



Itzamara Store

Proyecto Final ADOO

Integrantes:

Estrada Botello Oscar Eduardo	2019630411
Pastrana Torres Victor Norberto	2019630349
Pereda Reyes Alfredo	2019630500
Romero Escogido Donovan	2019630460



Tabla de contenido

Pendiente (=





Índice de Tablas

Pendiente (=





Índice de ilustraciones

Próximamente (=





Proyecto: Itzamara Store

Descripción del proyecto

El sistema de software le permitirá a la ciudadana Cuquita realizar la venta de sus productos tales como ropa, calzado, joyería en general, artículos de belleza, suplementos alimenticios entre otros. Además, será un medio de comunicación entre sus clientes y ella ya que le permitirá brindar atención personalizada o realizar ofertas de forma individual.

Otra de las funciones que se llevará a cabo es el manejo del área contable de la Itzamara Store pues le permitirá a nuestra clienta realizar el registro de cada venta y como resultado se desplegará un registro de ventas con un formato especializado permitiendo de esta forma que Cuquita pueda visualizar las cosas tal y como lo hacía de manera manual.

Visión del producto

Ofrecer una plataforma en línea de fácil uso que le permita a la dueña de Itzamara Store tener un mejor control en la administración de su negocio así como brindar un servicio personalizado a cualquier persona interesada en adquirir productos, artículos, suplementos alimenticios, plásticos y joyería ofrecidos en Itzamara Store, además, de la posibilidad de ordenar artículos que no se encuentren en el catálogo.

Perspectiva del producto

El sistema de administración de Itzamara Store será principalmente una página web, en la cual se llevará a cabo mediante una base de datos que recogerá la información relacionada con los productos como el precio y su descripción. Además también se recopilará información sobre la experiencia de los usuarios, esto a través de una opinión y/o calificación que el usuario nos brinde después de utilizar el sistema. Esto con el objetivo de ir mejorando la experiencia del usuario y de brindarle una atención personalizada si es necesario.

Funciones del producto

El sistema de software tendrá como principal función automatizar el registro de la información así como llevar un registro de todas las ventas e inventario.

Otras funciones:

- Mantener la comunicación con los clientes.
- Tener una visión más amplia de los productos ofrecidos (diferentes perspectivas).
- Ofrecer información de novedades, productos y campañas.





Objetivos

Objetivo general

Diseñar un sistema de software que le permita a la dueña de Itzamara Store realizar las ventas de sus productos, brindar atención personalizada a sus clientes, llevar un registro del área contable de su negocio además de visualizar las ventas realizadas durante cada periodo.

Objetivos particulares

Desarrollar un módulo de comunicación entre los clientes y la dueña de Itzamara store.

Registrar nuevos clientes e iniciar sesión los ya registrados en el sistema.

Automatizar el registro de cada venta que le permite añadir información, consultarla, ordenarla y visualizarla.

Desarrollar una interfaz que permita ver a los clientes de forma organizada los tipos de productos ofrecidos en Itzamara Store.

Desarrollar un módulo que le permita visualizar las ventas cada quince días para conciliar su información bancaria.

Informar sobre las novedades, promociones y campañas a los clientes de los productos ofrecidos en Itzamara Store.

Verificar la información del inventario así como las fechas de caducidad del producto en stock.





Definición de Stakeholders

Clientes:

La dueña de Itzamara Store

Actores:

El sistema “Itzamara Store” es utilizado únicamente por dos tipos de usuarios, los cuales serán nuestros actores y los que intervendrán en las actividades del sistema.

1.- Dueña de Itzamara Store

2.- Usuarios ocasionales y clientes que solicitan algún producto de Itzamara Store.

