



UNIVERSIDAD DE LA SIERRA SUR

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE

GRUPO: 506-B

PRIMERA ENTREGA

NOMBRE DEL PROFESOR:

M.T.C.A Rolando Pedro Grabiél.

INTEGRANTES:

**López López Iris Estrella
Ramírez Rodríguez Cristian Adair
Sainos Hernández Baldomero**

08 DE NOVIEMBRE DEL 2021

Índice de contenido

0.1	Introduccion	4
0.2	Proposito	5
0.3	Viabilidad	5
0.4	Factibilidad	5
0.5	Ámbito del sistema	6
0.6	Mapa de navegación	7
0.7	Requisito funcional	16
0.8	Requisitos no funcionales	17
0.9	Personal Involucrado	22

Índice de Tablas

1	Personal Involucrado	22
---	--------------------------------	----

0.1 Introduccion

Las tiendas para mascotas son la mejor opción si quieres emprender en el negocio de los animales, además requiere de poca inversión y es innecesario que seas un profesional en medicina veterinaria. Nuestra sociedad cada momento va evolucionando y por lo mismo una tienda de mascotas no puede quedar atrás por lo mismo el siguiente proyecto que hemos comenzado a elaborar, hemos tomado ciertos puntos importantes para poder lograr su elaboración lo más completa posible. Nuestra temática se centrará en la administración de productos de una tienda de mascotas, donde se le agregaran los productos que tengan a la venta en ese momento lograremos tener un registro de las ventas, de la cantidad de productos que aun estén en la tienda y por último con cierta cantidad comprada se podrá dar ciertos descuentos. Con el aumento de las personas en el mundo va igual en aumento las mascotas que tiene en su casa y nuestro proyecto da una manera mas eficiente de como poder obtener los productos de una manera más eficiente ahorrando el proceso de ir hasta una tienda hábil, preguntar por los precios, estar cargando con efectivo teniendo el riesgo de ser robados y por ultimo mejorar la manera de conseguir los productos para nuestras mascotas. Hay diversos servicios que puedes brindar en tu negocio, pero es necesario que te informes primero y obtengas algún título en lo que vayas a enfocarte, es decir,

- Venta de alimentos o accesorios.
- Venta de animales.
- Higiene y peluquería.
- Cuidado diario.

0.2 Proposito

Las mascotas han influido positivamente en la vida de los seres humanos, por esta razón, es importante asumir el compromiso de cuidar y proteger la vida de un animal. Nuestro propósito va más orientado en ayudar a los clientes para que puedan obtener los productos de una forma más sencilla, eficiente y ahorrando el tiempo que toma el ir hasta una tienda de mascotas donde deben de preguntas por el precio de los productos, estar eligiendo por el alimento adecuado para sus mascotas. Con esta mayor facilidad que se tendría al tener una aplicación como la nuestra, se podría tener mayores extensiones hacia otros clientes los cuales están más conectados a la redes sociales y podrían conocer más rápidamente la tienda(PetMark).

0.3 Viabilidad

Con el aumento de personas en el mundo se a tenido un aumento constante de los integrantes de las familias las cuales han llegado a sentir por ellos un cariño profundo a las mascotas que viven a su lado por lo mismo se deben alimentar, ser atendidos y tener los cuidados como se lo merecen, por los mismo nuestra aplicación se centrara en ayudar al cliente en conseguir todos los productos necesario para su cuidado. Técnico Como primer punto la viabilidad técnica se nos presentaran detalles para como poder presentar al usuario una forma mas fácil de comprar los productos correctos, para este detalle hemos pensado en dividirlo por secciones correspondiendo de las mascotas que tengan o lo que gusten comprar. También el tiempo sera muy primordial para poder finalizar el proyecto por lo mismo se aprovechara los momentos necesarios para darle fin. Con el aumento de la tecnología a los usuarios se les hará la facilidad para poder encargar los productos y por lo mismo esperaran que les llegue sus productos, para iniciar tendremos un registro de los usuarios que ingresen guardando lo que compraron Económico Para tomar las riendas de este proyecto así como tomamos unas horas de nuestro tiempo también deben ser remuneradas pero eso ya se tomara cuando tengamos un avance. Por otro lado el saber si es necesario la aplicación o si alguien lo compraría las ofreceríamos a tiendas que estén iniciando ya que son las que necesitan este tipo de impulso para no perderse o estancarse en solo una forma de venta, la ubicación que se esta por el momento es la ciudad de Miahuatlán de Porfirio Díaz .

0.4 Factibilidad

Se hará uso de ciertos materiales, tiempo y conocimiento para poder dar seguimiento de la aplicación que esperamos hacer, todos estos recursos no sera necesario de efectivo pero debemos tomar las medidas para recaudar algo. Con la facilidad que tendrán para administrar los productos y hacerlo llegar al cliente también debe tener ciertos beneficios los vendedores ahí es donde entraran las ganancias las cuales se tomara por cada producto que vendan y con esto tomaremos como inicio para que la tienda tenga el aumento que se espera y no solo quedarse estancados.

