



# Tecnológico de Monterrey

**Pensamiento Computacional Orientado a Objetos  
TC1033**

***Entrega Proyecto Final***

**Situación problema: Covid-19 acelera el comercio electrónico y pagos  
sin contacto en América Latina**

**Profesor:**

*Pablo Joaquín*

**Autor:**

Edgar Roann Santillan Bernal (A00572737)

*18 de octubre del 2022*

## Índice

1. Introducción
2. Situación problema
3. Solución propuesta
4. Objetivo
5. Funcionalidades a automatizar
6. Funcionalidad esperada
7. Conclusión

### 1. Introducción

En este proyecto se nos planteó diseñar una posible solución o modelo de negocio, que apoye a impulsar a PYMEs para migrar su negocio tradicional a tener presencia en línea, respecto a la situación problema planteada y así digitalizar de alguna manera un negocio local para evitarse problemas de comercialización por causas externas como fue el caso de la pandemia mundial “COVID-19” la cual paralizó al mundo entero y nos obligó a permanecer en casa por bastante tiempo, esto afectó tanto a los grandes negocios como a los pequeños, pero se vieron más afectados los pequeños negocios. Nadie estaba preparado para este tipo de situaciones y muchos de estos negocios cerraron debido a que se fueron a la bancarrota y cuando podían abrir, pero necesitaban las medidas de seguridad necesarias no tenían que renovar el negocio de acuerdo a las reglas que se establecieron para poder abrir en un ambiente seguro. Una de las cosas que facilitó el poder comprar cosas y de manera segura, era crear tu página web y mudar tu negocio a lo digital.

### 2. Situación problema

En esta UF te pedimos participar en este proceso de innovación tecnológica a través del diseño de modelos de datos y desarrollo de aplicaciones de software sencillas que sirvan como base para que más PYMEs logren incursionar, en el mediano plazo, en el comercio electrónico. Utilizando el paradigma orientado a objetos, propondrás soluciones creativas sencillas que modelen algunas de las necesidades del manejo de información requerido en las transacciones de comercio electrónico. Tu aportación puede ser el punto de partida para que más empresarios pequeños incorporen estrategias del comercio electrónico que los impulsen a mejorar en su economía.

### 3. Solución propuesta

Mi solución propuesta para la situación problema planteada es crear un programa que digitalice el proceso de inventario de una tienda departamental que sea unisex, pero se especifica en pantalones de mezclilla y pants deportivos.

### 4. Objetivo

El objetivo de este proyecto es cambiar un negocio tradicional a un negocio de comercio electrónico, con la finalidad de poder seguir vendiendo y cuidándose de no contagiarse.

### 5. Funcionalidades a automatizar

La funcionalidad que se quiere automatizar es el control de inventario en la refaccionaria para gestionar mejor los artículos en venta.

### 6. Funcionalidad esperada

La funcionalidad esperada es que el programa, al recibir las características de un artículo, muestre los artículos que quedan en inventario.

### 7. Conclusión

Este proyecto me ayudó a poder poner en práctica todo lo que vimos en este parcial acerca de C++ orientado a objetos. Además, aprendimos un nuevo lenguaje y no fue cualquier lenguaje

Enlace a video:

<https://youtu.be/x178eW1clI8>

Diagramas:

