



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE AMOZOC

INGENIERIA EN SOFTWARE

## Analisis de Sistemas

*Integrantes: Galileo Ramírez Hernández, José Rene de  
Lima Camacho, José Antonio Garcia Araiza*

*Paulina Centeno Becerra*

**SAPeR**

## Indice

Introduccion.....	1
Resumen.....	2
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	3
Desarrollo.....	8
Pruebas.....	10
Anexoss.....	13
Bibliografia.....	13

## Introducción

El sistema que se esta desarrollando esta enfocado a una cadena de restaurantes grande, por lo cual cabe destacar que las ventanas con las que contara son muchas y el tiempo de entrega se estima alrededor de 1 año sin tomar en cuenta posibles cambios.

Lo que se ha trabajado es el modulo del administrador que es uno de los mas importantes ya que sus funciones son muchas, una vez qe se contruyo la base de datos y se preparo lo necesario para trabajar se contruyeron las primeras ventanas y de esta manera una pequeña vista de el comportamiento y funcion del sistema.

Las funciones que podra hacer el administrador seran las siguientes:

- **Registarse:**

Es una ventana que permite verificar su acceso por medio de un login.

- **Dar de Alta:**

Puede agregar nuevas recetas al menú, un nuevo restaurante y agregar comandas.

- **Tendra el acceso a la lista de todo lo que maneja su restaurante(aun en desarrollo).**

## Resumen

El presente documento informa y detalla el comportamiento del modulo de trabajo de el administrador de la cadena del restaurante, es importante destacar que muestra las interfacez en modo beta y no es la vista final que tendra el sistema la idea de las pantallas ya diseñadas es darle una idea al usuario de como se vera el sistema que ha solicitado.

Los avances que se muetran son los primeros diseños de las ventanas del sistema, una vez analizada la información que proporcione el cliente de cambios y/o modificaciones, se implementaran de manera inmediata en los diseños.

## **Objetivo general**

Implementar un sistema para una cadena de restaurantes que les permita llevar un control sobre los recursos , que los camareros tengan una mayor facilidad al trabajar y puedan brindar un buen servicio para los comensales.

## **Objetivos específicos**

1. Llevar un control y/o sobre los recursos en el almacén.
2. Fácil acceso de reservas para los comensales.
3. Facilidad para los camareros a la hora de levantar comanda.
4. Fácil revisión sobre las reservas para el camarero.

## 0.1. Ventana de Login

Su función es la de verificar que sea el administrador por medio de su contraseña y su nombre.