0.5 Ámbito del sistema

Con el crecimiento de la humanidad se ha dado un gran cariño hacia las mascotas tanto que los productos que ellos necesitan también se deben de comprar en una tienda especialmente para ellos, por lo mismo, se debe tener un control de los productos comprados. Las pocas tiendas para mascotas que existen por lo general no cuentan con un sistema que les permita controlar tanto sus ventas como el inventario con el que cuentan teniendo como consecuencia la pérdida de ganancias, también es importante poder administrar los roles que se desempeñan dentro de la empresa es decir tener claramente cuáles son las actividades que puede desarrollar un administrador, un vendedor o un cliente. Con el proyecto tienda de mascotas se espera desarrollar e implementar un sistema que permita solucionar esta problemática. Punto de venta Generar ventas de productos, teniendo así un mejor control de inventario, se buscara el producto según su código y el sistema debe mandar las características y precio del producto, se agrega a la tabla y se ira mostrando el total de la compra, después de haber agregado el total de productos pasara a generarse la venta, el sistema imprimirá en pantalla el ticket de la venta donde se mostrara detalladamente los productos el precio de cada uno el total de su compra y datos como el nombre de la tienda y el nombre del vendedor para cualquier aclaración y para un mejor manejo de ventas, una vez realizado esto restaran los productos que ya se vendieron de la base de datos, automáticamente se actualiza el inventario y se registra esa venta en el sistema para poder llevar un control de las ventas que se realizan anualmente y controlar las ganancias. Control de usuarios Otra de las funciones de este sistema será validar el inicio de sesión de los usuarios controlando así los roles de cada usuario donde el administrador tendrá acceso a la base de datos y puede agregar un producto al sistema ingresando el código de cada producto como su llave primaria para poder identificarlos de una forma rápida, agregaremos sus respectivas descripciones, su precio de compra y el precio de venta para que de esa forma podamos obtener las ganancias, teniendo en cuenta que los precios de los productos estarán variando constantemente es necesario poder modificar los precios o eliminar algún producto en caso de que se deje de fabricar o ponerlo como inactivo si por el momento no se trabaja con el , también puede agregar nuevos usuarios. Los vendedores solamente podrán realizar ventas o en su caso consultar el precio de algún producto en el cual el cliente esté interesado, evitando así el mal uso del sistema. Nos permitirá dividir los productos por categorías para tener un orden, se espera conocer cuáles son los productos que más se consumen y así tener el conocimiento en qué áreas tenemos que surtir la tienda. El administrador podrá en cualquier momento eliminar los registros de las ventas pasadas que ya no necesite, esto con la finalidad de ahorrar espacio en memoria evitando de esta manera gastos innecesarios, contará con aviso de alerta cuando el usuario elimine un registro, de esta forma el usuario estará seguro si desea eliminar tal registro, evitando el riesgo de eliminar registros importantes.

