

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 blanca 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

1. 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.
2. 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.
3. 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:

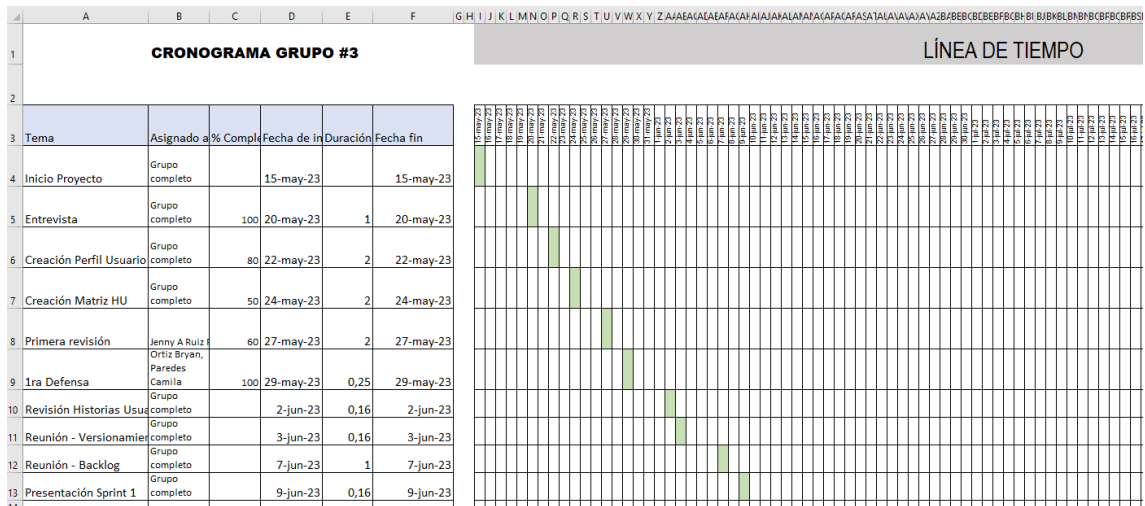
Utilización de POO: Explicar la importancia de utilizar los principios de la Programación Orientada a Objetos en el desarrollo del software. Destacar cómo la encapsulación, la herencia y el polimorfismo permiten crear una estructura modular y flexible, facilitando el mantenimiento y la extensibilidad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



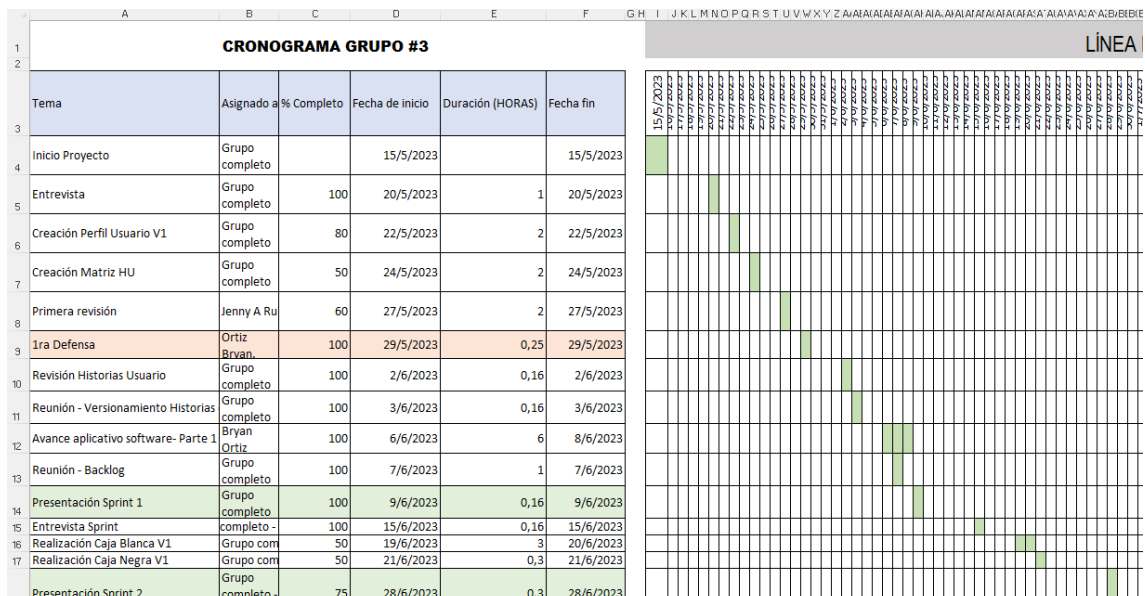
2. ACTA DE REUNIONES

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



[illegible]

https://github.com/CamilaParedes23/CamilaParedes_9899_G3_MDSW/blob/main/PREGAME/1.%20ELICITACI%C3%93N/1.2%20Cronograma/CRONOGRAMA_V8.xlsx

5. DISEÑO



Registrar Insumo

[Inicio](#) / [Insumos](#)

Tipo


Selecciona el tipo de insumo 

Código

Nombre

Descripción

Categoría

Selecciona la categoría 

Precio

Realizar orden

Mesa #1

Ocupar

Mesa #2

Ocupar

Mesa #3

Ocupar

Mesa #4

Ocupar

Mesa #5

Ocupar

Mesa #6

Ocupar

Mesa #7

Ocupar

Mesa #8

Ocupar

Tomar orden para la mesa #1

Nombre del cliente (Opcional)
Ej. Don Paco

\$22

Ordenar

Nombre del platillo o bebida

Insumos agregados

Nombre	Precio	Cantidad	Subtotal	Características	Quitar
Papas en valde pequeño	\$2.50	2	\$5	Papas sin sal	
Rulera de shots	\$8.50	2	\$17	Ej. Salsa roja, sin queso	

También te puede interesar

Rulera de shots

Incluye 12 shots con diferentes licore que esten a disposición de la casa.
\$8.50

Realizar orden

Mesa #1

\$22

Atiende: Bryan Andres
Cliente: MOSTRADOR

Insumos en la orden

	Código	Nombre	Características	Cantidad	Subtotal	
<input type="checkbox"/>	001	Papas en valde pequeño	Papas sin sal	2 X \$2.50	\$5	
<input type="checkbox"/>	002	Rulera de shots		2 X \$8.50	\$17	

Cobrar

+ Agregar insumos

× Cancelar

Mesa #2

Ocupar

Mesa #3

Ocupar

Mesa #4

Ocupar

Mesa #5

Ocupar

#	Mesa	Fecha	Atendió	Cliente	Pago	Cambio	Total	Insumos				
1	Mesa # 1	2023-07-26 15:32:24	Bryan Andres	MOSTRADOR	\$22.00	\$0	\$22.00	Código	Nombre	Cantidad	Subtotal	
								001	Papas en valde pequeño	2 X \$2.50	\$5	
								002	Rulera de shots	2 X \$8.50	\$17	