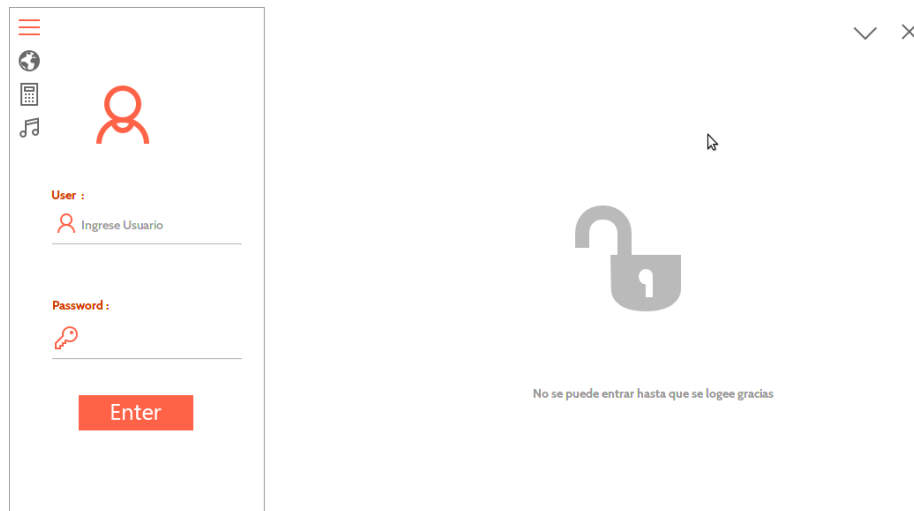


Figura 1: Exemplo de figura

## 0.2. Pagina Principal

Dentro de esta estan dentro todas las opciones que el administrador puede hacer

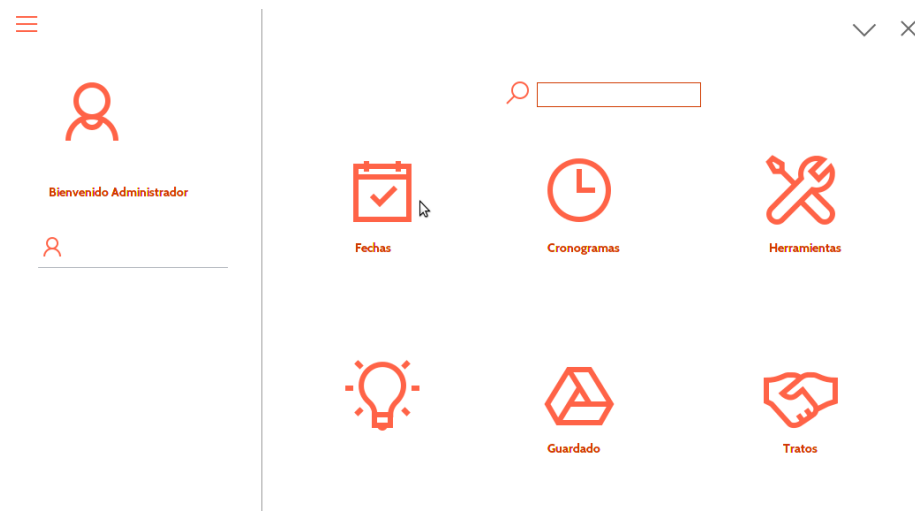


Figura 2: Exemplo de figura

### 0.3. Ventana de Alta

Es un formulario de captura de información(Por el momento aun no esta implementada la nueva Interfas grafica )



The image shows a screenshot of a web application window. The window has a title bar with a small icon on the left and standard minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area has a dark, textured background. At the top, it says "Bienvenido Administrador" in white text, with a "Salir" button to the right. In the center, there is a small icon of a person in a suit. Below this, there are two input fields: "Nombre :" followed by a white text box, and "Ingredientes :" followed by a white text box. Below these, the word "Preparacion" is centered, followed by a large white rectangular area. At the bottom center, there is a button labeled "Iniciar Sesion".

Figura 3: Exemplo de figura

## Pruebas

### 0.4. Ventana de Ingresar Contraseña y Usuario

Para las pruebas registramos un usuario en la base de datos y despues colocamos la contraseña

