

Documento de análisis

Sistema de Gestión de Ventas
- SIGEV -

Por

García Escobar Etzon Daniel

González López Emiliano

Lucio Cruz Gerardo

Pérez Acosta Paul Alexis

Villegas Mendoza María Fernanda

Para

Pizza Planeta

Versión: 1.0

21 de marzo de 2019

Resumen

El presente documento contiene la especificación detallada de los ciclos de vida, reglas de negocio, módulos, casos de uso, pantallas, identidad gráfica y mensajes del sistema a desarrollar para la empresa Pizza Planeta, el cual se denomina Sistema de Gestión de Ventas (SIGEV) y sirve de apoyo para la oferta de servicios a los solicitantes.

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Objetivo del documento	1
1.2. Alcance del documento	1
1.3. Estructura del documento	1
2. Modelo de negocio	2
2.1. Modelos de ciclo de vida	2
2.1.1. Ciclo de vida de una orden	2
2.2. Reglas de negocio del sistema	4
2.2.1. RN-S1 Información requerida	4
2.3. Reglas de negocio del negocio	5
2.3.1. RN-N1 Fecha válida para registro de solicitantes	5
3. Modelo de comportamiento	6
3.1. Módulos	6
3.2. Casos de uso: Pizza Collaboration	7
3.3. Actores	8
3.3.1. Cliente	8
4. Modelo de comportamiento: Pizza Collaboration	10
4.1. CU1 Seleccionar Pizza	11
4.2. CU2 Ver Carrito de Compras	13
4.3. CU3 Realizar la Compra	15
5. Modelo de interacción	16
5.1. Identidad gráfica	16
5.2. Mensajes	17
5.2.1. MSG1 Campos Obligatorios Faltantes	17
5.2.2. MSG2 Pizza Agregada Exitosamente	17
5.2.3. MSG3 Advertencia	18

6. Modelo de interacción: Pizza Collaboration	19
6.1. IU1 Menú de Pizzas	20
6.2. IU2 Personaliza Pizza	21
6.3. IU3 Carrito de Compras	23
6.4. IU4 Datos de Compra	25
6.5. IU5 Método de Pago	27
6.6. IU6 Compra Exitosa	29

Índice de figuras

2.1. Ciclo de vida de una orden	3
3.1. Módulos del sistema	7
3.2. Diagrama de casos de uso para Pizza Collaboration	8
6.1. IU1 Menú de Pizzas	20
6.2. IU2 Personaliza Pizza	21
6.3. IU2.1 Personaliza Pizza Mensaje	22
6.4. IU3 Carrito de Compras	23
6.5. IU3.1 Carrito de Compras Quitar	24
6.6. IU3.2 Carrito de Compras Vacío	25
6.7. IU4 Datos de Compra	26
6.8. IU5 Método de Pago	28
6.9. IU6 Compra Exitosa	30

Capítulo 1

Introducción

El presente capítulo contiene descripción detallada de la forma en la que se pretende dar solución a las problemáticas planteadas por el cliente.

1.1. Objetivo del documento

El objetivo de este documento es mostrar al cliente la manera en la que será desarrollado el proceso propuesto para poder dar una solución a una de sus problemáticas (venta en línea) y de esta manera ayudar a que su empresa logre tener mayor difusión a través del uso de las tecnologías actuales.

1.2. Alcance del documento

Este documento pretende que los empleados conozcan bien el proceso que realizan para poder dar a los clientes un mejor servicio y evitar tener incidentes que no se puedan resolver.

1.3. Estructura del documento

Con ayuda de diferentes casos de uso, pantallas y demás herramientas de tipo visual se pretender dar una explicación mucho más a profundidad de la manera en la que el negocio maneja su proceso.

Capítulo 2

Modelo de negocio

El presente capítulo contiene información detallada del negocio y de la manera en la que su proceso es realizado.

2.1. Modelos de ciclo de vida

2.1.1. Ciclo de vida de una orden

Una orden puede encontrarse en uno o varios estados que definen su ciclo de vida en el sistema, donde cada estado define las acciones que puede o no realizar el Cliente. Los estados y transiciones posibles para una orden se muestran en la figura 2.1.

A continuación se describe cada estado.

- *Nueva*. Estado con el que inicia una orden. Es necesario que el cliente haya seleccionado una de las opciones disponibles para agregarla al carrito de compras, a este estado se llega mediante el CU1 Seleccionar Pizza. A partir de este estado se puede pasar solamente a los estados de **En preparación** y **Cancelada**.
- *En preparación*. La orden pasa a este estado cuando el cliente decide no seguir agregando elementos a su carrito de compras, a este estado se llega mediante el CU3 Realizar la Compra. A partir de este estado se puede pasar solamente a los estados de **Terminada** y **Cancelada**.
- *Terminada*. La orden pasa a este estado cuando el cliente decide seguir agregando elementos a su carrito de compras, a este estado se llega mediante el CU1 Seleccionar Pizza. A partir de este estado se puede pasar solamente a los estados de **Enviada** y **Cancelada**.

- *Enviada*. La orden pasa a este estado cuando el cliente ingresa sus datos y su método de pago al sistema, a este estado se llega mediante los CU4 Confirmar Datos de Compra y CU5 Seleccionar Método de Pago. A partir de este estado se puede pasar solamente a los estados de **Entregada** y **Cancelada**.
- *Entregada*. Estado con el que finaliza la orden. La orden pasa a este estado cuando el sistema registró la compra que el cliente realizó junto con sus datos y su método de pago para que el cliente pueda descargar su comprobante de compra, a este estado se llega mediante los CU4 Confirmar Datos de Compra y CU5 Seleccionar Método de Pago. Ya no existen más transiciones a partir de este estado.
- *Cancelada*. Estado con el que finaliza la orden. La orden pasa a este estado cuando el cliente elimina todos los elementos que se encuentran agregados en su carrito de compras, a este estado se llega mediante el CU2 Ver Carrito de Compras. Ya no existen más transiciones a partir de este estado.

