

# Tp E-Commerce

Facultad: Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional San Francisco

Carrera: Ingeniería en Sistemas de Información – 3º año

Cátedra: Diseño de sistemas

Año: 2022

Docentes:

- Pablo Pioli
- Juan Pablo Ferreyra

Integrantes:

- Audizio Federico
- Cervellati Tadeo
- Nuñez Cristian

## **E-Commerce:**

Esta parte del sistema se encarga de registrar el cobro de un pedido, realizando el registro y selección de los métodos de pago que el usuario elija, emitiendo la factura correspondiente a la compra si todos los pasos anteriores están ejecutados correctamente.

Nuestra área recibe como parámetro el monto total del pedido procedente del carrito, los datos de los productos seleccionados por el usuario y también recibimos los datos del usuario. Luego de recibir los datos pedimos al usuario que seleccione el método de pago preferido, el número de cuotas, complete los datos de la tarjeta y se emite la factura correspondiente.

## **Requerimientos:**

- Emitir factura.
- Obtener datos de la tarjeta(Número de Tarjeta, Titular Tarjeta, Vencimiento, CVV, DNI del titular, email).
- Validar ingreso del monto.

## **Formas de pago:**

- Depósito / Transferencia (CBU, Alias)
- Tarjeta de crédito /débito.

## **Datos que utilizamos:**

- Carrito(Precio Total, código del producto, Descripción)
- Usuarios(Nombre, Apellido, DNI, Domicilio )

## **Datos que generamos:**

- Nueva factura.
- Con el código del producto damos de baja en el stock
- Cantidad de cuotas y monto de la factura.

## **Desarrollo:**

### **• MODELO DE NEGOCIO**

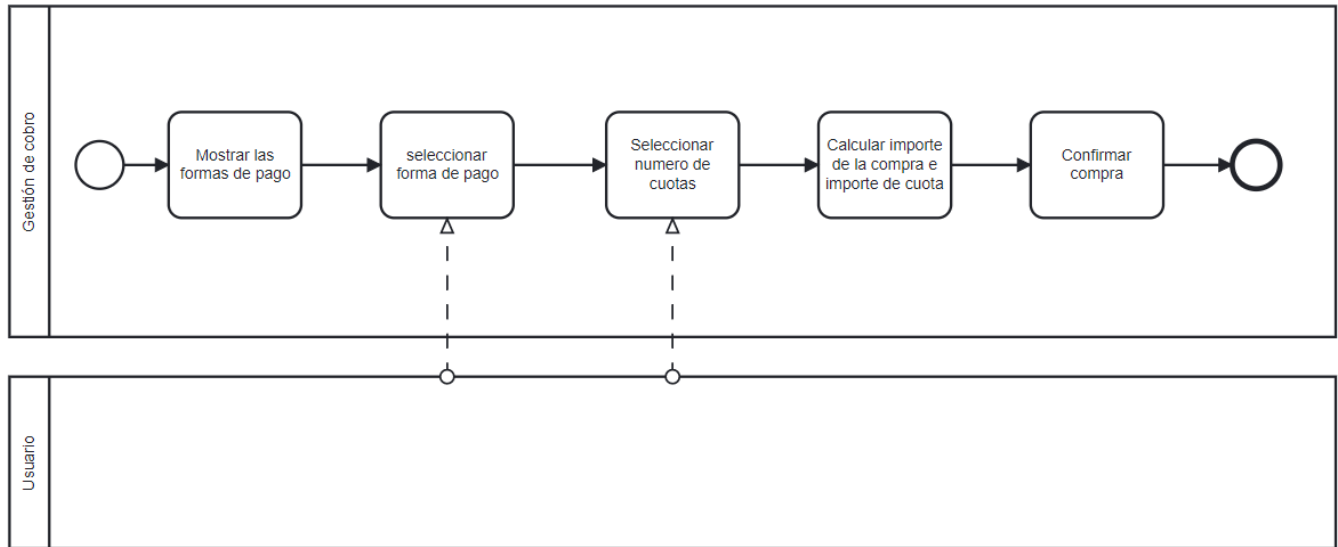
El usuario tiene diferentes métodos de pago, queremos que pueda usar los más comunes en Argentina.

El usuario puede elegir el número de cuotas en el que quiere abonar.

Los pasos son:

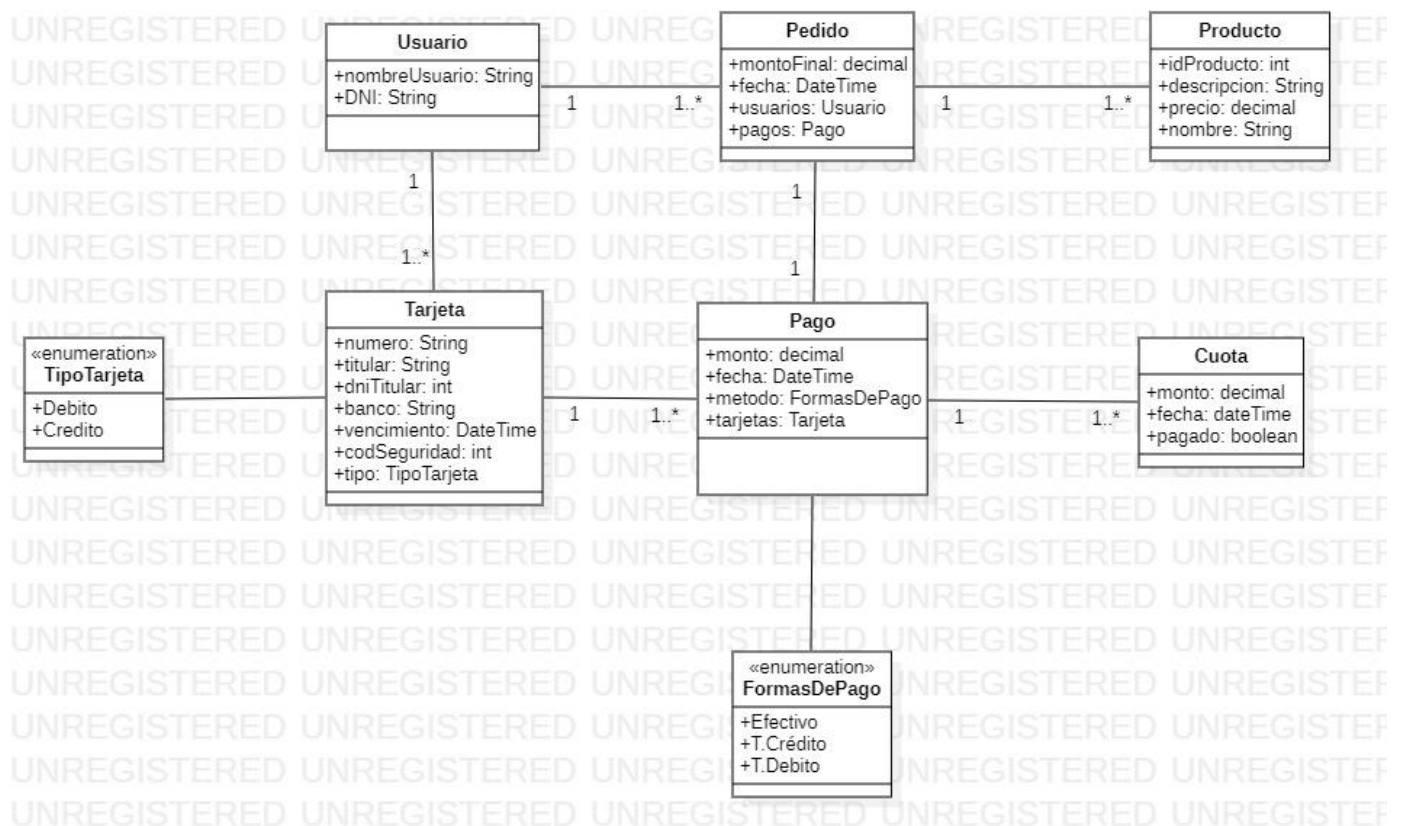
1. Preguntar al usuario si quiere confirmar la compra o desea volver al carrito a modificar.
2. Seleccionar método de pago, ya sea con tarjeta de débito o de crédito.
3. Si es con tarjeta, mostrar las tarjetas registradas y también permitir que ingrese una nueva.

➤ Identificación de proceso de negocio y vista interna (BPMN)

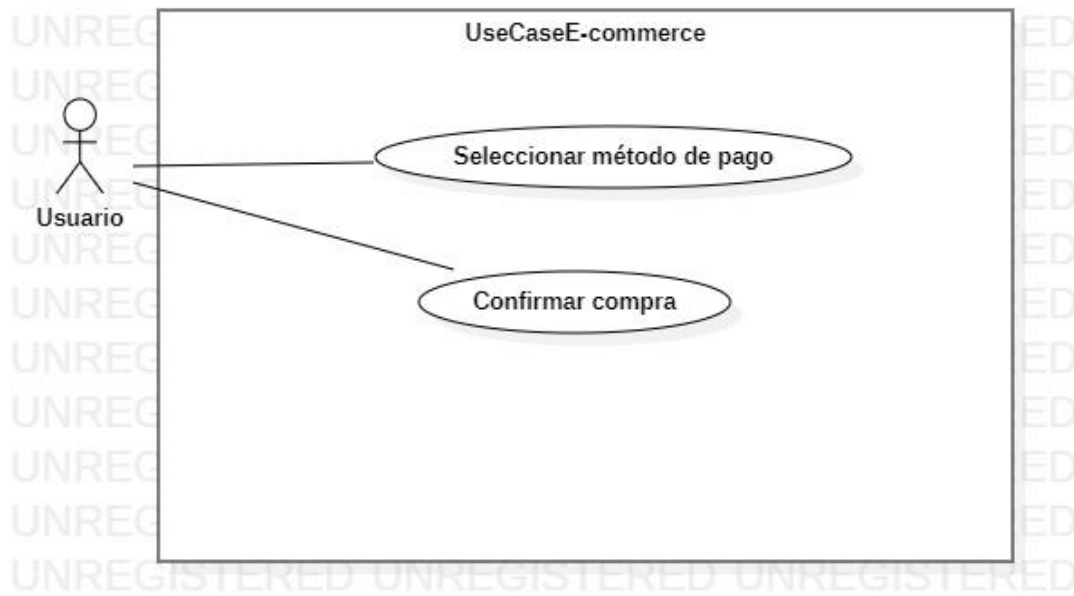


• DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

➤ Diagrama de clases:



➤ Diagrama de casos de uso:



➤ Diagrama de secuencia:

