



Instituto Politécnico Nacional

Escuela Superior de Cómputo



CARRITO DE COMPRAS

Web Application Development

Profesor:
Jose Jaime López Rabadán

Documentación Carrito de compras

Integrantes:
Giovanni Natanael Honesto
Gerar Rodríguez Molina
Espartano Hernández

México D. F.

12 de marzo de 2014

Índice general

1. Introducción	2
1.1. Alcance	2
2. Propuesta	3
2.1. Problemática	3
2.2. Causas	3
2.3. Impacto	3
2.4. Objetivo	3
2.4.0.1. Objetivos específicos	3
2.5. Justificación	3
3. Procesos	5
4. Documento de Definición de Requerimientos	6
5. Casos de uso	7
6. Catalogo de Mensajes	8
7. Perfiles de usuario	9
8. Modelo Conceptual	10
9. Glosario	11

Capítulo 1

Introducción

1.1. Alcance

En el presente documento se muestra la documentación que se requiere para crear una tienda virtual, el documento refleja el análisis necesario para llevar a cabo la programación de esta.

Las secciones para definir el análisis son:

- **Propuesta:** Muestra la problemática y objetivos que se definen en base al análisis para mitigar las causas de estos.
 - Problemática.
 - Causas.
 - Impacto.
 - Objetivos.
 - Justificación.
- **Procesos:** Definirá los procesos necesarios para manejar el negocio y permitir una correcta funcionalidad, en base a los objetivos planteados.
- **Documento de Definición de Requerimientos(DDR):** Listado de los requerimientos funcionales y no funcionales que tendrá el sistema.
- **Casos de Uso:** Es una descripción de los pasos que se llevan a cabo para realizar alguno de los procesos del sistema, es la parte principal del documento ya que permite que la programación e implementación de lo desarrollado resulte sencilla.
- **Catálogo de mensajes:** Son los mensajes que aparecen cuando alguno de los actores realiza erróneamente alguna función, para confirmar el comienzo de alguna operación o para informarle que la tarea que deseaba realizar se llevo a término con éxito. Existe un mensaje para cada función dentro de cada proceso, por ello la necesidad de contar con un catálogo que organice cada uno de estos.
- **Reglas del Negocio:** Describe las políticas, normas, definiciones, restricciones que rigen la organización y funcionamiento que tendrá la tienda virtual.
- **Perfiles:** Describe los perfiles que tendrá el sistema.
- **Glosario:** Apartado para definir los conceptos necesarios para tener una mejor comprensión de lo que se esta abordando.
- **Modelo Conceptual:** Describe las entidades con sus características favoreciendo la comprensión del usuario y los requisitos del software.

Capítulo 2

Propuesta

2.1. Problemática

Las ventas del establecimiento han disminuido de un año a la fecha, es necesario mejorar las ventas para tener mejores ingresos y que el negocio pueda ser rentable.

2.2. Causas

Para realizar una compra un cliente tiene que ir al establecimiento a visualizar la mercancía existente, esperar a que un vendedor de piso lo atienda y que un cajero le reciba su pago para realizar su compra.

Las limitantes de dicho mecanismo son:

- Solo se pueden realizar compras mientras la tienda se encuentre abierta.
- Para realizar una compra tiene que haber un vendedor de piso disponible que le proporcione la mercancía a dicho cliente.
- Es necesario ir con un cajero que se encuentre desocupado para que le reciba su pago al cliente.

2.3. Impacto

Cuando se implemente el sistema se pretende mejorar las ventas del establecimiento, abarcar otro tipo de mercado, crear un mecanismo de venta automatizado y tener un mejor control del inventario.

2.4. Objetivo

Crear una tienda virtual para mejorar las ventas del cliente, teniendo mejores ingresos.

2.4.0.1. Objetivos específicos

- Construir una tienda que se encuentre disponible para ventas los trescientos sesenta y cinco días del año las veinte y cuatro horas.
- Crear un mecanismo que atienda a los clientes de forma muy similar a la actual.

2.5. Justificación

El servicio actual de venta suele ser un mecanismo engorroso el cual en muchas de las ocasiones es necesario invertirle un par de horas para adquirir un artículo, por ende es necesario crear el sistema para hacer del establecimiento un negocio rentable, esto gracias a que hoy en día gran parte de los consumidores prefieren realizar

compras vía internet, evitando perder el tiempo teniendo que ir al establecimiento en cuestión y esperar a que alguien los atienda.

Capítulo 3

Procesos

Capítulo 4

Documento de Definición de Requerimientos

Listado de requerimientos funcionales

1. Visualizar los productos que hay en la tienda.
2. Gestionar un inventario.
 - a)* Agregar productos al inventario.
 - b)* Dar de baja productos en el inventario.
 - c)* Consultar la existencia de los productos.
 - d)* Modificar la existencia.
 - e)* Modificar la descripción de los productos.
 - f)* Asignar el precio a los productos.
3. Agregar productos al carrito de compras.
4. Revisar el detalle de los productos.
5. Revisar el historial de compras por Internet.
6. Pagar los productos agregados al carrito de compras.
7. Revisar el historial de las compras realizadas en Internet.
8. Generar el reporte de ventas.
9. Cancelar productos agregados al carrito de compras.
10. Definir una forma de pago para los artículos comprados.
11. Gestionar los perfiles de los usuarios.
 - a)* Dar de alta un usuario.
 - b)* Editar la información de un usuario.
 - c)* Dar de baja un usuario.
 - d)* Consultar la información de un usuario.
12. Generar comprobantes de compras(Tickets).
13. Administrar la entrega de pedidos.
14. Autenticar a los usuarios.

Capítulo 5

Casos de uso

Capítulo 6

Catalogo de Mensajes

Capítulo 7

Perfiles de usuario

Capítulo 8

Modelo Conceptual

Capítulo 9

Glosario