**Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática**

**“ Escuela Académica Profesional Ingeniería de Software “**



**SISTEMA DE CONTROL DE INVENTARIO PARA “EL KIOSKO”**

**DOCENTE**

Lic. Espinoza Robles Armando David

Gestión de la configuración del software

**INTEGRANTES DEL GRUPO 1**

Arbieto Correa Miguel Angel 18200248

Coronado Soncco Paolo Cesar 19200282

Ramirez Gomero Bryan Anthony 19200326

**Lima - Perú**

**2021**

**PERFIL DEL PROYECTO**

## **NOMBRE DEL PROYECTO**

Sistema Control de Inventario para “ El Kiosco ” .

1. **INICIO**
2. **Descripción del negocio :**

El minimarket peruano con un tipo de operación basada en el comercio de alimentos, El Kiosco , viene trabajando en la implementación y desarrollo de un futuro proyecto de expansión de sus locales de atención en Lima. Este es un minimarket con muchos años de servicio pero con un sistema muy precario al momento de realizar sus ventas.

El Kiosco está comprometido de manera social con sus clientes para brindar una excelencia en su calidad de servicio. Ubicado en el distrito de San Juan de Lurigancho-Lima, Perú.

La empresa ha hecho presencia desde el año 2005, habiendo tenido durante este tiempo una inversión en la expansión de su tienda y productos , más no se encuentra inversión en un mejor control de inventarios.

1. **Identificación del Scrum Master y los Socios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cargo | Nombre | Características |
| Product Owner | Coronado Paolo  Arbieto Miguel  Ramirez Bryan | * Disponibilidad para el equipo * Capacidad de comunicación con el cliente * Mostrar compromiso * Tener conocimiento de negocios * Toma oportuna de las decisiones |
| Scrum Master | Coronado Paolo | * Es un líder servicial * Fomenta la transferencia de información * Actúa como solucionador de conflictos * Multitarea para ejecutar hoy y planear para mañana mientras evalúa los eventos anteriores |
| Socio | Usuario  “Dueño de la tienda” | * Conocimiento básico del manejo del sistema * Conoce el manejo de la tienda * Conoce las necesidades de los clientes |

1. **Formaciòn del equipo Scrum**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cargo | Nombre | Habilidades Técnicas |
| Diseñador de la interfaz | Ramirez Bryan  Coronado Paolo | * Posee sentido estético * Capacidad para dotar de sentido común a la interfaz y lograr una experiencia amigable y confiable |
| Desarrollador Front end | Coronado Paolo  Arbieto Miguel | * El desarrollo es realizado en el lenguaje de programación Java gracias a su framework. |
| Desarrollador Back end | Coronado Paolo  Ramirez Bryan  Arbieto Miguel | * Realización de programa en el lenguaje de programación Java. |
| Administrador de base de datos | Coronado Paolo  Ramirez Bryan  Arbieto Miguel | * Sistema gestor de bases de datos MySQL. * Modelado de datos. * Brinda soporte y gestiona la base de datos. |

1. **Desarrollo de las épicas**

**Gestión de registro y verificación del usuario:**

**Código: E01**

Es el proceso inicial en el cual el usuario al querer manejar el sistema tendrá que tener una cuenta en la cual los administradores podrán ayudarlo y verificar posteriormente su cuenta creada por parte de los empleadores “usuarios”.

● Registrar cuenta del usuario: El administrador creará su cuenta al usuario para que pueda empezar a usar el programa..

● Verificación del usuario: Se procede a verificar la cuenta del usuario en nuestra base de datos

**Gestión de los productos:**

**Código: E02**

Se ve todo lo relacionado a la administración de los productos. Se tienen los siguientes procesos:

● Registro del producto: Consiste en el registro del producto en la base de datos del sistema con el fin de poder ofrecerlo al cliente.

● Edición del producto: El administrador se encarga de la edición de la información del producto con la finalidad de informar al cliente acerca de los cambios acerca de los detalles producto, tales como el costo, stock, etc.

**Búsqueda de productos por parte del administrador:**

**Código: E03**

Se realiza la búsqueda del producto que el cliente quiera comprar, para esto se ingresará a la sección de búsqueda de la aplicación, en la cual el administrador podrá seleccionar el producto deseado por parte del cliente Este proceso que será de los más importantes es :

● La búsqueda del producto específico: Este proceso consiste en buscar al producto con su nombre, de tal manera que como único resultado el producto deseado.

**Gestión de pagos de lado del administrador:**

**Código: E04**

Abarca todas las funcionalidades relacionadas al pago de los pedidos realizados. Esto comienza una vez que se realiza un pedido a la aplicación. Al realizar el pedido, los pagos se registran en una lista de pedido en el cual se irán sumando hasta dar el monto total de aquella lista mencionada por el cliente.

