forman un sistema software orientado a objetos. Se ha convertido en el estándar de facto de la industria, debido a que ha sido impulsado por los

autores de los tres métodos más usados de orientación a objetos: Grady Booch, Ivar Jacobson y Jim Rumbaugh. Estos autores fueron contratados por la empresa Rational Software Co. para crear una notación unificada en la que basar la construcción de sus herramientas CASE. En el proceso de creación de UML han participado, no obstante, otras empresas de gran peso en la industria como Microsoft, Hewlett-Packard, Oracle o IBM, así como grupos de analistas y desarrolladores.

Esta notación ha sido ampliamente aceptada debido al prestigio de sus creadores y debido a que incorpora las principales ventajas de cada uno de los métodos particulares en los que se basa (principalmente Booch, OMT y OOSE). UML ha puesto fin a las llamadas “guerras de métodos” que se han mantenido a lo largo de los 90, en las que los principales métodos sacaban nuevas versiones que incorporaban las técnicas de los demás. Con UML se fusiona la notación de estas técnicas para formar una herramienta compartida entre todos los ingenieros software que trabajan en el desarrollo orientado a objetos.

HISTORIA DE UML

El lenguaje UML comenzó a gestarse en octubre de 1994, cuando Rumbaugh se unió a la compañía Rational fundada por Booch (dos reputados investigadores en el área de metodología del software). El objetivo de ambos era unificar dos métodos que habían desarrollado: el método Booch y el OMT (Object Modeling Technique). El primer borrador apareció en octubre de 1995. En esa misma época otro reputado investigador, Jacobson, se unió a Rational y se incluyeron ideas suyas. Estas tres personas son conocidas como los “tres amigos”. Además, este lenguaje se abrió a la colaboración de otras empresas para que aportaran sus ideas. Todas estas colaboraciones condujeron a la definición de la primera versión de UML.

Esta primera versión se ofreció a un grupo de trabajo para convertirlo en 1997 en un estándar del OMG (Object Management Group). Este grupo, que gestiona estándares relacionados con la tecnología orientada a objetos (metodologías, bases de datos objetuales, CORBA, etc.), propuso una serie de modificaciones y una nueva versión de UML (la 1.1), que fue adoptada por el OMG como estándar en noviembre de 1997, a partir de esta fecha se ha venido actualizando las versiones hasta obtener la última que es la versión 2.3

¿QUÉ ES UML?

UML es un lenguaje que proporciona un vocabulario y unas reglas para permitir una comunicación. En este caso, este lenguaje se centra en la representación gráfica de un sistema. Este lenguaje nos indica cómo crear y leer los modelos.

Los objetivos de UML son muchos, entre ellos:

- Visualizar: UML permite expresar de una forma gráfica un sistema de forma que cualquier otra persona lo pueda entender.
- Especificar: UML permite especificar cuáles son las características de un sistema antes de su construcción.
- Construir: A partir de los modelos especificados se pueden construir los sistemas diseñados.
- Documentar: Los propios elementos gráficos sirven como documentación del sistema desarrollado que pueden servir para su futura revisión.

Aunque UML está pensado para modelar sistemas complejos con gran cantidad de software, el lenguaje es lo suficientemente expresivo como para modelar sistemas que no son informáticos, como flujos de trabajo en una empresa, diseño de la estructura de una organización y por supuesto, en el diseño de hardware.

Un modelo UML está compuesto por tres clases de bloques de construcción:

- Elementos: Los elementos son abstracciones de cosas reales o ficticias (objetos, acciones, etc.)
- Relaciones: relacionan los elementos entre sí.
- Diagramas: Son colecciones de elementos con sus relaciones.

DIAGRAMAS UML

Un diagrama es la representación gráfica de un conjunto de elementos con sus relaciones. En concreto, un diagrama ofrece una vista del sistema a modelar. Para poder representar correctamente un sistema, UML ofrece una amplia variedad de diagramas para visualizar el sistema desde varias perspectivas. UML incluye los siguientes diagramas:

- Diagrama de casos de uso.
- Diagrama de clases.
- Diagrama de objetos.
- Diagrama de secuencia.
- Diagrama de colaboración.
- Diagrama de estados.
- Diagrama de actividades.
- Diagrama de componentes.
- Diagrama de despliegue.

Los diagramas más interesantes son los de casos de uso, clases y secuencia. El diagrama de casos de usos representa gráficamente los casos de uso que tiene un sistema. Se define un caso de uso como cada interacción supuesta con el sistema a desarrollar, donde se representan los requisitos funcionales. Es decir, se está diciendo lo que tiene que hacer un sistema y cómo, se muestra los actores y las operaciones que pueden realizar (sus roles).

El diagrama de clases muestra un conjunto de clases, interfaces y sus relaciones. Éste es el diagrama más común a la hora de describir el diseño de los sistemas orientados a objetos.

En el diagrama de secuencia se muestra la interacción de los objetos que componen un sistema de forma temporal.

El resto de diagramas muestran distintos aspectos del sistema a modelar. Para modelar el comportamiento dinámico del sistema están los de interacción (colaboración y estados) y actividades. Los diagramas de componentes y despliegue están enfocados a la implementación del sistema.

EL PROCESO DE DESARROLLO

Aunque UML es bastante independiente del proceso de desarrollo que se siga, los mismos creadores de UML han propuesto su propia metodología de desarrollo, denominada el Proceso Unificado de Desarrollo.

El Proceso Unificado está basado en componentes, lo cual quiere decir que el sistema software en construcción está formado por componentes software interconectados a través de

interfaces bien definidos. Además, el Proceso Unificado utiliza el UML para expresar gráficamente todos los esquemas de un sistema software. Pero, realmente, los aspectos que definen este Proceso Unificado son tres: iterativo e incremental, dirigido por casos de uso y centrado en la arquitectura. A continuación se describe cada uno de ellos.

- **Dirigido por casos de uso:** Basándose en los casos de uso, los desarrolladores crean una serie de modelos de diseño e implementación que los llevan a cabo. Además, estos modelos se validan para que sean conformes a los casos de uso. Finalmente, los casos de uso también sirven para realizar las pruebas sobre los componentes desarrollados.
- **Centrado en la arquitectura:** En la arquitectura de la construcción, antes de construir un edificio éste se contempla desde varios puntos de vista: estructura, conducciones eléctricas, fontanería, etc. Cada uno de estos aspectos está representado por un gráfico con su notación correspondiente. Siguiendo este ejemplo, el concepto de arquitectura software incluye los aspectos estáticos y dinámicos más significativos del sistema.
- **Iterativo e incremental:** Todo sistema informático complejo supone un gran esfuerzo que puede durar desde varios meses hasta años. Por lo tanto, lo más práctico es dividir un proyecto en varias fases. Actualmente se suele hablar de ciclos de vida en los que se realizan varios recorridos por todas las fases. Cada recorrido por las fases se denomina iteración en el proyecto en la que se realizan varios tipos de trabajo (denominados flujos). Además, cada iteración parte de la anterior incrementado o revisando la funcionalidad implementada.

Por lo tanto el Proceso Unificado es un modelo complejo con terminología propia, pensado principalmente para el desarrollo de grandes proyectos. Es un proceso que puede adaptarse y extenderse en función de las necesidades de cada empresa.

Para dar una idea de que metodología podemos utilizar, explicaremos una:

RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP)

La metodología RUP, llamada así por sus siglas en inglés Rational Unified Process, divide en 4 fases el desarrollo del software:

1. **Inicio**, determinar la visión del proyecto.
2. **Elaboración**, determinar la arquitectura óptima.
3. **Construcción**, llegar a obtener la capacidad operacional inicial.
4. **Transmisión**, llegar a obtener el reléase del proyecto.

Cada una de estas etapas está desarrollada mediante el ciclo de iteraciones, la cual consiste en reproducir el ciclo de vida en cascada a menor escala. Los Objetivos de una iteración se establecen en función de la evaluación de las interacciones precedentes.

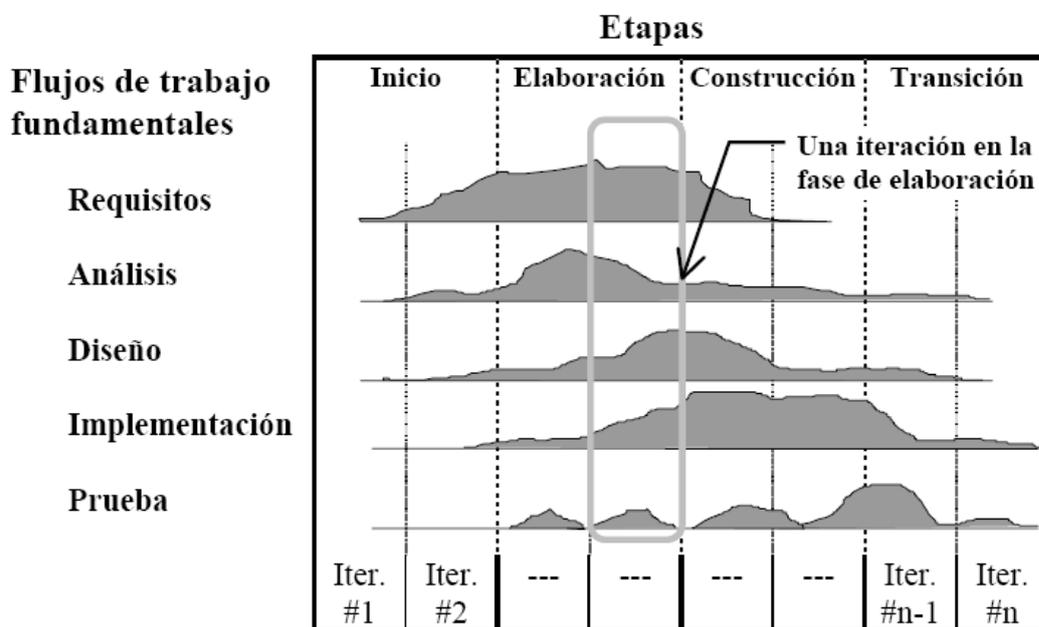


Diagrama basado en el modelo RUP

CAPITULO 3.

ANALISIS DEL SISTEMA.

CAPTURA DE REQUERIMIENTOS.

La aplicación constará de un módulo que será desarrollado en ASP.NET ya que está orientado al entorno WEB.

Para las consultas en entorno WEB será necesario definir un campo de búsqueda para la ejecución de mismas.

A continuación se detallan las actividades que se llevarán a cabo en el módulo:

Web: Dentro de este módulo se contemplan las siguientes actividades.

1. Información Básica de:
 1. Objetivo del Sistema
 2. Divulgación
 3. Autora
 4. Privacidad
 5. Autismo
 6. Biomédicos
2. Enlaces Interesantes
 1. Enlaces con otras páginas de información.
3. Ingreso de Datos
 1. Diarios
 - 1.Desayuno
 - 2.Refrigerio Mañana
 - 3.Almuerzo
 - 4.Refrigerio Tarde
 - 5.Cena
 - 6.Extra
 - 7.Suplementos

- 8.Tratamientos
- 9.Terapias
- 10. Comportamiento
- 2. Semanales
 - 1.Suplementos
 - 2.Tratamientos
 - 3.Terapias
 - 4.Comportamiento
- 3. Mensuales
 - 1.Tratamientos
 - 2.Terapias
 - 3.Comportamiento
- 4. Terapias
- 5. Tratamientos
- 6. Exámenes Médicos
- 7. Comportamiento
- 4. Ingreso
 - 1. Ingreso de Usuario/Clave
 - 2. Verificación Tipo de Usuario
- 5. Reportes
 - 1. Comportamiento
 - 2. Terapias
 - 3. Tratamientos
 - 4. Comidas
- 6. Tratamientos
 - 1. Añadir
 - 2. Modificar
 - 3. Eliminar
 - 4. Reporte
- 7. Terapias
 - 1. Añadir
 - 2. Modificar
 - 3. Eliminar
 - 4. Reporte

8. Comidas

1. Añadir
2. Modificar
3. Eliminar
4. Reporte

9. Comportamiento

1. Añadir
2. Modificar
3. Eliminar
4. Reporte

10. Exámenes Médicos

1. Anadir
2. Modificar
3. Eliminar
4. Reporte

Requerimientos Funcionales.

- RF1. Ingreso de Usuario Nuevo
- RF2. Ingreso de Usuario
- RF3. Modificación de Usuario
- RF4. Eliminación de Usuario
- RF5. Ingreso Datos Diarios
- RF6. Modificación de Datos Diarios
- RF7. Eliminación de Datos Diarios
- RF8. Ingreso Datos Semanales
- RF9. Modificación de Datos Semanales
- RF10. Eliminación de Datos Semanales
- RF11. Ingreso Datos Mensuales
- RF12. Modificación de Datos Mensuales
- RF13. Eliminación de Datos Mensuales

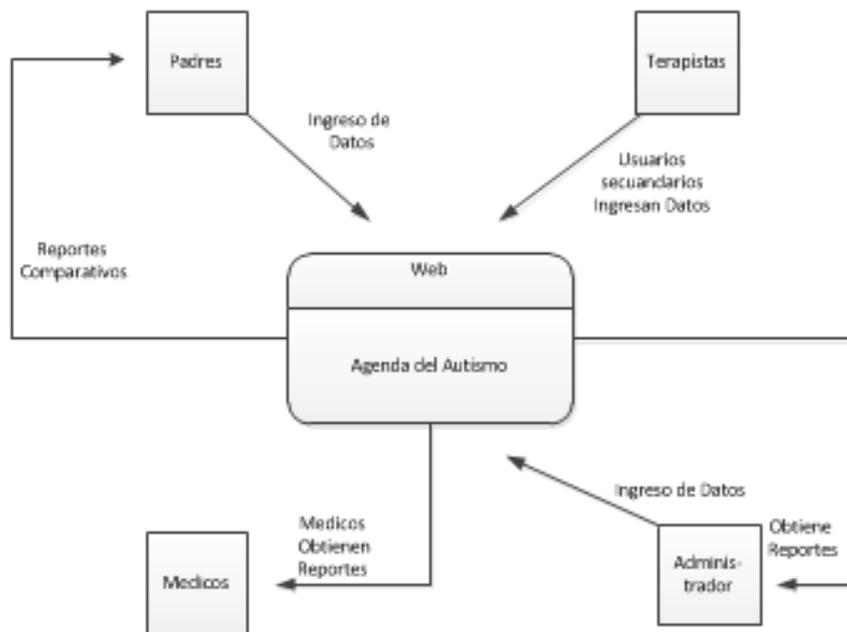
- RF14. Ingreso Terapias por Administrador o Usuario
- RF15. Modificación de Terapias por Administrador o Usuario
- RF16. Eliminación de Terapias por Administrador
- RF17. Reporte de Terapias por Administrador o Usuario
- RF18. Ingreso Tratamientos por Administrador o Usuario
- RF19. Modificación de Tratamientos por Administrador o Usuario
- RF20. Eliminación de Tratamientos por Administrador
- RF21. Reporte de Tratamientos por Administrador o Usuario
- RF22. Ingreso Comidas por Administrador o Usuario
- RF23. Modificación Comidas por Administrador o Usuario
- RF24. Eliminar Comidas por Administrador
- RF25. Reporte Comidas por Administrador o Usuario
- RF26. Ingreso Comportamiento por Administrador o Usuario
- RF27. Modificación Comportamiento por Administrador o Usuario
- RF28. Eliminar Comportamiento por Administrador
- RF29. Reporte Comportamiento por Administrador o Usuario

Requerimientos No Funcionales.

Para el desarrollo del presente proyecto se consideraron los siguientes requerimientos no funcionales:

1. Para el desarrollo de la aplicación en entorno Web se hará uso de la aplicación ASP.NET.
2. La base de datos será creada en ACCESS.

Modelo de Contexto.



Diagramas de Casos de Uso.

Definición y Usos

Un diagrama de Casos de Uso describe lo que hace un sistema desde el punto de vista de un observador externo, debido a esto, un diagrama de este tipo generalmente es de los más sencillos de interpretar en UML, ya que su razón de ser se concentra en un **Que** hace el sistema, a diferencia de otros diagramas UML que intentan dar respuesta a un **Como** logra su comportamiento el sistema.

Un diagrama de Casos de Uso está muy relacionado con lo que pudiera ser considerado un escenario en el sistema, esto es, lo que ocurre cuando alguien interactúa con el sistema: *"Acude un mesero a colocar la orden, la orden es tomada por el cocinero, y posteriormente se abona a la cuenta del cliente el cargo"*.

Un diagrama de Casos de Uso es empleado con más frecuencia en alguna de las siguientes etapas:

- **Determinación de Requerimientos:** Por lo general nuevos requerimientos de sistema generan nuevos diagrama de Casos de Uso, conforme es analizado y diseñado el sistema.
- **Comunicación con el Cliente:** Debido a la sencillez de este tipo de diagramas, son fáciles de emplear para comunicarse con el cliente final del proyecto.
- **Generación de pruebas de Sistemas:** A través de los diagramas de Casos de Uso se pueden generar una serie de pruebas de sistema.

Actores del sistema: se llama a toda entidad externa al sistema que guarda una relación con este y que le demanda una funcionalidad. Esto incluye a los operadores humanos pero también incluye a todos los sistemas externos, además de entidades abstractas, como el tiempo.

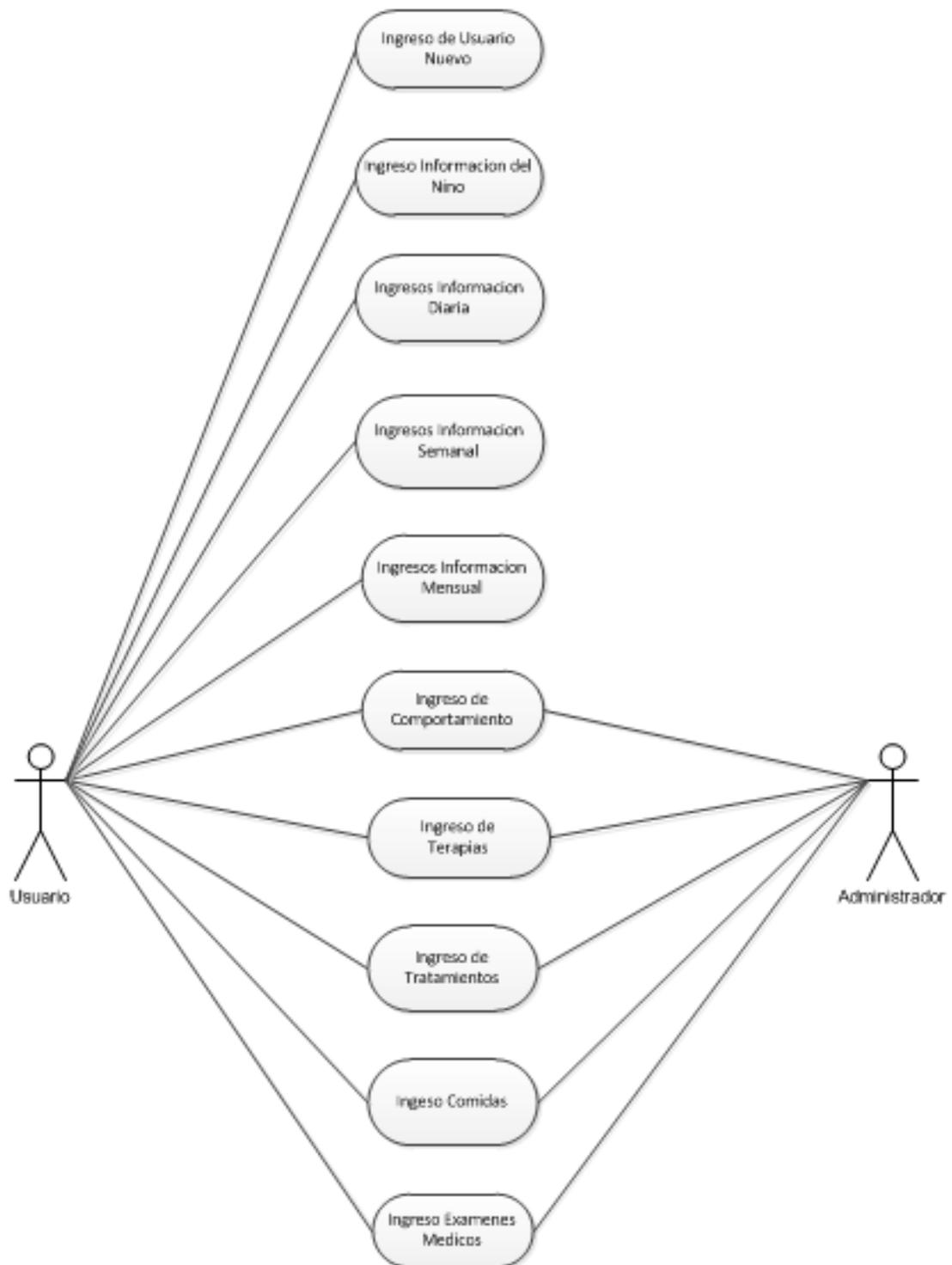
Usuario: Es la persona que utiliza o trabaja con algún objeto o que es destinataria de algún servicio, público, privado, empresarial o profesional.

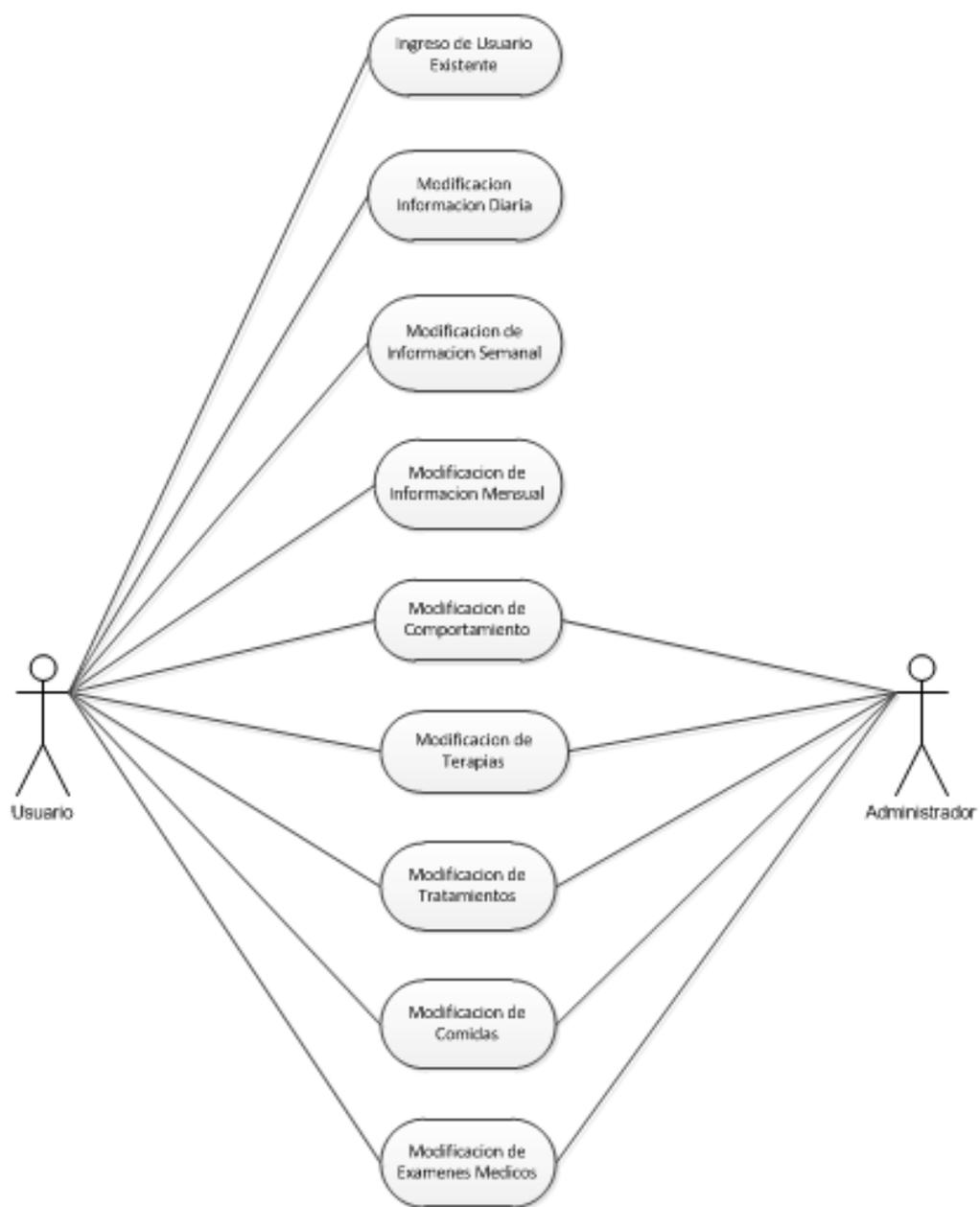
Sin embargo según la Real Academia Española, usuario es “aquel que usa algo”. Esto se opone a los conceptos de web ya que la realidad actual prima a los ciudadanos como emisores y no solo como receptores que “usan” los medios.

Es preferible hablar de actores o sujetos para referirse a las personas que interactúan en las redes digitales. En informática este término se utiliza con especial relevancia.

En sentido general, un usuario es un conjunto de permisos y de recursos o dispositivos a los cuales se tiene acceso. Es decir un usuario puede ser tanto una persona como una máquina, un programa, etc.

Casos de Uso

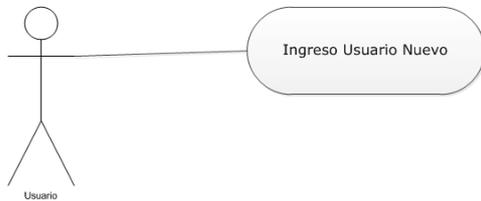








Ingreso de Usuario Nuevo.



Actor: Usuario

Descripción: El Usuario nuevo ingresa todos sus datos para almacenar en la Base de Datos:

Caso de Uso: Ingreso de Usuario Nuevo.
ID: CU-001
Actores: Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Usuario escoge el idioma.3. El Usuario selecciona la opción Nuevo Usuario4. El Usuario Ingresa todos los datos.5. El Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Usuario Existente.

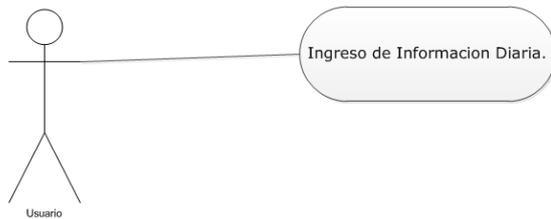


Actor: Usuario

Descripción: El Usuario Existente ingresa el nombre de usuario y clave para ser comparados con la Base de Datos:

Caso de Uso: Ingreso de Usuario Existente.
ID: CU-002
Actores: Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Usuario escoge el idioma.3. El Usuario Ingresa el nombre de usuario y la clave.4. El Usuario Selecciona la opción Enviar.5. El Sistema busca si el usuario existe y está activo. <p>6.1. Si la Información no es correcta el Sistema presenta un mensaje al usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">6. El Sistema activa las opciones del usuario para que este pueda usar.
Pos condiciones:

Ingreso de Información Diaria.

