

Hardware Springfield

El ya conocido Lyle Lanley regresa a la ciudad con un nuevo proyecto. No tan ambicioso como su proyecto anterior, el monorriel, esta vez desea instalar una tienda de hardware.

Siendo todos sus proyectos sumamente ambiciosos, esta nueva empresa es sumamente grande, y Lanley es consciente que debe invertir en un buen sistema de gestión para mantener bajo control la numerosa y variada cantidad de productos.



Principalmente le preocupan las ventas y compras que se realicen, la disponibilidad de los distintos insumos y conocer a sus clientes y proveedores. Obviamente, también desea poder obtener los reportes básicos y necesarios para la gestión de la tienda.

El analista identifica las siguientes entidades para el UML:

- Proveedor
- Venta
- Producto
- Persona
- Cliente

Y le solicita lo siguiente:

- Poder ingresar y consultar clientes, siempre utilizando el legajo de un integrante del equipo.
- Ingresar y consultar productos, siempre utilizando el código de los productos.
- Ingresar y consultar ventas, siempre utilizando el código de los productos.
- Ingresar y consultar proveedores, siempre utilizando el código de los productos.
- Poder emitir un reporte de ventas por cliente.
- Poder emitir un reporte de producto por proveedor.

UML