Equipo de Desarrollo:

Integrantes	Rol
Estrada Botello Oscar Eduardo	Analista
Pastrana Torres Victor Norberto	Desarrollador de software
Pereda Reyes Alfredo	Lider de equipo
Romero Escogido Donovan	Arquitecto de software





Modelo de procesos de desarrollo

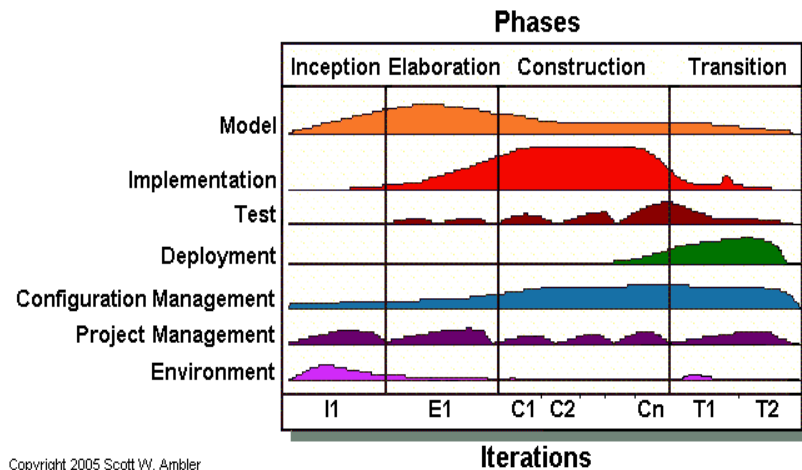
Metodología de desarrollo:

Agile Unified Process (Proceso Unificado Ágil)

Es una versión simplificada del Proceso Unificado de Rational (RUP). Este describe de una manera simple y fácil de entender la forma de desarrollar aplicaciones de software de negocio usando técnicas ágiles y conceptos que aún se mantienen válidos en RUP. El AUP aplica técnicas ágiles incluyendo Desarrollo Dirigido por Pruebas (test driven development – TDD), Modelado Ágil, Gestión de Cambios Ágil, y Refactorización de Base de Datos para mejorar la productividad.

El Proceso Unificado Ágil abarca siete flujos de trabajos, cuatro ingenieriles y tres de apoyo:

- Modelado
- Implementación
- Prueba
- Despliegue
- Gestión de configuración
- Gestión de Proyectos
- Ambiente.



Las disciplinas se realizan de manera iterativa, definiendo las actividades que los miembros del equipo de desarrollo realizan para construir, validar y entregar software de trabajo que satisfaga las necesidades de sus partes interesadas. Las disciplinas son:

- **Modelo.** El objetivo de esta disciplina es comprender el negocio de la organización, el dominio problemático que está abordando el proyecto e identificar una solución viable para abordar el dominio problemático.
- **Implementación.** El objetivo de esta disciplina es transformar los modelos en código ejecutable y realizar un nivel básico de pruebas, en particular las pruebas unitarias.
- **Prueba.** El objetivo de esta disciplina es realizar una evaluación objetiva para garantizar la calidad. Esto incluye la búsqueda de defectos, la validación de que el sistema funciona según lo diseñado y la verificación de que se cumplen los requisitos.
- **Implementación.** El objetivo de esta disciplina es planificar la entrega del sistema y ejecutar el plan para poner el sistema a disposición de los usuarios finales.



- **Administración de configuración.** El objetivo de esta disciplina es administrar el acceso a los artefactos del proyecto. Esto incluye no solo el seguimiento de las versiones de artefactos a lo largo del tiempo, sino también el control y la administración de los cambios en ellas.
- **Gestión de proyectos.** El objetivo de esta disciplina es dirigir las actividades que se llevan a cabo en el proyecto. Esto incluye la gestión de riesgos, la dirección de personas (asignación de tareas, seguimiento del progreso, etc.), y la coordinación con personas y sistemas fuera del ámbito del proyecto para asegurarse de que se entrega a tiempo y dentro del presupuesto.
- **Medio ambiente.** El objetivo de esta disciplina es apoyar el resto del esfuerzo asegurándose de que el proceso adecuado, la orientación (estándares y directrices), y las herramientas (hardware, software, etc.) estén disponibles para el equipo según sea necesario.





Fases del ciclo de desarrollo:

1. **Inicio.** El objetivo es identificar el alcance inicial del proyecto, una arquitectura potencial para su sistema, y obtener la financiación inicial del proyecto y la aceptación de las partes interesadas.
2. **Elaboración.** El objetivo es probar la arquitectura del sistema.
3. **Construcción.** El objetivo es crear software de trabajo sobre una base regular e incremental que satisfaga las necesidades más prioritarias de las partes interesadas de su proyecto.
4. **Transición.** El objetivo es validar e implementar el sistema en su entorno de producción.