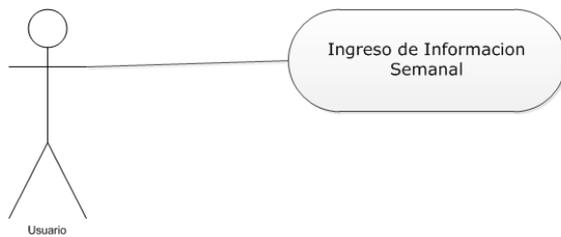


Actor: Usuario

Descripción: El Usuario ingresa todos los datos diarios para seguir alimentando la Base de Datos:

Caso de Uso: Ingreso de Información Diaria.
ID: CU-003
Actores: Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Usuario selecciona el idioma.3. El Usuario selecciona la opción Datos de la Agenda/Diarios4. El Usuario Ingresa la información.5. El Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Información Semanal.

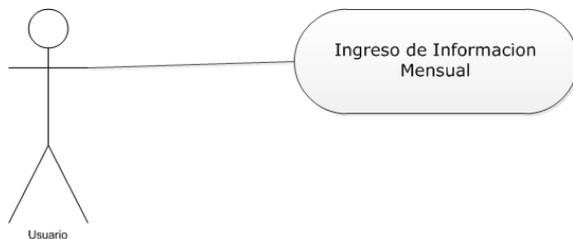


Actor: Usuario

Descripción: El Usuario ingresa todos los datos semanales para seguir alimentando la Base de Datos:

Caso de Uso: Ingreso de Información Semanal.
ID: CU-004
Actores: Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Usuario selecciona el idioma.3. El Usuario selecciona la opción Datos de la Agenda/Semanal4. El Usuario Ingresa la información.5. El Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Información Mensual.



Actor: Usuario

Descripción: El Usuario ingresa todos los datos mensuales para seguir alimentando la Base de Datos:

Caso de Uso: Ingreso de Información Mensuales.
ID: CU-005
Actores: Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Usuario selecciona el idioma.3. El Usuario selecciona la opción Datos de la Agenda/Mensuales4. El Usuario Ingresa la información.5. El Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Comportamientos.



Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario ingresa los comportamientos:

Caso de Uso: Ingreso de Comportamientos.
ID: CU-006
Actores: Administrador o Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Administrador o Usuario selecciona el idioma.3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Comportamiento/Ingreso4. El Administrador o Usuario Ingresa la información.5. El Administrador o Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al administrador o usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Terapias.



Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario ingresa las Terapias:

Caso de Uso: Ingreso de Terapias.
ID: CU-007
Actores: Administrador o Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Administrador o Usuario selecciona el idioma.3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Terapias/Ingreso4. El Administrador o Usuario Ingresa la información.5. El Administrador o Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario este correcta.<ol style="list-style-type: none">6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al administrador o usuario.7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Tratamientos.



Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario ingresa los tratamientos:

Caso de Uso: Ingreso de Tratamientos.
ID: CU-008
Actores: Administrador o Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Administrador o Usuario selecciona el idioma.3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Tratamientos/Ingreso4. El Administrador o Usuario Ingresa la información.5. El Administrador o Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario este correcta. 6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al administrador o usuario.7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Comidas.

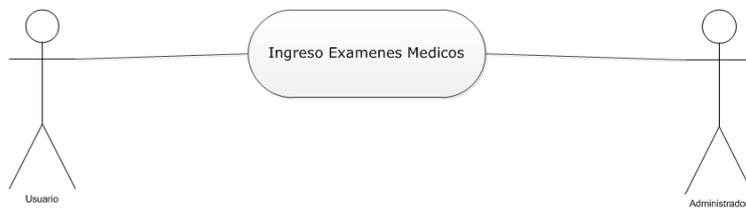


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario ingresa las comidas:

Caso de Uso: Ingreso de Comidas.
ID: CU-009
Actores: Administrador o Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Administrador o Usuario selecciona el idioma.3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Comidas/Ingreso4. El Administrador o Usuario Ingresar la información.5. El Administrador o Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al administrador o usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Ingreso de Exámenes Médicos.

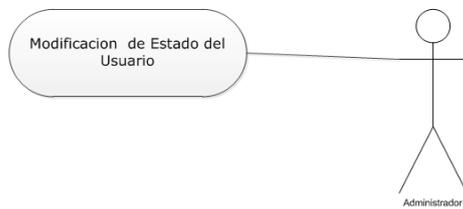


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario ingresa los Exámenes Médicos:

Caso de Uso: Ingreso de Exámenes Médicos
ID: CU-009
Actores: Administrador o Usuario.
Precondiciones:
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo2. El Administrador o Usuario selecciona el idioma.3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Exámenes Médicos/Ingreso4. El Administrador o Usuario Ingresa la información.5. El Administrador o Usuario Selecciona la opción Enviar.6. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario este correcta. <p>6.1. Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al administrador o usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">7. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema
Pos condiciones:

Modificación del Estado del Usuario.



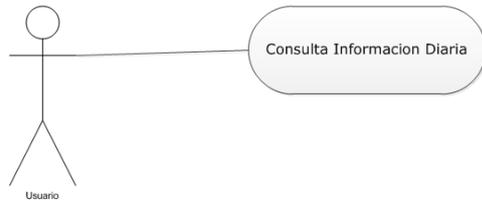
Actor: Administrador

Descripción: El administrador modifica la información diaria:

Caso de Uso: Modificaciones el estado del Usuario.
ID: CU-010
Actores: Administrador
Precondiciones: Ingreso de Usuario
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrador selecciona el idioma.3. El Administrador selecciona la opción modificar el Estado del Usuario.4. El Administrador selecciona el usuario a modificar. <p>4.1 Si no existen los usuario el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información del usuario que el Administrador desea modificar.6. El Administrador selecciona la opción Modificar.7. El Sistema valida que el Estado ingresado por el Administrador este correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos. <p>7.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.</p> <ol style="list-style-type: none">8. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Información Diaria.



Actor: Usuario

Descripción: El usuario modifica la información diaria:

Caso de Uso: Modificaciones de Información Diaria.

ID: CU-011

Actores: Usuario

Precondiciones: Ingreso de Información Diaria.

Flujo de Eventos:

1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.
2. El Usuario selecciona el idioma.
3. El Usuario selecciona la opción modificar de Información Diaria.
4. El Usuario selecciona el dato a modificar.

4.1 Si no existen los datos de la Información Diaria el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error

5. El Sistema busca la información de la Información Diaria que el Usuario desea modificar.
6. El Usuario modifica toda la información que él desea dentro de la pantalla que presenta el Sistema.
7. El Usuario selecciona la opción Modificar.
8. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta para

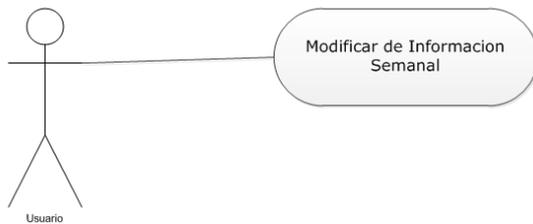
poder guardar dentro de la Base de Datos.

8.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.

9. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Información Semanal.



Actor: Usuario

Descripción: El usuario modifica la información semanal:

Caso de Uso: Modificaciones de Información Semanal.

ID: CU-012

Actores: Usuario

Precondiciones: Ingreso de Información Semanal.

Flujo de Eventos:

1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.
2. El Usuario selecciona el idioma.
3. El Usuario selecciona la opción modificar de Información Semanal.
4. El Usuario selecciona el dato a modificar.

4.1 Si no existen los datos de la Información Semanal el Sistema presenta en pantalla un

mensaje de Error

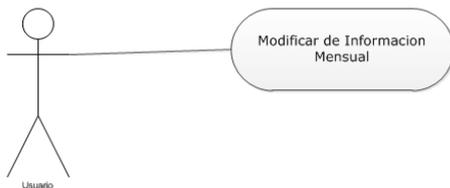
5. El Sistema busca la información de la Información Semanal que el Usuario desea modificar.
6. 5. El Usuario modifica toda la información que él desea dentro de la pantalla que presenta el Sistema.
7. El Usuario selecciona la opción Modificar.
8. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos.

8.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.

9. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Información Mensual.



Actor: Usuario

Descripción: El usuario modifica la información Mensual:

Caso de Uso: Modificaciones de Información Mensual.

ID: CU-013

Actores: Usuario

Precondiciones: Ingreso de Información Mensual.

Flujo de Eventos:

1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.
2. El Usuario selecciona el idioma.
3. El Usuario selecciona la opción modificar de Información Mensual.
4. El Usuario selecciona el dato a modificar.

4.1 Si no existen los datos de la Información Mensual el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error

5. El Sistema busca la información de la Información Mensual que el Usuario desea modificar.
6. El Usuario modifica toda la información que él desea dentro de la pantalla que presenta el Sistema.
7. El Usuario selecciona la opción Modificar.
8. El Sistema valida que la información ingresada por el Usuario este correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos.

8.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.

9. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Terapias.



Actor: Administrado, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario modifica las Terapias:

Caso de Uso: Modificaciones de Terapias.
ID: CU-014
Actores: Usuario
Precondiciones: Ingreso de Terapias.
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Terapias/modificar.4. El Administrador o Usuario selecciona los datos a modificar.5. 3.1 Si no existen los datos de la Información el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error6. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario desea modificar.7. 5. El Administrador o Usuario modifica toda la información que él desea dentro de la pantalla que presenta el Sistema.8. El Administrador o Usuario selecciona la opción Modificar.9. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario sea correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos. <p>9.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al</p>

usuario.

10. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Tratamientos



Actor: Administrado, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario modifica las Tratamientos:

Caso de Uso: Modificaciones de Tratamientos

ID: CU-015

Actores: Usuario

Precondiciones: Ingreso de Tratamientos

Flujo de Eventos:

1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.
2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma
3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Tratamientos/modificar.
4. El Administrador o Usuario selecciona los datos a modificar.
5. 3.1 Si no existen los datos de la Información el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error
6. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario desea modificar.
7. 5. El Administrador o Usuario modifica toda la información que él desea dentro

de la pantalla que presenta el Sistema.

8. El Administrador o Usuario selecciona la opción Modificar.
9. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario sea correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos.

9.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.

10. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Comidas:



Actor: Administrado, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario modifica las Comidas:

Caso de Uso: Modificaciones de Comidas
ID: CU-016
Actores: Usuario
Precondiciones: Ingreso de Comidas
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma

3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Comidas/modificar.
4. El Administrador o Usuario selecciona los datos a modificar.
5. 3.1 Si no existen los datos de la Información el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error
6. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario desea modificar.
7. 5. El Administrador o Usuario modifica toda la información que él desea dentro de la pantalla que presenta el Sistema.
8. El Administrador o Usuario selecciona la opción Modificar.
9. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario sea correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos.

9.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.

10. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Modificación de Exámenes Médicos:



Actor: Administrado, Usuario

Descripción: El Administrador o Usuario modifica los Exámenes Médicos:

Caso de Uso: Modificaciones de Exámenes Médicos

ID: CU-017

Actores: Usuario

Precondiciones: Ingreso de Exámenes Médicos

Flujo de Eventos:

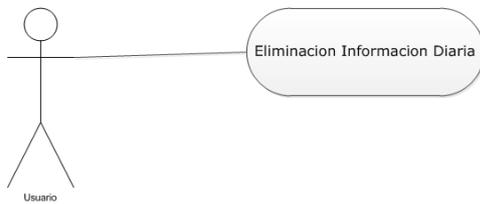
1. El Administrador o Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.
2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma
3. El Administrador o Usuario selecciona la opción Exámenes Médicos/modificar.
4. El Administrador o Usuario selecciona los datos a modificar.
5. 3.1 Si no existen los datos de la Información el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error
6. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario desea modificar.
7. 5. El Administrador o Usuario modifica toda la información que él desea dentro de la pantalla que presenta el Sistema.
8. El Administrador o Usuario selecciona la opción Modificar.
9. El Sistema valida que la información ingresada por el Administrador o Usuario sea correcta para poder guardar dentro de la Base de Datos.

9.1 Si la Información no está correctamente ingresada el Sistema presenta un mensaje al usuario.

10. El Sistema almacena la información ingresada por parte del Administrador o Usuario y presenta un mensaje de información al Sistema.

Pos condiciones:

Eliminar Información Diaria.

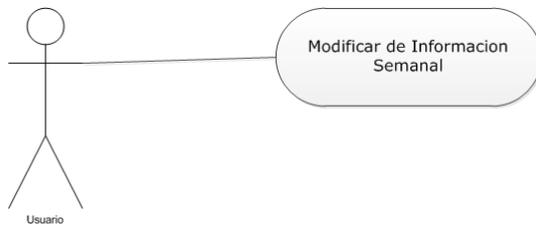


Actor: Usuario

Descripción: El usuario puede Eliminar los registros de la Información Diaria.

Caso de Uso: Eliminar Registros de Información Diaria
ID: CU-018
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Información Diaria
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Usuario selecciona el idioma3. El Usuario selecciona los datos de Información Diaria que desea eliminar.4. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Usuario informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema elimina los Datos seleccionados.6. El Sistema presenta un mensaje informándole al Usuario que se han eliminado con éxito los Datos de la Información Diaria.
Pos condiciones:

Eliminar Información Semanal.

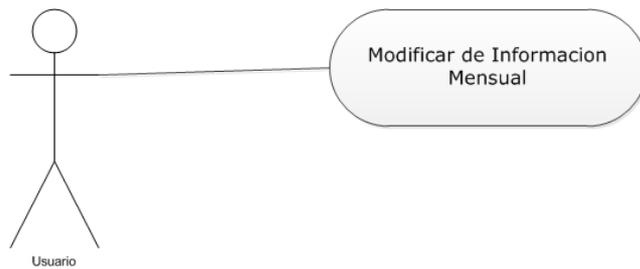


Actor: Usuario

Descripción: El usuario puede Eliminar los registros de la Información Semanal.

Caso de Uso: Eliminar Registros de Información Semanal
ID: CU-019
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Información Semanal
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Usuario selecciona el idioma3. El Usuario selecciona los datos de Información Semanal que desea eliminar.4. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Usuario informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema elimina los Datos seleccionados.6. El Sistema presenta un mensaje informándole al Usuario que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

Eliminar Información Mensual:

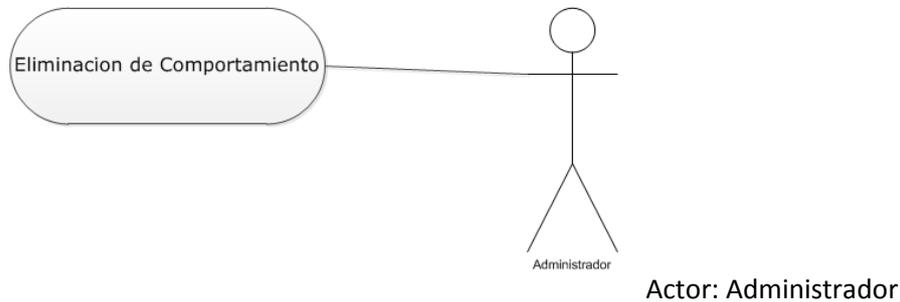


Actor: Usuario

Descripción: El usuario puede Eliminar los registros de la Información Mensual.

Caso de Uso: Eliminar Registros de Información Mensual
ID: CU-020
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Información Mensual
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Usuario selecciona el idioma3. El Usuario selecciona los datos de Información Mensual que desea eliminar.4. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Usuario informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema elimina los Datos seleccionados.6. El Sistema presenta un mensaje informándole al Usuario que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

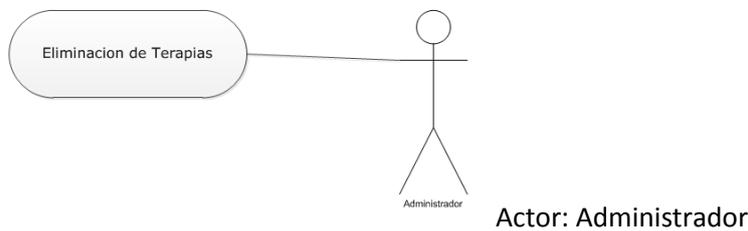
Eliminar Comportamientos:



Descripción: El Administrador puede Eliminar los registros de Comportamiento.

Caso de Uso: Eliminar Registro de Comportamiento
ID: CU-021
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Comportamiento
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrador selecciona el idioma3. El Administrador selección la opción Comportamiento/Eliminar.4. El Administrador selecciona los Datos que desea eliminar.5. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Administrador informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">6. El Sistema elimina los Datos seleccionados.7. El Sistema presenta un mensaje informándole al Administrador que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

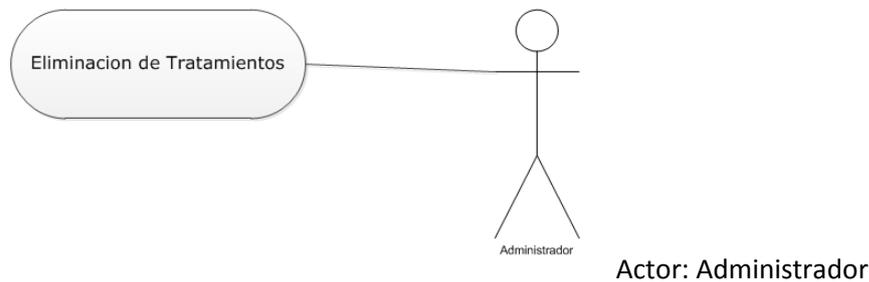
Eliminar Terapias:



Descripción: El Administrador puede Eliminar los registros de Terapias.

Caso de Uso: Eliminar Registro de Terapias
ID: CU-022
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Terapias
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrador selecciona el idioma3. El Administrador selección la opción Terapias/Eliminar.4. El Administrador selecciona los Datos que desea eliminar.5. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Administrador informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">6. El Sistema elimina los Datos seleccionados.7. El Sistema presenta un mensaje informándole al Administrador que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

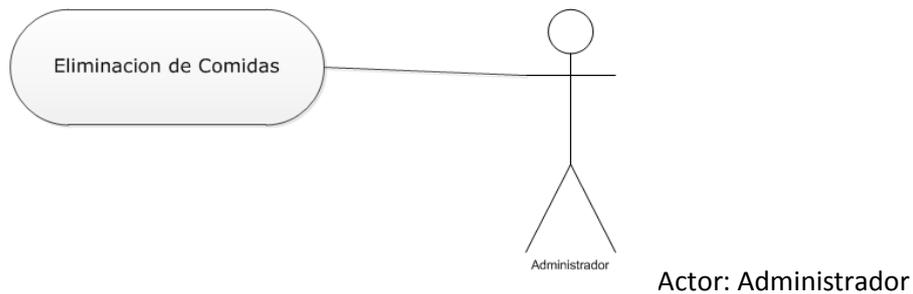
Eliminar Tratamientos:



Descripción: El Administrador puede Eliminar los registros de Tratamientos.

Caso de Uso: Eliminar Registro de Tratamientos
ID: CU-023
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Tratamientos
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrador selecciona el idioma3. El Administrador selección la opción Tratamientos/Eliminar.4. El Administrador selecciona los Datos que desea eliminar.5. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Administrador informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">6. El Sistema elimina los Datos seleccionados.7. El Sistema presenta un mensaje informándole al Administrador que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

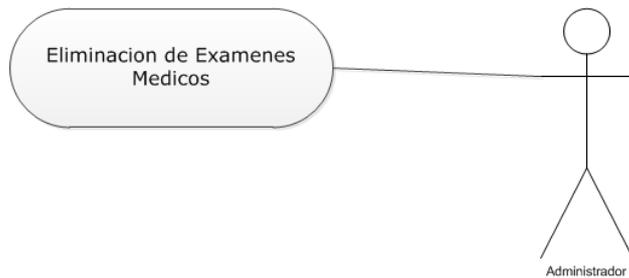
Eliminar Comidas:



Descripción: El Administrador puede Eliminar los registros de Comidas.

Caso de Uso: Eliminar Registro de Comidas
ID: CU-024
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Comidas
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrador selecciona el idioma3. El Administrador selección la opción Comidas/Eliminar.4. El Administrador selecciona los Datos que desea eliminar.5. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Administrador informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">6. El Sistema elimina los Datos seleccionados.7. El Sistema presenta un mensaje informándole al Administrador que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

Eliminar Exámenes Médicos:

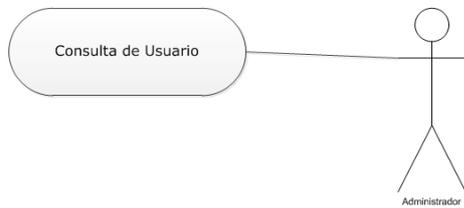


Actor: Administrador

Descripción: El Administrador puede Eliminar los registros de Exámenes Médicos.

Caso de Uso: Eliminar Registro de Exámenes Médicos
ID: CU-025
Actores: Usuario
Precondiciones: Tener registros de Exámenes Médicos
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrador selecciona el idioma3. El Administrador selección la opción Exámenes/Eliminar.4. El Administrador selecciona los Datos que desea eliminar.5. El Sistema verifica los Datos que se van a eliminar. <p>4.1. Si los Datos no pueden ser eliminados el Sistema presenta un mensaje al Administrador informándole que no puede Eliminar los Datos.</p> <p>4.2. Caso contrario el Sistema presenta un mensaje de confirmación de la eliminación.</p> <ol style="list-style-type: none">6. El Sistema elimina los Datos seleccionados.7. El Sistema presenta un mensaje informándole al Administrador que se han eliminado con éxito los Datos.
Pos condiciones:

Consulta de Usuario.

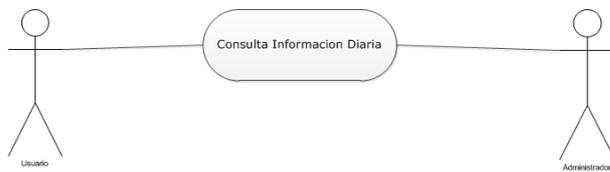


Actor: Administrador

Descripción: El administrador consulta la existencia del Usuario en la Base de Datos:

Caso de Uso: Consultas de Usuario
ID: CU-026
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso del Usuario
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado selecciona el idioma3. El Administrador selecciona la opción consulta de Usuario.4. El Administrador selecciona los datos del Usuario a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos de la Información Diaria el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información del Usuario que el Administrador consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Información Diaria.

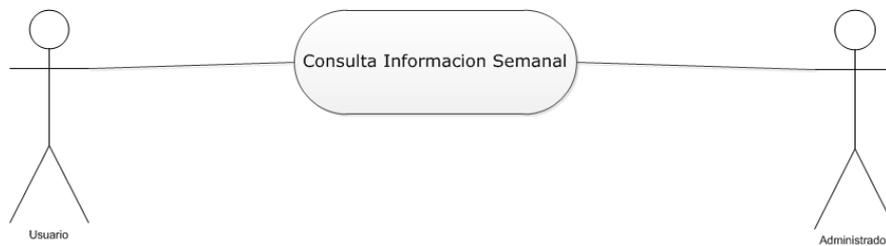


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta todos los datos de la información diaria que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Información Diaria
ID: CU-027
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Información Diaria
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Información Diaria.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos de la Información Diaria a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos de la Información Diaria el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Información Semanal.

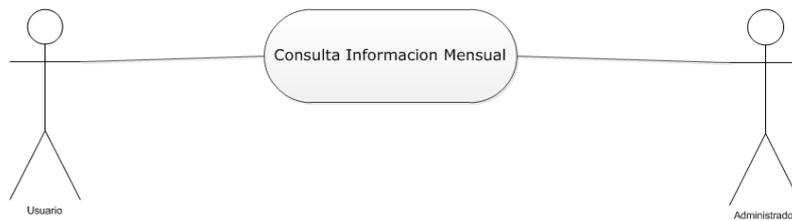


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta todos los datos de la información semanal que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Información Semanal
ID: CU-028
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Información Semanal
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Información Semanal.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Información Mensual.



Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta todos los datos de la información mensual que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Información Mensual
ID: CU-029
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Información Mensual
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Información Mensual.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Comportamientos.



Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta los registros de Comportamiento que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Registros de Comportamientos
ID: CU-030
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Registros de Comportamiento
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Comportamientos.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Terapias.

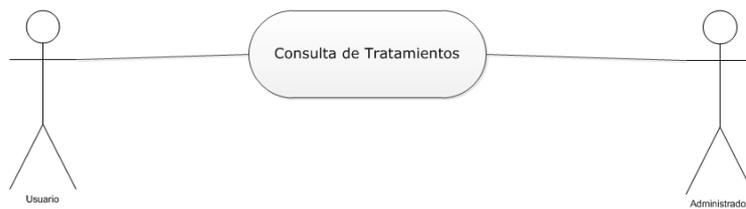


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta los registros de Terapias que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Registros de Terapias
ID: CU-031
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Registros de Terapias
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Terapias.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Tratamientos.

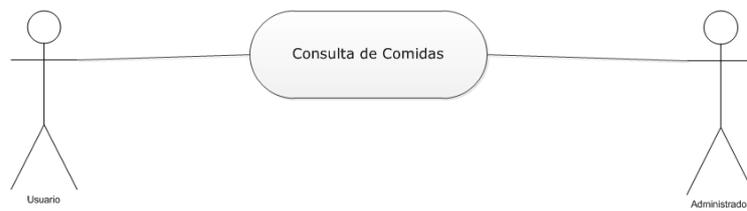


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta los registros de Tratamientos que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Registros de Tratamientos
ID: CU-032
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Registros de Tratamientos
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Tratamientos.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Comidas.

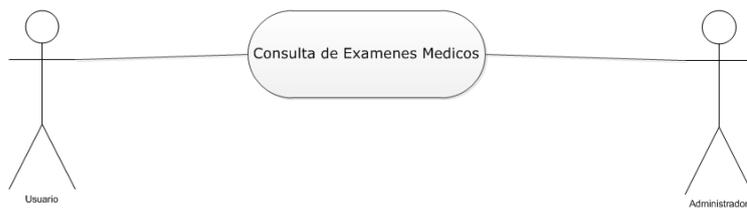


Actor: Administrador, Usuario

Descripción: El administrador o usuario consulta los registros de Comidas que están ingresadas dentro del Sistema:

Caso de Uso: Consultas de Registros de Comidas
ID: CU-033
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Registros de Comidas
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Comidas.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

Consulta de Exámenes Médicos.