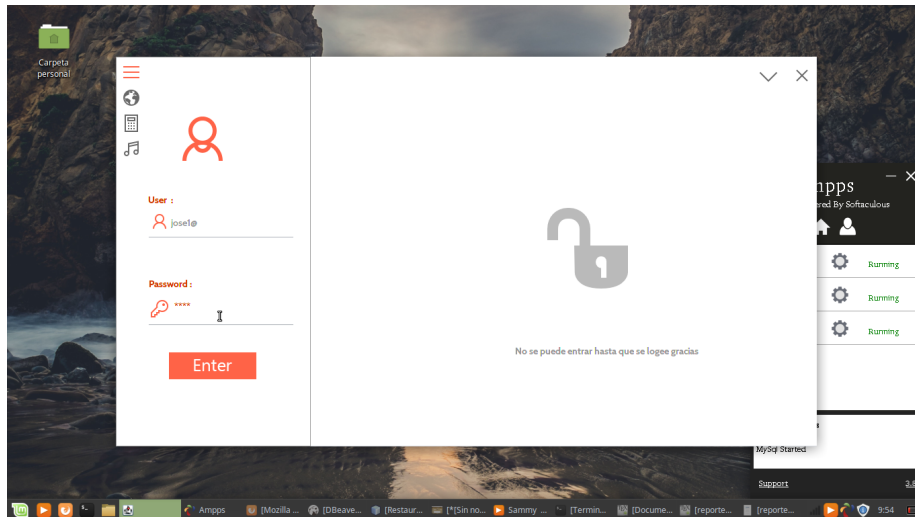


Figura 4: Exemplo de figura

### 0.5. Ventana de Conexion exitosa

Al Ingresar correctamente el usuario nos mandara un mensaje de conexion exitosa



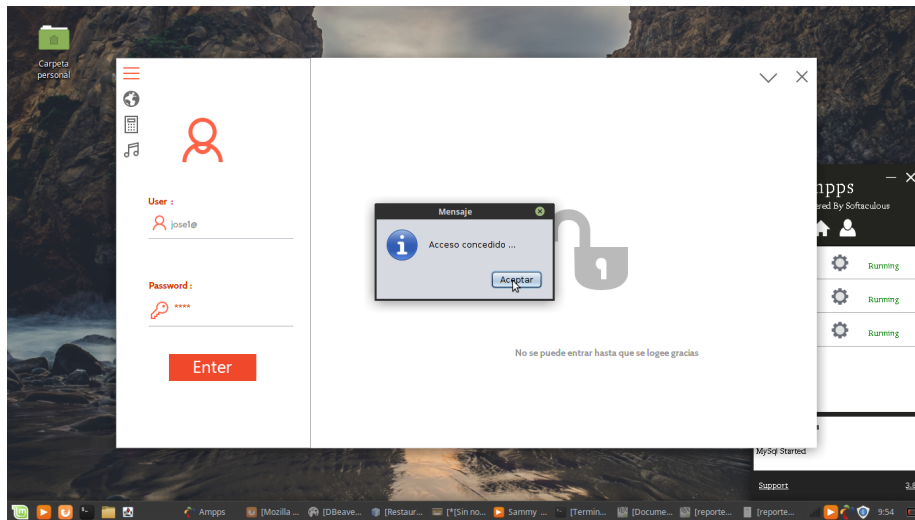


Figura 5: Exemplo de figura

## 0.6. Ventana Inicial

Al finalizar la conexion exitosa mandara a la pagina principal donde se ingresa el nombre de usuario de la base de datos que tengamos

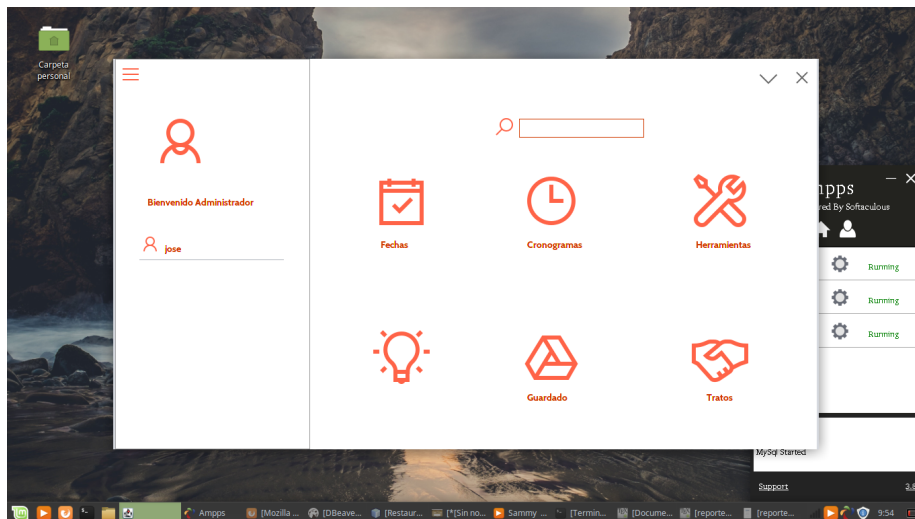


Figura 6: Exemplo de figura

# Anexos

## Vialidades

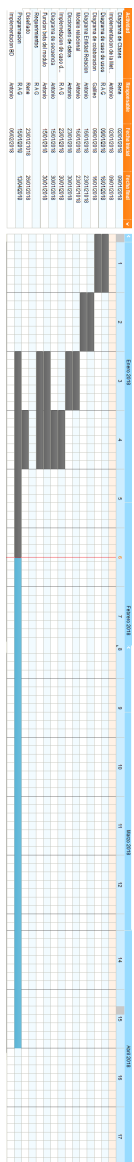
Existen diferentes tipos de vialidades para analizar antes de empezar a realizar el proyecto, pero ay 3 en partículas que son las fundamentales para que el proyecto pueda ser viable y tenga una buena organización.

— Vialidad Técnica: Es de mucha ayuda ya que antes de poder implementar el proyecto podemos saber los recursos con los que contamos de parte de la empresa y así poder seguir con el proyecto, para el proyecto la empresa nos otorgo un equipo de computo por cada integrante del equipo(3 computadoras), nos proporciono acceso a su red de Internet y poder descargar los archivos necesarios.

