UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS "ESPE"

SISTEMATIZACIÓN RESTOBAR ILLARI

GRUPO 3

INTEGRANTES: ORTIZ BRYAN, PAREDES CAMILA, PINCHA CRISTIAN

AGENDA

FECHA: 02/08/2023

INDICE

1. OBJETIVOS

a. General

Desarrollar un producto software basado en el marco de trabajo ágil SCRUM que permita agilizar la gestión de pedidos y comandas en el Restobar Illari, mejorando la precisión de la secuencia de los pedidos y el registro de los mismos, con el fin de aumentar la eficiencia operativa y la satisfacción del cliente.

b. Específicos

- Realizar Matriz de HU basada en 5W+2H
- Elaborar casos de prueba con técnicas de caja banca y caja negra
- Desarrollar reporte de errores
- Diseñar e implementar una interfaz intuitiva y fácil de usar que permita a los empleados del Restobar Illari tomar pedidos de manera precisa y eficiente, evitando confusiones y errores en la secuencia de los mismos

2. ALCANCE

- Desarrollo de un software de punto de venta (POS) que permita a los empleados del Restobar Illari tomar los pedidos y comandas de manera más rápida y eficiente.
- El software debe ser intuitivo y fácil de usar para el personal del Restobar Illari, incluyendo las opciones de menú, selección de productos y adiciones personalizadas.
- El software debe incluir funciones de reporte para el personal del Restobar Illari, permitiendo la generación de informes diarios, semanales y mensuales sobre el desempeño de las ventas y el inventario.

4. RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados esperados del proyecto de conocimientos de POO (Programación Orientada a Objetos), ED (Estructuras de Datos) y BDD (Desarrollo Guiado por Comportamiento) son los siguientes:

1. Diseño y desarrollo de un software robusto y escalable: Se espera que el proyecto demuestre la aplicación adecuada de los principios de POO y las técnicas de ED, resultando en un software bien estructurado, modular y

- de fácil mantenimiento. Esto permitirá una mayor flexibilidad y escalabilidad del sistema a medida que crezcan las necesidades del Restobar Illari.
- 2. Mejora en la calidad del software: La aplicación de las prácticas de POO y ED ayudará a mejorar la calidad del software desarrollado. El uso de buenas prácticas de diseño, como el encapsulamiento, la abstracción y la reutilización de código, permitirá minimizar los errores y mejorar la robustez del sistema. Asimismo, la selección y uso adecuado de estructuras de datos eficientes contribuirá a un mejor rendimiento y optimización de recursos.
- 3. Validación efectiva de los requisitos del software: La incorporación de BDD en el proyecto permitirá una validación más efectiva de los requisitos y expectativas del cliente. Mediante la definición de escenarios de prueba basados en comportamientos esperados, se asegurará que el software cumpla con los requisitos específicos del Restobar Illari. Las pruebas automatizadas garantizarán una validación continua y temprana, lo que facilitará la detección temprana de errores y la corrección oportuna.
- 4. Eficiencia en el desarrollo y mantenimiento del software: La aplicación de los conceptos de POO y ED permitirá un desarrollo más eficiente y un mantenimiento simplificado del software. El uso de principios como la modularidad, la herencia y el polimorfismo facilitará la reutilización de código y la gestión de cambios en el sistema. Además, la elección adecuada de estructuras de datos optimizará las operaciones y los tiempos de ejecución del software.

En resumen, se espera que el proyecto de conocimientos de POO, ED y BDD resulte en un software robusto, de alta calidad, validado efectivamente y con eficiencia en el desarrollo y mantenimiento. Estos resultados contribuirán a satisfacer las necesidades del Restobar Illari y asegurar un producto software confiable y escalable.

5. IDEAS A DEFENDER

En este proyecto, combinaremos los conocimientos de Programación Orientada a Objetos (POO), Estructuras de Datos (ED) y Desarrollo Guiado por Comportamiento (BDD) para desarrollar un producto software que resuelva los problemas identificados en el Restobar Illari.

Las ideas a defender en este proyecto son:

Utilización de POO: Explicar la importancia de utilizar los principios de la Programación Orientada a Objetos en el desarrollo del software. Destacar cómo la encapsulación, la herencia y el polimorfismo permiten crear una estructura modular y flexible, facilitando el mantenimiento y la extensibilidad del sistema a medida que se agregan nuevas funcionalidades.