**Gestión del estado del pedido de lado del administrador:**

**Código: E05**

Consiste en todo el proceso de venta del producto al cliente. En este proceso el pedido del cliente pasará por diferentes estados. Además, se podrá ver los detalles del pedido, por ejemplo, los productos que se han comprado, las cantidades y el estado del pedido. La gestión del pedido abarca unas cuantas funcionalidades, las cuales son las siguientes:

● Monitorear el registro del pedido: Se registra el pedido realizado por el cliente. Aquí se encuentran los detalles de la compra y el monto total.

● Actualización del estado del pedido: El pedido pasará por diferentes estados, hasta que llegue al cliente.

**Gestión de registro y verificación del cliente**

**Código: E06**

Es el proceso inicial del cliente al querer adquirir uno de nuestros productos, el usuario debe presentarse y pedir al administrador llenar sus datos principales para poder comprar algún producto que le llame la atención, después de realizado procederá a su verificación.

● Registrar cuenta del cliente: El administrador creará su cuenta al cliente para que pueda comprar nuestros productos.

● Verificación del cliente: Se procede a verificar la cuenta del cliente en nuestra base de datos

**Gestión de la compra del producto**

**Código: E07**

Una de las partes más delicadas de todo el proyecto en sí, es saber gestionar las selecciones del producto, agregar y poder mostrar el pago total que debe realizar el usuario, por ello esta gestión se divide en 2 importantes subprocesos:

● Agregar a la lista : Una vez el usuario finalice de realizar la selección de los productos que desea se procederá a agregarlos en la lista , este le mostrará el precio total que pagará por los productos.

● Adjuntar comprobante de pago:Después de la realización del pago el usuario verá la la factura o boleta de la compra adjuntando el monto pagado y el detalle de los productos seleccionándolos.

1. **Lista priorizada de pendientes:**

Con esta lista presentamos las épicas que consideramos tienen que desarrollarse antes que las demás por considerarlas más importantes para el desarrollo del proyecto, puesto que sin estas no se podrán desarrollar las demás tareas . Esta es una planificación estratégica que se actualiza a lo largo del todo el ciclo de la vida del proyecto, debido a los cambios de necesidades del cliente, nuevas ideas, etc.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código Épica | Prioridad | Sprint |
| E01 | 1 | 1 |
| E02 | 1 | 1 |
| E06 | 1 | 1 |

1. **Planificar el lanzamiento**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sprint | Épica | Fecha de inicio | Fecha final | Duración en semanas | Estado | Fecha de lanzamiento | Objetivo |
| 1 | Épica 1 | 22/10/2021 | 04/11/2021 | 2 | Terminado | 05/11/2021 | Dar por terminado la épica 1 con éxito |
| 1 | Épica 2 | 22/10/2021 | 04/11/2021 | 2 | Terminado | 05/11/2021 | Dar por terminado la épica 2 con éxito |
| 1 | Épica 6 | 22/10/2021 | 04/11/2021 | 2 | Terminado | 05/11/2021 | Dar por terminado la épica 6 con éxito |
| 2 | Épica 3 | 06/11/2021 | 02/12/2021 | 3 | No Terminado | 03/12/2021 | Dar por terminado la épica 3 con éxito |
| 2 | Épica 4 | 06/11/2021 | 02/12/2021 | 3 | No Terminado | 03/12/2021 | Dar por terminado la épica 4 con éxito |
| 3 | Épica 5 | 04/12/2021 | 13/01/2022 | 5 | No Terminado | 14/11/2022 | Dar por terminado la épica 5 con éxito |
| 3 | Épica 7 | 04/12/2021 | 13/01/2022 | 5 | No Terminado | 14/11/2022 | Dar por terminado la épica 7 con éxito |

**3. PLANEACIÓN Y ESTIMACIÓN**

1. **Creacion de Historia de usuarios**

● Crear cuentas de usuario(E01)

o HU01 – Registrar usuarios

Esta historia de usuario es para que el empleado o el administrador del minimarket pueda crear una cuenta de usuario y así poder ingresar al sistema y obtener las funciones del sistema

**Criterios de aceptación:**

✔ Dado que el usuario ingrese datos correctos, cuando el usuario seleccione el campo regístrate, entonces el sistema muestra un mensaje de registrado con éxito.

✔ Dado que el usuario ingresa datos incorrectamente como por ejemplo para la verificación de la contraseña, cuando el usuario selecciona el campo regístrate, entonces el sistema muestra un mensaje de error.

o HU02 – Verificar las credenciales del usuario

En esta historia es cuando el empleado quiere iniciar sesión en el sistema para poder iniciar sesión como usuario y poder realizar la gestión del inventario o el dueño pueda iniciar sesión como administrador y poder hacer lo mismo que los empleados.

**Criterios de aceptación:**

✔ Dado que el usuario ingrese datos incorrectamente, cuando el usuario seleccione el campo ingresar, entonces el sistema muestra un mensaje de error.

✔ Dado que el usuario ingrese datos correctos, cuando el usuario seleccione el campo ingresar, entonces el sistema muestra un mensaje de éxito.