— Vialidad Económica: En esta parte se realiza un estudio sobre la el capital con el que cuenta el equipo para poder implementar e invertirlo en el proyecto, se realizo un estudio del capital de cada uno de los integrantes del equipo y se vio que en cuanto al capital no hacia falta y tenias todo el capital necesario poder invertir en el proyecto, y si hubiera tecnologías con licencia no habría problema para comprar dicho software a utilizar.

— Vialidad Operacional: Este nos ayuda a hacer un diagnostico sobre el material y/o recursos disponibles con los que cuenta el equipo para así poder aprovecharlo y este cumpla con su objetivo, se hizo un estudio sobre lo que tenia en casa cada integrante, los software y programas que se fueran a utilizar para el proyecto, con esto nos dimos cuenta de que contábamos con la herramientas necesarias como JAVA(librerías y archivos), MYSQL, DIA, LATEX.

## Diagrama De Gantt



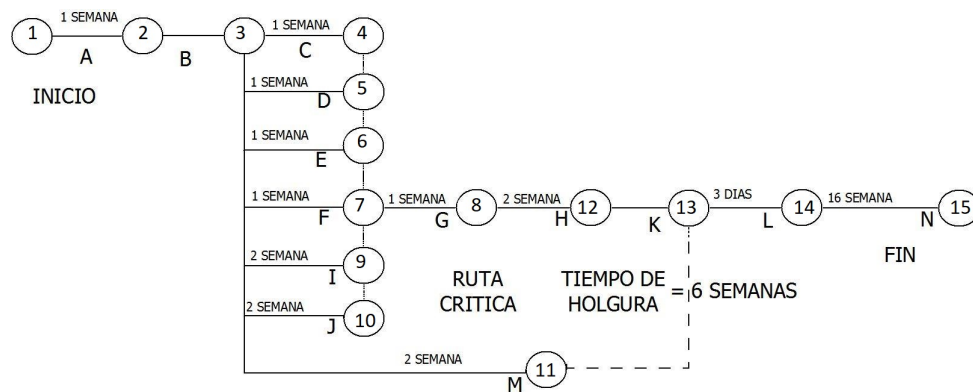
## Diagrama pert

Para el diagrama pert primero se realizo la tabla en orden con las actividades a realizar.

Las actividades se ordenan conforme a la prioridad de el desarrollo en el proyecto.

Nodo	Actividad	Precedencia	Duración
A	implementación de la metodología	-	1 semana
B	requisitos	A	
C	diagramas de caso de usos	B	1 semana
D	Diagramas de clases	B	1 semana
E	diagramas de colaboración	B	1 semana
F	diagramas entidad relación	B	1 semana
G	diagrama modelo relacional	F	1 semana
H	Diccionario de datos	G	2 semana
I	implementación de caso de usos	C	2 semana
J	diagrama de secuencia	C	2 semana
K	implementación de la base de datos	FGH	
L	diseño	K	3 días
M	función beta del modulo	C,K	2 semanas
N	programación	M	16 semanas

Mostrar el avance de nuestro proyecto a través del diagrama Pert para tener un buen resultado.



## **Tipos de Lideres**

Líder Técnico: Jose Antonio Garcia Araiza, en el equipo se decidió que el seria el líder técnico ya que el nos aporta mucha información al equipo, nos da ideas y nos asigna las tareas a realizar y el proyecto se pueda realizar de la mejor manera.

Líder Socio emocional: Jose Rene De Lima Camacho, se decidió que el seria el líder socio emocional por que muchas veces el da la cara con los profes, y nuestros compañeros, se definiría como la voz del equipo.

## **Normas**

Las normas son importantes para seguir una estructura y poder llevar el trabajo en orden, justo por eso nos vimos a la tarea de pensar en 3 normas

- Cumplir con el trabajo en tiempo y forma.
- participar de forma individual a la toma de decisiones.
- Asistir a todas las juntas para la toma de decisiones.

## **Bibliografia**

Septima edicion como aprender a programar en java Deitel  
Ingeniria en software septima edicion Ian Sommeryville  
Systems Analysis and Desing by Dennis Wixom Roth  
Analisis de sistema mundo Immanuel Wallesteins