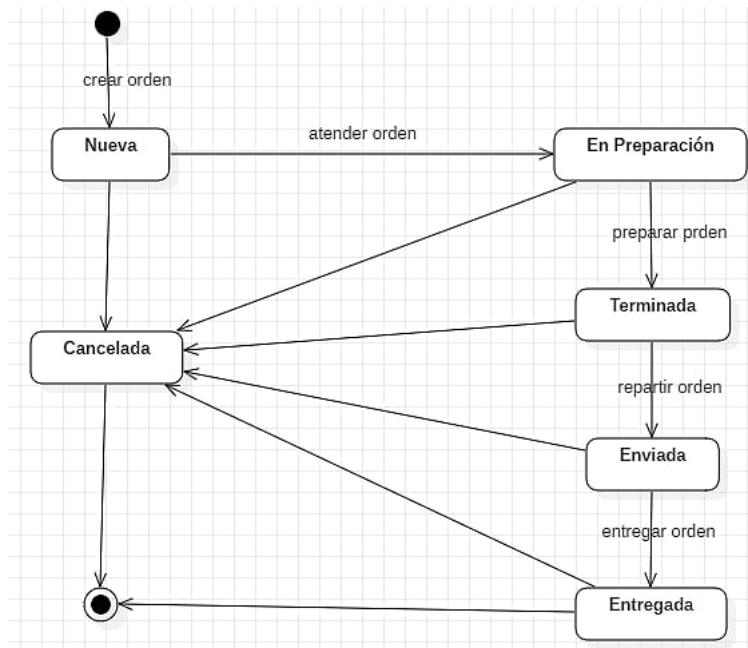


Figura 2.1: Ciclo de vida de una orden

Rerenciada por:

- *Actores:* Cliente
- *Casos de uso:* CU1 Seleccionar Pizza, CU2 Ver Carrito de Compras, CU3 Realizar la Compra, CU4 Confirmar Datos de Compra y CU5 Seleccionar Método de Pago

2.2. Reglas de negocio del sistema

2.2.1. RN-S1 Información requerida

- *Tipo:* Restricción
- *Descripción:* Los campos de entrada que son marcados como requeridos con el caracter * antes del inicio del nombre de dichos campos, no se deben omitir.
- *Ejemplo:* Si el campo de entrada **Usuario** es obligatorio, debe aparecer marcado como: * **Usuario**, lo cual indica que no puede ser omitido como dato de entrada.
- *Referenciado por:* CU2.1 Ingresar datos del cliente

2.3. Reglas de negocio del negocio

2.3.1. RN-N1 Fecha válida para registro de solicitantes

- *Tipo:* Restricción
- *Descripción:* Un solicitante no podrá obtener una cuenta de usuario en el sistema, si la fecha en que lo solicita no se encuentra dentro del periodo de registro de solicitantes, es decir, debe de cumplirse que:

$$F_{IPR} \leq F_{SR} \leq F_{FPR}$$

Donde:

- F_{IPR} : Fecha de Inicio de Periodo de Registro de solicitantes en el sistema
 - F_{SR} : Fecha de Solicitud de Registro del solicitante
 - F_{FPR} : Fecha de Fin de Periodo de Registro de solicitantes en el sistema
- *Ejemplo:* Suponga que en el sistema $F_{IPR} = 12/\text{marzo}/2019$ y $F_{FPR} = 25/\text{marzo}/2019$. Si el solicitante intenta obtener una cuenta de usuario con $F_{SR} = 18/\text{marzo}/2019$, el sistema debe permitirle obtener su cuenta de usuario. Si el solicitante intenta obtener una cuenta de usuario con $F_{SR} = 26/\text{marzo}/2019$, el sistema no debe permitirle obtener su cuenta de usuario
 - *Referenciado por:* CU1 Iniciar sesión

Capítulo 3

Modelo de comportamiento

En este capítulo desarrollaremos de manera general la forma en la que se dio el análisis y se consiguió dar solución al proceso propuesto.

3.1. Módulos

La figura 3.1 muestra los módulos del sistema a desarrollar.

A continuación se describe de manera general cada uno de los módulos.

- *A.* Descripción general del módulo A.
- *B.* Descripción general del módulo B.
- *Registro de solicitantes.* Permite a los solicitantes obtener una cuenta de usuario en el sistema para poder solicitar servicios a la empresa.
- *N.* Descripción general del módulo N.