● Gestión de los productos(E02)

o HU03 – Agregar producto

Es comoadministrador o el empleado agrega producto para generar un nuevo elemento a vender.

**Criterios de aceptación**

● Dado que el administrador o empleado ha ingresado a la aplicación y al área de productos, cuando desee agregar un nuevo producto entonces se le solicitará los datos necesarios del nuevo producto añadiendo un nuevo elemento a la tienda.

o HU04 – Modificar producto

Es como el administrador o empleado modifica tanto el nombre y la cantidad del producto que se venderá.

**Criterios de aceptación**

● Dado que el administrador o empleado ha ingresado a la aplicación y al área de productos, cuando desee modificar un producto entonces se le solicitará los datos necesarios del nuevo producto añadiendo un nuevo elemento a la tienda.

● Crear cuentas del cliente(E06)

o HU05 – Registrar clientes

Esta historia de usuario es para que el cliente del minimarket pueda tener una cuenta y así poder tener un registro de todos los productos que ha comprado en el minimarket

**Criterios de aceptación:**

✔ Dado que el cliente proporcione datos correctos, entonces el sistema muestra un mensaje de registrado con éxito.

o HU06 – Modificar datos del cliente

Es cuando el cliente quiere cambiar unos datos como el número, el correo o la dirección.

**Criterios de aceptación:**

✔ Dado que el cliente proporcionó datos incorrectos, el sistema permite modificarlos para tener la información más precisa.

✔ Dado que el cliente cambió de número, dirección, etc el sistema permite modificarlos para tener la información más precisa. Entonces el sistema muestra un mensaje de éxito.

o HU07 – Consulta de cliente

Es cuando el empleado o administrador quiere cambiar buscar los datos de ciertos clientes

**Criterios de aceptación:**

✔ Dado que el cliente proporcionó datos incorrectos, el sistema permite buscarlos para poder modificar esos datos.

1. **Aprobación, estimacion y asignacion de historia de usuarios**
2. Priorización de historias por Moscow

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HISTORIAS DE USUARIO** | | **PRIORIZACIÓN MOSCOW** | | | |
| **CÓDIGO** | **NOMBRE** | **Must have** | **Should have** | **Could have** | **Won't have** |
| **HU01** | **Registrar Usuarios** | **X** |  |  |  |
| **HU02** | **Verificar las**  **credenciales del usuario** | **X** |  |  |  |
| **HU03** | **Agregar producto** | **X** |  |  |  |
| **HU04** | **Modificar Producto** | **X** |  |  |  |
| **HU05** | **Registrar cliente** | **X** |  |  |  |
| **HU06** | **Modificar datos del**  **Cliente** |  | **X** |  |  |
| **HU07** | **c Consultar cliente** |  | **X** |  |  |

1. Estimación de historias por Planning Poker

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Historia de Usuario | | Puntuación Planning Poker | | | |
| Código | Nombre | Coronado | Ramirez | Arbieto | Puntuación |
| HU01 | Registrar Usuarios | 5 | 3 | 3 | 3 |
| HU02 | Verificar las credenciales del usuario | 8 | 8 | 5 | 8 |
| HU03 | Agregar producto | 3 | 5 | 3 | 3 |
| HU04 | Modificar producto | 5 | 8 | 8 | 8 |
| HU05 | Registar al cliente | 5 | 3 | 3 | 3 |
| HU06 | Modificar datos del cliente | 5 | 5 | 5 | 5 |
| HU07 | Consultar cliente | 3 | 5 | 3 | 3 |

**c. Creación de tareas para el primer Sprint**

HU01: Registrar usuario

tareas:

● Maquetar la vista del módulo de inserción de usuarios (MIDU)

● Creación de tabla(s) en la BD

● Implementar el MIDU

● Prueba unitaria del MIDU

HU02: Verificar credenciales de usuario

tareas:

● Maquetar la vista del módulo de inicio de sesión (MIS)

● Implementar el MIS

● Prueba unitaria del MIS

HU03: Agregar Producto

tareas:

● Maquetar la vista del módulo del Agregado del producto (MADP)

● Implementar el MADP

● Realizar el código del MADP

● Prueba unitaria del MADP

HU04: Modificar Producto

tareas:

● Maquetar la vista del módulo de la modificación del Producto (MMDP)

● Implementar el MMDP

● Prueba unitaria del MMDP

HU05: Registrar Cliente

tareas:

● Maquetar vista del módulo de inserción del cliente (MIDC)

● Desarrollar el código de MIDC

● Prueba unitaria del MIDC

HU06: Modificar Datos del Cliente

Tareas:

● Maquetar la vista del módulo de la modificación del Cliente (MMDC)

● Desarrollar el código de MIDC

● Prueba unitaria MMDC

HU07: Consultar cliente

Tareas:

● Maquetar la vista del módulo de Consular cliente (MCC)

● Desarrollar el código de MCC