

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Análisis y Diseño de Sistemas 1
Ing. Alvaro Obrayan Hernández García
Aux. Herminio Rolando García

Proyecto de Clase

Se requiere a ustedes un sistema de gestión de compras en línea para productos electrónicos, el cual deberá de contar con parte administrativa, y parte para usuarios, este sistema deberá poder gestionar usuarios tanto administradores como usuarios finales, además debe contar con un súper usuario el cual no debe poder ser eliminado, este usuario deberá poder tener acceso a todos los módulos del sistema, siendo el Usuario = SUpEr_RooT contraseña = ¡#AyD1-2o19_1\$ el cual deberá de estar almacenado en la base de datos, la aplicación deberá de contar con un log_in y una página de registrar, además de todas las páginas y menús necesarios para poder realizar las ventas, el diseño deberá ser consultado con el cliente para saber qué es lo que el cliente requiere ya que es una persona de gustos muy limitados, para lo cual deberá concertar diversas reuniones para poder tener claro cuál es la perspectiva que tiene del sistema, este sistema además nos han comentado que deberá de manejar cobros por depósitos y cobros por tarjetas de crédito lo cual deberá de poder gestionar una boleta para el depósito y poder validarla cuando esta sea cancelada, o bien si una compra se realiza con tarjeta de crédito se deberá de validar que la tarjeta sea válida y de que empresa es si es Visa o Master Card, además deberemos de poder manejar el inventario y llevar un sistema de avisos si nos estamos quedando sin productos o cuando ya no se tengan productos de algún tipo, cualquier duda que se tengo extra deberá ser consensuada con el cliente, y se deberá de llevar una minuta de cada reunión, esto con el fin de poder tener una constancia de cada uno de los requerimientos solicitados,

Este proyecto se trabajara en Tres Macro Fases, y varias micro fases de las cuales se deberán ir presentando los avances del proyecto,

Fase 1

Análisis y diseño del proyecto

- Creación de repositorios y branch de trabajo en subversionamiento
- Toma de requerimientos
- Propuesta y presupuestos (prototipos)
- Generación de documentación para el proyecto
- Generación del contrato del proyecto

Fase 2

Desarrollo de la aplicación

- Análisis de requerimientos y propuesta formal
- Creación de las ventanas funcionales
- Realización de pruebas de caja blanca
- Realización de pruebas de caja negra
- Otros requerimientos

Fase 3

- Entrega del proyecto totalmente funcional
- Revisión del presupuesto
- verificación de versiones del software
- realización del documento final y aceptación

para el desarrollo de la aplicación se podrá utilizar los siguientes lenguajes

- java
- php
- c#

para las bases de datos podrán utilizar

- Oracle
- PostgreSQL
- Sybase (punto extra)
- MySQL

Utilizar cualquier framework para MVC que aplique para los lenguajes permitidos, cualquier duda deberá ser consultada con el cliente,