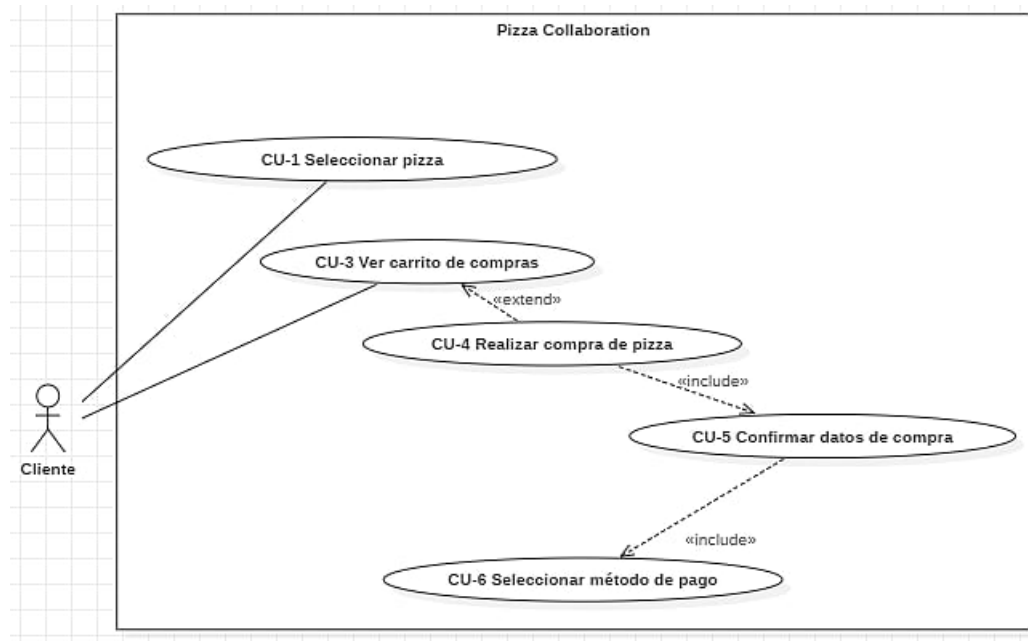


Figura 3.1: Módulos del sistema

3.2. Casos de uso: Pizza Collaboration

La figura 3.2 muestra el diagrama de casos de uso correspondiente al módulo de Pizza Collaboration.

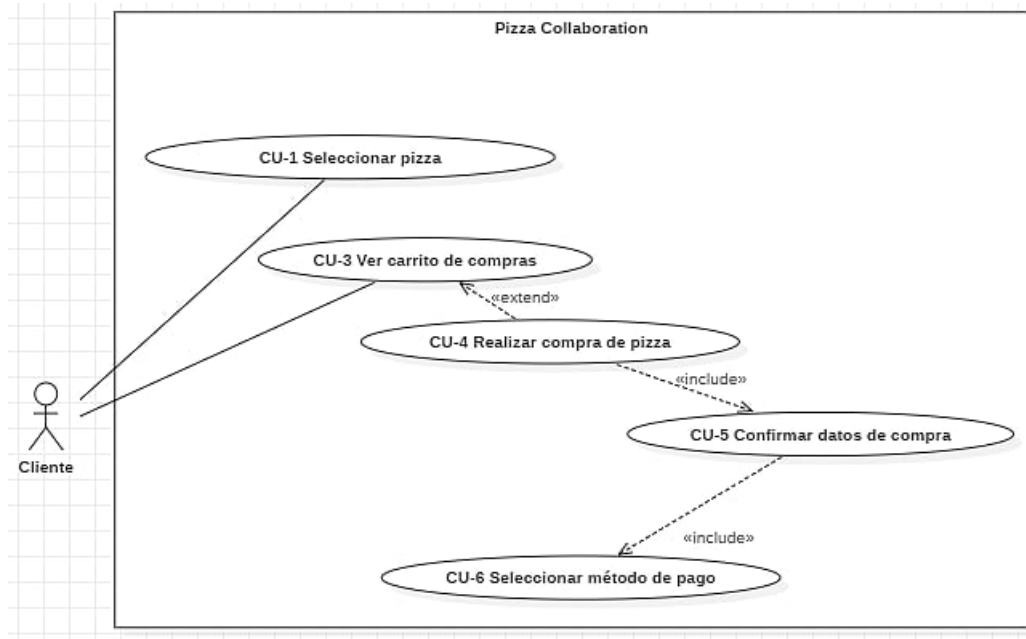


Figura 3.2: Diagrama de casos de uso para Pizza Collaboration

3.3. Actores

3.3.1. Cliente

- *Nombre:* Cliente
- *Descripción:* Persona que desea realizar la compra de una pizza.
- *Área:* No aplica
- *Responsabilidades:*
 - Realizar sus solicitudes de compra por medio del sistema.
- *Perfil:* Persona con conocimiento básico para la operación de una computadora, así como de las compras en línea.
- *Cantidad:* Los que la demanda de compras de la empresa pueda generar.
- *Referenciado por:*

- *Casos de uso de Pizza Collaboration:* CU1 Seleccionar Pizza, CU2 Ver Carrito de Compras y CU3 Realizar la Compra.
- *Ciclos de vida:* No aplica.

Capítulo 4

Modelo de comportamiento: Pizza Collaboration

A continuación se describen de forma detallada los casos de uso correspondientes al módulo de Pizza Collaboration. Cada caso de uso cuenta con los siguientes elementos descriptivos:

- Resumen
- Atributos: Actores, Precondiciones, Postcondiciones, Reglas de negocio, Mensajes y Viene de
- Trayectoria principal
- Trayectorias alternativas
- Puntos de extensión (Si aplica)
- Puntos de inclusión (Si aplica)

4.1. CU1 Seleccionar Pizza

Resumen

Para que el cliente pueda acceder al módulo de seleccionar pizza, deberá ingresar desde su navegador al dominio **www.pizzaplaneta.com.mx** y de esta manera poder visualizar la pantalla principal del sistema.

