



UASLP

Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

Sistema de Ventas-Inventario

Ingeniería de Software B

Asesora: Dra. Silva Trujillo Alejandra Guadalupe

García Pérez A. Hernández Alonso A. Rodríguez Rodríguez M.
Rojas Colorado I. J. Barajas Rangel J. D.



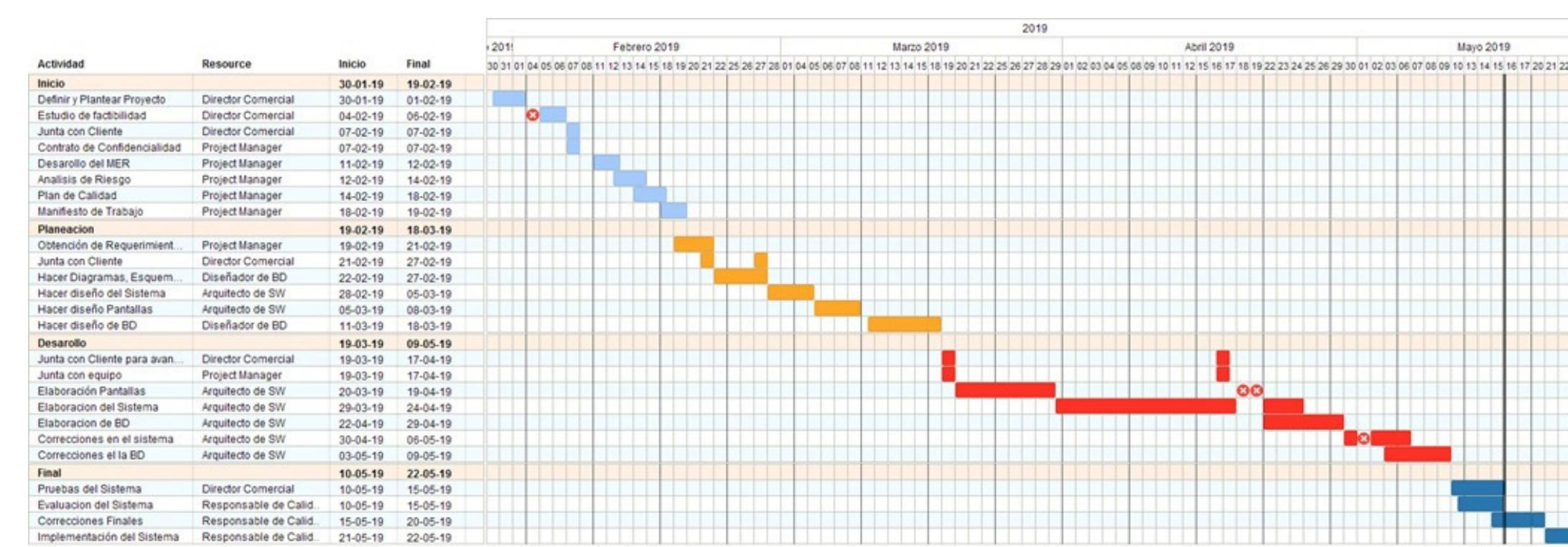
**FACULTAD DE
INGENIERÍA**

Introducción

El Sistema de Venta - Inventario (SVI) desarrollado para la empresa SyOdiM está construido en los lenguajes HTML, JavaScript, CSS y PHP, apoyándose en el framework XAMPP. Además de utilizar la plataforma GitHub para el control de versiones. El sistema funge como una herramienta para facilitar y aumentar la venta de productos, alcanzando a más clientes y facilitando su interacción con la tienda.



Desarrollo



Metodología

Se utilizó la metodología ágil Scrum, la cual es un sistema de gestión que se emplean para coordinar equipos y proyectos haciendo un uso eficiente del tiempo y los recursos, de una manera dinámica y precisa.

Métricas de Calidad

- Confiabilidad
- Funcionalidad
- Capacidad de mantenimiento
- Usabilidad

Objetivo

Desarrollar un SVI con las especificaciones solicitadas por parte del cliente, con un diseño intuitivo, responsive y fiable, asegurando así el aumento de ventas para el cliente y mayor eficiencia en el manejo de su inventario.

