

# Capítulo IV: Diseño del Sistema “El Mundo Mágico de los Cuentos” con el editor de tipo WYSIWIG.

## 4.1 Arquitectura del sistema

En la figura 4.1 se muestra el diseño de la arquitectura, donde se observa en la parte superior el menú principal del sistema llamado “El Mundo Mágico de los Cuentos”. Este menú presenta 4 opciones y éstas a su vez se dividen en 2 o más procesos.

A través del menú siempre es posible desde cualquier página acceder a la página principal.

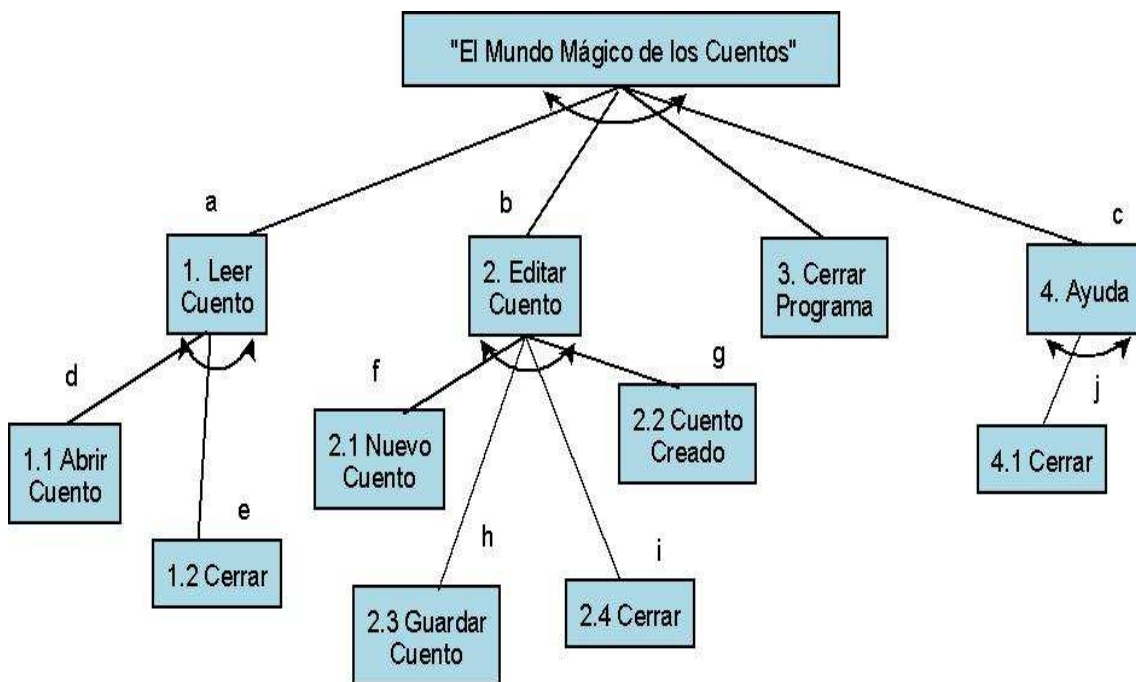


Figura 4.1. Diseño de la arquitectura del sistema.

## 4.2 Diagrama de Flujo de Datos (DFD)

Para representar mejor el modelo de análisis de este software, se presentan los diagrama de flujo de datos (DFD's).