Atributos

- *Actor(es)*: Cliente
- *Precondiciones*: Que el Cliente tenga acceso a internet.
- *Postcondiciones*: El Cliente podrá ingresar al sistema para realizar las actividades que su rol le permite.
- *Ciclos de vida*: ??
- *Reglas de negocio*: ??
- *Mensajes*: ??
- *Viene de*: No aplica

Trayectoria principal

1. **Actor**. Ingresa la dirección electrónica de la pizzería en su navegador.
2. **Sistema**. Muestra la pantalla **IU1 Menú de pizza** descrita en IU1 Menú de pizza.
3. **Actor**. Selecciona una de las opciones que se encuentran en la pantalla. Trayectoria alternativa A, Trayectoria alternativa B.
4. **Sistema**. Muestra la pantalla **IU2 Personaliza pizza** descrita en IU2 Personaliza Pizza
5. **Actor**. Selecciona el tamaño y la masa que desea. Trayectoria alternativa C.
6. **Actor**. Da click en el botón **Agregar al carrito**.
7. **Sistema**. Muestra la pantalla **IU1 Agregar otra**.

Fin de la trayectoria principal

Trayectorias alternativas

- Trayectoria alternativa A

Condición: El actor no seleccionó una de las opciones mostradas en la pantalla, sin embargo dio click en el botón de menú en la pantalla **IU1 Inicio**.

1. **Actor.** Da click en el botón **Menú**.
2. **Sistema.** Regresa al paso 2 de la trayectoria principal

Fin de la trayectoria alternativa

- Trayectoria alternativa B

Condición: El actor no seleccionó una de las opciones mostradas en la pantalla, sin embargo dio click en el botón de Carrito **IU3 Carrito de compras**.

1. **Actor.** Da click en el botón **Carrito**.
2. **Sistema.** Muestra en pantalla **IU3 Carrito de compras**

Fin de la trayectoria alternativa

- Trayectoria alternativa c

Condición: El actor no seleccionó tamaño de pizza o tipo de masa.

1. **Actor.** Selecciona el botón **Agregar al carrito** sin seleccionar ninguna opción.
2. **Sistema.** Verifica la regla de negocio **RN:S2:SelecciónRequerida**.
3. **Sistema.** Muestra en pantalla el mensaje **MSG1-Seleccionar una opción**.
4. **Actor.** Da click en **Aceptar**.
5. **Sistema.** Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

Fin de la trayectoria alternativa

Puntos de extensión

Causa de la extensión: El actor debe seleccionar sus datos al sistema.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria alternativa B.

Extiende a: CU2.1 Ingresar datos del cliente

4.2. CU2 Ver Carrito de Compras

Resumen

Para que el cliente pueda acceder al módulo de ver carrito de compras, deberá dar click al botón carrito que se encuentra en la pantalla principal del sistema.

Atributos

- *Actor(es):* Cliente
- *Precondiciones:* Que el Cliente tenga acceso a internet.
- *Postcondiciones:* El Cliente podrá gestionar sus carrito de compras.
- *Ciclos de vida:* ??
- *Reglas de negocio:* ??
- *Mensajes:* ??
- *Viene de:* No aplica.

Trayectoria principal

1. **Actor.** Ingresa la dirección electrónica de la pizzería en su navegador.
2. **Sistema.** Muestra la pantalla **IU1 Menú de pizza** descrita en IU1 Inicio.
3. **Actor.** Da click en el botón de Carrito.
4. **Sistema.** Muestra la pantalla **IU3 Carrito de compras** descrita en IU3 Carrito de compras.

5. **Actor.** El actor da click en el botón Proceder con la compra.
Trayectoria alternativa A.
Trayectoria alternativa B.
Trayectoria alternativa C.
6. **Sistema.** Extiende el caso de uso **CU3 Realizar compra de la pizza**, muestra **IU4 Datos personales**.

Fin de la trayectoria principal

Trayectorias alternativas

- Trayectoria alternativa A

Condición: El actor selecciono el botón de **carrito** en la pantalla **IU3 Carrito de compras**.

1. **Actor.** Da click en el botón **Carrito**.
2. **Sistema.** Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

Fin de la trayectoria alternativa

- Trayectoria alternativa B

Condición: El actor selecciono cualquiera de los botones **eliminar** en la pantalla **IU3 Carrito de compras**.

1. **Actor.** Da click en cualquiera de los botones **Eliminar**.
2. **Sistema.** Muestra una alerta en pantalla con dos opciones, **cancelar** y **aceptar**.
Cancelar, regresa al paso 4 de la trayectoria principal.
Aceptar continua la trayectoria.
3. **Sistema.** Elimina la fila de la tabla en la cual se dio el click.
4. **Sistema.** Recarga la pagina con la tabla actualizada del carrito de compras.

Fin de la trayectoria alternativa

- Trayectoria alternativa C

Condición: El actor selecciono el botón **Menú** o el botón **Seguir comprando** en la pantalla **IU3 Carrito de compras**.

1. **Actor.** Da click en botón **Menú** o el botón **Seguir comprando**.
2. **Sistema.** Muestra la pantalla **IU1 Inicio**.

Fin de la trayectoria alternativa

4.3. CU3 Realizar la Compra

Resumen

Para que el cliente pueda acceder al módulo de realizar la compra, deberá de haber seleccionado la opción de proceder con la compra que se encuentra en la pantalla de carrito.

Atributos

- *Actor(es):* Cliente
- *Precondiciones:* Que el Cliente tenga acceso a internet.
- *Postcondiciones:* El Cliente podrá gestionar sus carrito de compras.
- *Ciclos de vida:* ??
- *Reglas de negocio:* ??
- *Mensajes:* ??
- *Viene de:* No aplica.

