

Descripción del proyecto

BLOCKBUSTER



García Rodríguez Samuel

Paez Vázquez José Eduardo

Pérez Sánchez Oscar

Venegas Morgado José María

10 de septiembre de 2015

TICSI 4°A

Equipo 1

**Contenido**

[**1 Introducción** 2](#_Toc429772115)

[**2 Descripción de productos y entregables** 2](#_Toc429772116)

[**3 Objetivos** 2](#_Toc429772117)

[**4 Justificación** 2](#_Toc429772118)

[**Alcances y limitaciones** 2](#_Toc429772119)

[**6 Herramientas** 3](#_Toc429772120)

[**7 Marco Teórico** 4](#_Toc429772121)

[**8 Bibliografía** 4](#_Toc429772122)

# **1** **Introducción**

* 1. **Antecedentes de la empresa**
  2. **Descripción de la problemática**

BlockBuster es una empresa dedicada al entretenimiento para ser más específico renta y venta de películas como negocio principal reconocida en todo el país, dicha empresa cuenta con una sucursal ubicada en la ciudad de Córdoba Veracruz, esta sucursal además de tener que llevar el control de inventario, entrega, socios y demás de sus películas, cuentan con una sección especializada a los videojuegos la cual entiende aspectos como compras, rentas, ventas, apartados, consolas, accesorios, suvenires, debido a que la empresa es nacionalmente conocida se vieron en la necesidad de implementar desde hace tiempo una solución informática para facilitar el control de los aspectos mencionados anteriormente, más sin embargo aunque el sistema con él cuenta la empresa para manejar esta sección de la misma ha sido funcional hasta ahora se han notado algunas características que son mejorables como la interfaz gráfica de usuario, manejo de promociones y los catálogos de productos, debido a las carencias de dicho sistemas en los aspectos mencionados con anterioridad los usuarios del sistema (empleados) han hecho mención de que puede ser mejorado.

**Solución**

Desarrollar una aplicación de escritorio echa a medida que cumpla con las funciones principales que el sistema actual ha brindados hasta el momento, las cuales son el manejo de existencia de los productos del área de videojuegos lo que conlleva los aspectos como compra, venta y renta, implementando así nuevas tecnologías para poder mejorar algunas carencias que el sistema actual tiene como la interfaz de usuario, el manejo de las promociones y la manera de manejar las consultas y modificaciones de los productos ya existentes.

# **2 Descripción de productos y entregables**

# **3 Objetivos**

**3.1 General**

**3.2 Específicos**

# **4 Justificación**

# **Alcances y limitaciones**

**5.1 Alcances**

**5.2 Limitaciones**

# **6 Herramientas**

**Características del equipo de cómputo a utilizar**

Marca: Lenovo

Modelo: Lenovo G480

Sistema operativo: Windows 8

Espacio de disco duro: 1 TB

Memoria RAM: 4GB

Procesador: Intel 1.80 ghz

Arquitectura: 64 bits

**Herramientas a ocupar**

1. pgAdmin
2. Eclipse Luna
3. JavaFX Scene Builder
4. Creately
5. MySQL Workbench 5.1 OSS
6. Java Runtime Environment 1.8.0\_51
7. Java Development Kit (jdk-8u45 de 64 bit)

**Lenguaje de programación**

1. JavaFX
2. SQL
3. CSS

**Sistema gestor de base de datos:**

PostgreSQL 9.4

# **7 Marco Teórico**

# **8 Bibliografía**