Actor: Administrador, Usuario

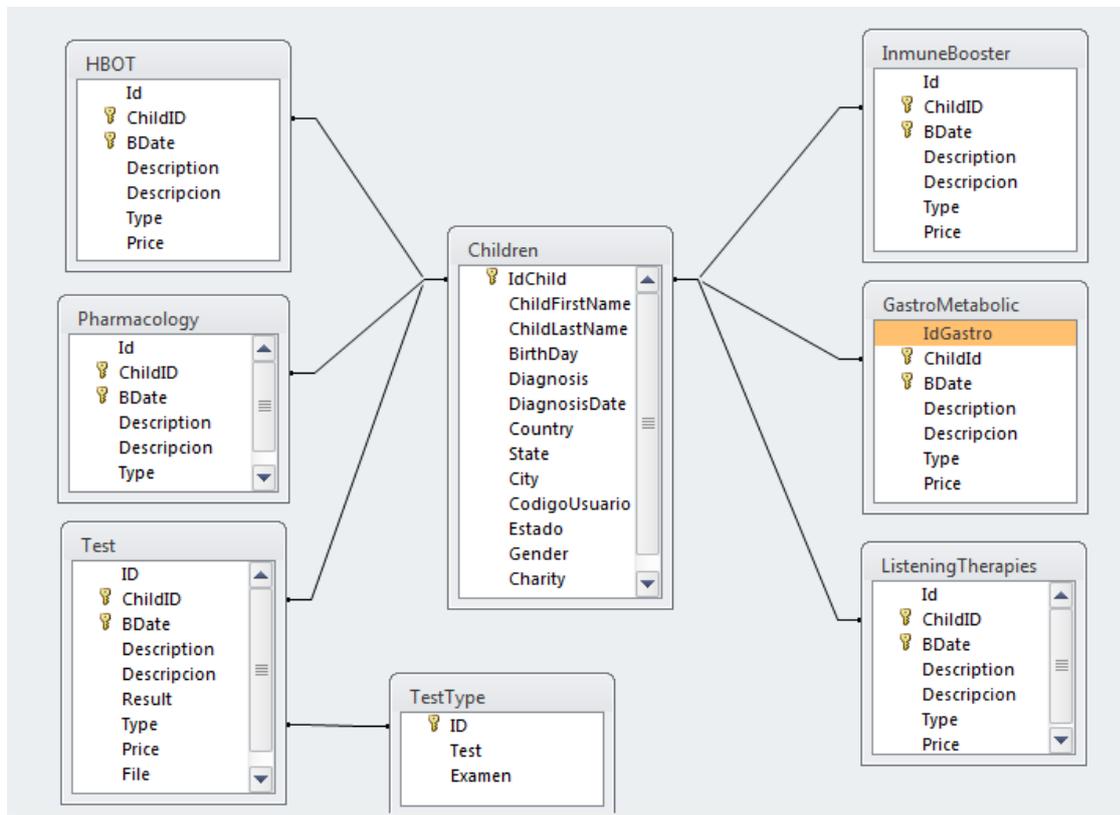
Descripción: El administrador o usuario consulta los registros de Exámenes Médicos que están ingresadas dentro del Sistema:

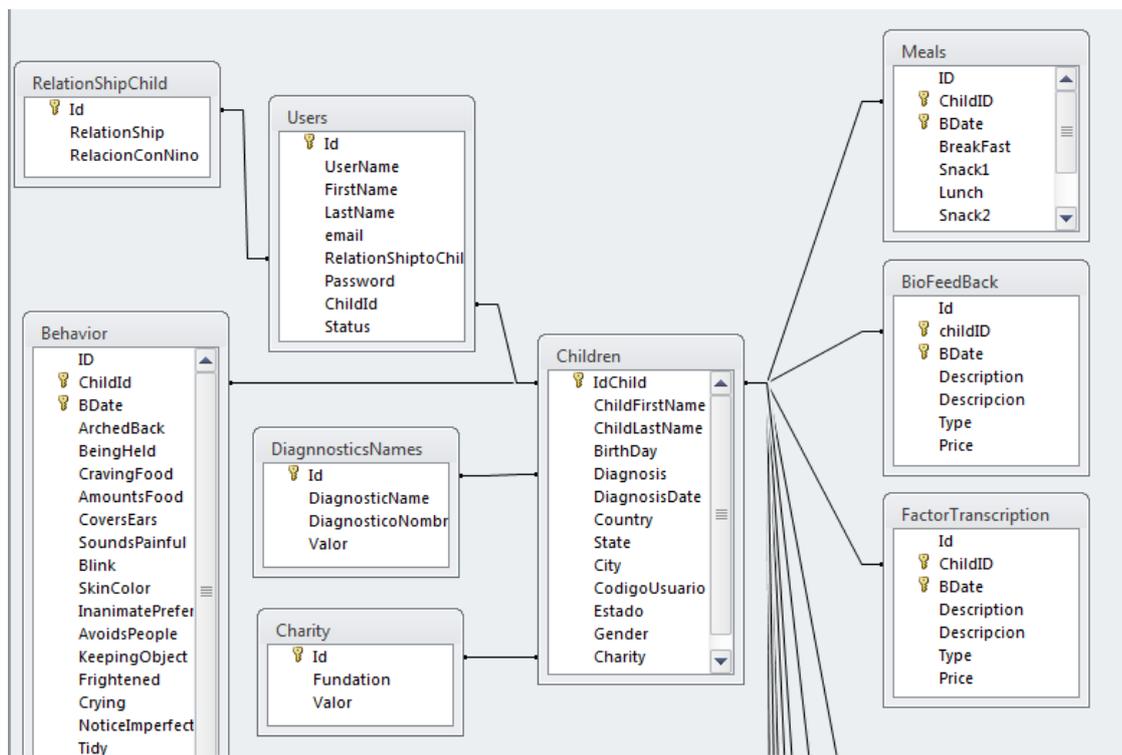
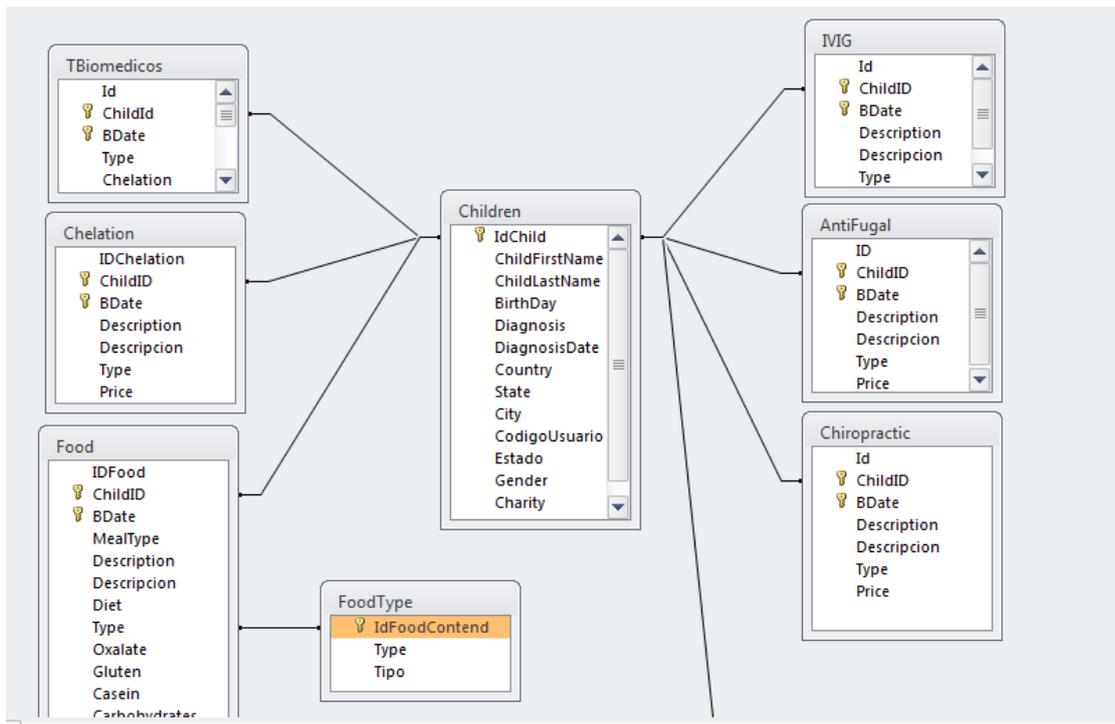
Caso de Uso: Consultas de Registros de Exámenes Médicos
ID: CU-034
Actores: Administrador, Usuario
Precondiciones: Ingreso de Registros de Exámenes Médicos
Flujo de Eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El Administrador o el Usuario ingresa a la Agenda del Autismo.2. El Administrado o Usuario selecciona el idioma3. El Administrador o el Usuario selecciona la opción consulta de Exámenes Médicos.4. El Administrador o el Usuario selecciona los datos a consultar. <p>4.1 Si no existen los datos el Sistema presenta en pantalla un mensaje de Error</p> <ol style="list-style-type: none">5. El Sistema busca la información que el Administrador o Usuario consulta.6. El Sistema presenta en Pantalla la información correspondiente.
Pos condiciones:

3.4 Análisis y Diseño de la Base de Datos.

La Agenda del Autismo contará con una Bases de Datos en Access, que se almacenará en un Servidor web, se eligió esta base de datos por dos motivos:

1. Al ser una base de datos que proviene del paquete de base de datos office, la mayoría de las computadoras cuentan con esta base, permitiéndonos que los hosting que manejan a ASP.net también lo acepte.
2. Access es una base de datos más conocida, que me provee más soporte para aplicativos que trabajen con VisulStudio.net





Diccionario de Datos

Users

 **Id**
UserName
FirstName
LastName
email
RelationShiptoChild
Password
ChildId
Status

Users =Tabla que contiene la Información del Usuarios
Id = Código auto numerado
UserName=Nombre del Usuario
FirstName = Primer Nombre
LastName = Apellido
Email=Dirección de correo
RelataionShiptoChild=Relación con el niño
Password= Clave de Usuario
ChildId= Identificación del Usuario (El niño puede tener más de un usuario)
Status= Tipo de usuario

RelationshipChild

 **Id**
Relationship
RelacionConNino

RelationshipChild=Tabla que contiene las relaciones con los niños

Id=Código auto numerado
Relationship=Tipos de relaciones - español
RelacionConNinos= Tipos de relaciones – ingles

DiagnnosticsNames

 **Id**
DiagnosticName
DiagnosticoNombre
Valor

DiagnnosticsNames=Tabla que contiene los Diagnósticos

Id=Código auto numerado
DiagnosticName=Nombre del diagnóstico – español
DiagnosticoNombre=Nombre del diagnóstico – ingles
Valor= Costo del Tratamiento

Children

 **IdChild**
ChildFirstName
ChildLastName
BirthDay
Diagnosis
DiagnosisDate
Country
State
City
CodigoUsuario
Estado
Gender
Charity

Children=Tabla que contiene la información del niño.
Id= Código auto numerado
ChildFirstName= Nombre del niño
ChildLastName= Apellido del niño
BirthDay=Fecha de cumpleaños
Diagnosis= Diagnostico
DiagnosisDate=Fecha del diagnostico
Country=País
State= Estado
City=Ciudad
CodigoUsuario=Código del Usuario(dará acceso a Usuarios secundarios como terapistas, profesores, etc)
Estado = Estado del usuario.
Gender= Genero
Charity= Fundación para la contribución.

Meals

ID
 **ChildID**
 **BDate**
BreakFast
Snack1
Lunch
Snack2
Dinner
Snack3
Extra

Meals=Tabla que contiene las comidas diarias

ID=Código auto numerado
ChildID= Código del Nino
BDate= Fecha de la comida
BreakFast= Comidas del Desayuno
Sanck1= Comidas del Refrigerio1
Lunch= Comidas del Almuerzo
Sanck1= Comidas del Refrigerio 2
Dinner= Comidas de la cena
Sanck3= Comidas del refrigerio 3
Extra= Comida extra

TBiomedicos

Id
 **ChildId**
 **BDate**
Type
Chelation
AntiFugal
Metabolic
Supplements
Diets
HBOT
FactorTranscript
IVIG
ImmuneBooster
BioFeedBack
Somatic
Chiropractic
Homeopath

TBiomedicos=Tabla de Tratamientos Biomédicos

Id= Código auto numerado

ChildId= Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Type = Tipo de terapia

Chelation=Tratamiento de Quitación

AntiFugal=Tratamiento AntiHongos

Metabolic=Tratamientos Metabólicos

Supplements=Suplementos Alimenticios

Diets=Dietas

HBOT=Cámaras Hiperbáricas

FactorTranscript=Factor de Trascrición

IVIG= Tratamiento de Inmunoglobulina

ImmuneBooster= Fortalecer el Sistema Inmune

BioFeedBack= Tratamientos de BioFeedBack

Somatic=Tratamientos somáticos

Chiropractic= Tratamientos Chiropraticos

Homeopath=Tratamientos Homnopaticos

Chelation

IDChelation
 **ChildID**
 **BDate**
Description
Descripcion
Type
Price

Chelation=Tabla de tratamientos de Quelación

IdChelation=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descirptcion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion= Nombre del tratamiento – español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

Chiropractic

Id

 **ChildID**

 **BDate**

Description

Descripcion

Type

Price

Chiropractic=Tabla de tratamientos de Chiropractico

Id=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descirpticion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

FactorTranscription

Id

 **ChildID**

 **BDate**

Description

Descripcion

Type

Price

FactorTranscription=Tabla de tratamientos de Factor de Transcripción

Id=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descirpticion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

AntiFugal

ID

 **ChildID**

 **BDate**

Description

Descripcion

Type

Price

AntiFugal=Tabla de tratamientos AntiHongos

Id=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descirpticion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

BioFeedBack

BioFeedBack=Tabla de tratamientos de BioFeedBack

Id

 **childID**

 **BDate**

Description

Descripcion

Type

Price

Id=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descrptcion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

InmuneBooster

InmuneBooster=Tabla de tratamientos para Fortalecer el Sistema Inmune

Id

 **ChildID**

 **BDate**

Description

Descripcion

Type

Price

Id=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descrptcion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

HBOT

HBOT=Tabla de tratamientos con Cámaras Hiperbáricas

Id

 **ChildID**

 **BDate**

Description

Descripcion

Type

Price

Id=Código auto numérico

ChildID=Código del niño

BDate= Fecha del tratamiento

Descrptcion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type= Tipo de Tratamiento

Price= Precio del tratamiento

GastroMetabolic

GastroMetabolic=Tabla de tratamientos Metabólicos

IdGastro

IdGastro=Código auto numérico

 **ChildId**

ChildID=Código del niño

 **BDate**

BDate= Fecha del tratamiento

Description

Descirptcion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Type

Type= Tipo de Tratamiento

Price

Price= Precio del tratamiento

Food

Food=Tabla de tratamientos de Tipos de Comidas

IDFood

IdFood=Código auto numérico

 **ChildID**

ChildID=Código del niño

 **BDate**

BDate= Fecha del tratamiento

MealType

MealType=Tipo de Comida

Description

Descirptcion=Nombre del tratamiento – ingles

Descripcion

Descripcion=Nombre del tratamiento - español

Diet

Diet=Nombre de la dieta

Type

Type=Tipo de Comida

Oxalate

Oxalate= Cantidad de Oxalatos

Gluten

Gluten= Si contiene Gluten

Casein

Casein=Si contiene Caseína

Carbohydrates

Carbohydrates=Si contiene Carbohidratos

Salicylate

Salicylate=Si contiene Salicilato

Phenol

Phenol=Si contiene Penol

SugarArtificial

SaugarArtificial=Si tiene azúcar artificial

Artificial

Artificial=Si es comida procesada

SalArtificial

SalArtificila=Si contiene sal

FoodType	
 IdFoodContend	
Type	
Tipo	

FoodType=Tabla de Tipos de Comidas

IdFoodContend=Código auto numérico
 Type=Tipo de Comida – ingles
 Tip=Tipo de Comida - español

Test	
ID	
 ChildID	
 BDate	
Description	
Descripcion	
Result	
Type	
Price	
File	

Test=Tabla de Exámenes Médicos

Id=Código auto numérico
 ChildID=Código del niño
 BDate= Fecha del tratamiento
 Descrptcion=Nombre del Examen – ingles
 Descripcion=Nombre del Examen – español
 Results= Resultados del normales
 Type= Tipo de Examen
 Price= Precio del Examen
 File=Copia del Archivo .PDF

TestType	
 ID	
Test	
Examen	

Testtype=Tabla de Tipos de Exámenes Médicos

Id=Código auto numérico
 Test=Nombre del Examen – ingles
 Examen=Nombre del Examen – español

Charity	
 Id	
Fundation	
Valor	

Charity =Tabla con el Nombre de Fundaciones

Id=Código auto numérico
 Fundacion=Nombre de la Fundación
 Valor=valor de la donación.

Behavior

ID
ChildId
BDate
ArchedBack
BeingHeld
CravingFood
AmountsFood
CoversEars
SoundsPainful
Blink
SkinColor
InanimatePreferens
AvoidsPeople
KeepingObject
Frightened
Crying
NoticeImperfection
Tidy
Collected
ReapeatPhrases
ReapeatWholePhrase
ReapeatConversations
Fixated
ExaminesSurfaces
BizarrePose
DislikeTouche
AwareOdors
HideSkill
FeelNotPain
Terrified
WordsUnseless
LearnOnOff
A...

Behavior=Tabla de Compartimientos del Niños

Id=Código auto numérico

ChildId=Código del Nino

BDate=Día del Reporte

ArchedBack= Arquea la espalda y pone la cabeza atras cuando le cargan

BeingHeld=No le gusta ser cargado

CravingFood=Deseo anormal de ciertas comidas

AmountsFood=Come cantidades inusuales de comida

CoversEars=Se cubre los oidos por algunos ruidos

SoundsPainful=Algunos sonidos le lastiman

Blink=Le gusta la luz brillante

SkinColor=El color de la piel mas clara o mas oscura que la familia

InanimatePreferens=Prefiere cosas inanimadas (no vivas)

AvoidsPeople=Evita la gente

KeepingObject=Insiste en mantener ciertos objetos

Frightened=Siempre asustado o ansioso

Crying=Llora inconsolablemente

NoticeImperfection=Nota cambios o imperfecciones y trata de corregir

Tidy=Pulcro(evita cosas sucias)

Collected=Collecciona objetos en particular (carros, caballos, etc)

ReapeatPhrases=Despues de un rato, repite frases que a oido

Behavior

Agression	ReapeatWholePhrase=Despues de un ratao repite tododa una oracion que a oido
Irritability	ReapeatCoversation=Repite preguntas o conversations que a oido, constantemente
Constipation	Fixated=Se opcesiona con un tema como (carros, mapas, etc.)
Diarrhea	ExaminesSurface=Examina las superficies con los dedos
Eating	BizarrePose=Tiene extrañas poses y posturas
InappropriateToys	DislikeTouche=Le disgusta ser tocado o cargado
IrrationalFears	AwareOdors=Extremadamente pendiente de los olores
LackAwareness	HideSkill=Esconde habilidades o conocimientos que luego te sorprenden
LacksEyeContact	FeelNotPain=Parece no sentir dolor
LacksSpeech	Terrified=Aterrado ante algo inusual
ObsessiveBehaviors	WordsUnseless=Aprende palabras inútiles para el/ella
PoorAttention	LearnOnOff=Aprende algunas palabras, luego deja de usarlas
PoorFingerHandSkills	Agression=Agresivo
RepetitiveSelfStim	Irritability=Iritable
Seizures	Costipation=Estrenido
SelfInjury	Diarrhea=Diarrea
SleepProblems	Eating=Come mucho o muy poco
SocialDeficits	InappropriateToys=Juega inapropiaddamente con juguetes?
SoundSensitivity	IrrationalFears=Miedo Irracional
SpeechDeficits	LacksAwareness=Falta de sentido comun
TemperTantrums	LacksEyeContact=Falta de Contact Visual
BedWetting	LacksSpeech=Falta de Habla
WetsPants	ObsessiveBehaviors=Comportamientos Obsesivos
SoilsPants	PoorAttention=Falta de Atencion
KnowsOwnName	PorFingerHandSkills=Poco manejo de los dedos de la mano
AnswerNot	ReapetitiveSelfStim=Repeditivo auto estimulo
FollowCommands	Seizures=Convulsiones
Use1Word	SelfInjury=Auto agresion
Use2Words	SleepProblms=Problemas para dormir
Use3Words	Socialdeficits=No sociaviliza
Use4Words	SoundSensitivity=Sensible al sonido
Knows10Words	SpeechDeficits=Deficiencia en el lenguaje
ExplainWhatWants	TemperTantrums=Pataletas
	BedWetting=Se orina en la cama
	WetsPants=Se orina en los pantalones
	SoilsPants=Se hace popo en los pantalones

MeaningfulQuestion	KnowsOwnName=Sabe su nombre
SpeechMeaningful	AnswerNot=Contesta No
CarriesGoodConversations	FollowCommands=Sigue direcciones
Shell	Use1Word=Usa 1 palabra
IgnorPeople	Use2Words=Usa 2 palabras
Attention	Use3Words=Usa 3 palabras?"
Uncooperative	Use4Words=Usa 4 palabra
Alone	Knows10Words=Sabe 10 palabras
NoAffetion	ExplainWhatWants=Explica que quieres
NotGreet	Behavior=Tabla de Comportamientos de los Ninos
AvoidContact	MeaningfulQuestion=Hace preguntas con significado
NotImitate	SpeechMeaningful=Habla con significado
Dislikecuddled	CarriesGoodConversation=Sostiene una conversacion relativamente buena
NotShow	Shell=Parece estar en una concha
NotWave	IgnorPeople=Ignora a otras personas
Rash	AttentionPresta poca o ninguna atencion cuando se le habla
Tiptoes	UncooperativeNo copera y se resiste
NotFrieds	Alone=Prefiere esta solo
Smile	NoAffetion=No demuestra afeccion
IndOtherFeelings	NotGreet=No saluda a los padres
IndBeingLiked	AvoidContact=Evita contacto con otros
IndParentsLeave	NotImitate=No imita
RespondsName	Dislikecuddled=No le gusta ser cargado/abrazado
RespondPraise	NotShow=No comparte o apunta?"
LookAnimals	NotWave=No agita la mano al despedirse
LookPictures	Rash=Sarpullidos
WathTV	Tiptoes=Camina en puntas de los pies
DrawColoring	NotFrieds=Falta de amigos/compania
FacialExpresion	Smile=Rara vez sonrie
UnderstanTVStories	IndOtherFeelings=Insensible a los sentimientos de los otros
UnderstanExplanation	IndBeingLiked=Indiferente a ser aceptado
AwareEnvironment	IndParentsLeave=Indiferente si los padres salen
AwareDanger	RespondsName=Responde a su propio nombre

ShowImagination
InitiateActivities
DressesSelf
Curious
Venturesome
TunedIn
ChewNonFood
LookOthersLooking
Lethargic
ObsessiveSpeech
ShoutsScream
Agitate
Sweats

RespondPraise=Responde a los elogios
LookAnimals=Mira a otras persona o a animales
LookPictures=Mira fotos
WathTV=Mira la TV.
DrawColoring=Dibuja, pinta
FacialExpresion=Expresiones faciales adecuadas
UnderstanTVStories=Entiende las historiad e la T.V.
UnderstanExplanation=Entiende explicaciones
AwareEnvironment=Atento a su alrededor
AwareDanger=Atento al peligro

Diagramas de Actividad.

Un diagrama de Actividad demuestra la serie de actividades que deben ser realizadas en un caso de uso, así como las distintas rutas que pueden irse desencadenando en el caso de uso.

Es importante recalcar que aunque un diagrama de actividad es muy similar en definición a un diagrama de flujo (típicamente asociado en el diseño de Software), estos no son lo mismo. Un diagrama de actividad es utilizado en conjunción de un diagrama de casos de uso para auxiliar a los miembros del equipo de desarrollo a entender como es utilizado el sistema y cómo reacciona en determinados eventos. Lo anterior, en contraste con un diagrama de flujo que ayuda a un programador a desarrollar código a través de una descripción lógica de un proceso. Se pudiera considerar que un diagrama de actividad describe el problema, mientras un diagrama de flujo describe la solución.

En la siguiente sección se describen los diversos elementos que componen un diagrama de Actividad:

Composición.

Inicio: El inicio de un diagrama de actividad es representado por un círculo de color negro sólido.

Actividad: Una actividad representa la acción que será realizada por el sistema la cual es representada dentro de un ovalo.

Transición: Una transición ocurre cuando se lleva acabo el cambio de una actividad a otra, la transición es representada simplemente por una línea con una flecha en su terminación para indicar dirección.

Ramificación (Branch): Una ramificación ocurre cuando existe la posibilidad que ocurra más de una transición (resultado) al terminar determinada actividad. Este elemento es representado a través de un rombo.

Unión (Merge): Una unión ocurre al fusionar dos o más transiciones en una sola transición o actividad. Este elemento también es representado a través de un rombo.

Expresiones Resguardadas (Guard Expressions): Una expresión resguardada es utilizada para indicar una descripción explícita acerca de una transición. Este tipo de expresión es representada mediante corchetes ([...]) y es colocada sobre la línea de transición.

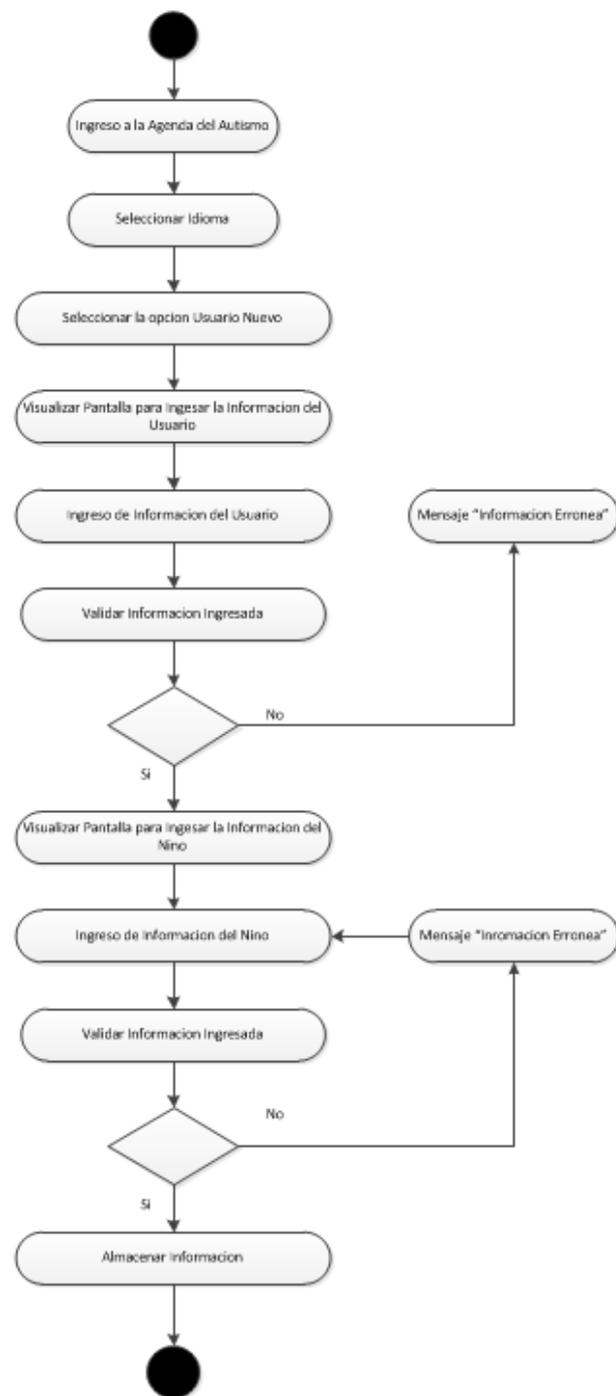
Fork: Un fork representa una necesidad de ramificar una transición en más de una posibilidad. Aunque similar a una ramificación (Branch) la diferencia radica en que un fork representa más de una ramificación obligada, esto es, la actividad debe proceder por ambos o más caminos, mientras que una ramificación (Branch) representa una transición u otra para la actividad (como una condicional). Un fork es representado por una línea negra sólida, perpendicular a las líneas de transición.

Join: Un join ocurre al fusionar dos o más transiciones provenientes de un fork, y es empleado para dichas transiciones en una sola, tal y como ocurría antes de un fork.

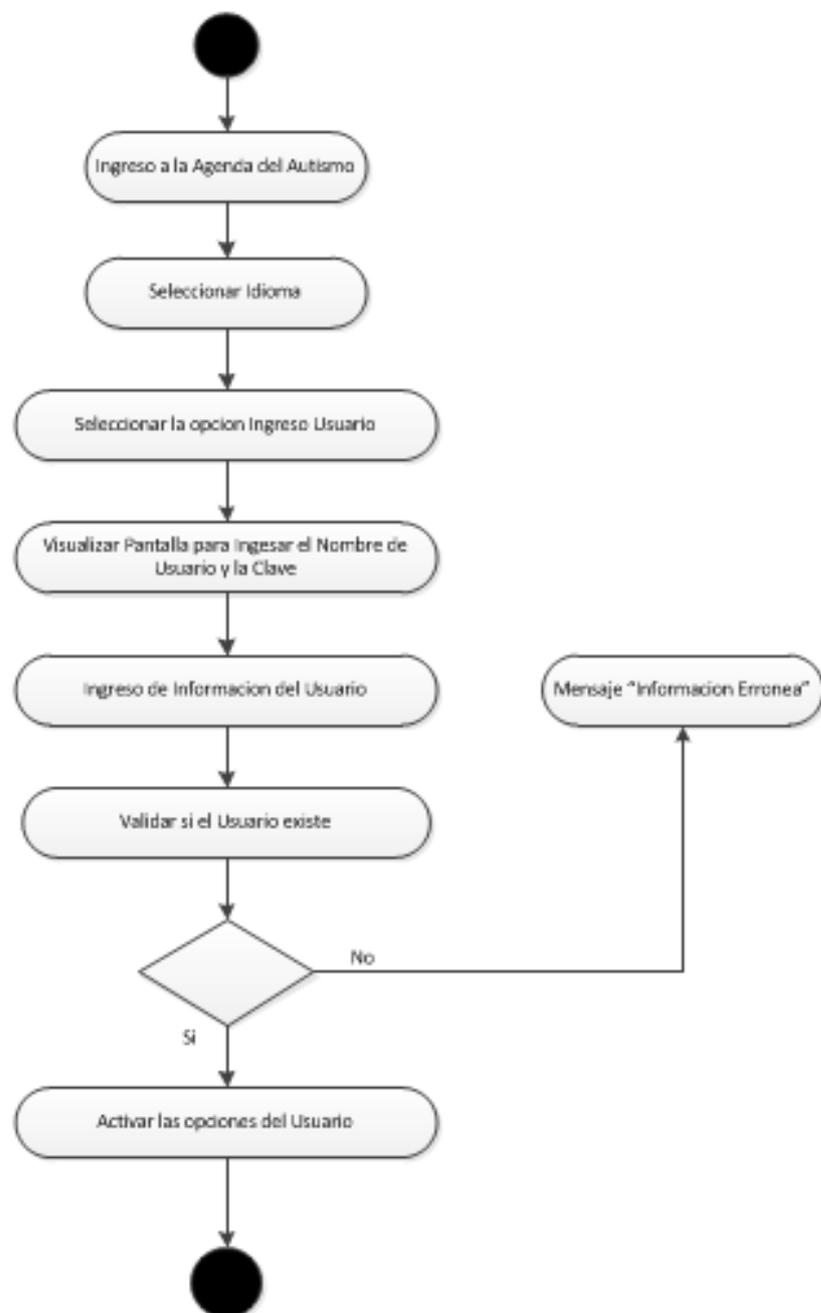
Fin: El fin de un diagrama de actividad es representado por un círculo, con otro círculo concéntrico de color negro sólido.

Canales (Swimlanes): En determinadas ocasiones ocurre que un diagrama de actividad se expanda a lo largo de más de un entidad o actor, cuando esto ocurre el diagrama de actividad es particionado en canales (swimlines), donde cada canal representa la entidad o actor que está llevando a cabo la actividad.

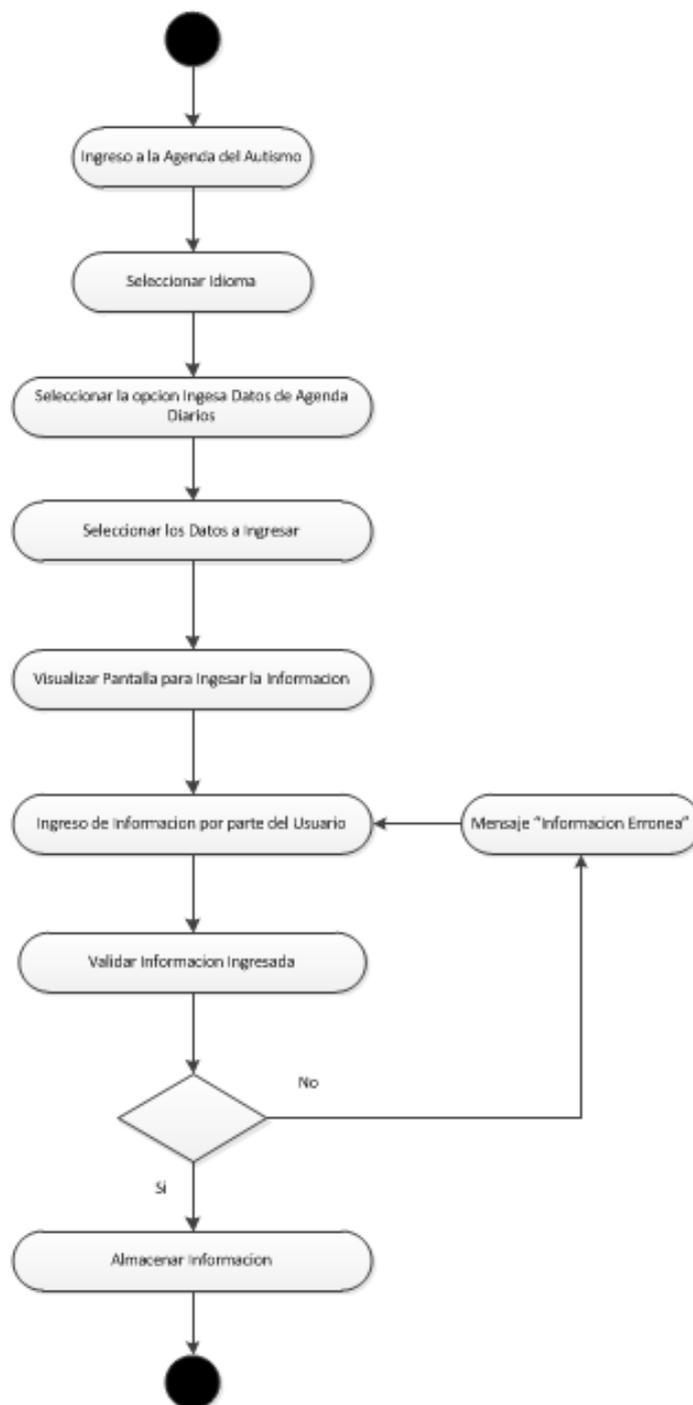
1. Ingreso de Información Usuario Nuevo:



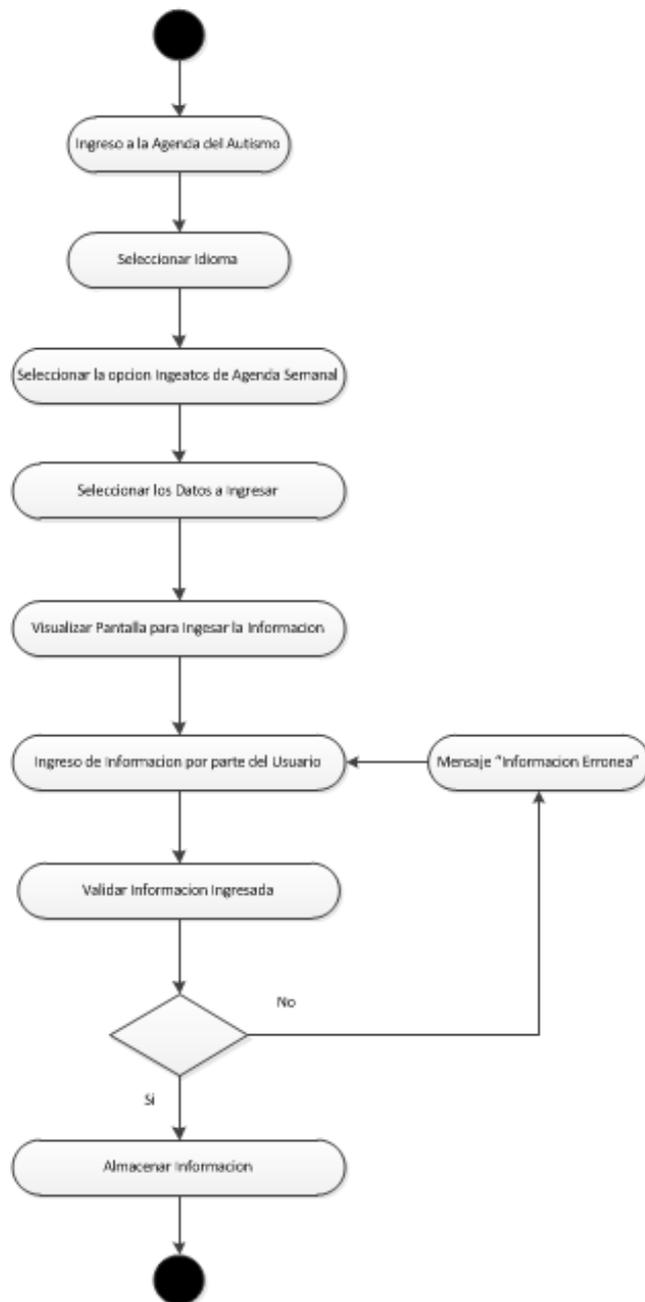
2. Ingreso de Información Usuario Existente:



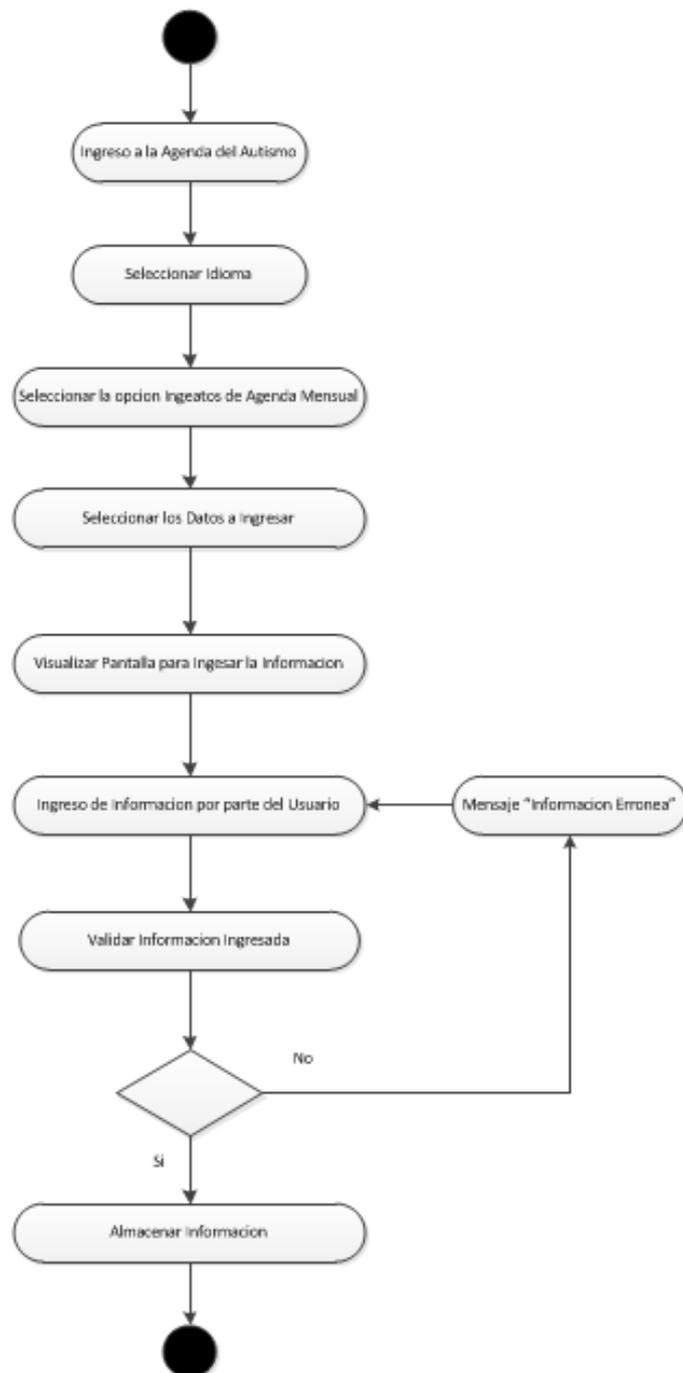
3. Ingreso de Información Diaria:



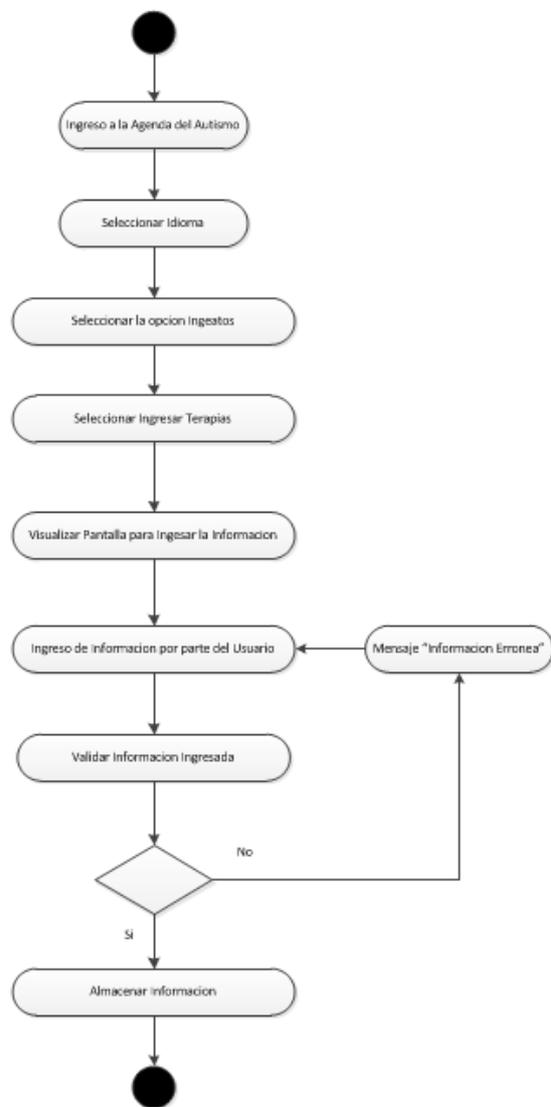
4. Ingreso de Información Semanal:



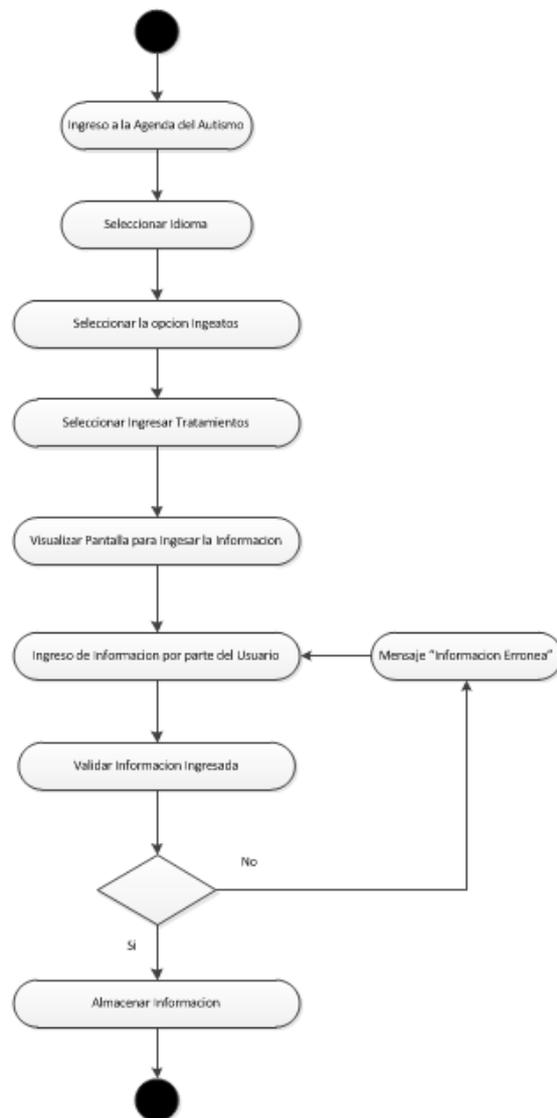
5. Ingreso de Información Mensual:



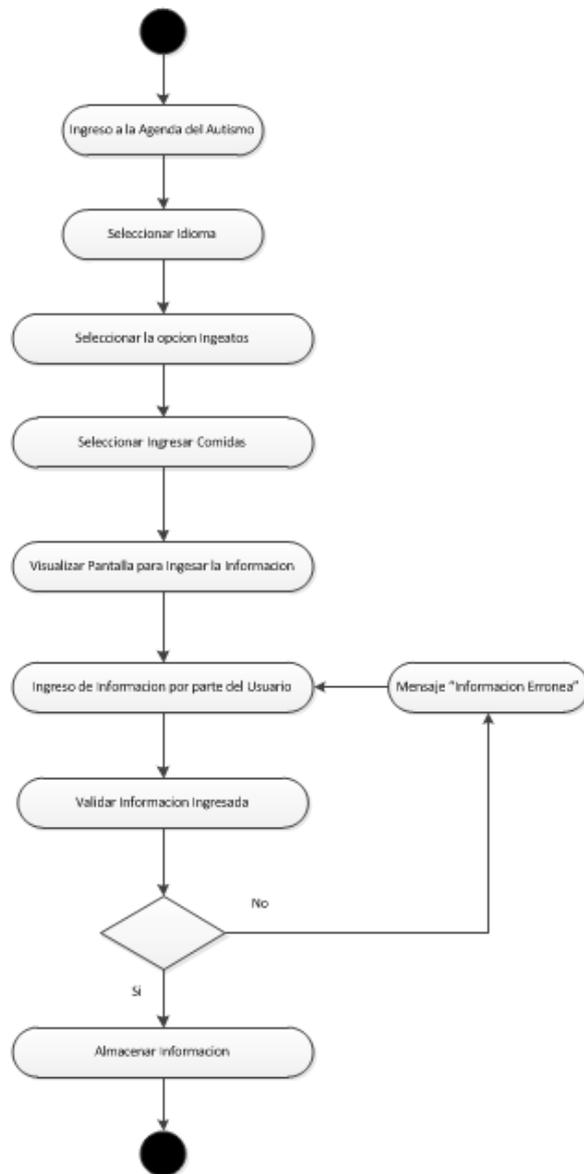
6. Ingreso de Terapias:



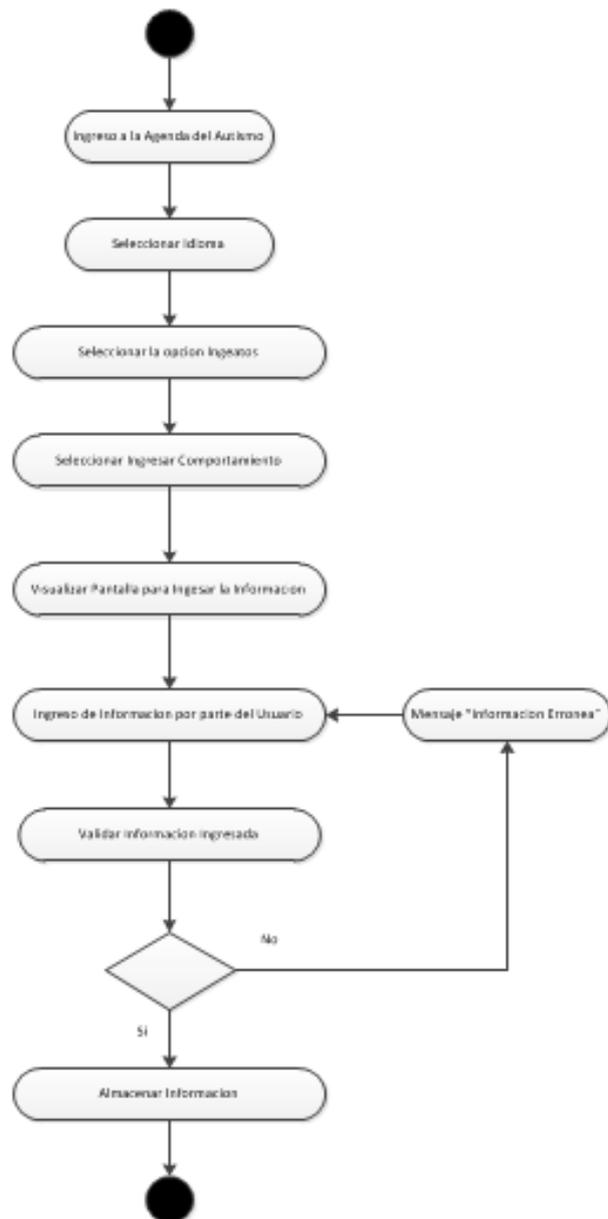
7. Ingreso de Tratamientos:



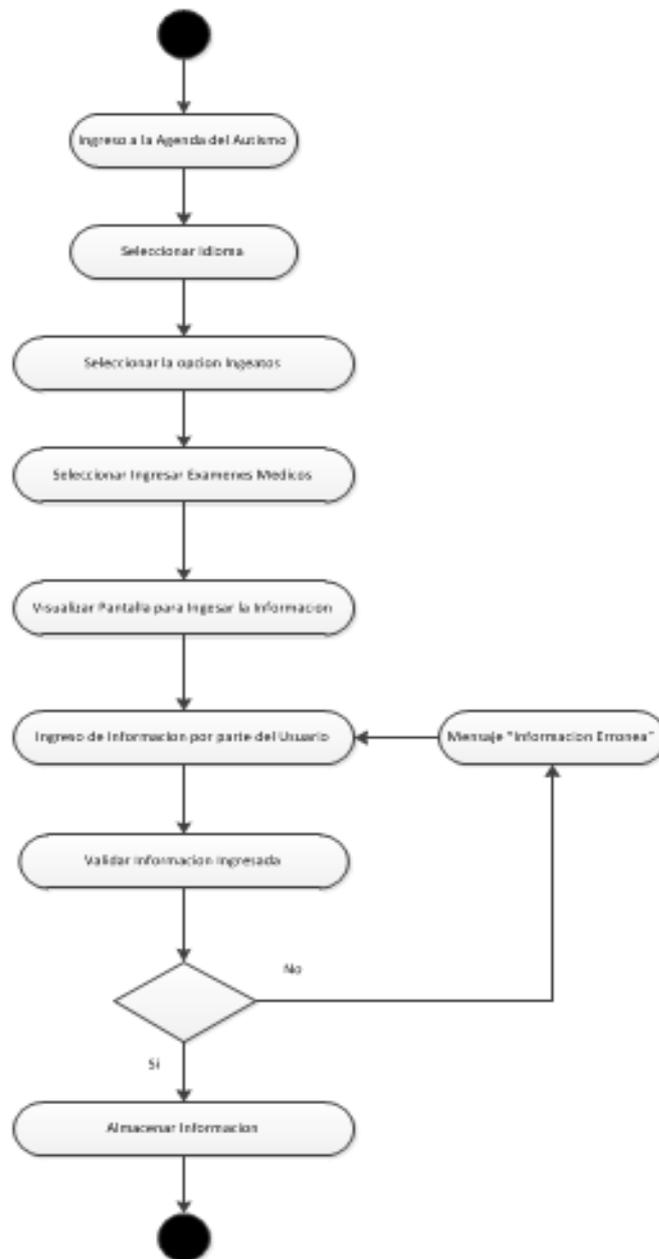
8. Ingreso de Comidas:



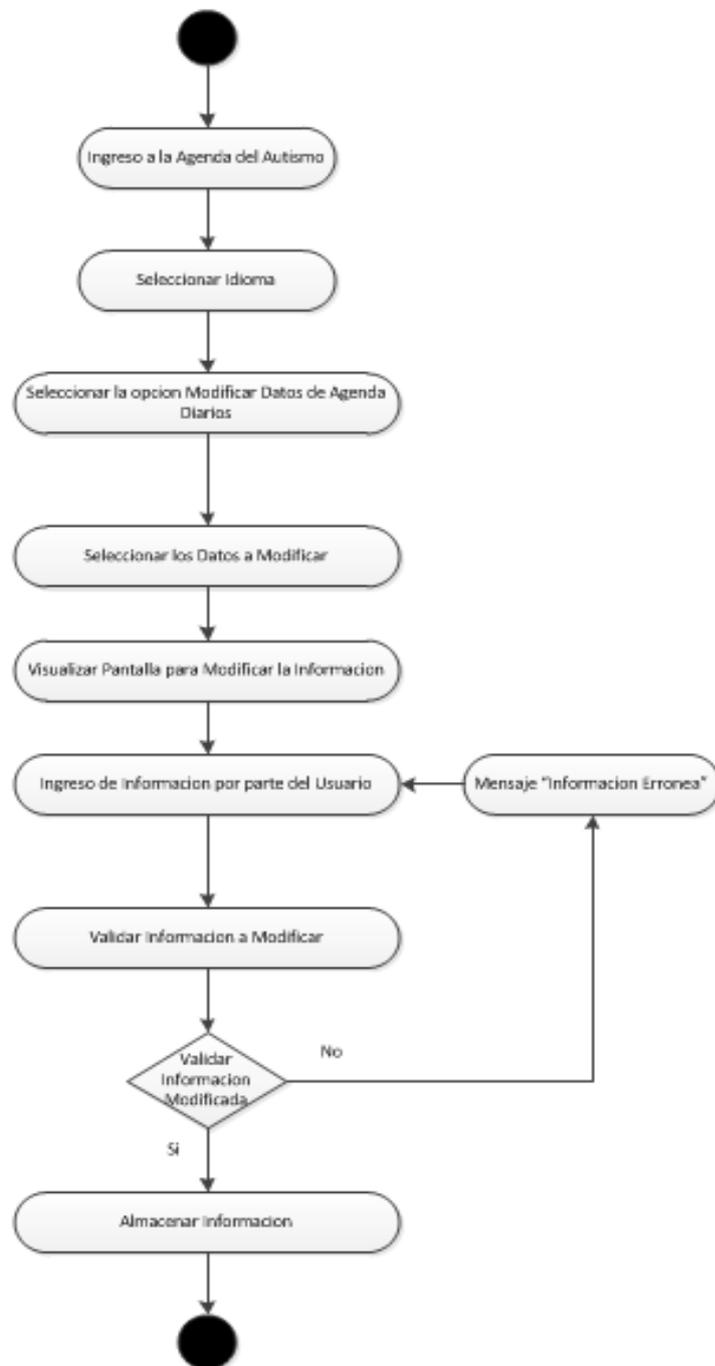
9. Ingreso de Comportamientos:



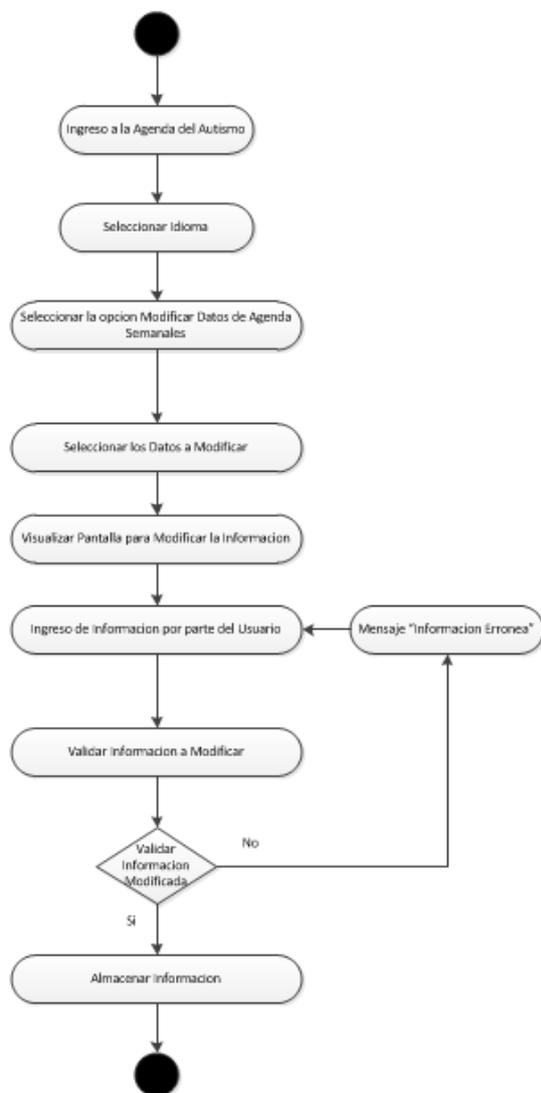
10. Ingreso de Exámenes Médicos:



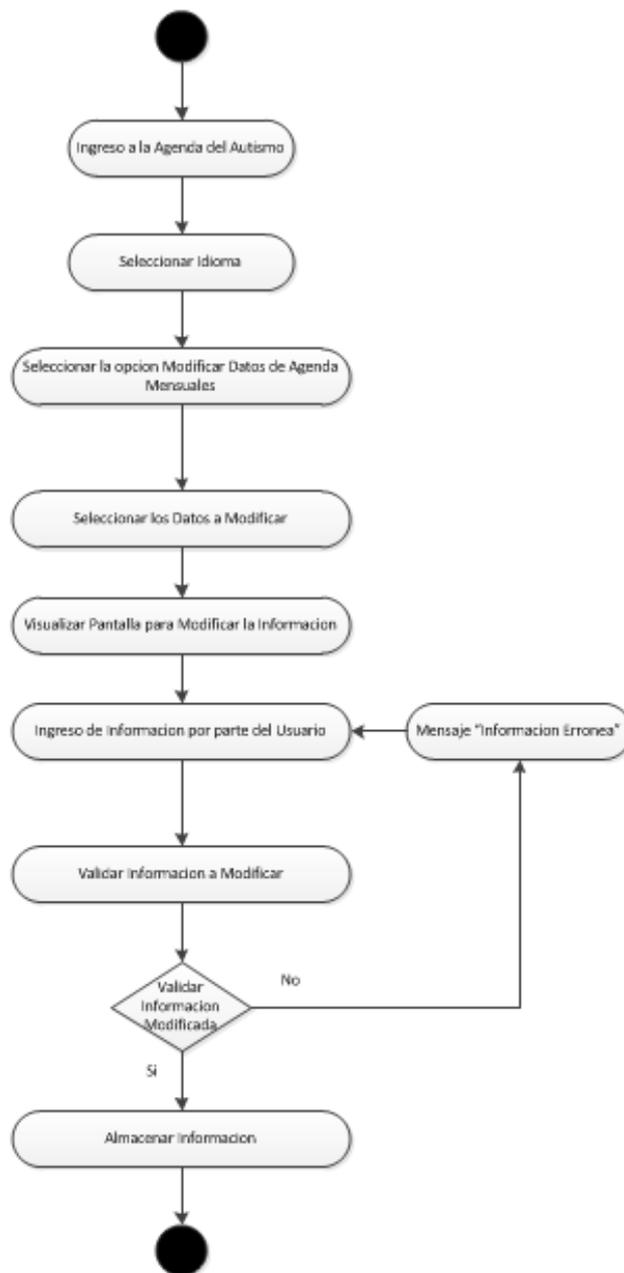
11. Modificación de Información Diaria



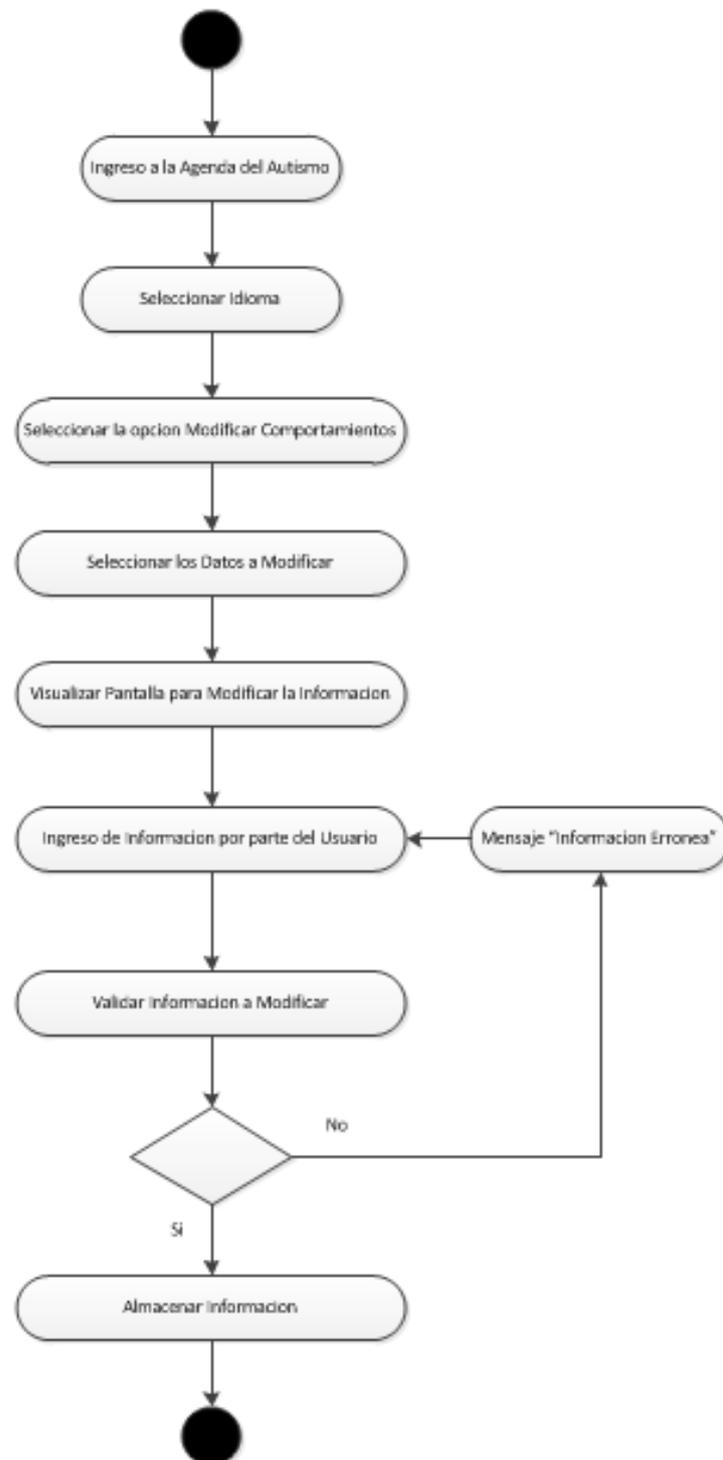
12. Modificación de Información Semanal:



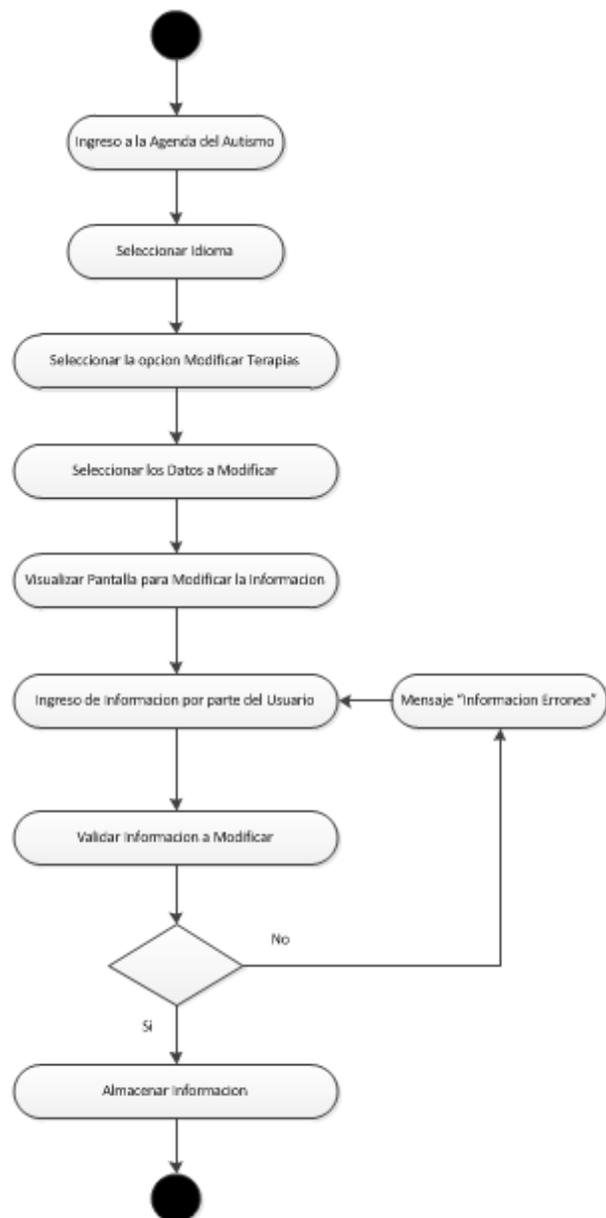
13. Modificación de Información Mensual:



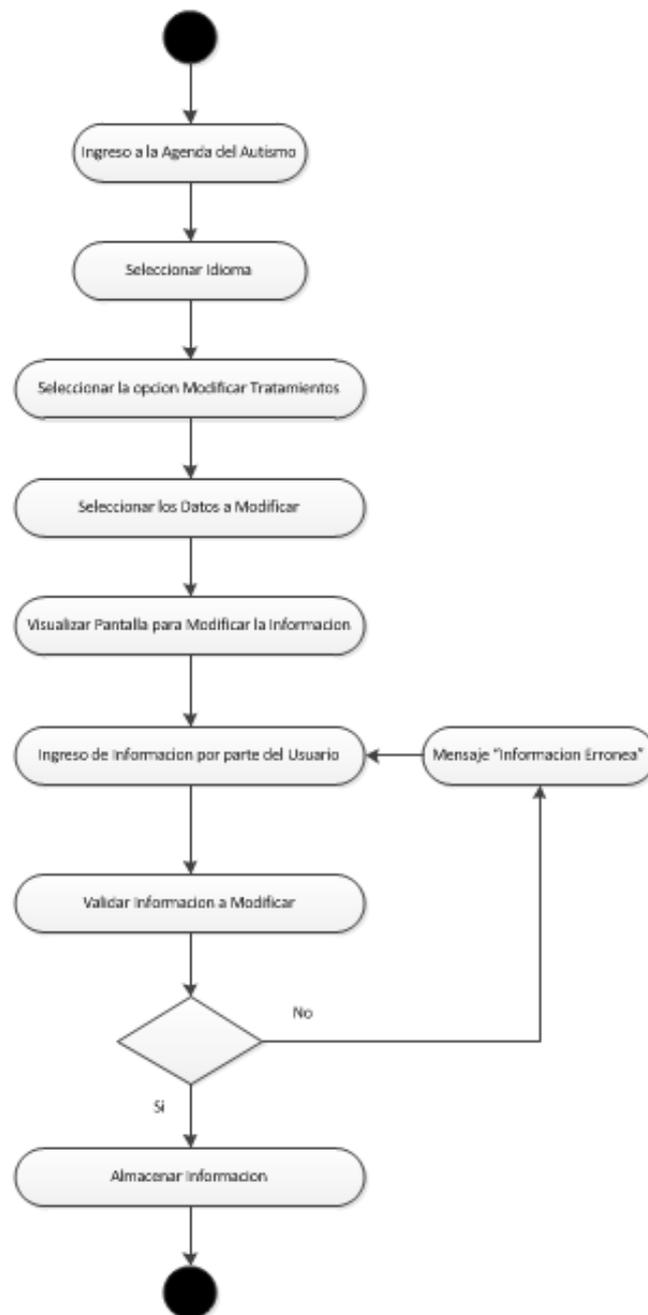
14. Modificación de Comportamientos:



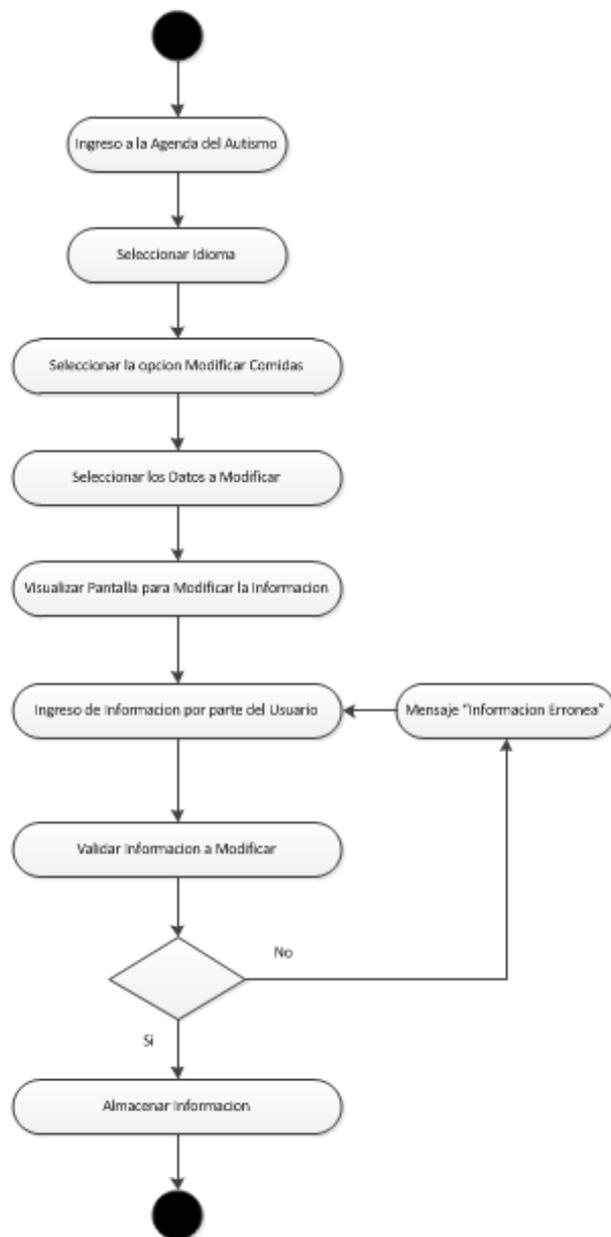
15. Modificación de Terapias:



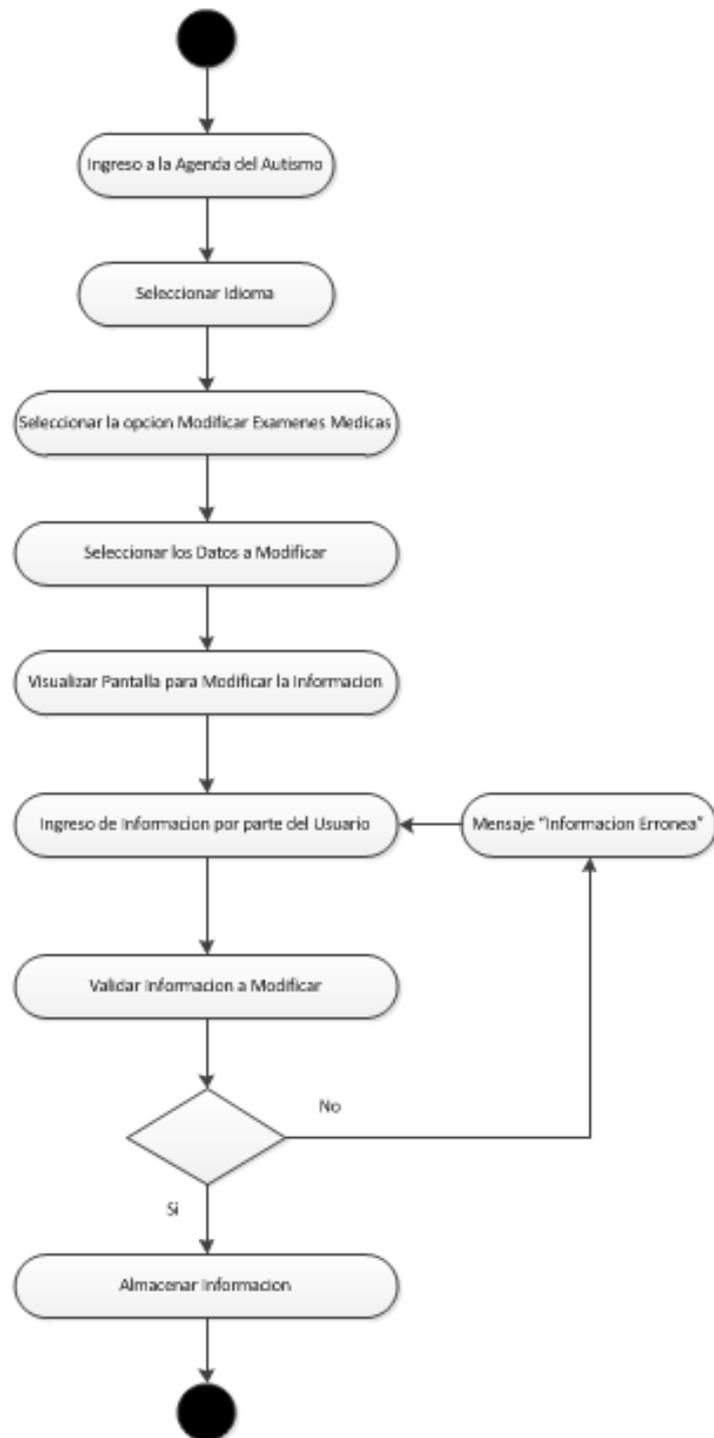
16. Modificación de Tratamientos:



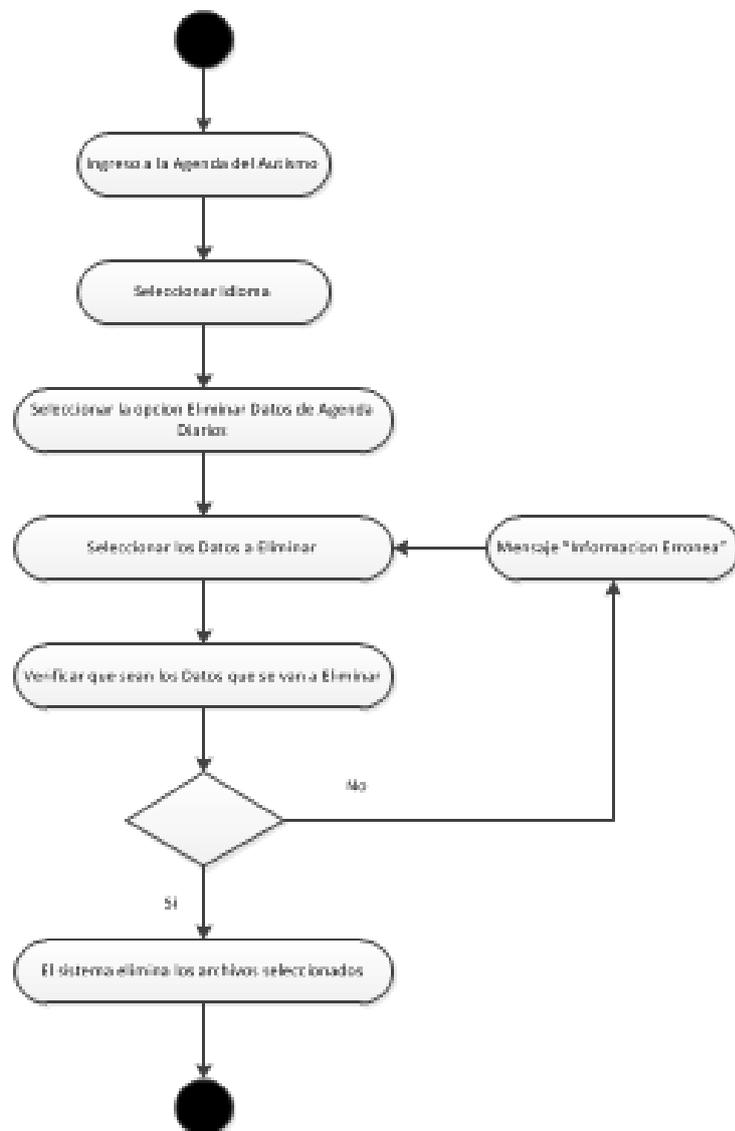
17. Modificación de Comidas:



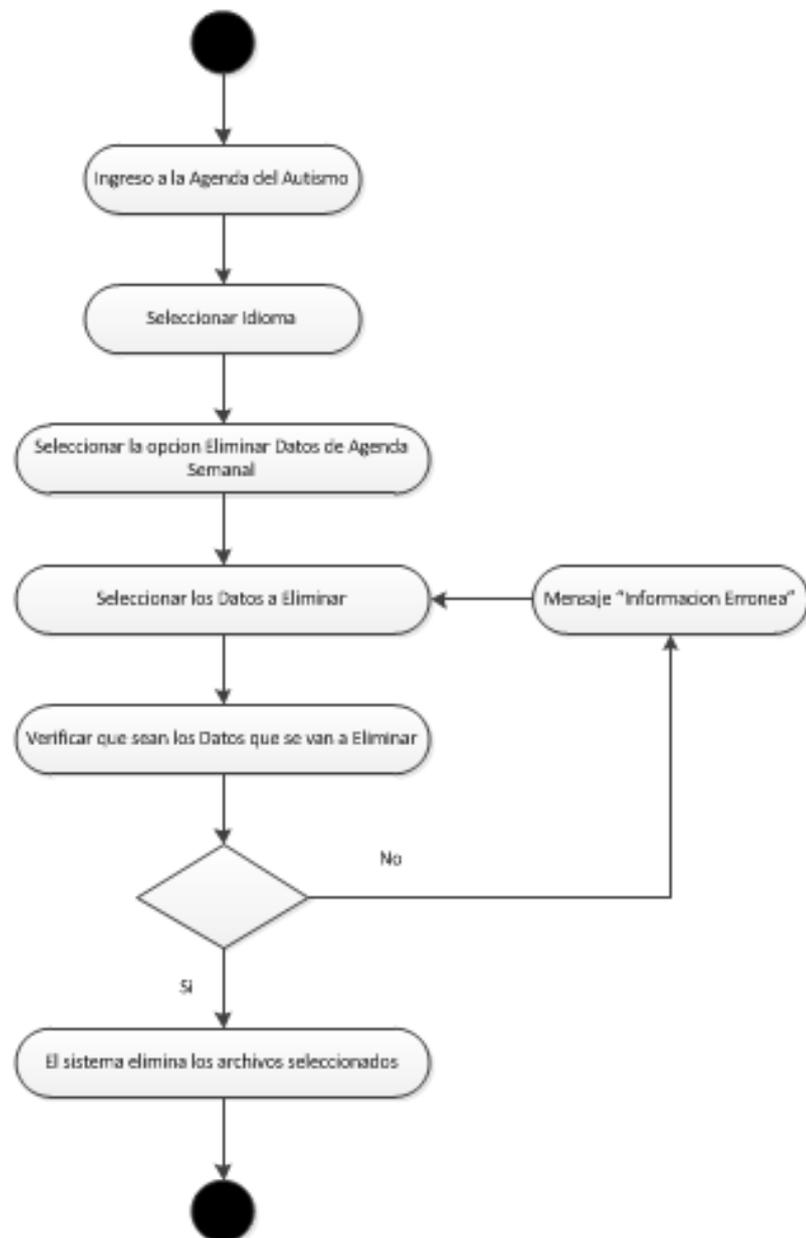
18. Modificación de Exámenes Médicos:



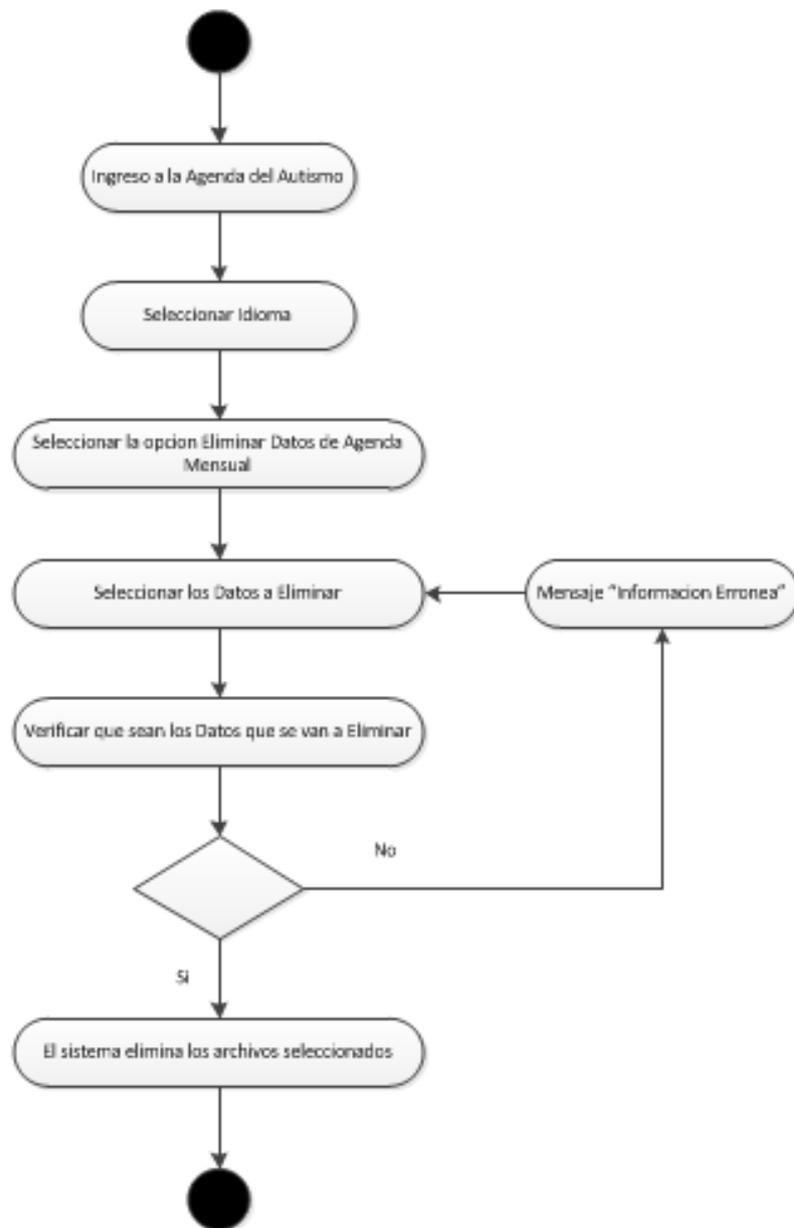
19. Eliminación de Información Diaria.