Capítulo 5

Modelo de interacción

En este capítulo se describirá de manera detallada la forma en la que la parte gráfica del sistema está compuesta (pantallas,colores,mensajes).

5.1. Identidad gráfica

fafaf

5.2. Mensajes

5.2.1. MSG1 Campos Obligatorios Faltantes

- *Tipo:* Error.
- *Ubicación:* Debajo de cada campo marcado como obligatorio donde no se proporcionó información.
- *Objetivo:* Notificar al cliente la omisión de uno o más campos marcados como obligatorios.
- *Redacción:* El campo **CAMPO** es obligatorio.
- *Parámetros:* **CAMPO** es el nombre del campo obligatorio que ha sido omitido.
- *Ejemplo:* Suponga que el campo **Nombre** es obligatorio y se omite en el ingreso de información. El sistema deberá mostrar debajo de la petición de dicho campo el mensaje: **El campo Nombre es obligatorio.**
- *Referenciado por:* CU4 Confirmar datos de compra.

5.2.2. MSG2 Pizza Agregada Exitosamente

- *Tipo:* Informativo.
- *Ubicación:* En el momento en el que una pizza quede registrada en el carrito de compras, el sistema lanzará una ventana modal.
- *Objetivo:* Notificar al cliente de que su pizza se agregó correctamente.
- *Redacción:* El elemento **ELEMENTO** se agregó correctamente.
- *Parámetros:* **ELEMENTO** es el nombre del objeto que se agregó al carrito de compras.
- *Ejemplo:* Suponga que el cliente agregó una **Pizza** al carrito de compras. El sistema deberá mostrar mediante una ventana modal el siguiente mensaje: **Pizza agregada correctamente.**
- *Referenciado por:* CU3 Realizar la compra

5.2.3. MSG3 Advertencia

- *Tipo:* Decisión.
- *Ubicación:* En el momento en el que se desee eliminar alguna pizza del carrito de compras, el sistema lanzará una ventana modal.
- *Objetivo:* Notificar al cliente de que está a punto de eliminar uno de los elementos de su carrito de compras.
- *Redacción:* Seguro deseas eliminar el elemento **ELEMENTO**.
- *Parámetros:* **ELEMENTO** es el nombre del objeto que será eliminado del carrito de compras.
- *Ejemplo:* Suponga que el cliente desea eliminar una **Pizza** del carrito de compras. El sistema deberá mostrar mediante una ventana modal el siguiente mensaje: **¿Seguro deseas quitar la pizza?**.
- *Referenciado por:* CU2 Ver Carrito de Compras

Capítulo 6

Modelo de interacción: Pizza Collaboration

A continuación se describen de forma detallada las interfaces de usuario correspondientes al módulo de Pizza Collaboration. Cada interfaz de usuario cuenta con los siguientes elementos descriptivos:

- Descripción de pantalla
- Acciones en pantalla

6.1. IU1 Menú de Pizzas

Descripción de la pantalla

La pantalla mostrada en la figura 6.1 tiene como objetivo permitir a los clientes mostrar el menú de pizzas que Pizza Planeta ofrece. No se cuenta con campos de entrada.

El cliente podrá interactuar en la pantalla con los diferentes botones como se mostrará en la pantalla correspondiente a la figura 6.1.

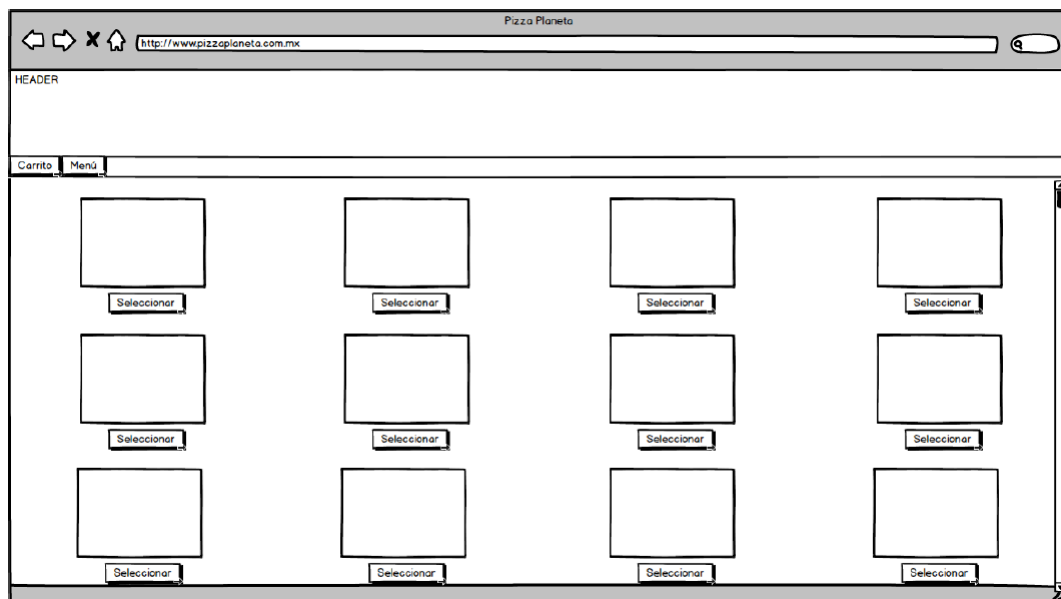
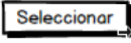




Figura 6.1: IU1 Menú de Pizzas

El caso de uso CU1 Seleccionar Pizza, describe de forma detallada el comportamiento asociado.

