

Práctica 8. Diseño e implementación. Comisiones de venta.

Objetivos

- Practicar la comprensión de un documento de requisitos apoyado por casos de uso.
- Practicar la realización de un diagrama de clases sencillo.
- Practicar el proceso completo de diseño e implementación de una aplicación partiendo de un documento de requisitos (sin código proporcionado como ayuda).

Desarrollo

Tomando como base el documento de requisitos que aparece a continuación:

1. Realizar el diseño (diagrama de clases) de la aplicación.
2. Implementar el diseño realizado (incluyendo la implementación de la clase `GUIgestionComisiones`).

Documento de requisitos

Descripción general

Se desea realizar una aplicación que permita al gerente de una tienda gestionar las comisiones que los vendedores se llevan por las ventas realizadas.

Cada vendedor se identifica unívocamente mediante su nombre.

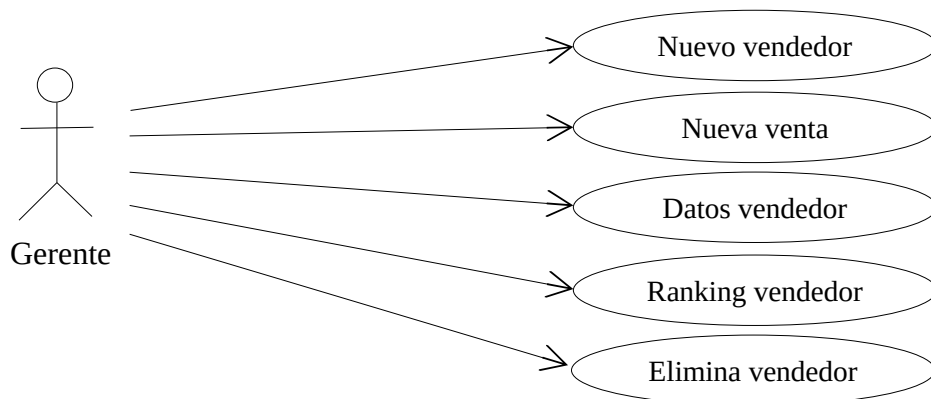
La aplicación deberá almacenar las comisiones que lleva acumuladas cada vendedor. Por cada venta, un vendedor se lleva un 5% de comisión.

El gerente utilizará la aplicación para dar de alta a nuevos vendedores y asignarles las ventas que van realizando.

También será posible conocer los datos de un vendedor y la posición de un vendedor en el ranking de comisiones acumuladas respecto a los demás vendedores.

Casos de uso

Las operaciones que se desea que pueda realizar el gerente de la tienda son las descritas en los siguientes casos de uso:



Caso de uso “Nuevo vendedor”:

1. El gerente selecciona la opción “Nuevo vendedor”.
2. La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del vendedor.
3. El gerente introduce el dato solicitado.
4. La aplicación crea un nuevo vendedor y le añade a la tienda.
 - En el caso de que ya exista un vendedor con el mismo nombre, se notifica el error y no se añade.

Caso de uso “Nueva venta”:

1. El gerente selecciona la opción “Nueva venta”.
2. La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del vendedor y el importe en euros de la venta.
3. El gerente introduce los datos solicitados.
4. La aplicación añade la comisión correspondiente al vendedor.
 - En el caso de que el nombre no corresponda a ninguno de los vendedores, se notifica el error y no se añade la comisión.

Caso de uso “Datos vendedor”:

1. El gerente selecciona la opción “Datos vendedor”.
2. La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del vendedor.
3. El gerente introduce el dato solicitado.
4. La aplicación muestra los datos del vendedor: nombre y comisiones acumuladas.
 - En el caso de que el nombre no corresponda a ninguno de los vendedores, se notifica el error.

Caso de uso “Ranking vendedor”:

- El gerente selecciona la opción “Ranking vendedor”.
- La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del vendedor.
- El gerente introduce el dato solicitado.
- La aplicación muestra la posición en el ranking que ocupa el vendedor respecto a los demás vendedores de la tienda.
 - En el caso de que el nombre no corresponda a ninguno de los vendedores, se notifica el error.

Caso de uso “Elimina vendedor”:

1. El gerente selecciona la opción “Elimina vendedor”.
2. La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del vendedor.
3. El gerente introduce el dato solicitado.
4. La aplicación elimina de la tienda el vendedor con el nombre indicado.
 - En el caso de que el nombre no corresponda a ninguno de los vendedores, se notifica el error.

Requisitos no funcionales

La aplicación contará con una interfaz gráfica basada en un menú del paquete “fundamentos”.

Entregar

- Diagrama de clases (en papel).
- Código desarrollado: fichero comprimido con los paquetes (directorios) que contienen las clases Java.
 - Evaluación automática utilizando el servidor **<https://moodle.ctr.unican.es>** (nombre de usuario: igual que el de moodle, contraseña: DNI con letra mayúscula).
 - Entregar también en el **servidor moodle oficial** de la asignatura.