Requerimientos

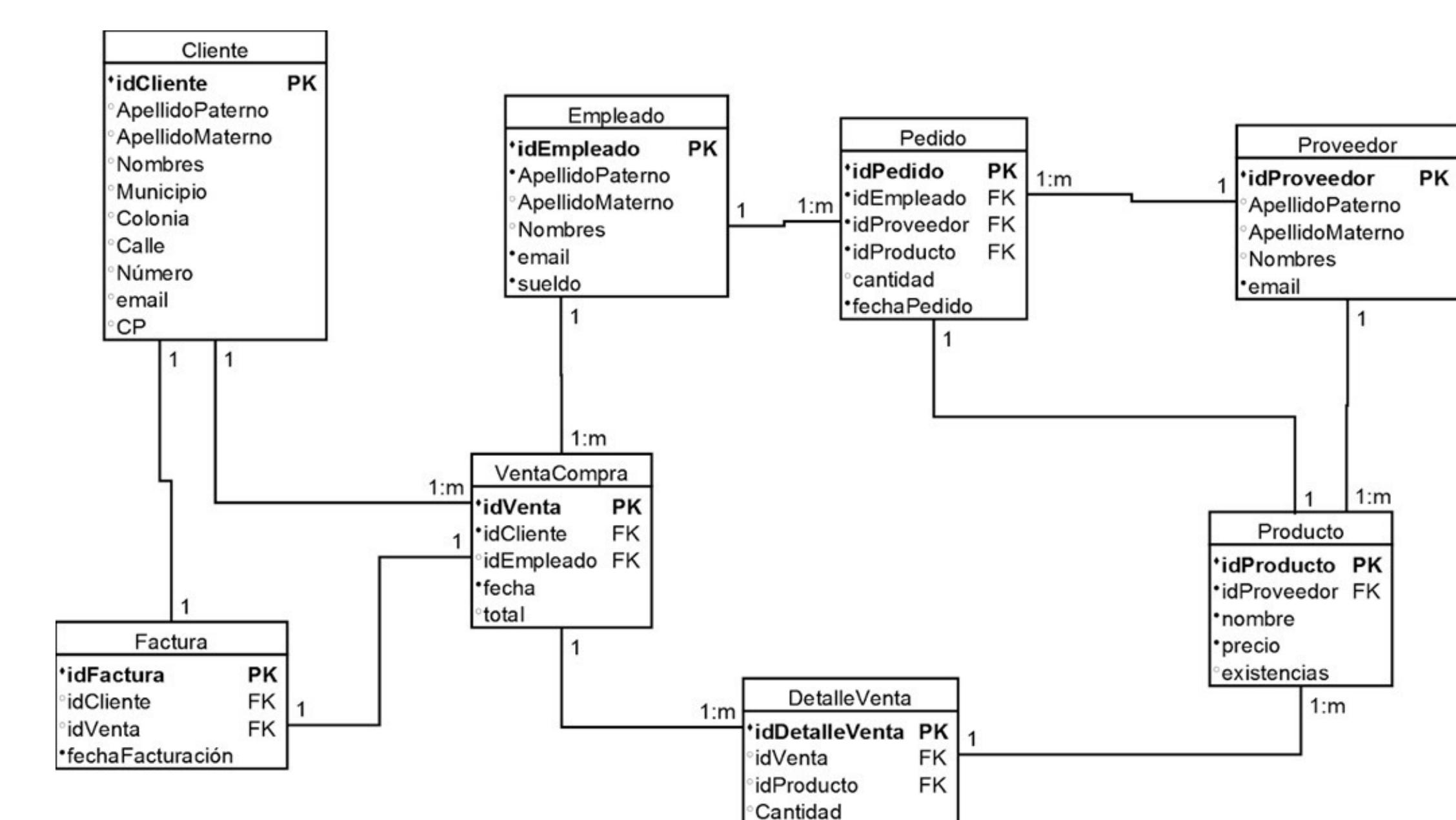
- Como administrador deseo crear, modificar y eliminar productos.
- Como administrador deseo crear y eliminar otros administradores
- Como usuario deseo crear mi cuenta desde la pagina principal.
- Como usuario deseo poder realizar el pago por transferencia/deposito a una cuenta bancaria.