Acciones en pantalla

- : Dirige a la pantalla IU2 Personaliza Pizza
- : Dirige a la pantalla IU3 Carrito de Compras
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.1

6.2. IU2 Personaliza Pizza

Descripción de las pantallas

La pantalla mostrada en la figura 6.2 tiene como objetivo permitir a los clientes seleccionar atributos referentes a la manera de preparación de la pizza seleccionada. Los campos de entrada son tamaño, tipo y cantidad, todos con la característica de ser obligatorios.

El cliente podrá interactuar en la pantalla con los diferentes botones y listas como se mostrará en la pantalla correspondiente a la figura 6.2.

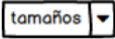


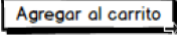
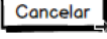
The screenshot shows a web browser window titled 'Pizza Planeta' with the URL 'http://www.pizzaplaneta.com.mx'. The page has a header section and a navigation bar with 'Carrito' and 'Menú' links. The main content area is titled 'Personaliza tu pizza' and includes a note: 'Los campos marcados con * son obligatorios'. The form contains three required fields: '* Elige el tamaño de tu pizza' with a dropdown menu showing 'tamaño', '* Selecciona el tipo de masa' with a dropdown menu showing 'tipo', and '* Cantidad de pizzas' with a numeric input field showing '1'. At the bottom of the form are two buttons: 'Cancelar' and 'Agregar al carrito'.

Figura 6.2: IU2 Personaliza Pizza

El caso de uso CU1 Seleccionar Pizza, describe de forma detallada el comportamiento asociado.

Acciones en pantalla

- **Menú**: Dirige a la pantalla de la figura 6.1
- **Carrito**: Dirige a la pantalla de la figura 6.4

- : Permite seleccionar el tamaño deseado de la pizza.
- : Permite seleccionar la masa deseada para la pizza.
- : Permite seleccionar la cantidad de pizzas a agregar al carrito.
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.3
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.1

En la pantalla se mostrará un mensaje indicando que la orden fue agregada con éxito al carrito de compras.

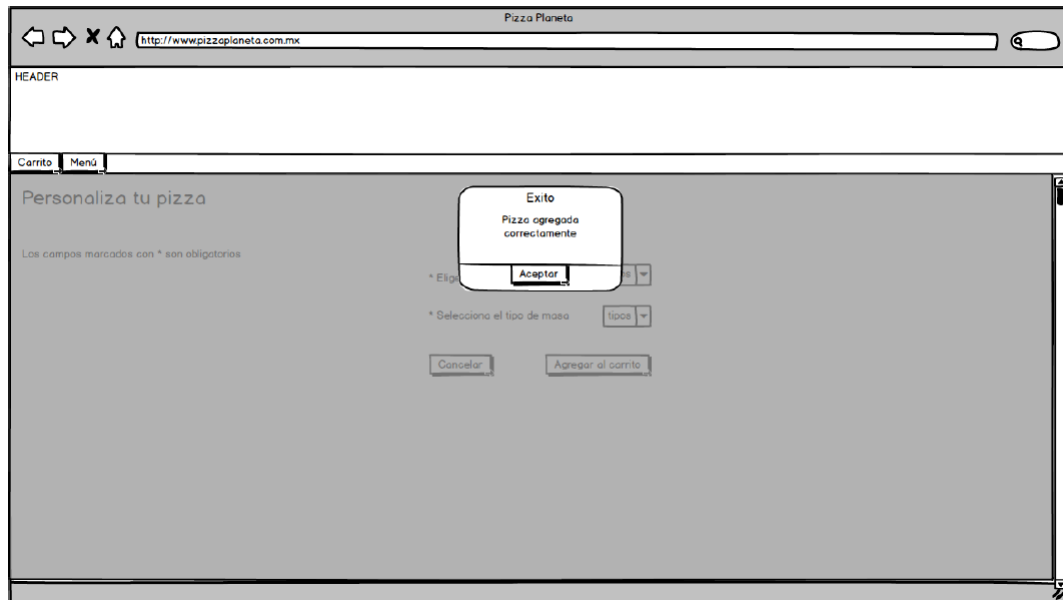



Figura 6.3: IU2.1 Personaliza Pizza Mensaje

Acciones en pantalla

- : Dirige a la pantalla de la figura 6.1

6.3. IU3 Carrito de Compras

Descripción de las pantallas

La pantalla mostrada en la figura 6.4 tiene como objetivo mostrar a los clientes las compras que han sido agregadas al carrito de compras. No se cuenta con campos de entrada.

El cliente podrá interactuar en la pantalla con los diferentes botones como se mostrará en la pantalla correspondiente a la figura 6.4.