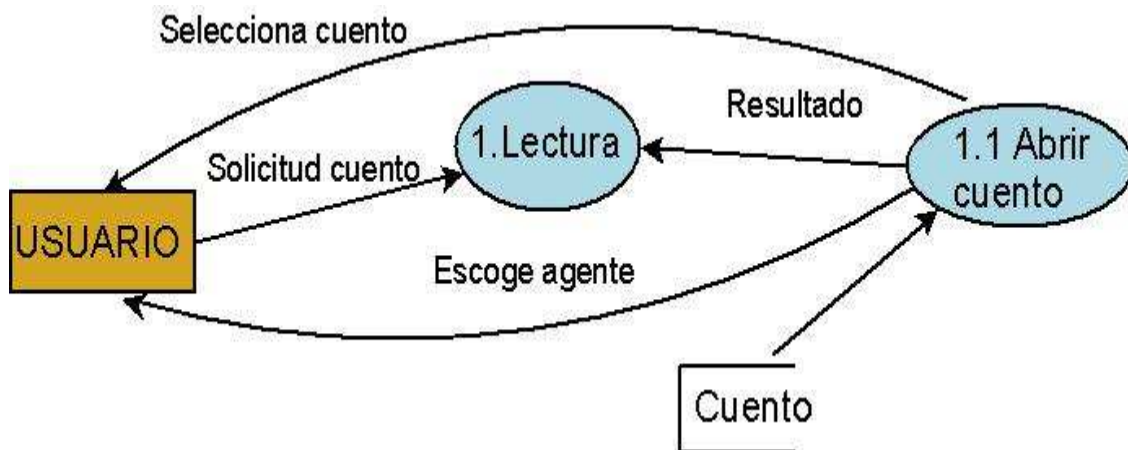


Figura 4.3: DFD de nivel 1: "1. Lectura".

La siguiente figura (fig. 4.2) presenta el DFD nivel 2 del proceso de "Edición", este a su vez se compone de varios procesos y que son los necesarios para poder editar cualquier documento. Primero se debe crear un nuevo documento para escribir el cuento; de lo contrario, si el usuario quiere agregarle más líneas a un cuento que existe puede abrir el cuento existente. Tanto el nuevo cuento como el cuento existente se deben de guardar en un archivo llamado con el nombre que el usuario desee.

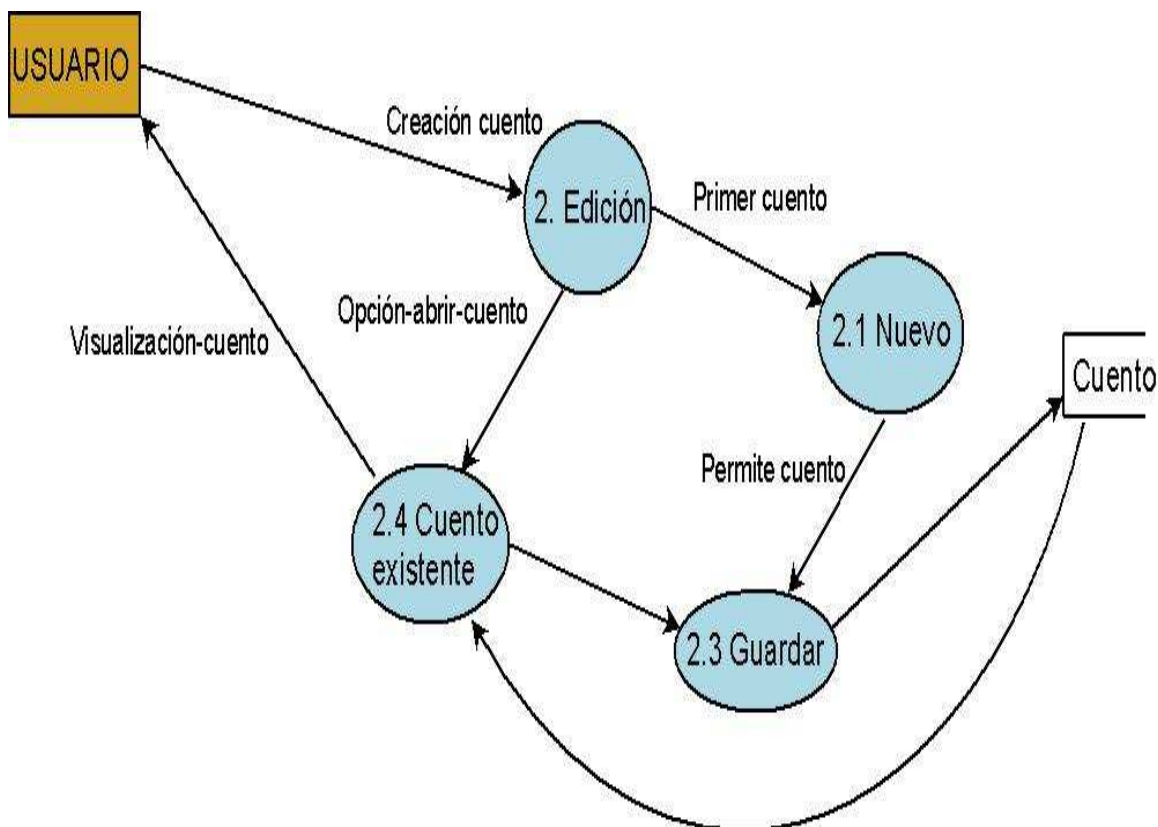


Figura 4.4: DFD de nivel 2: "2. Edición".