Análisis de Riesgos

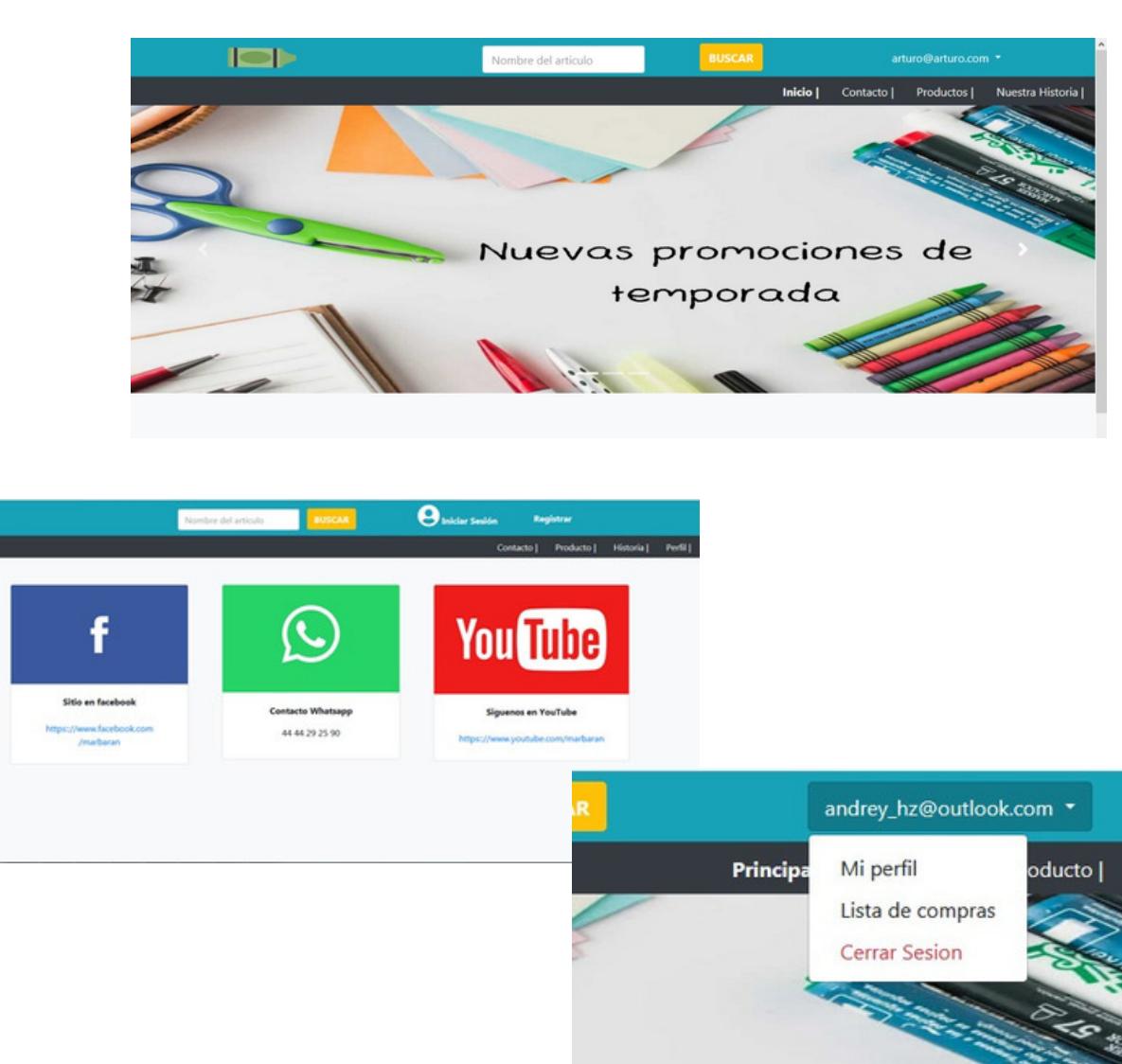
Probabilidad	Impacto
Alta	40
Media	20
Baja	10

Probabilidad	Impacto	Riesgo	Probabilidad * Impacto
20	3	El personal no cuenta con los conocimientos requeridos para enfrentar la complejidad del requisito.	60
10	2	El cliente no pueda participar en revisiones y en reuniones.	20
20	2	Personal clave enfermo o no disponible en momentos críticos.	30
20	3	Problemas financieros de la organización reducen el presupuesto del proyecto.	60
40	1	Los clientes no comprenden el impacto de los cambios en los requerimientos	40