0.6 Mapa de navegación

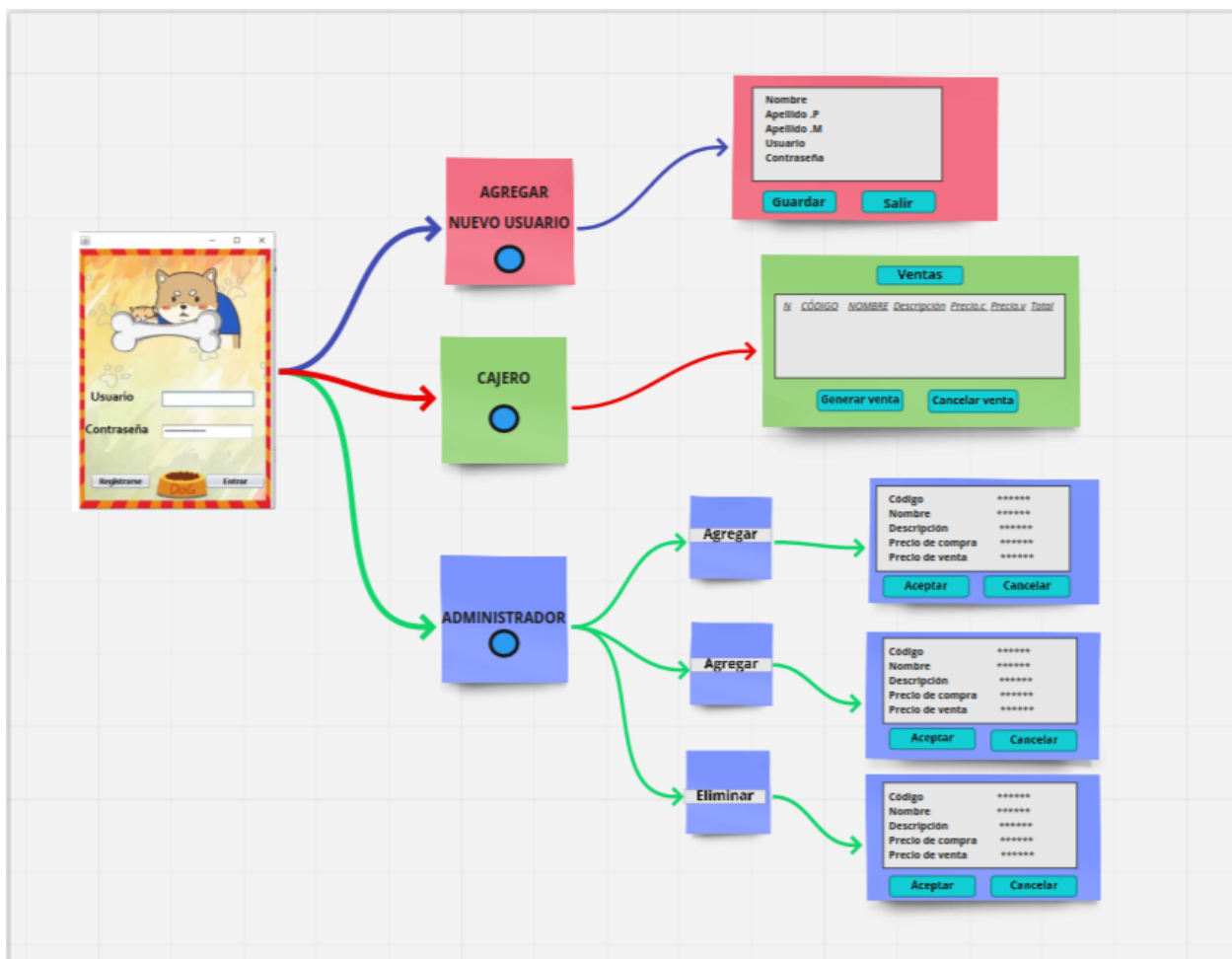


Figure 1: Mapa de navegación

“Interfaces graficas de la aplicación”

login



The login interface features a central illustration of a brown dog with a blue shirt and a small orange cat, both holding a large white bone. The background is a warm, yellow-orange gradient with paw prints. The entire illustration is framed by a red and orange striped border.

Usuario

Contraseña

Entrar



A small illustration of a yellow dog food bowl filled with brown kibble, with the word "DOG" written on it in orange.

Figura 1: Figura 1: Login

Agregar Usuario

Agregar nuevo usuario

Nombre

Nombre Usuario

Contraseña

Tipo de usuario

Agregar

Figura 3: Figura 3: Agregar usuario

Agregar producto

Agregar nuevo producto

Codigo

Nombre

Descripcion

Precio

Agregar

Figura 4: Figura 4: Agregar producto

fiel_edit



N	codigo del producto ▲	cantidad	Nombre	Descripcion	precio unitario	total ▼
1	8057698	4	jaula mediana	\$2384		
2	40856971	3	Alimento para cachorro	\$840		
3	0856971	3	pecera	\$840		
4						
5						
6						
total				\$4800		

Figura 5: Figura 5: Tabla de ventas

Editar

Editar

Codigo

Buscar

Figura 6: Figura 6: Editar producto

Eliminar

Eliminar

Codigo

Buscar

Figura 7: Figura 7: Eliminar producto.

tiket

Tienda de mascotas

Atendido por: vendedor

Cantidad :

Producto

Precio:

Total:

Figura 8: Figura 8: Mostrar ticket de venta.

0.7 Requisito funcional

Código el requerimiento	RF_01
Nombre	Registros de productos
Propósito	Crear un nuevo registro para los productos.
Descripción	Estando en la página principal, el usuario debe crear un nuevo registro y rellenar los datos que se requiere de dicho producto y al final debe de pulsar el botón guardar registro.
Entrada	Rellenar un formulario de los datos del producto, y guardar los datos.
Salida	El producto aparecerá registrado en la base de datos.
Prioridad	Alta

Figure 2: Requisito funcional

Código el requerimiento	RF_02
Nombre	Registro de usuario
Propósito	Registrar el nombre los usuarios que realizan compras.
Descripción	Se oprimirá el botón “Registrar usuario”, donde se capturara los datos del cliente y posteriormente guardarlos.
Entrada	Rellenar un formulario con los datos necesarios del usuario.
Salida	El nombre del cliente aparecerá en el registro de usuario.
Prioridad	Alta