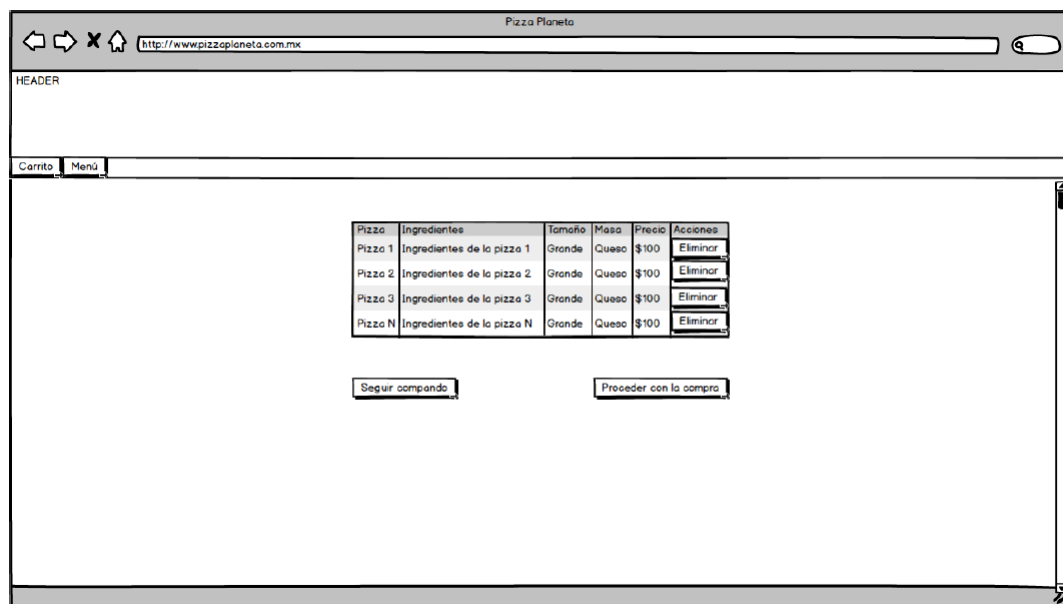


Figura 6.4: IU3 Carrito de Compras

El caso de uso CU2 Ver Carrito de Compras, describe de forma detallada el comportamiento asociado.

Acciones en pantalla

- **Menú**: Dirige a la pantalla de la figura 6.1
- **Carrito**: Dirige a la pantalla de la figura 6.4

- **Eliminar**: Permite eliminar alguna de las opciones agregadas con anterioridad al carrito.
- **Proceder con la compra**: Dirige a la pantalla de la figura 6.7

En la pantalla se mostrará un mensaje indicando que si se está seguro de querer eliminar esa pizza.



Figura 6.5: IU3.1 Carrito de Compras Quitar

Acciones en pantalla

- **Cancelar**: Dirige a la pantalla de la figura 6.4
- **Aceptar**: Dirige a la pantalla de la figura 6.6

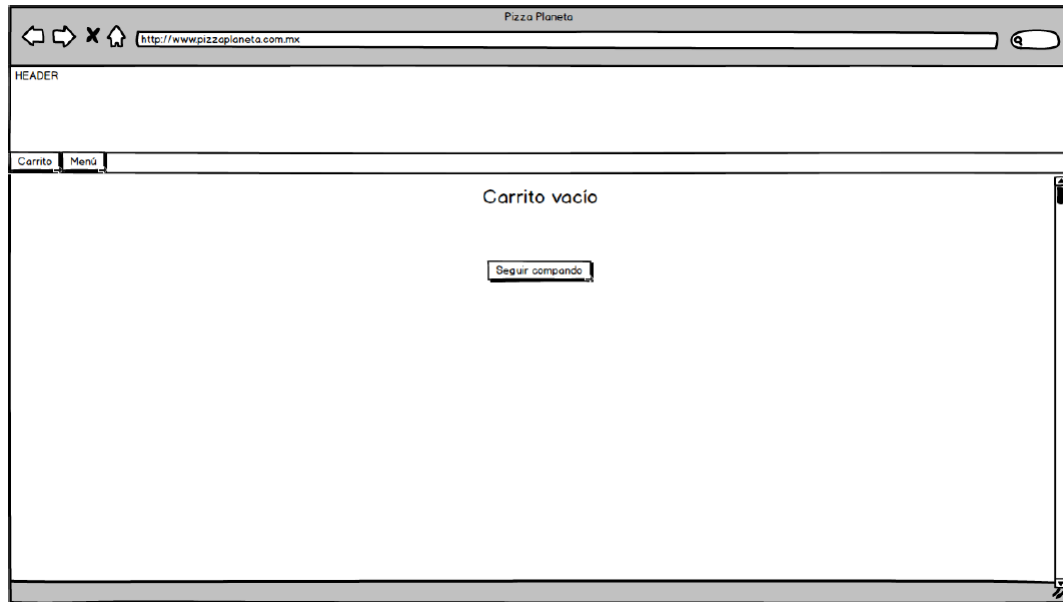


Figura 6.6: IU3.2 Carrito de Compras Vacío

Acciones en pantalla

- **Seguir comprando**: Dirige a la pantalla de la figura 6.1

6.4. IU4 Datos de Compra

Descripción de la pantalla

La pantalla mostrada en la figura 6.7 tiene como objetivo permitir a los clientes ingresar sus datos para poder continuar con su compra. Los campos de entrada son datos necesarios para poder lograr el envío exitosamente (nombre, teléfono, correo, calle, número, cp, colonia, delegación, estado, tipo de envío) y están marcados como obligatorios.

El cliente podrá interactuar en la pantalla con los diferentes botones y como se mostrará en la pantalla correspondiente a la figura 6.7.

HEADER

Carrito Menú

Agrega tus datos para proceder con la compra

* Nombre

* Teléfono * Correo

* Calle

* Número * CP

* Colonia

* Delegación o municipio

* Estado

* Tipo de envío

Los campos marcados con * son obligatorios

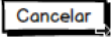
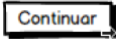
Cancelar Continuar

Figura 6.7: IU4 Datos de Compra

El caso de uso CU3 Realizar Compra de Pizza, describe de forma detallada el comportamiento asociado.

