

Proyecto Sistema Carrito de Compras

Requerimientos funcionales

1. RF1 Registro e Inicio de Sesión.

2. Descripción

El sistema debe permitir a los usuarios registrarse y luego iniciar sesión para acceder al carrito de compras.

3. Entrada de Datos

- Nombre completo.
- Apellido completo. (opcional)
- Correo electrónico.
- Contraseña.
- Número de Teléfono. (opcional)

4. Flujo normal

- Usuario accede a la página mediante su url.
 - Mostrar un enlace para registrarse si no posee una cuenta.
 - Mostrar información sobre algún descuento o producto de interes.
- Usuario se autentica en la página.
 - Validar campos en tiempo real.
 - Enviar correo de verificación.
- No coinciden las entradas con la base de datos.
 - Ofrecer la opción de recuperar la Contrañesa.
 - Permitir reintentar el inicio de sesión.

4.1 Precondiciones

- Acceso a internet.
- Requisito de equipos funcionales.

4.2 Postcondiciones

- Registro exitoso.
- Inicio de sesión exitoso.
- Sesión activada.

5. Diagrama de clases



1. RF2 Catálogo de Productos

2. Descripción

Los usuarios deben poder buscar y ver productos con nombre, descripción, precio y cantidad en stock.

3. Entrada de Datos

- Palabra clave de búsqueda.
 - Donde el usuario pueda ingresar términos para buscar productos específicos por nombre o descripción.
- Categoría.
 - Un menú desplegable o lista donde se pueda seleccionar productos por categoria.
- Ordenar por.
 - Que el usuario tenga la posibilidad de filtrar (ej. Precio, más vendido, nuevos).
- Información del producto.
 - Que este contenga el nombre, una descripción, su costo, cantidad de stock y una imagen del mismo.

4. Flujo normal

- Usuario accede a la página del catálogo de productos.
 - Mostrar un mensaje de bienvenida o tutorial sobre como navegar por él.
- Usuario ingresa una palabra clave en la barra de búsqueda.
 - Validación de la entrada (ej. Si está vacía, sugerir términos relacionados mientras el usuario escribe).
- Usuario revisa los productos listados.
 - Permitir ver más detalles del producto al hacer clic.
- Se agregan productos al carrito.

- Confirmación de la acción.
- Ofrecer opción de continuar comprando o ir al carrito.

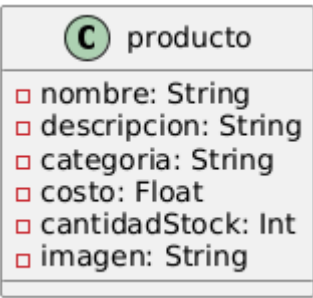
4.1 Precondiciones

- Base de datos de productos disponible.
- Catálogo actualizado.

4.2 Postcondiciones

- Visualización de productos.
- Estado del carrito actualizado.
- Registro de interacciones.

5. Diagrama de clases



1. RF3 Agregar Productos al Carrito

2. Descripción

El sistema debe permitir agregar productos al carrito, especificando la cantidad.

3. Entrada de Datos

- Cantidad de productos (individualmente, o por lista).
- Método de envío (ej. Estándar, express, etc).
- Personalización (ej. Tamaño, color, etc).

4. Flujo normal

- Usuario selecciona cantidad.
 - Después de visualizar el producto.
- Usuario selecciona opciones de personalización.
 - Tamaño, color, variantes, etc.

- Se hace clic en el botón "Agregar al carrito".
 - Se confirma con un mensaje emergente.
 - actualización del carrito.
- Decisión sobre que hacer a continuación.
 - Ofrecer opciones como continuar comprando, ver carrito o proceder al pago.

4.1 Precondiciones

- Usuario debe estar autenticado.
- Catálogo de productos disponible.
- Productos visibles.

4.2 Poscondiciones

- Producto agregado al carrito.
- Confirmación de la adición.
- Interacción con el carrito.
- Registro de acciones.

5. Diagrama de clases



1. RF4 Gestión del Carrito de Compras

2. Descripción

Los usuarios deben poder visualizar el carrito, modificar cantidades o eliminar productos.

3. Entrada de Datos

- ID del producto.
- Cantidad.
- Eliminar.
- Agregar.
- Modificar.

4. Flujo normal



- Acceso al carrito de compras.
 - mostrando un resumen del contenido del carrito.
- Revisión de los productos.
 - Muestra en detalle cada producto.
- Modificación si es necesaria.
 - Si desea eliminar un artículo de la compra o si desea añadir más.
 - Mostrar un mensaje de la confirmación.
- Usuario revisa el subtotal, impuestos y total general.
 - Se valida algún código de descuento.
 - Actualiza automaticación el total general.

4.1 Precondiciones

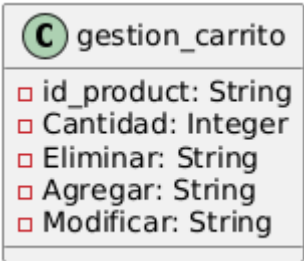
- Carrito con al menos un producto.

4.2 Poscondiciones



- Estado actual del carrito.
- Subtotales, impuestos y total general calculados.
- Interacción continua con el carrito.

5. Diagrama de clases



1. RF5 Generación de Factra



2. Descripción



Al confirmar la compra, el sistema debe generar una factura con los detalles de productos, cantidades, precios e impuestos.

3. Entrada de Datos



- Detalles del usuario.
- Lista de productos.
- Impuestos aplicados.

- Costos de envío.
- Total de compra.
- Método de pago.

4. Flujo normal

- Usuario ingresa sus datos.
 - Validar que todos los campos requeridos.
- Usuario selecciona método de pago.
 - Presentar opciones de pago (ej. tarjeta de crédito, PayPal, etc.).
- Revisión de la compra.
 - Se muestra un resumen detallado de la compra.
- Confirmar la compra.
 - Se procesa a través del método seleccionado.
- Generación de la factura.

4.1 Precondiciones

- Carrito de compras confirmado.
- Método de pago confirmado.
- Cálculos de impuestos y costos.

4.2 Poscondiciones

- Confirmación de compra.
- Factura del pedido.
- actualización del stock.

5. Diagrama de clases