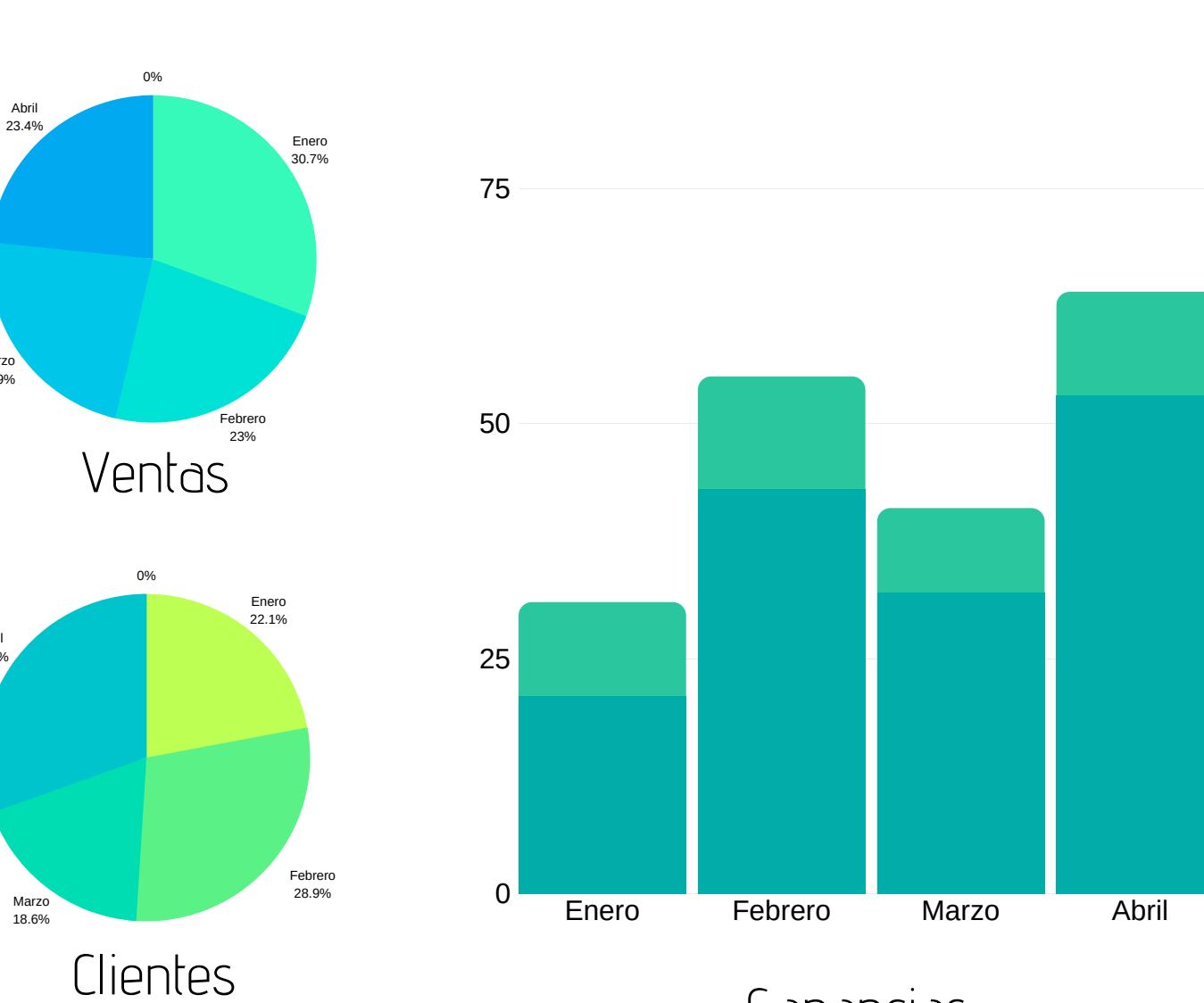
Diagrama de Base de Datos



Pantallas



Dashboard



Pruebas

Prueba #	Fecha	Acción	Resultado Esperado	Resultados Obtenidos	Aprobado?
1	21-Marzo	Inicio de Sesión con el botón de inicio de sesión no logra entrar, a modo de prueba se intenta acceder.	Botón de Inicio, sin dar contraseña		<input type="checkbox"/>
2	27-Marzo	Alta un nuevo usuario.	Al querer darse de alta un nuevo usuario, lo deja pidiendo el correo y contraseña.	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	3-Abril	Verificar la buenaImagen y Estética.	Asegurarse que el sitio web brinda un entorno agradable.		<input type="checkbox"/>
4	9-Abril	Productos	Búsquedas de productos en barra de búsqueda.		<input type="checkbox"/>
5	15-Abril	Datos de usuarios en BD.	Modificación y eliminación de datos de usuario en la Base de Datos.		<input checked="" type="checkbox"/>
6	18-Abril	Prueba de Seguridad	El tiempo máximo de descarga de un producto no sobrepase el máximo aceptable de acuerdo al tipo de operación.		<input checked="" type="checkbox"/>
7	24-Abril	Tiempo de respuesta	Considerando una velocidad de conexión promedio.		<input type="checkbox"/>
8	30-Abril	Productos en el Carrito	Agregar productos al carrito de compras y genera la cuenta correcta.	<input checked="" type="checkbox"/>	
9	09-Mayo	Prueba de Aprendizaje	Los usuarios deben ser capaces de trabajar en el sitio web sin ningún tipo de ayuda o aprendizaje previos.		<input checked="" type="checkbox"/>
10	13-Mayo	Prueba Compatibilidad	Funciona en diversas plataformas sin necesidad de ser compilado específicamente para cada una de ellas.		<input checked="" type="checkbox"/>