

Nombre del Proyecto

Itzamara Store

Descripción del Proyecto

- Visión del Producto
Brindar una solución efectiva a la necesidad del cliente al implementar su tienda en línea.
- Perspectiva del producto
Ofrecer un producto que permita al usuario aumentar sus ingresos alcanzando a más clientes.
- Funciones del producto
Para el usuario el sistema permitirá registrar productos, consultar información acerca de las ventas realizadas, y al cliente; ver el catálogo de productos y hacer pedidos.
- Objetivos del Proyecto
 - Agilizar el proceso de venta que el usuario implementa actualmente.
 - Crear un sistema intuitivo para el cliente y usuario.
 -
- Definición de Stakeholders
 - Cliente
Doña Cuquita
 - Actores
 - Usuario, Doña Cuquita – Usuario principal del sistema.
 - Cliente – Quien realiza una compra a través del sistema o es cliente de Cuquita.
 - Proveedor – Persona o empresa que abastece al negocio.
 - Equipo de Desarrollo
 - Angel Uriel Chávez Morones
 - Eduardo Cuevas Solorza
 - Mauricio Jesús Pacheco Mijangos
 - Victor Gustavo Romero Cisneros
- Modelo de Procesos de Desarrollo
 - Metodología de desarrollo
Ágil.

- Cronograma



- Artefactos por iteración.
 - Iteración 0: Definición de la metodología, herramientas a usar, planteamiento del problema, actores del sistema y objetivos.
 - Iteración 1: Diagrama de casos de uso del sistema y diseño de las interfaces gráficas del sistema.
 - Iteración 2: Diagrama de tarjetas CRC, clases, actividades, paquetes, objetos, máquinas de estado.
 - Iteración 3: Análisis y diagrama de robustez, diagramas de interacción. Diagrama lógico, de despliegue, de datos.
- Herramientas de software empleadas:
 - lenguajes de programación
 - Java
 - HTML

- CSS
- sistema gestor de base de datos,
 - SQL
- SW de modelado para el UML,
 - Visual Paradigm
 - Draw.io