Acciones en pantalla

- **Carrito**: Dirige a la pantalla IU3 Carrito de Compras
- **Menú**: Dirige a la pantalla de la figura 6.1
- **Nombre**: Permite ingresar el nombre del cliente.
- **Teléfono**: Permite ingresar el teléfono del cliente.
- **Correo**: Permite ingresar el correo del cliente.
- **Calle**: Permite ingresar la calle en donde vive el cliente.
- **CP**: Permite ingresar el código postal del lugar donde vive el cliente.
- **Colonia**: Permite ingresar la colonia donde vive el cliente.

- **Delegación o municipio:** Permite ingresar la delegación o municipio en donde vive el cliente.
- **Estado:** Permite ingresar el estado en donde vive el cliente.
- **Tipo de envío:** Permite ingresar tipo de envío que el cliente prefiere.
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.4
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.8

6.5. IU5 Método de Pago

Descripción de la pantalla

La pantalla mostrada en la figura 6.8 tiene como objetivo permitir a los clientes ingresar datos necesarios para poder finalizar su compra. Los campos de entrada son datos necesarios para poder generar el pago y el comprobante de forma exitosa, están marcados como obligatorios.

El cliente podrá interactuar en la pantalla con los diferentes botones y como se mostrará en la pantalla correspondiente a la figura 6.8.

Pizza Planeta

http://www.pizzaplaneta.com.mx

HEADER

Carrito Menú

Selecciona tu método de pago

☐ * Tarjeta

* Número de tarjeta

* Titular

* MM / AA * CVC

☐ * Paypal

☐ * Efectivo

Los campos marcados con * son obligatorios

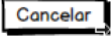

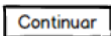
Cancelar Regresar Continuar

Figura 6.8: IU5 Método de Pago

El caso de uso CU3 Realizar Compra de Pizza, describe de forma detallada el comportamiento asociado.

Acciones en pantalla

- **Carrito**: Dirige a la pantalla IU3 Carrito de Compras
- **Menú**: Dirige a la pantalla de la figura 6.1
- **Tarjeta**: Permite seleccionar esa opción como método de pago.
- **Número de tarjeta**: Permite ingresar el número de tarjeta del cliente.
- **Titular**: Permite ingresar el nombre del titular de la tarjeta agregada por el cliente.
- **MM/AA**: Permite ingresar la fecha que se encuentra en la tarjeta ingresada por el cliente.

- **CVC:** Permite ingresar el código de seguridad de la tarjeta ingresada por el cliente.
- **Paypal:** Permite seleccionar esa opción como método de pago.
- **Efectivo:** Permite seleccionar esa opción como método de pago.
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.4
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.7
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.9

6.6. IU6 Compra Exitosa

Descripción de la pantalla

La pantalla mostrada en la figura 6.9 tiene como objetivo permitir a los clientes descargar el comprobante de compra que el sistema generó. No se cuentan con campos de entrada.

El cliente podrá interactuar en la pantalla con los diferentes botones y como se mostrará en la pantalla correspondiente a la figura 6.9.

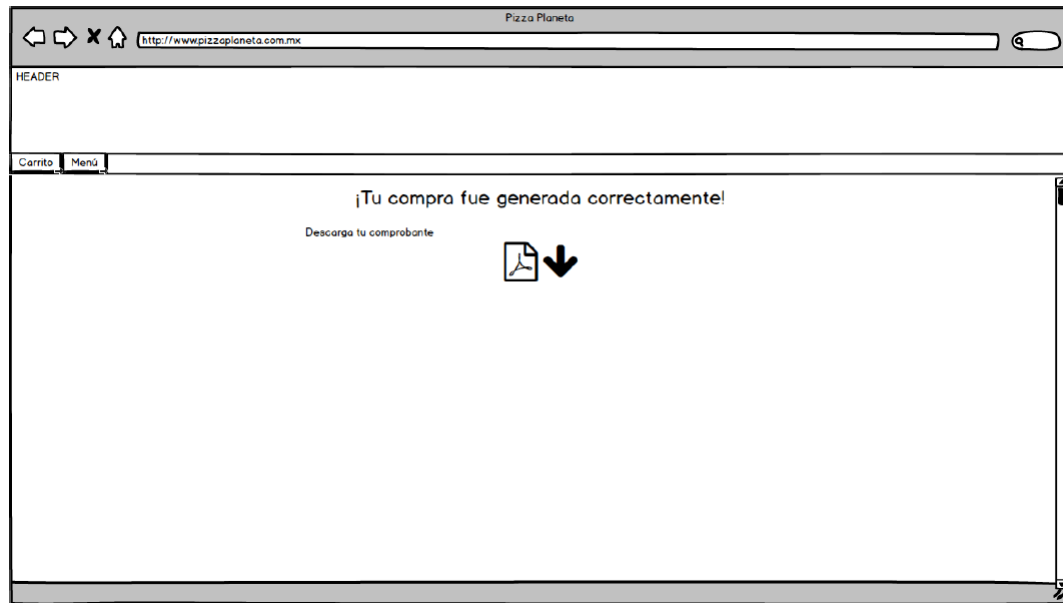
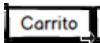

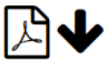


Figura 6.9: IU6 Compra Exitosa

El caso de uso CU3 Realizar Compra de Pizza, describe de forma detallada el comportamiento asociado.

Acciones en pantalla

- : Dirige a la pantalla IU3 Carrito de Compras
- : Dirige a la pantalla de la figura 6.1
- : Permite descargar el comprobante generado.

Bibliografía

- [1] *Proceso propuesto: Servicios de empresa*. Version 1.0, entregado el 20 de febrero de 2019