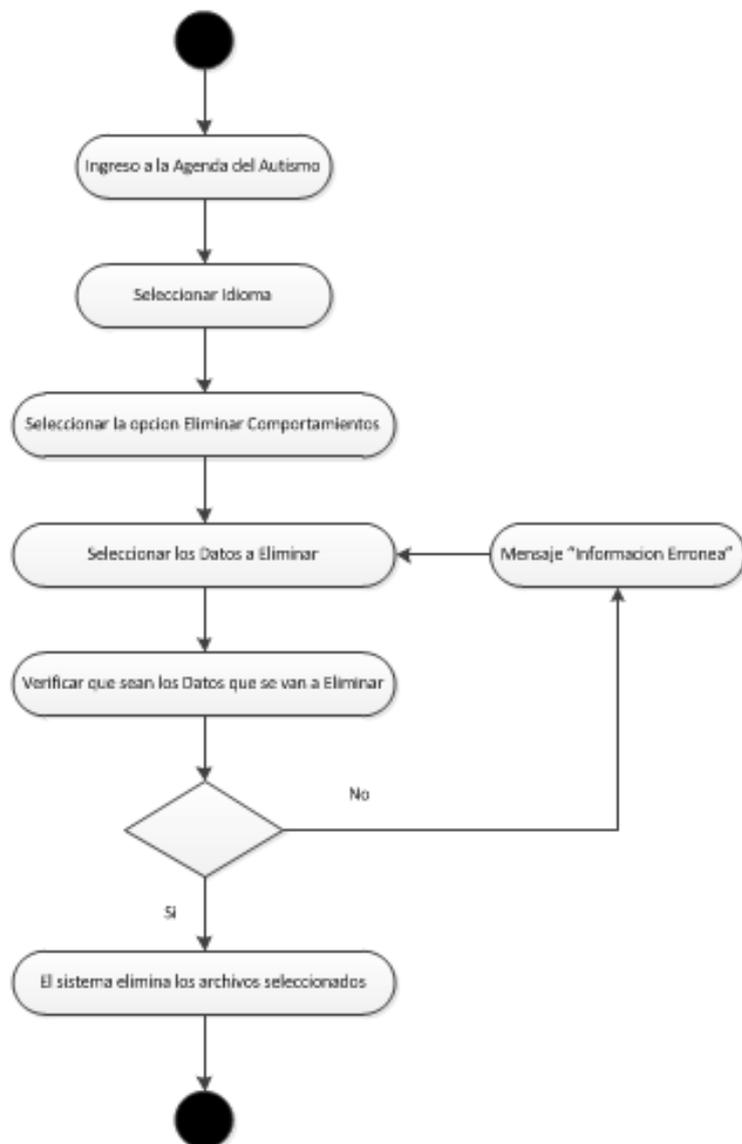
20. Eliminación de Información Semanal.



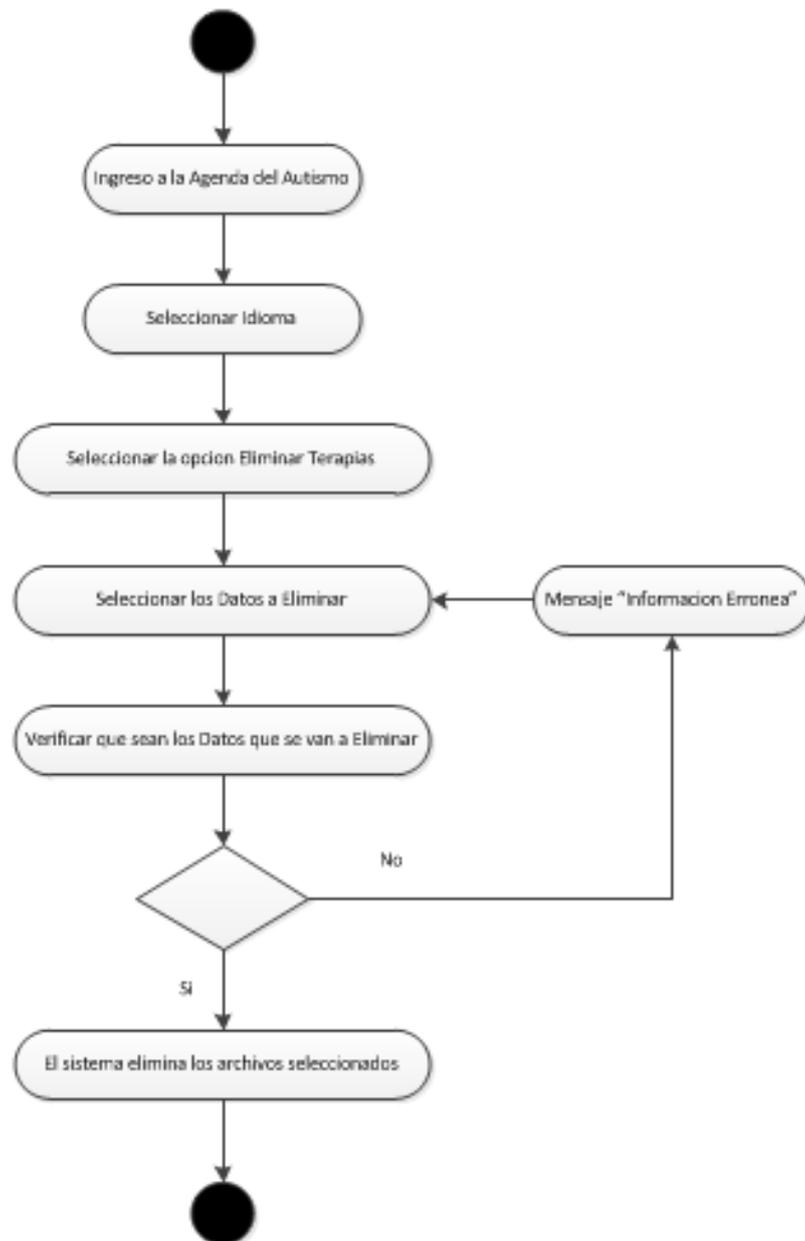
21. Eliminación de Información Mensual.



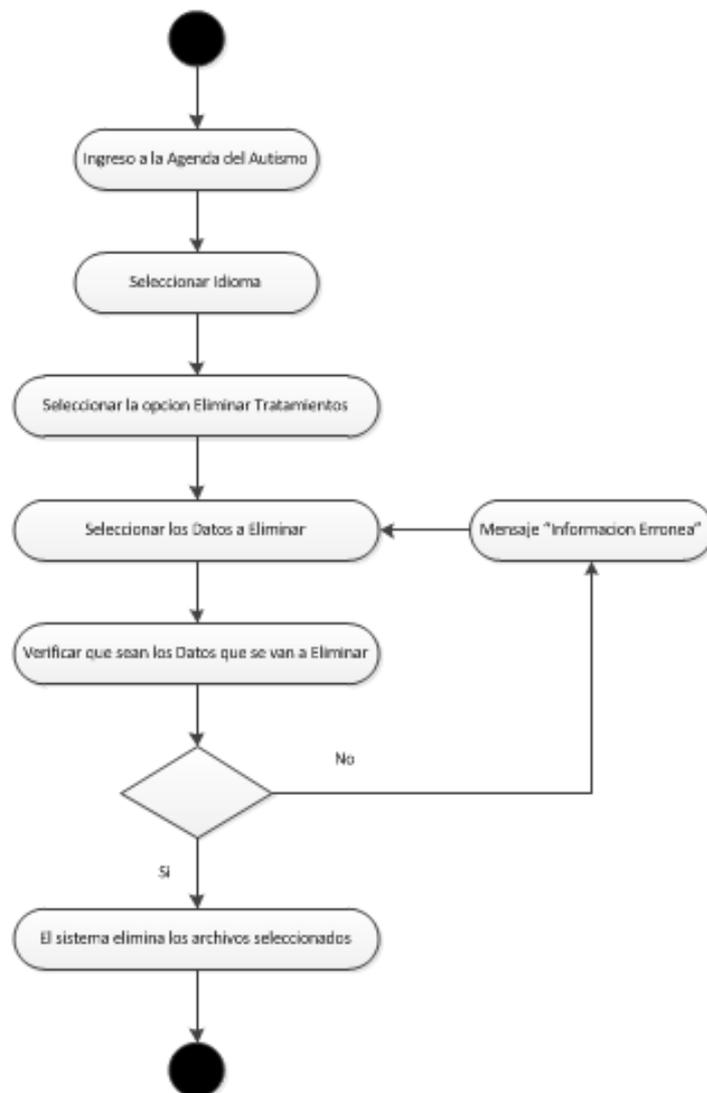
22. Eliminación de Comportamientos.



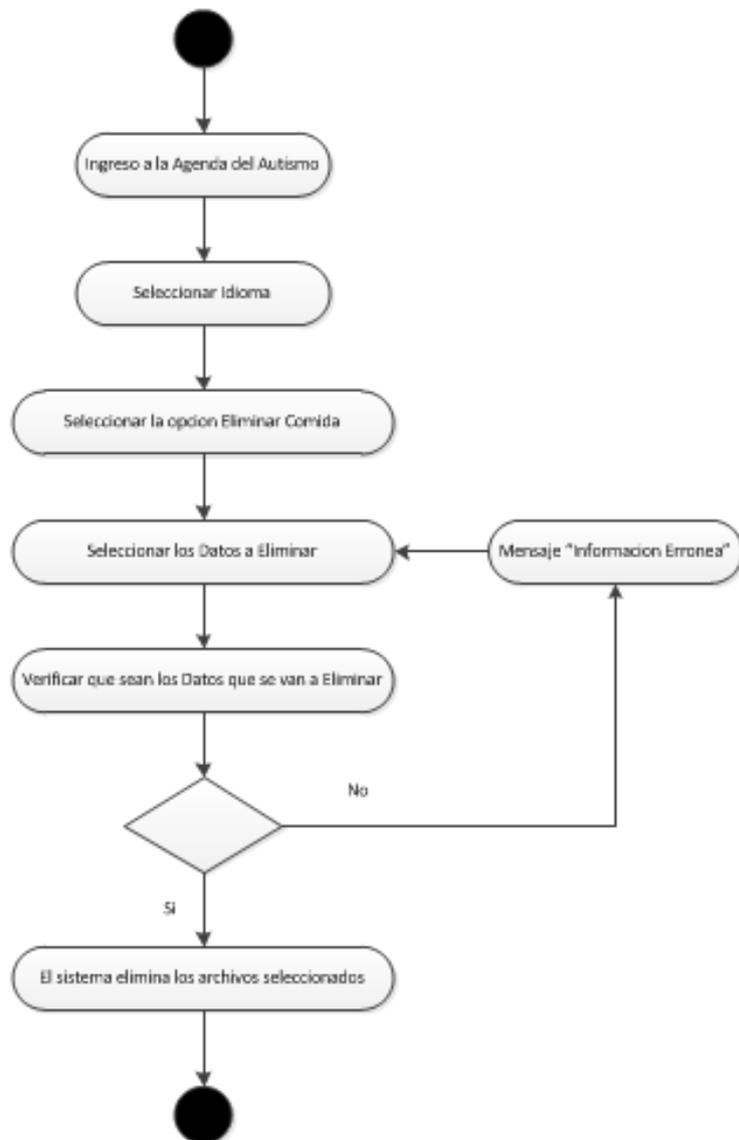
23. Eliminación de Información Terapias.



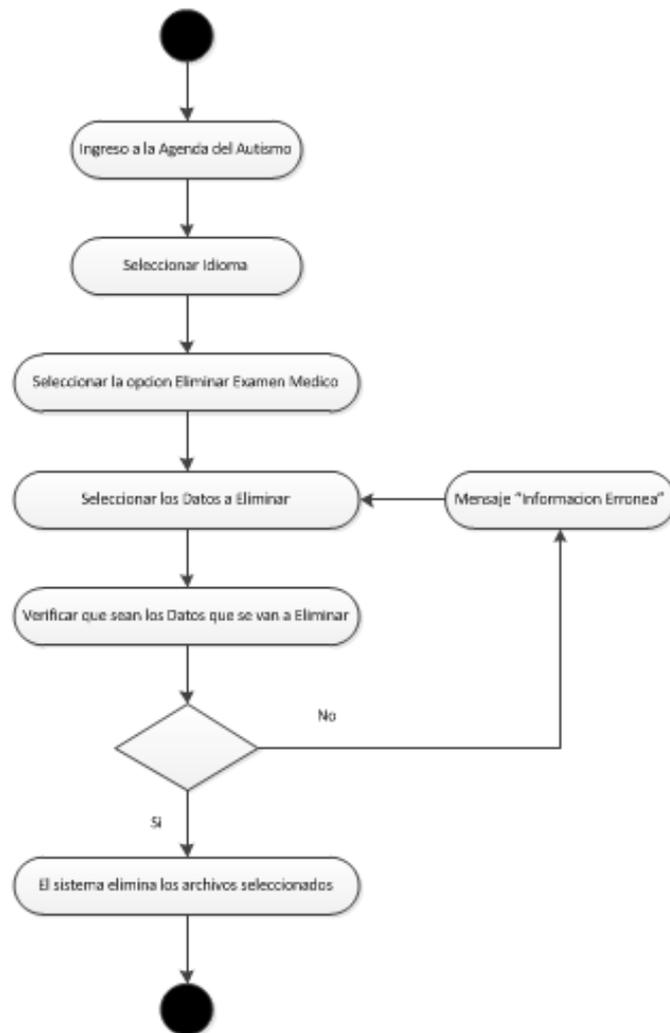
24. Eliminación de Información Tratamientos.



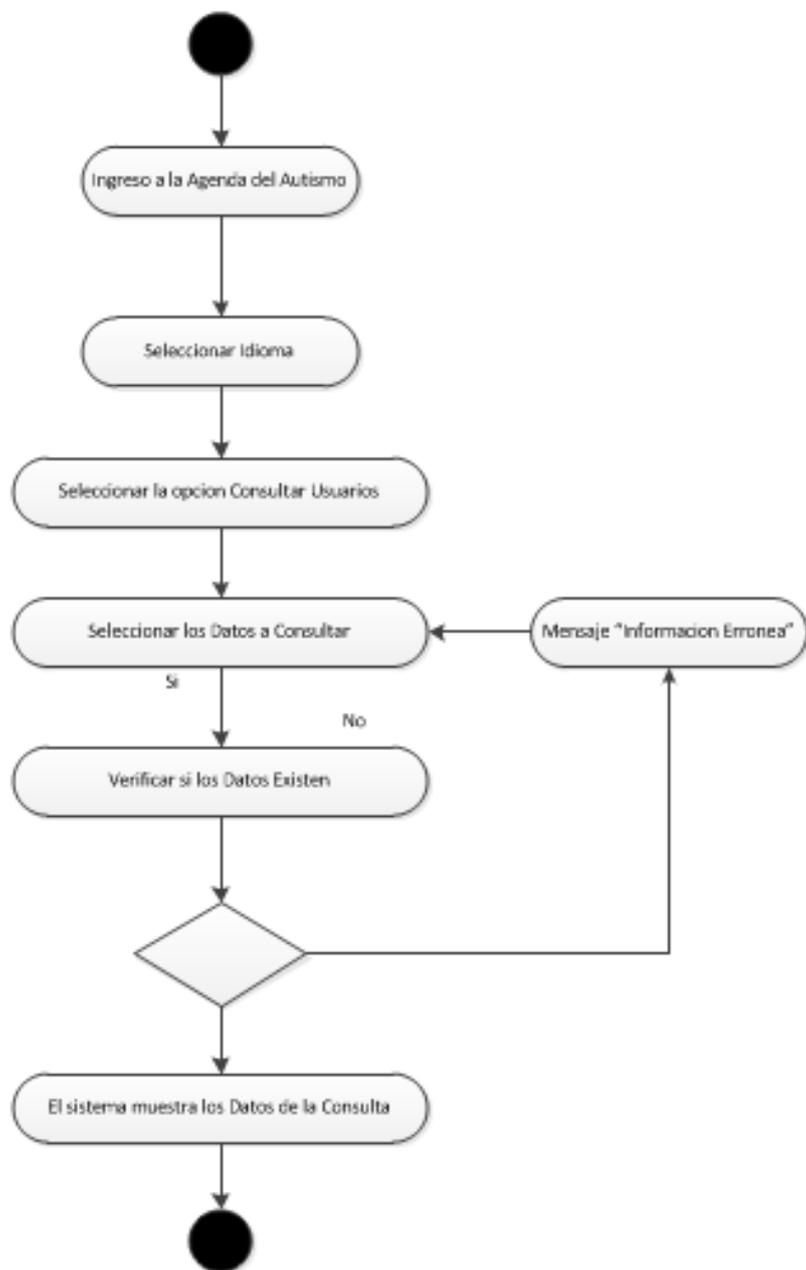
25. Eliminación de Información Comidas.



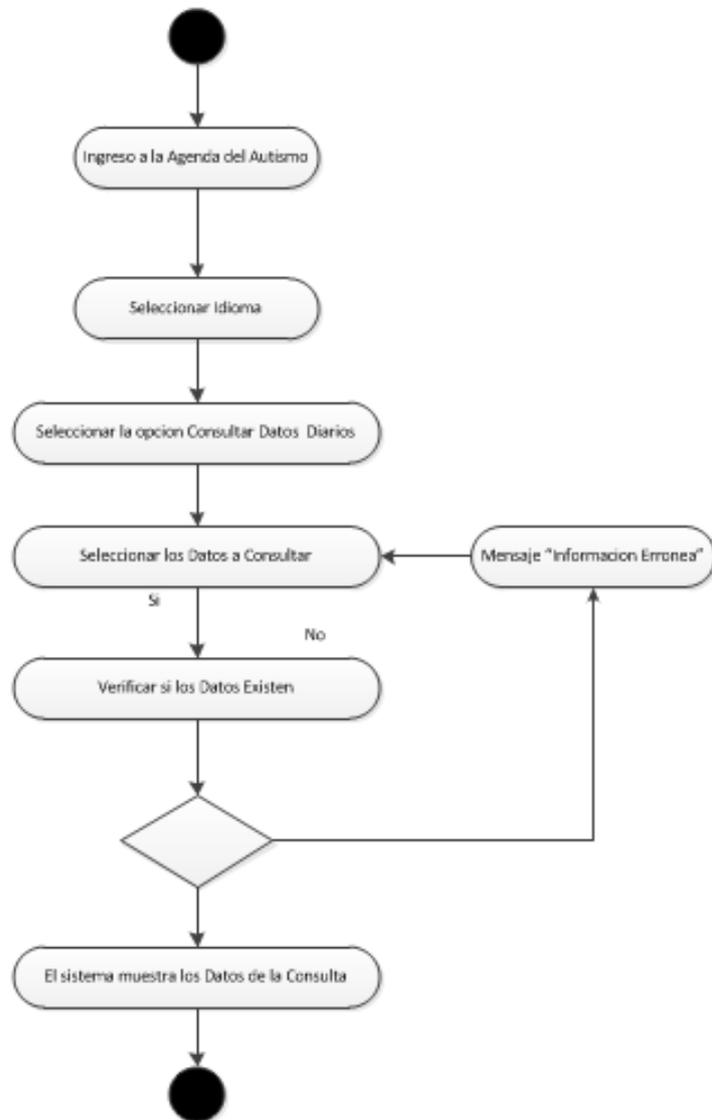
26. Eliminación de Información Exámenes Médicos.