Figure 3: Requisito funcional

Código el requerimiento	RF_03
Nombre	Modificación de datos del producto.
Propósito	Poder corregir o actualizar los datos de los productos si es necesario.
Descripción	Tras haber pasado el tiempo, si se desea cambiar algún dato del producto el usuario podrá actualizar los datos mediante un botón de “actualizar.”
Entrada	Se ingresara al formulario y se modificara los datos del producto.
Salida	Se mostrara un mensaje de cambio realizado correctamente.
Prioridad	Alta

Figure 4: Requisito funcional 3

0.8 Requisitos no funcionales

Código el requerimiento	RNF_01
Nombre	Seguridad
Descripción	El registro usado para manejar la seguridad en la información del usuario debe ser lo suficientemente confiable. La información sensible, como contraseñas debe manipular bajo algún nivel de en o cifrado.
Prioridad	Alta

Figure 5: Requisito funcional 1

Código el requerimiento	RNF_02
Nombre	Confidencialidad
Descripción	Toda la información otorgada por los usuarios se manipulará únicamente con fines corporativos y de manera limpia.
Prioridad	Alta

Figure 6: Requisito funcional 2

Código el requerimiento	RNF_03
Nombre	Look and feel.
Descripción	En esta sección el aspecto de la aplicación deberá ser presentar intuitivo para el usuario y debe tener consistencia.
Prioridad	Alta

Figure 7: Requisito funcional 3

Código el requerimiento	RNF_04
Nombre	Eficiencia.
Descripción	El software debe ser capaz de manejar toda la información recolectada a través del tiempo con fluidez
Prioridad	Media

Figure 8: Requisito funcional 4

Estándar de codificación

1. Tipos de Codificación

Notación Pascal – El primer carácter de todas las palabras se escribe en Mayúsculas y los otros caracteres en minúsculas.

Ejemplo: ColorDeFondo

```
public class HolaMundo(string MensajeCompleto) { ... }
```

2. Uso de nombres entendibles.

Usa palabras entendibles y descriptivas para nombrar a las variables. No usar abreviaciones.

Correcto:

```
string direccion;
```

```
int usuario;
```

Incorrecto:

```
string nom;
```

```
string dir;
```

```
int pass;
```

3. Comentarios

Los comentarios deben de estar al mismo nivel que el código.

Correcto:

```
//Este es un comentario de ejemplo que está alineado
```

```
string MensajeCompleto = "Hola" + nombre;
```

```
MessageBox.Show(MensajeCompleto);
```

Incorrecto:

```
//Este es un comentario de ejemplo que NO está alineado
```

```
string MensajeCompleto = "Hola" + nombre;
```

```
MessageBox.Show(MensajeCompleto);
```

Las llaves ({}) deben estar en el mismo nivel que el código fuera de las llaves.

```
boolean EsMayorDeEdad = false;
```

```
if (Edad > 18)
```

```
{
```

```
    return EsMayorDeEdad = true; //Validación es mayor de edad
```

```
}
```

3. Separador

Usar una línea en blanco como separador para dos grupos lógicos de código y deberá de haber solo una línea en

blanco para separar dos métodos dentro de una clase.

```
public class clase1(string Parametro1)
```

```
{ ...
```

```
}
```

```
public class clase2(string Parametro1)
```

```
{ ...
```

```
}
```

4. Nombres Descriptivos.

El nombre de los métodos deberá de describir de forma clara lo que ejecutara, si el nombre del método es suficientemente claro, no habrá que documentar la explicación de su función.

Correcto:

```
void CrearUsuario ( DataTable UsuarioDetalle )
```

```
{ ...
```

```
}
```

Incorrecto:

```
void SalvaDetalle (DataTable DetEmp)
```

```
{ ...
```

```
}
```

5. Sangría

Usar TAB para la sangría, jamás use espacios, la sangría deberá de estar definida por 2 TABs

6. Encapsular código.

Se debe de separar la aplicación en múltiples ensamblados y métodos, esto permitirá la reutilización de código de forma sencilla, y dejará organizado el sistema por funcionalidades más específicas

7. Uso de sentencia Try, Catch, Finally

Uso de sentencias Try y Catch en las diferentes capas de la arquitectura, esto te permitirá por atrapar todas las excepciones que pueden generarse.

0.9 Personal Involucrado

Nombre	Roles
López López iris Estrella	Desarrollador
Sainos Herández Baldomero	SCRUM
Cristian Adair Ramirez Ro- driguez	Auxiliar
Entrada	Formulario de perfil del cliente
M.T.C.A.Rolando-Pedro- Gabriel	Usuario Final
M.T.E.Everardo-de-Jesús- Pacheco Antonio	Programador
M.C.CLirio Ruiz Guerra	Administrador de la Base de Datos

Table 1: Personal Involucrado