Diseño de Estructuras de Datos eficientes: Argumentar la necesidad de diseñar estructuras de datos adecuadas para optimizar el rendimiento del sistema. Mostrar cómo el uso de estructuras como listas enlazadas, árboles o tablas hash pueden agilizar la búsqueda, inserción y eliminación de elementos, mejorando la eficiencia en la gestión de pedidos y comandas.

Aplicación de BDD para asegurar la calidad del software: Explicar cómo el Desarrollo Guiado por Comportamiento (BDD) puede ayudar a garantizar que el software cumpla con los requisitos y expectativas del cliente. Destacar la importancia de definir escenarios de prueba basados en comportamientos esperados y cómo las pruebas automatizadas pueden validar el correcto funcionamiento del sistema en diferentes situaciones, reduciendo el riesgo de errores y fallos.

Al combinar estos conocimientos en el marco de trabajo SCRUM se buscará crear una solución robusta, eficiente y de calidad que mejore la gestión de pedidos y comandas en el Restobar Illari, brindando beneficios tanto para el personal como para los clientes.

1. CRONOGRAMA

A	В	С	D	E	F	G H I	J K	L MI	1 O F	QI	R S 1	r u v	V W X	(Y 2	A/A	EA(A	[AEA	FA(A	HAIA	AKAI	LANA	A)A(FAÇA	FASA	TALA	VAV	VA\	AZB <i>A</i>	BEBO	BEB	EBFB	(B) E	BI BJ	BKB	BNB	NBC	BFB	CBF
	CRONO	GRAM	A GRUP	0 #3																							L	ĺN	E	۱ [Œ	TI	Εl	MF	0	1		
																												_										
Tema	Asignado a	% Comple	Fecha de in	Duración	Fecha fin	15-may-23	15-may-23 17-may-23	19-may-23 19-may-23	21-may-23	23 may 23	25-may-23 26-may-23	27-may-23 28-may-23	29-may-23	31-may-23	2 pm 23	4-lun-23	6-jun-23	8-lun-23	10-jun-23	12-jun-23 13-jun-23	14 jun-23	16-jun-23	18-jun-23	20-lun-23	22-jun-23	24 Jun 23	26 Jun-23	28-tun-23	29-lun-23 30-lun-23	1-jul-23 2-jul-23	3-jul-23	5 pd.23	7-101-23	8-jul-23	10-jul-23	12-lul-23	13-jul-23 14-jul-23	15-jul-23
Inicio Proyecto	Grupo completo		15-may-23		15-may-23																																Ш	
Entrevista	Grupo completo	100	20-may-23	1	20-may-23																																Ш	
Creación Perfil Usuario	Grupo completo	80	22-may-23	2	22-may-23																																Ш	
Creación Matriz HU	Grupo completo	50	24-may-23	2	24-may-23					Ш																											Ц	
Primera revisión	Jenny A Ruiz I Ortiz Bryan,	60	27-may-23	2	27-may-23																																Ц	
1ra Defensa	Paredes Camila	100	29-may-23	0,25	29-may-23																																Ц	
Revisión Historias Usu			2-jun-23	0,16	2-jun-23												Ш					Ш	Ш	Ш	Ш						Ш				Ш		Ц	
Reunión - Versionamie			3-jun-23	0,16	3-jun-23		Ш	Ш	Ш	Ш	Ш	Ш	Ш	Ш			Ц	Ш	Ш			Ш	Ш	Ц	Ц			1	Ш		Ц	Ш		Ц		\perp	4	
Reunión - Backlog	Grupo completo		7-jun-23	1	7-jun-23						Ш		Ш									Ш	Ш	Ш	Ш						Ш						Ц	
Presentación Sprint 1	Grupo completo		9-jun-23	0,16	9-jun-23		Ш	Ш		Ц	Ш	Ц	Ш			Ш	Ц	Ш	Ц			Ц	Ш	Ц	Ц	Ц					Ц			Ц			4	\perp

2. ACTA DE REUNIONES

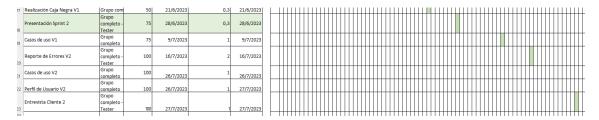
https://github.com/CamilaParedes23/CamilaParedes 9899 G3 MDSW/tree/main/PREGAME/1.%20ELICITACI%C3%93N/1.4%20Actas%20de%20Reuni%C3%B3n

3. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE SW

https://github.com/CamilaParedes23/CamilaParedes 9899 G3 MDSW/tree/main/PREGAME/1.%20ELICITACI%C3%93N/1.1%20Especificaci%C3%B3n%20RS

