



Instituto Politécnico Nacional

Escuela Superior de Cómputo



CARRITO DE COMPRAS

Web Application Development

Profesor:
Jose Jaime López Rabadán

Documentación Carrito de compras

Integrantes:
Jonathan Espina Vieyra
Gerar Rodríguez Molina
Marco Navarrete Álvarez

México D. F.

22 de mayo 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	4
2.4.0.1. Objetivos específicos	4
2.5. Justificación	4
3. Procesos	5
3.1. Proceso 1: Comprar	6
3.1.1. Resumen del proceso	6
3.1.2. Actores que participan en el proceso	6
3.1.3. Diagrama de proceso	6
3.1.4. Objetivo General	6
3.1.4.1. Objetivos Particulares	6
3.1.5. Insumos de entrada	7
3.1.6. Elementos de entrada	7
3.1.7. Salidas	7
3.1.8. Clientes o consumidores	7
3.1.9. Mecanismos de medición	7
3.1.10. Recursos necesarios para el proceso	7
3.1.11. Interacción con otros procesos	7
3.1.12. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso	7
3.1.13. Descripción de las actividades	8
4. Documento de Definición de Requerimientos	9
5. Casos de uso	10
6. Reglas de negocio	11
7. Catalogo de Mensajes	12
8. Perfiles de usuario	13
9. Modelo Conceptual	14
10. Glosario	15

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 uación se presenta el listado de los procreciba 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 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

Introducción

En esta sección se describe el proceso de comprar el cual define gran parte de la funcionalidad de SpaceShop

Datos relevantes para el análisis de procesos

Los datos que se muestran a continuación son necesarios para comprender el funcionamiento de los procesos que se describen en el documento.

1. Resumen del proceso: Es una explicación del proceso a grandes rasgos; ayuda a tener una idea general del flujo de las actividades.
2. Actores que participan en el proceso: Son las personas o entidades que participan en el proceso.
3. Diagrama de componentes: Es una representación gráfica del proceso usando la notación de Modelado de Procesos de Negocio (BPMN). En éste se observa el flujo que sigue el proceso desde que inicia hasta que termina.
4. Objetivo general: Establece los alcances y principios del proceso. Responde a las preguntas de ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Por qué? y ¿Para qué?.
5. Objetivos particulares: Son objetivos que intervienen en el cumplimiento del objetivo general; inciden en metas indirectas y de un alcance menor que el objetivo general.
6. Insumos de entrada: Son las condiciones que deben cumplirse para que el proceso pueda dar inicio.
7. Elementos de entrada: Son todos los productos (documentos y/o datos) que provienen de una fuente externa al proceso pero que son importantes dentro de éste.
8. Salidas: Son todos los productos (documentos y/o datos) que se generan en el transcurso del proceso.
9. Clientes o consumidores: Son las personas o entidades que hacen uso del proceso.
10. Mecanismos de medición: Es la forma de verificar que el proceso es correcto.
11. Interacciones con otros procesos: Son las relaciones que existen entre procesos.
12. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso: Se refiere a quién solicita el proceso (puede ser el cliente o el administrador, por ejemplo)
13. Descripción de las actividades: Aquí se describe el funcionamiento o comportamiento de cada actividad del proceso.

