



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.

11 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	3
2.4.0.1. Objetivos específicos	3
2.5. Justificación	3
3. Procesos	5
3.1. Proceso 1: Comprar	7
3.1.1. Resumen del proceso	7
3.1.2. Actores que participan en el proceso	7
3.1.3. Diagrama de proceso	7
3.1.4. Objetivo General	7
3.1.4.1. Objetivos Particulares	7
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. Recursos necesarios para el proceso	7
3.1.12. Interacción con otros procesos	7
3.1.13. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso	7
3.1.14. Descripción de las actividades	7
3.2. Atender pedido	8
3.3. Registrar Entidad	9
3.4. Eliminar entidad	10
3.5. Gestion de inventario	11
4. Documento de Definición de Requerimientos	12
5. Casos de uso	13
6. Catalogo de Mensajes	14
7. Perfiles de usuario	15
8. Modelo Conceptual	16
9. Glosario	17

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

Introducción

En el presente documento se describen los procesos que existen en SpaceShop los cuales definen la funcionalidad del sistema.

A continuación se presenta el listado de los procesos existentes:

- Comprar.
- Atender pedido.
- Registrar entidad.
- Eliminar entidad.
- Gestión de inventario.
 - Registrar productos.
 - Eliminar productos.

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**
- 3.1.2. Actores que participan en el proceso**
- 3.1.3. Diagrama de proceso**
- 3.1.4. Objetivo General**
 - 3.1.4.1. Objetivos Particulares**
- 3.1.5. Insumos de entrada**
- 3.1.6. Elementos de entrada**
- 3.1.7. Salidas**
- 3.1.8. Clientes o consumidores**
- 3.1.9. Mecanismos de medición**
- 3.1.10. Recursos necesarios para el proceso**
- 3.1.11. Recursos necesarios para el proceso**
- 3.1.12. Interacción con otros procesos**
- 3.1.13. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso**
- 3.1.14. Descripción de las actividades**

3.2. Atender pedido

3.2.1. Resumen del proceso

3.2.2. Actores que participan en el proceso

3.2.3. Diagrama de proceso

3.2.4. Objetivo General

3.2.4.1. Objetivos Particulares

3.2.5. Insumos de entrada

3.2.6. Elementos de entrada

3.2.7. Salidas

3.2.8. Clientes o consumidores

3.2.9. Mecanismos de medición

3.2.10. Recursos necesarios para el proceso

3.2.11. Recursos necesarios para el proceso

3.2.12. Interacción con otros procesos

3.2.13. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso

3.2.14. Descripción de las actividades

3.3. Registrar Entidad

3.3.1. Resumen del proceso

3.3.2. Actores que participan en el proceso

3.3.3. Diagrama de proceso

3.3.4. Objetivo General

3.3.4.1. Objetivos Particulares

3.3.5. Insumos de entrada

3.3.6. Elementos de entrada

3.3.7. Salidas

3.3.8. Clientes o consumidores

3.3.9. Mecanismos de medición

3.3.10. Recusos necesarios para el proceso

3.3.11. Recursos necesarios para el proceso

3.3.12. Interacción con otros procesos

3.3.13. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso

3.3.14. Descripción de las actividades

3.4. Eliminar entidad

- 3.4.1. Resumen del proceso**
- 3.4.2. Actores que participan en el proceso**
- 3.4.3. Diagrama de proceso**
- 3.4.4. Objetivo General**
 - 3.4.4.1. Objetivos Particulares**
- 3.4.5. Insumos de entrada**
- 3.4.6. Elementos de entrada**
- 3.4.7. Salidas**
- 3.4.8. Clientes o consumidores**
- 3.4.9. Mecanismos de medición**
- 3.4.10. Recursos necesarios para el proceso**
- 3.4.11. Recursos necesarios para el proceso**
- 3.4.12. Interacción con otros procesos**
- 3.4.13. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso**
- 3.4.14. Descripción de las actividades**

3.5. Gestion de invetario

3.5.1. Resumen del proceso

3.5.2. Actores que participan en el proceso

3.5.3. Diagrama de proceso

3.5.4. Objetivo General

3.5.4.1. Objetivos Particulares

3.5.5. Insumos de entrada

3.5.6. Elementos de entrada

3.5.7. Salidas

3.5.8. Clientes o consumidores

3.5.9. Mecanismos de medición

3.5.10. Recusos necesarios para el proceso

3.5.11. Recursos necesarios para el proceso

3.5.12. Interacción con otros procesos

3.5.13. Tipos de solicitud que ejecuta el proceso

3.5.14. Descipción de las actividades

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