Cronograma

ITERACIONES	Meses expresados en semanas				Duración	Artefactos del proyecto	Hitos
	Marzo	Abril	Mayo	Junio			
0					30 días	Planteamiento	- Descripción del producto final. - Análisis del negocio. -Objetivos del proyecto.
1					23 días	-Avance en el producto de sw. -Casos de uso. -Diagrama casos de uso.	- Comprensión del problema. - Cuerpo básico del sw. - Casos de uso. - Reglas del negocio.
2					29 días	-Avance en el producto de sw. -Modelo de dominio. -Modelo de diseño.	- Sistema software. - Manuales de usuario. - Modelo de domino. -Modelo de diseño.
3					29 días	- Documentación del producto de sw final. -Producto de sw final.	- Lanzamiento del sistema de sw. - Documentación. - Usuario satisfecho.





Herramientas de software empleadas

Vanilla JS

Cuando hablamos de Vanilla JS, podríamos pensar como primera instancia que se trata de un framework más de JavaScript, pero en realidad es todo lo contrario pues solo se trata de un término de broma para referirse a JavaScript puro sin librerías ni nada extra.



JavaScript es un lenguaje de programación muy utilizado hoy en día, también se le conoce como el lenguaje de red debido a su utilidad en este ambiente. Es un lenguaje de secuencias de comandos que permite crear contenido de actualización dinámica, control multimedia, animar imágenes y prácticamente todo lo demás.

JavaScript fue pensado para tener la capacidad de ser ejecutado del lado del cliente sin la necesidad de comunicarse continuamente con el servidor, permitiendo de esta forma reducir el número de consultas al mismo.

Actualmente existe una gran variedad de Frameworks cuyo objetivo es facilitar el trabajo del desarrollador, sin embargo, ocurre todo lo contrario en el momento que sale una actualización ya que debemos realizar una migración del sistema a la nueva versión del framework.

Algunas de las ventajas de Vanilla JS es la velocidad de comunicación entre nuestro archivo JS con el HTML. Si lo comparamos con los frameworks más utilizados, Vanilla Js puede duplicar la velocidad de interacción con los elementos *HMTL*.

"VanillaJS is a name to refer to using plain JavaScript without any additional libraries like jQuery. People use it as a joke to remind other developers that many things can be done nowadays without the need for additional JavaScript libraries."



HTML o HyperText Markup Language es el lenguaje con el que se define el contenido de las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web, como imágenes, listas, vídeos, etc.

HTML se creó en un principio con objetivos divulgativos de información con texto y algunas imágenes. No se pensó que llegara a ser utilizado para crear área de ocio y consulta con carácter multimedia (lo que es actualmente la web), de modo que, el HTML se creó sin dar respuesta a todos los posibles usos que se le iba a dar y a todos los colectivos de gente que lo utilizarían en un futuro. Sin embargo, pese a esta deficiente planificación, si que se han ido incorporando modificaciones con el tiempo, estos son los estándares del HTML. Numerosos estándares se han presentado ya. El HTML 4.01 es el último estándar a febrero de 2001.

El HTML es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de documentos hipertexto, muy fácil de aprender, lo que permite que cualquier persona, aunque no haya programado en la vida, pueda enfrentarse a la tarea de crear una web



MySQL

MySQL, es un sistema de gestión de base de datos relacional o SGBD. Este gestor de base de datos es multihilo y multiusuario, lo que le permite ser utilizado por varias personas al mismo tiempo, e incluso, realizar varias consultas a la vez, lo que lo hace sumamente versátil. MySQL es un sistema de gestión de bases de datos que cuenta con una doble licencia. Por una parte es de código abierto, pero por otra, cuenta con una versión comercial gestionada por la compañía Oracle.