3.1. Proceso 1: Comprar

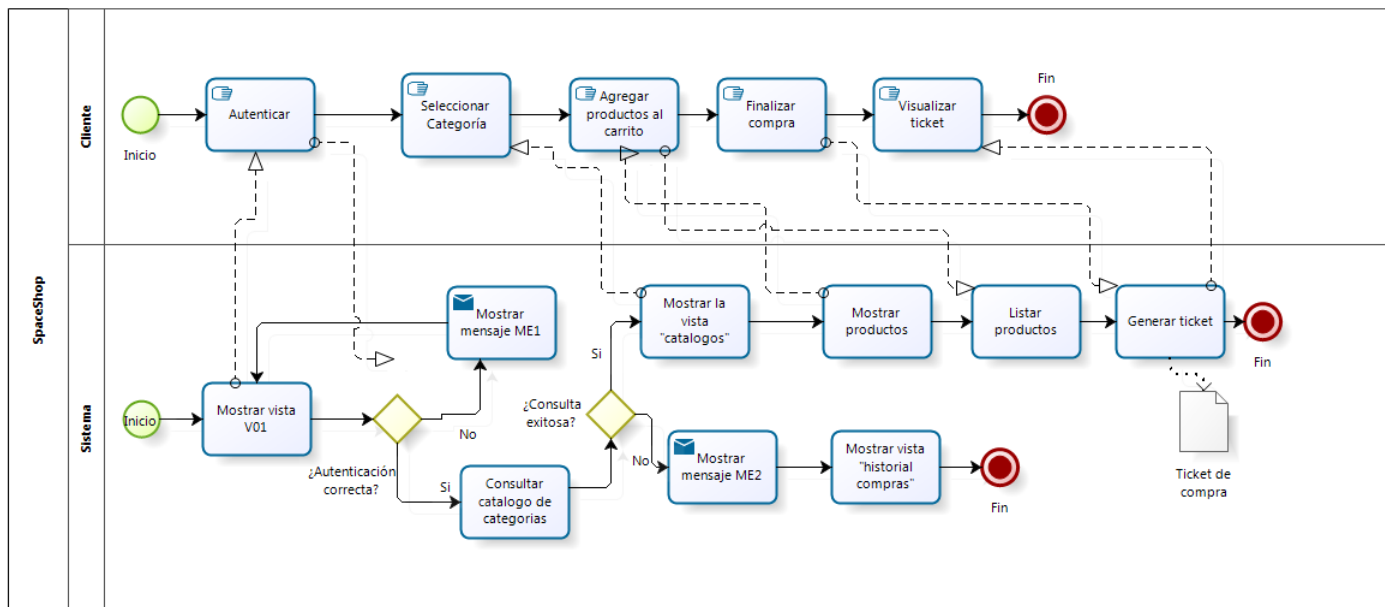
3.1.1. Resumen del proceso

El proceso de comprar define la serie de actividades que son necesarias para que un cliente pueda comprar uno o más artículos dentro de SpaceShop.

3.1.2. Actores que participan en el proceso

Cliente

3.1.3. Diagrama de proceso



3.1.4. Objetivo General

Realizar una compra dentro de SpaceShop.

3.1.4.1. Objetivos Particulares

1. Consultar y visualizar la existencia de los artículos.
2. Mostrar las categorías registradas en el sistemas así como los artículos relacionados a estas.
3. Generar un ticket de la compra generada.

3.1.5. Insumos de entrada

1. Identificador del artículo seleccionado.
2. Número de artículos que se desean agregar al carrito de compras.

3.1.6. Elementos de entrada

1. Petición para mostrar las categorías existentes en la tienda.
2. Petición para mostrar el catálogo de productos de la categoría seleccionada.
3. Petición para generar el ticket de compra.

3.1.7. Salidas

1. Registro la compra realizada.
2. Ticket generado por la compra efectuada.

3.1.8. Clientes o consumidores

1. Cliente

3.1.9. Mecanismos de medición

1. La comprobación del correcto funcionamiento del proceso.

3.1.10. Recursos necesarios para el proceso

1. Usuario tipo Cliente registrado y autenticado.
2. Una computadora.
3. Conexión a internet.
4. Explorador web

3.1.11. Interacción con otros procesos

- No existe interacción con otros procesos.

3.1.12. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso

- Solicitud emitida por el Cliente.

3.1.13. Descripción de las actividades

1. Autenticar: El cliente deberá ingresar los datos en la vista V01 tal como lo especifica la RN001.
2. Seleccionar Categoría: El usuario dará clic en la imagen de la categoría que desea comprar dentro de la vista categorías.
3. Agregar productos al carrito: El Cliente seleccionará los productos que desee comprar así como la cantidad que desea de cada artículo.
4. Finalizar compra: El Cliente dará clic en el botón Terminar compra en la vista carrito para confirmar que desea finalizar su compra.
5. Visualizar ticket: El Cliente dará clic en el botón "Visualizar ticket" en la vista "V02".
6. Mostrar vista V01: El sistema mostrará al Cliente la vista de autenticación "V01".
7. Mostrar mensaje ME1: El sistema mostrará el mensaje ME1 con la vista "V03".
8. Consultar catálogos de categorías: El sistema realizará una consulta a la base de datos para obtener las categorías registradas.
9. Mostrar la vista "catálogos": El sistema mostrará la vista de "catálogos" con el resultado de la consulta realizada.
10. Mostrar mensaje ME2: El sistema mostrará el mensaje ME2 a través de la vista "V04".
11. Mostrar productos: La vista "listado" mostrará los productos con su imagen, precio, su nombre y un botón para agregar los productos al carrito de compras.
12. Listar productos: El sistema recibirá el "Id" del producto agregado al carrito y lo guardará temporalmente para después almacenar la compra creada.
13. Generar ticket de compra: Se generará un archivo PDF para mostrar la descripción del carrito generado por el cliente, los datos de la compra se almacenarán en la base de datos y se mostrará la vista index.

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

Reglas de negocio

En esta sección se muestran las reglas de negocio bajo las cuales se rige el funcionamiento del sistema.

Reglas de negocios en procesos

1. RN001: El usuario tipo Cliente deberá ingresar su correo y contraseña en la vista V01 con los cuales se registro.
2. RN002:

Capítulo 7

Catalogo de Mensajes

Mensajes de procesos

- ME1: El nombre de usuario o contraseña es incorrecto.
- ME2: No se han podido cargar las categorias, intentelo mas tarde.
-
-

Capítulo 8

Perfiles de usuario

Los perfiles con los que contara SpaceShop son tres, los cuales se describen a continuación:

General: Perfil que comprende a todo el publico, es decir, se refiere a que cualquier persona que pueda visitar el sitio y visualizar las categorías y los productos que estas comprenden.

Cliente: Es aquel usuario que se ha registrado, por lo que este puede realizar compras así como visualizar los productos, categorías e historial de compras que este tiene.

Administrador: Perfil de usuario que tiene acceso al panel de administración que ofrece SpaceShop, este puede gestionar el inventario(productos), categorías y usuarios del sistema.

Capítulo 9

Modelo Conceptual

Capítulo 10

Glosario

SpaceShop: Nombre de la tienda virtual o identificador del sistema.

Carrito:

Se refiere al listado de los productos que desea comprar el Cliente, los cuales se listan y almacenan temporalmente hasta finalizar la compra.