### 4.3 Diseño inicial de la Presentación de las pantallas

Las siguientes figuras (fig. 4.5 y 4.6) representan un diseño inicial de la manera general en que se desearon presentar los contenidos de las páginas principales de este proyecto, a partir del cual se realizó un prototipo de las páginas principales del “Mundo Mágico de los cuentos”, como son la página de introducción y la página para editar un cuento.

En la figura 4.5 se presenta el esqueleto de la página de introducción, es decir como va a quedar la estructura de los elemento en esa página.

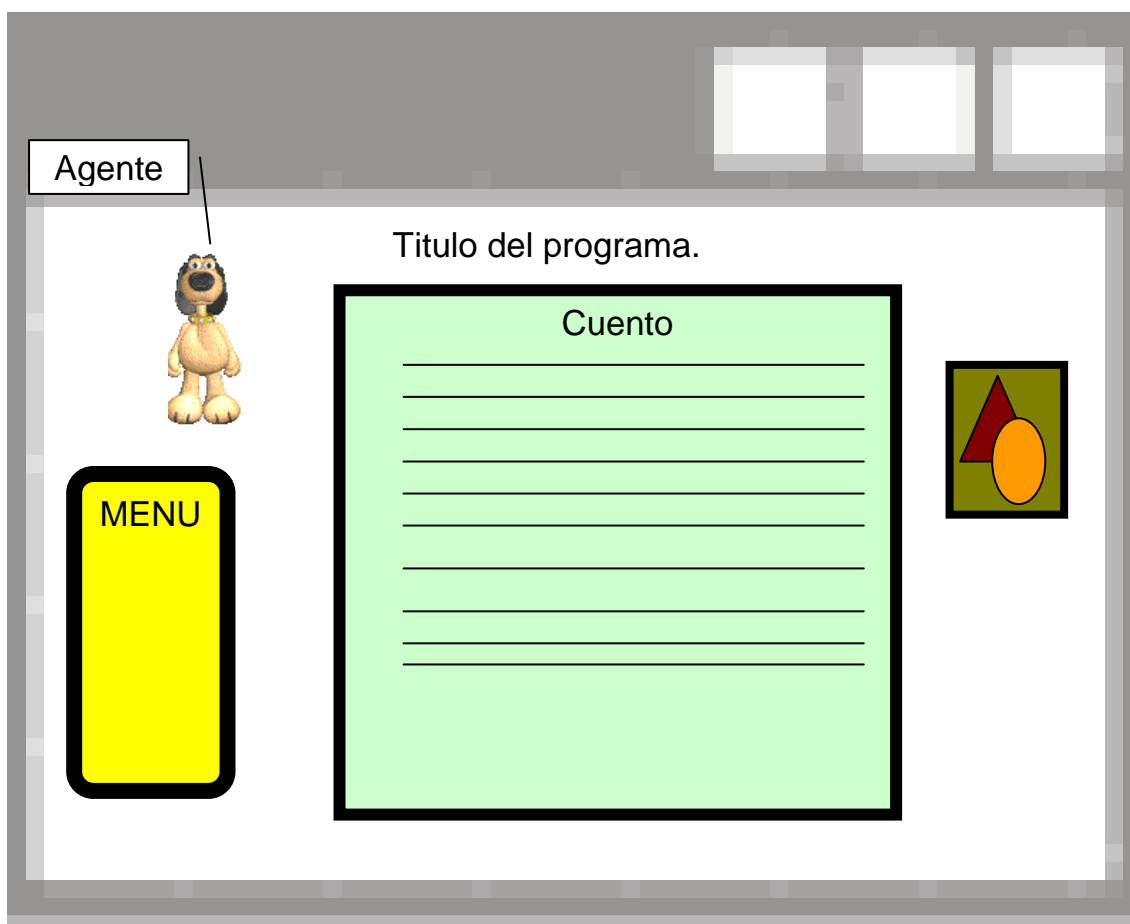


Figura 4.5: Diseño de la página de introducción.

En la figura 4.6 se muestra también el esqueleto de cómo quedará organizados los elemento principales para poder editar un cuento.



Figura 4.6: Diseño de la página para editar un cuento.