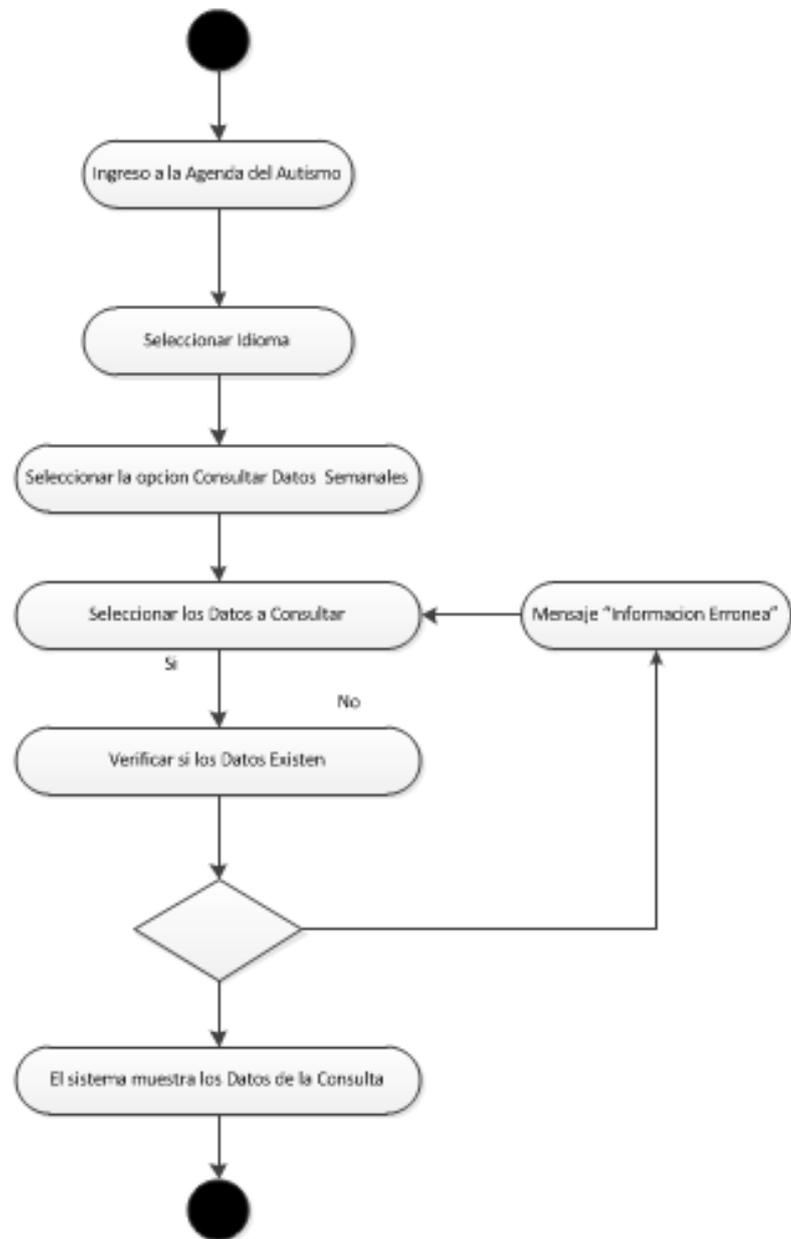
27. Consulta de Usuario:



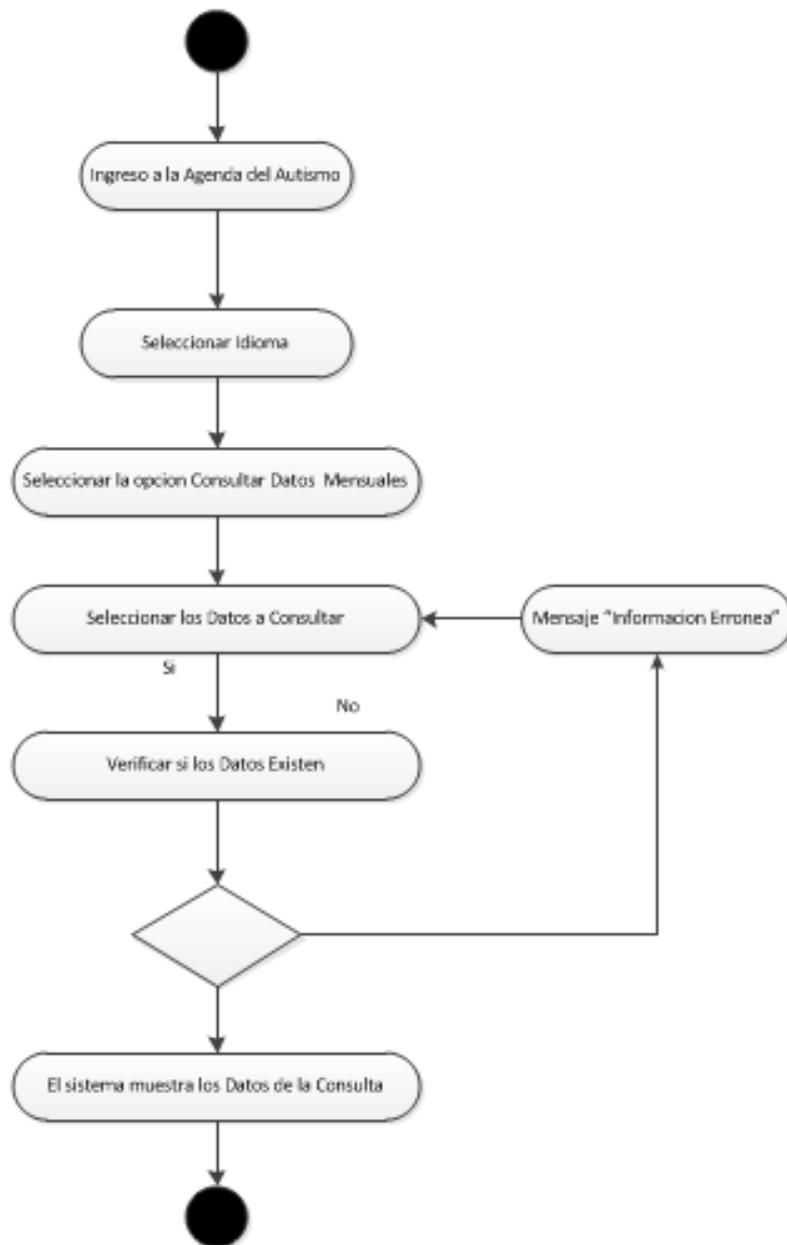
28. Consulta de Información Diaria:



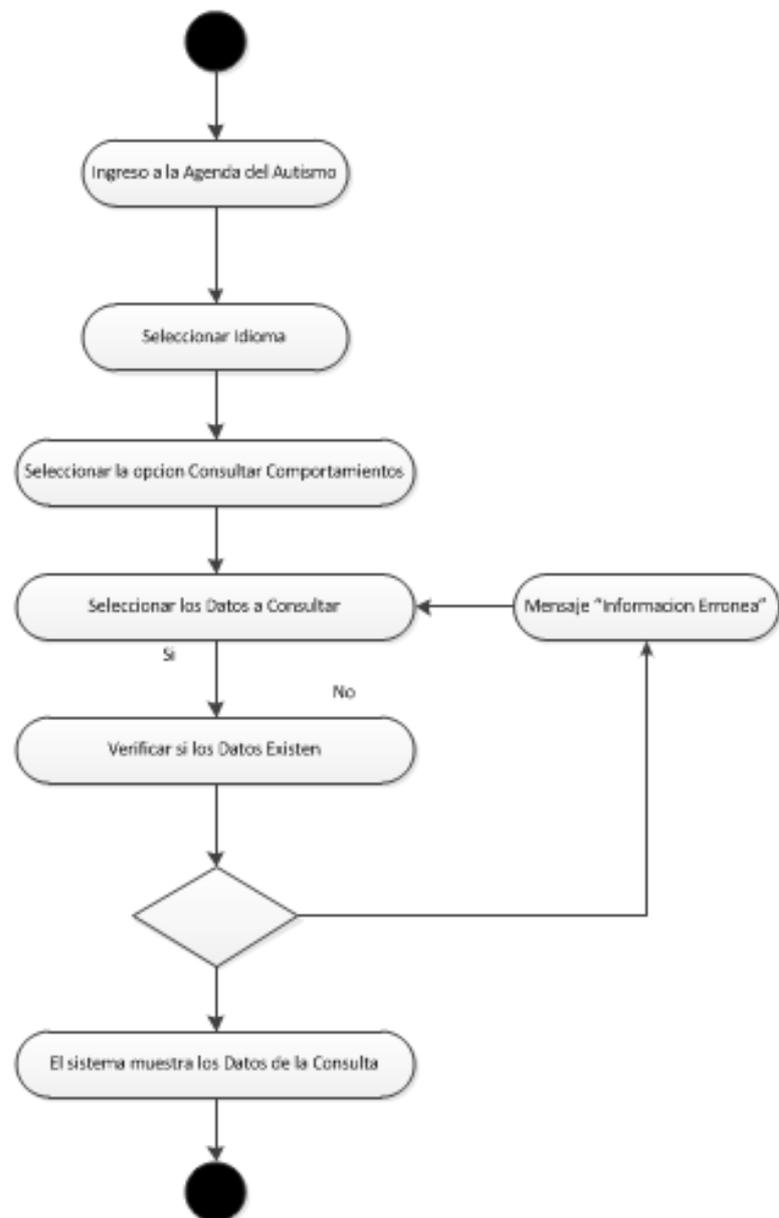
29. Consulta de Información Semanal:



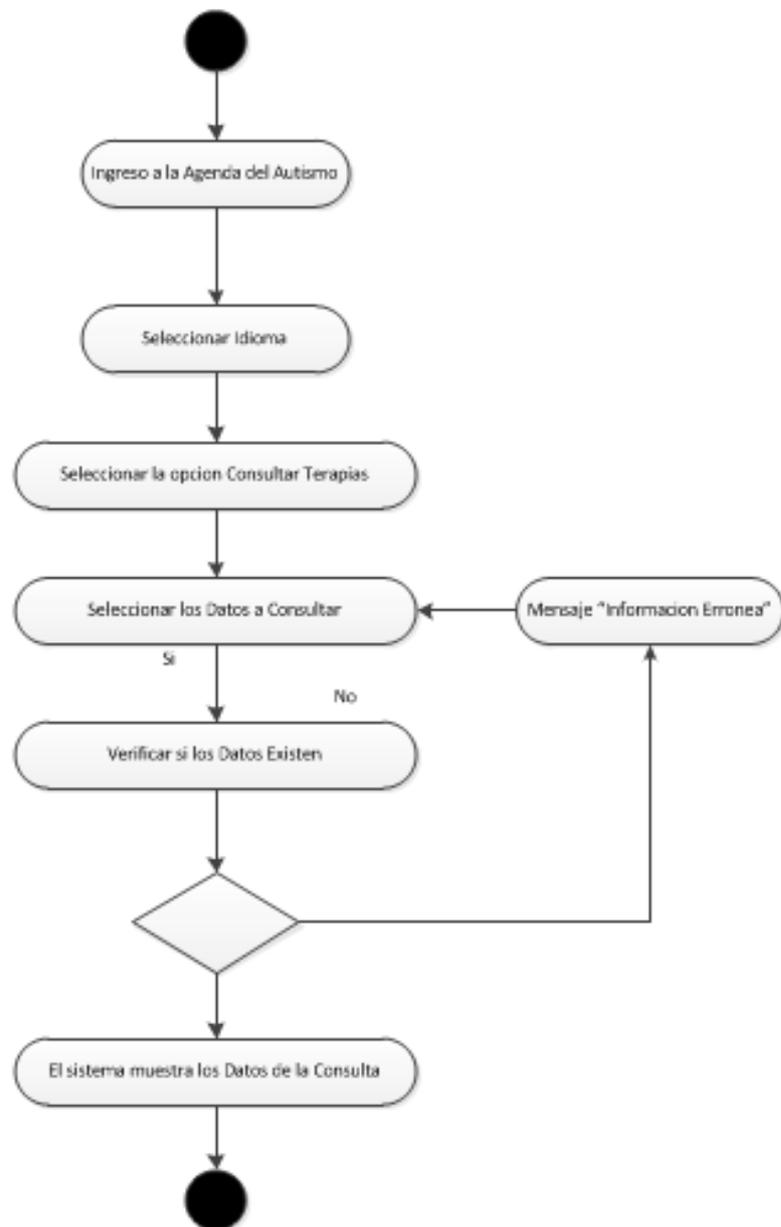
30. Consulta de Información Mensual:



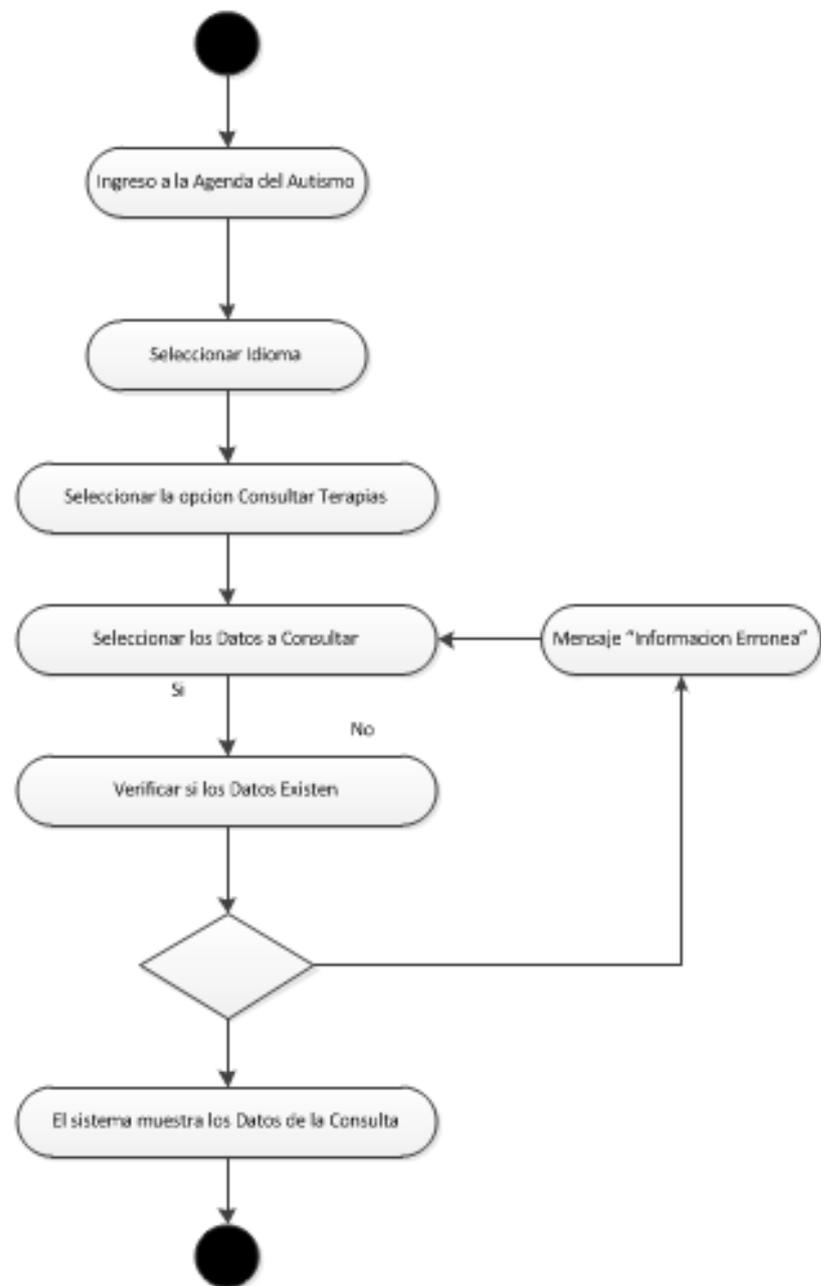
31. Consulta de Información Comportamiento:



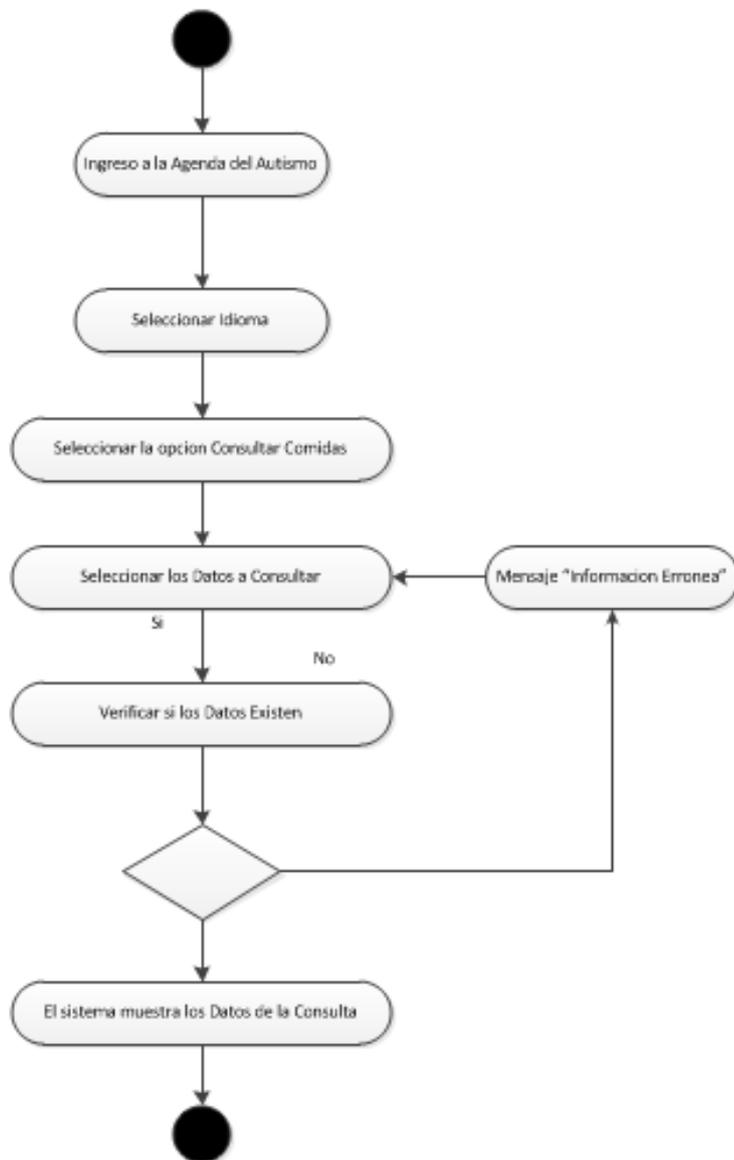
32. Consulta de Información Terapias:



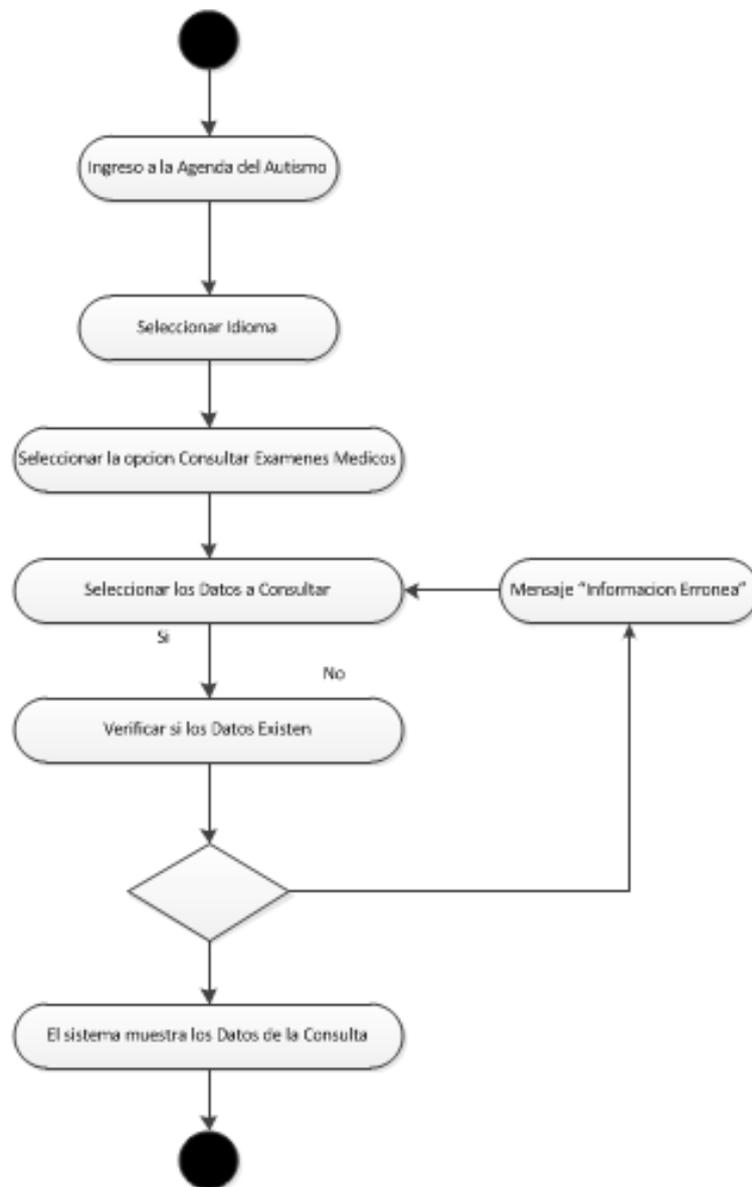
33. Consulta de Información Tratamientos:



34. Consulta de Información Comidas:



35. Consulta de Información Exámenes Médicos:



CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL SOFTWARE.

SISTEMA DE GESTIÓN DE BASE DE DATOS MICROSOFT ACCESS

Una base de datos es un sistema informatizado cuyo propósito principal es mantener información y hacer que esté disponible en el momento requerido. Esta información es persistente dentro del sistema, es decir, una vez introducida en él, se mantiene hasta que el usuario decida eliminarla.

Los sistemas de bases de datos se diseñan para manejar grandes cantidades de información. El manejo de datos incluye tanto la definición de las estructuras para el almacenamiento de la información como los mecanismos para el manejo de la misma. Algunas de las ventajas de usar las bases de datos son:

- Evitan la redundancia.
- Evitan la inconsistencia.
- Obligan al cumplimiento de las normas o requisitos para la adición y eliminación de datos a la base de datos.
- Es posible aplicar restricciones de seguridad para el acceso a los datos.
- Se mantiene la integridad entre los datos

Objetos de una base de datos de Access:

Tablas

Almacenar y administrar los datos

Una tabla es una colección de datos sobre un tema específico, como productos o proveedores. Al usar una tabla independiente para cada tema, los datos se almacenan sólo una vez. Esto tiene como resultado una base de datos más eficaz y menos errores de entrada de datos.

Las tablas organizan datos en columnas (denominadas campos) y filas (denominadas registros).

Productos : Tabla		
Nombre de producto	Id. de Proveedor	Unidades en existencia
Té Dharamsala	1	39
Cerveza tibetana	1	17
Sirope de regaliz	1	13
Espicias Cajun	2	53

La definición de las tablas es el eje sobre el cual giran los demás elementos de Microsoft Access. Como se dijo, una base de datos la forman los datos propiamente dichos y los programas que los manipulan. Puede decirse que las tablas constituyen los datos en sí y que los demás elementos de Access son los programas que los manipulan.

Cómo relacionar dos tablas

Un campo común relaciona dos tablas de manera que Microsoft Access puede combinar los datos de las dos tablas para ver, modificar o imprimir. En una tabla, el campo es una clave principal. Clave principal es uno o más campos (columnas) cuyos valores identifican de manera exclusiva cada registro de una tabla. Una clave principal no puede permitir valores Nulo y debe tener siempre un índice exclusivo. Una clave principal se utiliza para relacionar una tabla con claves externas de otras tablas.

Ese mismo campo también existe en la tabla relacionada como una clave externa (clave externa: uno o más campos de tabla (columnas) que hacen referencia al campo o campos de clave principal de otra tabla. Una clave externa indica cómo están relacionadas las tablas.

Vista Diseño: ventana que muestra el diseño de estos objetos de base de datos: tablas, consultas, formularios, informes, macros y páginas de acceso a datos. En la vista Diseño, puede crear objetos de base de datos nuevos y modificar el diseño de otros existentes.

Proveedores : Tabla	
Id. de proveedor	Nombre de la
1	Exotic Liquid
2	New Orleans
3	Grandma Kell
4	Tokyo Trade

Productos : Tabla		
Nombre de producto	Id. de proveedor	Unidades
Té Dharamsala	1	39
Cerveza tibetana	1	17
Sirope de regaliz	1	13
Espicias Cajun	2	53

- En la tabla Proveedores, incluirá el Id. de proveedor, nombre de la compañía, etc. para cada proveedor. IdProveedor es la clave principal que se establece en la vista Diseño de la tabla.
- En la tabla Productos, incluirá el campo IdProveedor, de manera que cuando inserte un nuevo producto pueda identificar su proveedor insertando el Id. único de ese proveedor. IdProveedor es la clave externa en la tabla Productos.
- Vista Hoja de datos de la tabla

Consultas

Creando una consulta

Para buscar y recuperar tan sólo los datos que cumplen las condiciones especificadas, incluyendo datos de varias tablas, cree una consulta. Una consulta puede también actualizar o eliminar varios registros al mismo tiempo, y realizar cálculos predefinidos o personalizados en los datos.

Clientes : Tabla		
Id. de cliente	Nombre de compañía	Ciudad
BSBE V	B's Beverages	Londres
EAST C	Eastern Connection	Londres
HANAR	Hanari Carnes	Rio de Janeiro

Pedidos : Tabla		
Id. de pedido	Fecha de entrega	Id. de cliente
10931	21-Abr	HANAR
10943	05-Abr	BSBE V
10987	25-Abr	EAST C

Pedidos a Londres de Abril			
Id. de pedido	Fecha de entrega	Nombre de compañía	Ciudad
10943	05-Abr	B's Beverages	Londres
10987	25-Abr	Eastern Connection	Londres

Obtener respuestas a preguntas

Se utilizan consultas para ver, modificar y analizar datos de formas diferentes. También pueden utilizarse como el origen de registros para formularios, informes y páginas de acceso a datos (página de acceso a datos: página Web, publicada desde Access, que tiene una conexión a una base de datos. En una página de acceso a datos, puede ver, agregar, editar y manipular los datos almacenados en la base de datos. Una página puede incluir también datos de otros orígenes de datos, como Excel.). Existen varios tipos de consultas en Microsoft Access.

Consultas de selección

Una consulta de selección es el tipo de consulta más habitual. Este tipo de consulta obtiene los datos de una o más tablas y muestra los resultados en una hoja de datos en la que puede actualizar los registros (con algunas restricciones). También puede utilizar una consulta de selección para agrupar los registros y calcular sumas, cuentas, promedios y otros tipos de totales.

Consultas de parámetros

Una consulta de parámetros es una consulta que, cuando se ejecuta, muestra un cuadro de diálogo propio que solicita información, por ejemplo, criterios (criterios: condiciones que se especifican para limitar los registros que se incluyen en el conjunto de resultados de una consulta o un filtro.) para recuperar registros o un valor que desea insertar en un campo. Puede diseñar la consulta para que solicite más de un dato; por ejemplo, puede diseñarla para que solicite dos fechas. Access puede entonces recuperar todos los registros que se encuentren entre esas dos fechas.

Las consultas de parámetros también son útiles cuando se emplean como base para formularios, informes y páginas de acceso a datos. Por ejemplo, puede crear un informe de ingresos mensuales basado en una consulta de parámetros. Al imprimir el informe, Access muestra un cuadro de diálogo que solicita el mes para el que se desea obtener el informe. Cuando se especifica un mes, Access imprime el informe correspondiente.

Consultas de tabla de referencias cruzadas

Las consultas de referencias cruzadas se utilizan para calcular y reestructurar datos de manera que su análisis sea más sencillo. Las consultas de referencias cruzadas calculan una suma, una media, un recuento u otro tipo de totales de datos, y se agrupan en dos tipos de información: uno hacia abajo, en el lado izquierdo de la hoja de datos, y otro a lo largo de la parte superior.

Consultas de acción

Una consulta de acción es una consulta que realiza cambios o desplazamientos de muchos registros en una sola operación. Hay cuatro tipos de consultas de acción:

- Consulta de eliminación: Elimina un grupo de registros de una o más tablas. Por ejemplo, puede utilizar una consulta de eliminación para quitar productos que ya no se

fabrican o de los que no hay pedidos. Con las consultas de eliminación, siempre se eliminan registros enteros, no sólo campos seleccionados dentro de los registros.

- Consulta de actualización: Realiza cambios globales en un grupo de registros de una o más tablas. Por ejemplo, puede aumentar los precios un 10 por ciento para todos los productos lácteos o bien puede aumentar los sueldos un 5 por ciento al personal de una determinada categoría. Con una consulta de actualización, puede cambiar los datos de las tablas existentes.
- Consulta de datos anexados: Agrega un grupo de registros de una o más tablas al final de una o más tablas. Por ejemplo, supongamos que consigue nuevos clientes y una base de datos que contiene una tabla con información acerca de estos clientes. Para evitar tener que escribir toda esta información en la base de datos, desea anexarla a la tabla Clientes.
- Consulta de creación de tabla: Crea una tabla nueva a partir de la totalidad o una parte de los datos de una o más tablas. Las consultas de creación de tabla son útiles para crear una tabla que se desee exportar a otra base de datos de Microsoft Access (base de datos de Microsoft Access: colección de datos y objetos (como tablas, consultas o formularios), que está relacionada con un tema o propósito concreto. El motor de base de datos Microsoft Jet administra los datos.) o una tabla histórica que contenga registros antiguos.

Consultas SQL

Una consulta SQL es una consulta creada con una instrucción SQL (cadena o instrucción de SQL: expresión que define un comando de SQL, como SELECT, UPDATE o DELETE, e incluye cláusulas como WHERE y ORDER BY. Las instrucciones o cadenas de SQL se utilizan en consultas y en funciones de agregado.). Puede utilizar el Lenguaje de consulta estructurado (SQL o Structured Query Language) para consultar, actualizar y administrar bases de datos relacionales, como Access.