La mayor parte del código se encuentra escrito en lenguaje C/C++ y la sintaxis de su uso es bastante simple, lo que permite crear bases de datos simples o complejas con mucha facilidad. Además, es compatible con múltiples plataformas informáticas y ofrece una infinidad de aplicaciones que permiten acceder rápidamente a las sentencias del gestor de base de datos, este gestor de base de datos es muy utilizado en desarrollo web, ya que permite a los desarrolladores y diseñadores, realizar cambios en sus sitios de manera simple, con tan sólo cambiar un archivo, evitando tener que modificar todo el código web. Esto se debe a que MySQL, trabaja con un sistema centralizado de gestión de datos, que permite realizar cambios en un solo archivo y que se ejecuta en toda la estructura de datos que se comparte en la red. Además, permite incluir noticias e información rápidamente en un sitio web, utilizando un simple formulario, sin tener que tocar el código del website.

Ejemplo de una base de datos relacional





Visual Paradigm for UML

Visual Paradigm es una herramienta CASE: Ingeniería de Software Asistida por Computación. La misma propicia un conjunto de ayudas para el desarrollo de programas informáticos, desde la planificación, pasando por el análisis y el diseño.



Visual Paradigm ha sido concebida para soportar el ciclo de vida completo del proceso de desarrollo del software a través de la representación de todo tipo de diagramas. Constituye una herramienta privada disponible en varias ediciones, cada una destinada a satisfacer diferentes necesidades: Enterprise, Professional, Community, Standard, Modeler y Personal. Existe una alternativa libre y gratuita de este software, la versión Visual Paradigm UML 6.4 Community Edition (Community Edition, ya que existe la Enterprise, Professional, etc). Fue diseñado para una amplia gama de usuarios interesados en la construcción de sistemas de software de forma fiable a través de la utilización de un enfoque Orientado a Objetos.

Dia

Es una aplicación informática de propósito general para la creación de diagramas, desarrollada como parte del proyecto GNOME. Está concebido de forma modular, con diferentes paquetes de formas para diferentes necesidades.

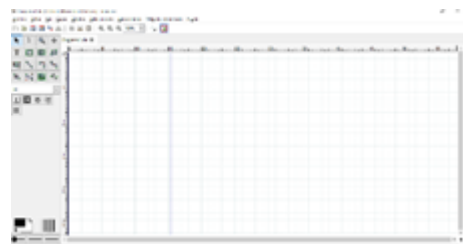


Dia está diseñado como un sustituto de la aplicación comercial Visio de Microsoft. Se puede utilizar para dibujar diferentes tipos de diagramas. Actualmente se incluyen diagramas entidad-relación, UML, de flujo, de redes, de circuitos eléctricos, etc. Nuevas formas pueden ser fácilmente agregadas, dibujandolas con un subconjunto de SVG e incluyéndose en un archivo XML.

La interfaz de la aplicación se compone de dos ventanas diferentes. La primera, la ventana principal, incluye la barra de menús, un conjunto de botones para realizar diferentes tipos de selección de los objetos del diagrama, un menú desplegable que incluye todos los tipos de diagramas disponibles para crear, y por último, en la parte inferior de la ventana, varios botones para cambiar el color, el tipo de línea y el tipo de flecha que se va a usar.

El uso de herramientas como dia (editor de diagramas), permite realizar diseños de aplicaciones como:

- * Diagramas de flujo
- * Diagramas lógicos
- * UML
- * Bases de datos
- * Circuitos eléctricos
- * Red





CSS



Es un lenguaje para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en HTML o XHTML; el lenguaje puede ser aplicado a cualquier documento XML, incluyendo XHTML, SVG, XUL, RSS, entre otros.

CSS es una tecnología usada por muchos sitios web para crear páginas visualmente atractivas, interfaces de usuario para aplicaciones web y GUIs para muchas aplicaciones móviles (como Firefox OS). Está diseñado principalmente para marcar la separación del contenido del documento y la forma de presentación de este, características tales como las capas o layouts, los colores y las fuentes. Esta separación busca mejorar la accesibilidad del documento, proveer más flexibilidad y control en la especificación de características presentacionales, permitir que varios documentos HTML compartan un mismo estilo usando una sola hoja de estilos separada en un archivo .css, y reducir la complejidad y la repetición de código en la estructura del documento.

```
h1 { color: white;
background: orange;
border: 1px solid black;
padding: 0 0 0 0;
font-weight: bold;
}
/* begin: seaside-theme */

body {
background-color:white;
color:black;
font-family:Arial,sans-serif;
margin: 0 4px 0 0;
border: 12px solid;
}
```

CSS