4. CRONOGRAMA

	A	В	С	D	E	F G	Н	L	JKL	M.I	V O F	Q	RS	T U	vw:	XΥ	Z Au	AEA(A[AE	AFA	(ALA	AJA.	AFAL	ALV	A(A	EA(A	FASA	ALA	NAVE	CAY	A(B)	3€B(E
1 2		CRONO	GRAMA (GRUPO #3																										Lĺ	NE	Α
3	Tema	Asignado a	% Completo	Fecha de inicio	Duración (HORAS)	Fecha fin		15/5/2023	CZ02/C/01	CZ02/C/CT	C202/C/22	CZ02/c/c2	C202 (C/C2	202/01/2	C202 [C[C2	27/2/2023	202/072	170/2023	9 9 2023	0702/070	202/0/2023	CZ0Z/0/TT	13/0/2023	CZ0Z (0 /CT	CZ0Z/0/11	CZ0Z (0 (61	C202 (0 (02	C202 (0/C2	C2021017	202/0/202	502 10 102	CZOZ (0 (CZ
4	Inicio Proyecto	Grupo completo		15/5/2023		15/5/2023																										
5	Entrevista	Grupo completo	100	20/5/2023	1	20/5/2023																										
6	Creación Perfil Usuario V1	Grupo completo	80	22/5/2023	2	22/5/2023																										
7	Creación Matriz HU	Grupo completo	50	24/5/2023	2	24/5/2023																										
8	Primera revisión	Jenny A Ru	60	27/5/2023	2	27/5/2023																										
9	1ra Defensa	Ortiz Bryan.	100	29/5/2023	0,25	29/5/2023					П					П	П				П							П		П		П
10	Revisión Historias Usuario	Grupo completo	100	2/6/2023	0,16	2/6/2023																										\prod
11	Reunión - Versionamiento Historias	Grupo completo	100	3/6/2023	0,16	3/6/2023					Ш					Ш	Ш											Ш		Ш		
12	Avance aplicativo software- Parte 1	Bryan Ortiz	100	6/6/2023	6	8/6/2023					П										П							П	Ħ	П	П	T
13	Reunión - Backlog	Grupo completo	100	7/6/2023	1	7/6/2023											П											Π	\prod	\prod		\prod
14	Presentación Sprint 1	Grupo completo	100	9/6/2023	0,16	9/6/2023																										
15	Entrevista Sprint	completo -	100	15/6/2023	0,16	15/6/2023	Г	T	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	Т			П	П	П	П	П	П	П
16	Realización Caja Blanca V1	Grupo com	50	19/6/2023	3	20/6/2023	Г	Т	IΤ	П	TΤ	П	П	П	T	Т	П	П	П	П	IΤ	П	П	Г		П	П	П	П	T	П	TT
17	Realización Caja Negra V1	Grupo com	50	21/6/2023	0,3	21/6/2023		T	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	Π	П	П	Т	ΙΤ	\Box	П	П	П	П	П	П	Π
	Presentación Sprint 2	Grupo completo -	. 75	28/6/2023	0.3	28/6/2023					П																П		П	I		\prod



https://github.com/CamilaParedes23/CamilaParedes_9899_G3_MDSW/blob/main/PRE GAME/1.%20ELICITACI%C3%93N/1.2%20Cronograma/CRONOGRAMA V8.xlsx

5. DISEÑO



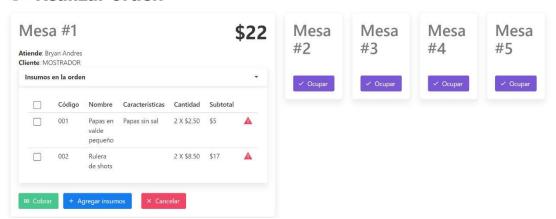
Registrar Insumo Inicio / Insumos Tipo Selecciona el tipo de insumo Código Código Código identificador del insumo Nombre Nombre del insumo Descripción Escribe una pequeña descripción del insumo Categoría Selecciona la categoría Precio de venta del insumo

Realizar orden





Realizar orden



#	Mesa	Fecha	Atendió	Cliente	Pago	Cambio	Total	Insumo	os			
1	Mesa # 1	2023-07-26	Bryan Andres	MOSTRADOR	\$22.00	\$0	\$22.00	Código	Nombre	Cantidad	Subtotal	6
		15:32:24						001	Papas en valde pequeño	2 X \$2.50		
								002	Rulera de shots	2 X \$8.50	\$17	