Cuando se crea una consulta en la vista Diseño (vista Diseño: ventana que muestra el diseño de estos objetos de base de datos: tablas, consultas, formularios, informes, macros y páginas de acceso a datos. En la vista Diseño, puede crear objetos de base de datos nuevos y modificar el diseño de otros existentes.) de la consulta, Access construye en segundo plano las instrucciones SQL equivalentes.

De hecho, la mayoría de las propiedades de consulta de la hoja de propiedades de la vista Diseño de la consulta tienen cláusulas y opciones equivalentes a las que están disponibles en la vista SQL (vista SQL: ventana que muestra la instrucción SQL para la consulta activa o que se utiliza para crear una consulta específica de SQL (unión, paso a través o definición de datos). Cuando se crea una consulta en la vista Diseño, Access construye el SQL equivalente en la vista SQL.). Si lo desea, puede ver o editar la instrucción SQL en la vista SQL. Sin embargo, después de hacer cambios en una consulta en la vista SQL, puede que su aspecto no sea el que tenía en la vista Diseño.

Algunas consultas SQL, denominadas consultas específicas de SQL (consulta específica de SQL: consulta que consta de una instrucción SQL. Las subconsultas y consultas de paso a través, unión y definición de datos son consultas específicas de SQL.), no se pueden crear en la cuadrícula de diseño (cuadrícula de diseño: cuadrícula utilizada para diseñar una consulta o un filtro en la vista Diseño de consulta o en la ventana Filtro u orden avanzado. Para las consultas, esta cuadrícula se conocía antes como la cuadrícula QBE.). En el caso de las consultas de paso a través (consulta de paso a través: una consulta específica de SQL que se utiliza para enviar comandos directamente a un servidor de base de datos ODBC.

Las consultas de paso a través permiten trabajar directamente con las tablas del servidor en lugar de hacer que el motor de base de datos Microsoft Jet procese los datos.), consultas de definición de datos (consulta de definición de datos: consulta específica de SQL que contiene instrucciones DDL (lenguaje de definición de datos). Estas instrucciones permiten crear o alterar objetos de la base de datos.) y consultas de unión (consulta de unión: consulta que utiliza el operador UNION para combinar los resultados de dos o más consultas de selección.), debe crear las instrucciones SQL directamente en la vista SQL. En el caso de las subconsultas (su consulta: instrucción SQL SELECT que está dentro de otra consulta de selección o de acción.), la instrucción SQL se escribe en la fila Campo o en la fila Criterios de la cuadrícula de diseño de la consulta.

ELABORACIÓN DE LA APLICACIÓN PARA EL ENTORNO WEB UTILIZANDO ASP.NET

ASP.NET es un Framework para aplicaciones Web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores para construir sitios Web dinámicos, aplicaciones Web y servicios Web XML. Apareció en enero de 2002 con la versión 1.0 del .NET Framework, y es la tecnología sucesora de la tecnología Active Server Pages (ASP). ASP.NET está construido sobre el Common Language Runtime, permitiendo a los programadores escribir código ASP.NET usando cualquier lenguaje admitido por el .NET Framework.

Cualquier persona que está familiarizada con el desarrollo de aplicaciones Web sabrá que el desarrollo Web no es una tarea simple. Ya que mientras que un modelo de programación para aplicaciones de uso común está muy bien establecido y soportado por un gran número de lenguajes, herramientas de desarrollo, la programación Web es una mezcla de varios lenguajes de etiquetas, un gran uso de lenguajes de script y plataformas de servidor. Por desgracia para el programador de nivel intermedio, el conocimiento y habilidades que se necesitan para desarrollar aplicaciones Web tienen muy poco en común con las que son necesarias en el desarrollo tradicional de aplicaciones.

Historia.

Microsoft introdujo la tecnología llamada Active Server Pages en diciembre de 1996. Es parte del Internet Information Server (IIS) desde la versión 3.0 y es una tecnología de páginas activas que permite el uso de diferentes scripts y componentes en conjunto con el tradicional HTML para mostrar páginas generadas dinámicamente. La definición contextual de Microsoft es que "Las Active Server Pages son un ambiente de aplicación abierto y gratuito en el que se puede combinar código HTML, scripts y componentes ActiveX del servidor para crear soluciones dinámicas y poderosas para el Web".

Después del lanzamiento del Internet Information Services 4.0 en 1997, Microsoft comenzó a investigar las posibilidades para un nuevo modelo de aplicaciones Web que pudiera resolver las quejas comunes sobre ASP, especialmente aquellas con respecto a la separación de la presentación y el contenido y ser capaz de escribir código "limpio". A Mark Anders, un administrador del equipo de IIS y Scott Guthrie, quien se había unido a Microsoft en 1997 después de graduarse de la Universidad Duke, se le dio la tarea de determinar cómo debería ser ese modelo. El diseño inicial fue desarrollado en el curso de dos meses por Anders y Guthrie, y Guthrie codificó los prototipos iniciales durante las celebraciones navideñas de 1997.

El prototipo inicial fue llamado "XSP"; Guthrie explicó en una entrevista en el año 2007 que, El desarrollo inicial de XSP fue hecho usando Java, pero pronto se decidió construir una nueva plataforma sobre el Common Language Runtime (CLR), pues ofrecía un ambiente orientado a objetos, recolección de basura y otras características que fueron vistas como características deseables. Guthrie describió esta decisión como un "alto riesgo", pues el éxito de su nueva plataforma de desarrollo Web estaría atado al éxito del CLR, que, como XSP, aún estaba en etapas tempranas de desarrollo, tanto así que el equipo XSP fue el primer equipo en Microsoft en enfocarse en el CLR.

Con el cambio al Common Language Runtime, XSP fue implementado en C# (conocido internamente como "Project Cool" pero mantenido en secreto para el público), y fue renombrado a ASP+, para este punto la nueva plataforma fue vista como el sucesor de Active Server Pages, y la intención fue proporcionar un medio fácil de migración para los desarrolladores ASP.

La primera demostración pública y la liberación de la primera beta de ASP+ (y el resto del .NET Framework) se realizó en el Microsoft's Professional Developers Conference (PDC) el 11 de julio de 2000 en Orlando, Florida. Durante la presentación de Bill Gates, Fujitsu demostró ASP+ usado en conjunción con COBOL, y el soporte para una variedad de otros lenguajes fue anunciada, incluyendo los nuevos lenguajes de Microsoft, Visual Basic .NET y C#, así como también el soporte por medio de herramientas de interoperabilidad para Python y Perl creadas por la empresa canadiense ActiveState.

Una vez que la marca ".NET" fue seleccionada en la segunda mitad del 2000. Se cambió el nombre de ASP+ a ASP.NET.

Después de cuatro años de desarrollo, y una serie de versiones de evaluación en los años 2000 y 2001, ASP.NET 1.0 fue liberado el 5 de enero de 2002 como parte de la versión 1.0 del .NET Framework. Incluso antes de su liberación, docenas de libros habían sido escritos sobre ASP.NET y Microsoft lo promocionó fuertemente como parte de su plataforma para servicios Web. Guthrie se convirtió en administrador de producto para ASP.NET y su desarrollo continuó rápidamente, con la versión 1.1 siendo liberada el 24 de abril de 2003 como parte del Windows Server 2003. Esta liberación se enfocó en mejorar el soporte de ASP.NET a dispositivos móviles.

Características.

Las páginas de ASP.NET, conocidas oficialmente como "Web forms" (formularios Web), son el principal medio de construcción para el desarrollo de aplicaciones Web. Los formularios Web están contenidos en archivos con una extensión ASPX; en jerga de programación, estos archivos típicamente contienen etiquetas HTML o XHTML estático, y también etiquetas definiendo Controles Web que se procesan del lado del servidor y Controles de Usuario donde los desarrolladores colocan todo el código estático y dinámico requerido por la página Web. Adicionalmente, el código dinámico que se ejecuta en el servidor puede ser colocado en una página dentro de un bloque `<% -- código dinámico -- %>` que es muy similar a otras tecnologías de desarrollo como PHP, JSP y ASP, pero esta práctica es, generalmente, desaconsejada excepto para propósitos de enlace de datos pues requiere más llamadas cuando se genera la página.

ASP.NET sólo funciona sobre el servidor de Microsoft IIS, lo que supone una desventaja respecto a otros lenguajes del lado de servidor, ejecutables sobre otros servidores más populares como Apache.

Estructura de directorios

En general, la estructura de directorios de ASP.NET puede ser determinada por las preferencias del desarrollador. Aparte de unos pocos nombres de directorios reservados, el sitio puede expandirse a cualquier número de directorios. La estructura es típicamente reflejada directamente en las urls.

Los nombres de directorios especiales (a partir de ASP.NET 2.0 son):

- App_Browsers: Contiene archivos de definición específicos para navegadores.
- App_Code: Es un directorio para códigos. El servidor ASP.NET automáticamente compilará los archivos (y subdirectorios) en esta carpeta en un ensamblado que es accesible desde cualquier página del sitio. App_Code es típicamente usada para código de acceso a datos, código de modelo o código de negocios. También cualquier manejador http específico para el sitio e implementación de módulos y servicios Web van este directorio. Como alternativa a utilizar App_Code el desarrollador puede optar por proporcionar un ensamblado independiente con código pre compilado.
- App_Data: Directorio por defecto para las base de datos, tales como archivos mdb de Microsoft Access y archivos mdf de Microsoft SQL Server. Este directorio es usualmente el único con permisos de escritura en la aplicación.
- App_LocalResources: Contiene archivos de recursos localizados para páginas individuales del sitio.
- App_GlobalResources: Contiene archivos resx con recursos localizados disponibles para cada página del sitio. Este es donde el desarrollador ASP.NET típicamente almacenara mensajes que serán usados en más de una página.
- App_Themes: Usado para temas alternativos del sitio.
- App_WebReferences: Usado para archivos de descubrimiento y archivos WSDL para referencias a servicios Web para ser consumidos en el sitio.
- Bin: Contiene código compilado (archivos .dll) para controles, componentes, y otro código que pueda ser referenciado por la aplicación. Cualquier clase representada por código en la carpeta Bin es automáticamente referenciada en la aplicación.

CAPITULO 5

IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE

El sistema fue implementado utilizando como lenguaje de programación asp.net y como sistema manejador de base de datos a Microsoft Access.

El sistema fue publicado en el hosting <http://www.brinkster.com/> que es uno de los hosting que soportan tecnología asp.net con bases de datos Access. Brinkster.com da la posibilidad de hosting gratuito, para tener acceso a esta opción el usuario Administrador del Sistema debe registrarse en el sitio web, una vez realizado el registro entonces se tendrá acceso al panel de control en el que el usuario podrá manejar las paginas, base de datos y archivos (imágenes, iconos) que forman parte del sistema a ser publicado.

Es necesario conocer que la url asignada al sitio web que se está publicando está formada por el nombre de usuario registrado en el sitio más el sufijo brinkster.net, por lo tanto en este caso como el usuario administrador del sitio dentro del hosting es agendaautismo, entonces la url asignada será: <http://agendaautismo.brinkster.net/>.

Dentro del panel de control se dispone de la opción File Management, esta opción es la que permite al usuario manejar las páginas dentro del sitio Web, es decir esta opción da la posibilidad de subir nuevas páginas, eliminar páginas existentes, renombrar páginas e inclusive abrir las páginas para realizar cambios directamente en el hosting.

El hosting en el modo gratuito de hospedaje no tiene habilitada la opción para el manejo de un servidor de correos electrónicos, esta posibilidad se encuentra disponible únicamente para usuarios que han pagado por este servicio.

Para poder realizar las pruebas del Sistema, serán necesarios disponer un computador con conexión a Internet ya que al estar publicado el sitio es totalmente accesible desde cualquier maquina con acceso a Internet.



Bienvenidos

La AgendaDelAutismo es un sistema para recopilacion de datos de problemas medicos y comportamiento de los ninos diagnosticados con Autismo, el sindrome de Asperger , Trastorno del Desarrollo (PDD) u otro problema de desarrollo para estos a su vez comparar con los Tratamientos Biomedicos y Terapias, para monitorear la eficacia y poder tomar la mejor decision.

[Continuar en Espanol](#)



Welcome

The Virtual AutismLogBook is a system to collect information about the medical problems and behaviors of children diagnosed with Autism, Asperger Syndrome, PDD or any other developmental delay. This system will be used to therapies with the biomedical treatment to manage overall the effectiveness to make the best decision.

[Continue in English](#)

PLAN DE PRUEBAS

Introducción

El Plan de Pruebas se elabora durante la fase de definición del proyecto, en base al documento de requerimientos y se ejecuta cuando el equipo de desarrollo haya dado por concluido el desarrollo. La prueba de aceptación es necesaria para comprobar que el producto tiene la funcionalidad solicitada por el usuario, y para descubrir la presencia de errores en el software.

Desde un inicio se debe planificar la estrategia de la prueba, determinando las áreas de más riesgo de acuerdo al tipo de proyecto, las cuales se van a probar, además es necesario seleccionar las técnicas más adecuadas para la prueba. Los casos de prueba deben ser seleccionados, para que sean efectivos y de tal manera que con el menor número de casos se cubra la mayor cantidad de posibilidades.

Propósito

Realizar las pruebas del sistema de información para el control del desarrollo de niños diagnosticados con autismo y toma de decisiones.

Alcance del Documento

Este documento tiene como finalidad definir y registrar las pruebas que se realizarán sobre el Sistema creado.

Estructura del Plan de Pruebas

Introducción

El presente Plan de Pruebas servirá para verificar que se haya cumplido con los requerimientos planteados los mismos que se encuentran en el documento de Definición de Casos de Uso. Las pruebas que se ejecutarán permitirán descubrir los errores existentes en la implementación del software.

Elemento de Prueba

El presente plan de pruebas será ejecutado sobre los módulos de administración de datos y los módulos orientados a los usuarios finales. Entre los módulos a ser probados en la parte de administración se tiene:

- Mantenimiento de Usuarios
- Mantenimiento de Antifugal
- Mantenimiento de Chelation
- Mantenimiento de Quiropractico
- Mantenimiento de Dietas
- Mantenimiento de Suplementos
- Mantenimiento de Factor de Transcripcion
- Mantenimiento de Gastrometabólico
- Mantenimiento de HBOT
- Mantenimiento de InmuneBooster
- Mantenimiento de IVIG
- Mantenimiento de Terapias Auditivas
- Mantenimiento de Terapias
- Mantenimiento de Farmacologia
- Mantenimiento de Biofeedback
- Mantenimiento de Instituciones de Beneficencia
- Mantenimiento de Diagnostico
- Mantenimiento de Tipo Comida
- Mantenimiento de Mensaje
- Mantenimiento de Comida

En el módulo orientado a los usuarios finales se tiene implementado las siguientes funciones:

- Modificación de Datos de Usuario
- Mantenimiento de Niños creados por el usuario
- Registro y mantenimiento de Comidas registradas para cada niño
- Registro y Mantenimiento de Tratamientos Biomédicos a los que el niño ha sido sometido
- Envío de mensajes al administrador

Características a ser probadas

A continuación se citan puntos sobre los cuales se debe probar al sistema:

- Funcionalidad.
- Concordancia de datos.
- Seguridad de la información.
- Satisfacer los requisitos del usuario.
- Estabilidad.
- Confiabilidad.

Actividades y Métodos

Los siguientes puntos son actividades y métodos que serán puestos en práctica con el fin de satisfacer necesidades, y controlar el correcto funcionamiento del sistema.

- Realizar pruebas de entradas y salidas de datos.
- Pruebas del procesamiento de la información.
- Realizar pruebas unitarias de cada módulo aislado.
- Realizar pruebas de los módulos integrados.

Criterios de Aceptación

Se detalla los porcentajes que deben cumplir cada uno de los puntos, para que el sistema sea aceptable.

Funcionalidad	100%
Concordancia de datos	100%
Seguridad de la información	90%
Satisfacer los requisitos del usuario	90%
Estabilidad	80%
Confiabilidad	90%

1. Especificación de casos de prueba

1.1. Tipos de Pruebas aplicadas al Sistema

1.2. Resultados prueba técnica, alfa y beta del sistema.

ID	COD. REQ. ASOCIADO	DESCRIPC. REQ. ASOCIADO	OBJETIVO DE LA PRUEBA	PROCEDIMIENTO Y ENTRADAS AL SISTEMA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS OBTENIDOS	APROBACIÓN
P1	R.1	Mantenimiento de Usuarios.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de usuarios	El usuario administrador ingresará al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Usuario para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de usuarios, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de usuarios de manera correcta	Ok

P2	R.2	Mantenimiento de Antifugal.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Antifugal	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Antifugal para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Antifugal, , las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Antifugal de manera correcta	Ok
P3	R.3	Mantenimiento de Chelation.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Chelation	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Chelation para desplegar todas las	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Chelation , las mismas que deben realizarse	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Chelation de manera correcta	Ok

				operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	satisfactoriamente.		
P4	R.4	Mantenimiento de Quiropractico	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Quiropractico	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Quiropractico para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Quiropractico, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Quiropractico de manera correcta	Ok

P5	R.5	Mantenimiento de Dieta	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Dieta	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Dieta para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Dieta, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Dieta de manera correcta	Ok
P6	R.6	Mantenimiento de Suplementos	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Suplementos	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Suplementos para desplegar todas las	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Suplementos, las mismas que deben realizarse	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Suplementos de manera correcta	Ok

				operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	satisfactoriamente.		
P7	R.7	Mantenimiento de Factor de Transcripción	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Factor de Transcripción	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Factor de Transcripción para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Factor de Transcripción, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Factor de Transcripción de manera correcta	Ok

P8	R.8	Mantenimiento de Gastro Metabólico.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Gastro Metabólicos	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Gastro Metabólico para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Gastro Metabólicos, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Gastro Metabólicos de manera correcta	Ok
P9	R.9	Mantenimiento de HBOT.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de HBOT	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción HBOT	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de HBOT, las mismas que deben	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de HBOT de manera correcta	Ok

				para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	realizarse satisfactoriamente.		
P10	R.10	Mantenimiento de InmuneBooster.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de InmuneBooster	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción InmuneBooster para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de InmuneBooster, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de InmuneBooster de manera correcta	Ok

P11	R.11	Mantenimiento de IVIG.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de IVIG	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción IVIG para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de IVIG, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de IVIG de manera correcta	Ok
P12	R.12	Mantenimiento de Terapias Auditivas.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Terapias Auditivas	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Terapias Auditivas para desplegar todas las	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Terapias Auditivas, las mismas que deben	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Terapias Auditivas de manera correcta	Ok

				operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	realizarse satisfactoriamente.		
P13	R.13	Mantenimiento de Terapias.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Terapias	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Terapias para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Terapias, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Terapias de manera correcta	Ok

P14	R.14	Mantenimiento de Farmacología.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Farmacología	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Farmacología para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Farmacología, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Farmacología de manera correcta	Ok
P15	R.15	Mantenimiento de BioFeedBack.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de BioFeedBack	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de BioFeedBack, las mismas	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de BioFeedBack de manera correcta	Ok

				BioFeedBack para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	que deben realizarse satisfactoriamente.		
P16	R.16	Mantenimiento de Instituciones de Beneficencia.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Instituciones de Beneficencia	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Instituciones de Beneficencia para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Instituciones de Beneficencia, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Instituciones de Beneficencia de manera correcta	Ok

P17	R.17	Mantenimiento de Diagnósticos.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Diagnósticos	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Diagnósticos para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Diagnósticos, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Diagnósticos de manera correcta	Ok
P18	R.18	Mantenimiento de Tipos de Comida.	Ingreso, modificación, eliminación y generación de reportes de Tipos de Comida	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Tipos de	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Tipos de Comida, las mismas	El sistema ingresó, modificó, eliminó y generó los reportes de Tipos de Comida de manera correcta	Ok

				Comida para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, modificación, eliminación y reportes.	que deben realizarse satisfactoriamente.		
P19	R.19	Mantenimiento de Mensajes.	Eliminación y Visualización de Mensajes enviados por los usuarios al administrador	El usuario administrador ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, una vez dentro del sistema se visualizará el menú de mantenimiento donde el usuario deberá seleccionar la opción Mensajes para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario la eliminación y reportes de mensajes de usuarios enviados al administrador.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario Administrador selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Mensajes, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema visualizó y elimino los Mensajes de usuarios enviados al administrador	Ok

P20	R.20	Mantenimiento de Alimentos.	Ingreso, eliminación y generación de reportes de Alimentos que han sido consumidos por un niño en específico	El usuario final ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, en caso de no disponer de un usuario entonces deberá registrarse en el sistema para tener acceso a estas opciones, una vez registrado en el sistema el usuario deberá ingresar en él y cuando se haya autenticado dentro del sistema se visualizará el menú de Usuario donde deberá seleccionar la opción Datos Usuario para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, eliminación y generación de reportes de alimentos.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario final selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de alimentos, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema ingresó, eliminó y generó los reportes de alimentos de manera correcta	Ok
-----	------	-----------------------------	--	---	---	---	----

P21	R.21	Modificación de datos de Usuario.	Modificar datos del usuario autenticado en el sistema	El usuario final ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, en caso de no disponer de un usuario entonces deberá registrarse en el sistema para tener acceso a estas opciones, una vez registrado en el sistema el usuario deberá ingresar en él y cuando se haya autenticado dentro del sistema se visualizará el menú de Usuario donde deberá seleccionar la opción Datos Usuario para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, la modificación de los datos del usuario.	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario final selecciono y probó la opción de modificación de usuario, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	El sistema modifíco los datos del usuario de manera correcta	Ok
P22	R.22	Mantenimiento de Niños ingresados por el Usuario.	Ingreso, eliminación y generación de reportes de	El usuario final ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario final selecciono y probó cada una de las	El sistema ingresó, eliminó y generó los reportes de niños de	Ok

			niños que han sido registrados por el usuario autenticado dentro del sistema	contraseña, en caso de no disponer de un usuario entonces deberá registrarse en el sistema para tener acceso a estas opciones, una vez registrado en el sistema el usuario deberá ingresar en él y cuando se haya autenticado dentro del sistema se visualizará el menú de Usuario donde deberá seleccionar la opción Datos Usuario para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, eliminación y generación de reportes de niños que ha ingresado el usuario en el sistema.	opciones desplegadas para el mantenimiento de niños, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	manera correcta	
P23	R.23	Mantenimiento de Comidas suministradas a los niños.	Ingreso, eliminación y generación de reportes de Comidas suministradas	El usuario final ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, en caso de no disponer de un usuario entonces deberá	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario final selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de	El sistema ingresó, eliminó y generó los reportes de Comidas suministradas a los niños de manera	Ok

			a los niños que han sido registrados por el usuario dentro del sistema	registrarse en el sistema para tener acceso a estas opciones, una vez registrado en el sistema el usuario deberá ingresar en él y cuando se haya autenticado dentro del sistema se visualizará el menú de Usuario donde deberá seleccionar la opción Datos Usuario para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, eliminación y generación de reportes de Comidas suministradas a los niños que ha ingresado el usuario en el sistema.	Comidas suministradas a los niños, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.	correcta	
P24	R.24	Mantenimiento de Tratamientos Biomédicos aplicados a los niños.	Ingreso, eliminación y generación de reportes de Tratamientos Biomédicos aplicados a los	El usuario final ingresara al sistema a través de la página http://agendaautismo.brinkster.net usando su usuario y contraseña, en caso de no disponer de un usuario entonces deberá registrarse en el sistema para tener	Una vez accedido a la interfaz correspondiente el usuario final selecciono y probó cada una de las opciones desplegadas para el mantenimiento de Tratamientos Biomédicos	El sistema ingresó, eliminó y generó los reportes de Tratamientos Biomédicos aplicados a los niños de	Ok

			<p>niños que han sido registrados por el usuario autenticado dentro del sistema</p>	<p>acceso a estas opciones, una vez registrado en el sistema el usuario deberá ingresar en él y cuando se haya autenticado dentro del sistema se visualizará el menú de Usuario donde deberá seleccionar la opción Datos Usuario para desplegar todas las operaciones que puede realizar con los datos de usuario, entre ellas ingreso, eliminación y generación de reportes de Tratamientos Biomédicos aplicados a los niños que ha ingresado el usuario en el sistema.</p>	<p>aplicados a los niños, las mismas que deben realizarse satisfactoriamente.</p>	<p>manera correcta</p>	
--	--	--	---	--	---	------------------------	--

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con el aumento de 700% en el número de casos diagnosticado con Autismo, La Agenda del Autismo será un excelente apoyo para los padres por la facilidad de ingresar registros diarios de su comportamiento, alimentación, tratamientos entre otros y la obtención de reportes para un oportuno seguimiento. También será una ayuda a los padres de niños recién diagnosticados, para la toma de decisiones en base a la similitud de los casos de la Biblioteca Digital.

Cada niño diagnosticado con Autismo tiene características y problemas diferentes, al tener un mejor control de la efectividad de tratamientos y terapias, (individual en cada niño), la Agenda del Autismo quiere ayudar a aumentar el número de niños recuperados completamente.

Como recomendaciones en un futuro se puede añadir más opciones al Sistema, como el control de alergias que es un problema muy común en los niños diagnosticados con Autismo, así se podría planear mejor los días, incluyendo comidas dentro de la dieta que sigue el niño, suplementos y terapias, también se podría considerar una opción de recordatorios, de acuerdo al plan del día.

Porcentajes de incremento en casos de Autismo [En Línea]

<http://autism.about.com/od/causesofautism/p/ontherise.htm>

<http://www.tacanow.org/family-resources/latest-autism-statistics-2/>

<http://www.sciencedaily.com/releases/2009/01/090108095429.htm>

http://www.whale.to/a/autism_increase.html

[Visitado 5/Marzo/2011]

BIBLIOGRAFÍA

- McCarthy, Jenny. Mother Warriors. Dutton, NY. A Plume Book (2008). Impreso.
- Gross, Christian. Beginning VB 2008 From Novice to Professional. New York. Apres (2010).Impreso.
- Halvorson, Michael. Microsoft Visual Basic 2010 Step by Step. New York. Microsoft press A Difusion of Microsoft Corporation (20010).Impreso.

Sitios de Internet

- Definiciones de Autismo; [En Línea]
http://www.autism.com/fam_whatisautism.asp;
[Visitado 5/Marzo/2011]
- Definición de Tratamientos Biomédicos para Autismo [En Línea]
<http://autism.about.com/od/treatmentoptions/a/DANQandA.htm>
[Visitado 5/Marzo/2011]
- Lista de comidas y su contenido de oxalatos [En Línea]
http://health.groups.yahoo.com/group/Trying_Low_Oxalates/database?method=reportRows&tbl=1
[Visitado 5/Marzo/2011]