

Enginyeria del Software

Sessió 1 d'UML

Flavius Stefan Nicu	1304371
Jesús Orduña Heredia	1271279
Elies Martos	1333775
Adrià Berge Aguilar	1303442
Martí Miquel Mas Susi	1304576

Grupo 1

Subgrupo 2

HISTORIAL DE REVISIONES

Data	Versió	Descripció	Autor
27/02/2013	0.9	Proposta inicial del model de casos d'ús.	Lluís Gesa, Javier Marín, David Fernández
14/03/2013	1.0	Plantejament de la creació del cas d'ús	Adrià Bergé Aguilar Flavius Stefan Nicu
14/03/2013	1.1	Creació dels actors	Jesús Orduña Heredia Elies Martos Robles Martí Miquel Mas Susi
15/03/2013	1.2	Casos d'ús gestió de vendes	Elies Martos Robles
15/03/2013	1.3	CU gestió d'entregues	Adrià Bergé Aguilar
15/03/2013	1.4	CU gestió Logística	Martí Miquel Mas Susi
15/03/2013	1.5	CU gestió Contable	Flavius Stefan Nicu Jesús Orduña Heredia
18/03/2013	1.6	Junta i revisió per a la entrega	TOTS
20/03/2013	1.7	Uniformitat als casos d'ús	TOTS
23/03/2013	1.8	Correcció dels exercicis comentats amb el tutor de pràctiques	TOTS
27/05/2013	2.0	Nova remodelació.	TOTS

Taula de Continguts

1. Introducció.....	4
2. Actors.....	5
3. Casos d'Ús.....	7
4. Vistes Funcionals	11
4.1. Gestió Vendes	11
4.2. Gestió d'Entregues.....	12
4.3. Gestió Logística	12
4.4. Gestió Contable	13

1. Introducció

La companyia comercial DisconMarket treballa des de fa 25 anys en la venda de productes a particulars i disposar d'un establiment de venda al públic. La filosofia de l'empresa es: "Tots els productes que tenim estan a disposició del client", es a dir, que tot el local comercial ha de ser dedicat a la venda, fins i tot el magatzem.

La venda es realitza en el mateix local els dies laborables de 10 : 00 a 14 : 00 i de 17 :00 a 22 : 00.

La companyia vol disposar d'un sistema informàtic per millorar la gestió de l'empresa i continuar creixent.

La companyia esta dividida des del punt de vista organitzatiu en quatre departaments:

1. Gestió de vendes.
2. Gestió d'entregues.
3. Gestió logística.
4. Gestió contable.

El propòsit d'aquest document és definir les funcionalitats del sistema (casos d'ús) i el context d'aquest (interacció amb entitats externes o actors). Es presenten els diferents diagrames de casos d'ús per als paquets en què es divideix el sistema i les descripcions resumides de cada actor i cas d'ús.

2. Actors

2.1 - USUARI

Actor que mitjançant un “login” dins del programa accedirà a fer la seva funció ja sigui accedir al caixer o un client.

2.2 - CLIENT

Actor que podrà accedir a la pagina web per poder consultar les dades dels nostres productes i posteriorment realitzar la comanda pertinent. Aquesta comanda se li entregaran personalment al seu domicili.

2.3 - CAIXER

Personal de l'empresa que utilitza un TPV i s'encarrega de passar el lector de codi de barres per llegir els preus dels productes, per poder al final del dia, tenir un recompte total de la facturació i d'ajudar als clients en les seves compres.

2.4 - BANC

Actor extern el qual farà la funció de cobrament de les comandes realitzades per un client a través del portal web de la nostra empresa.

2.5 - MOSSO DE MAGATZEM

El mosso és l'encarregat de guardar al magatzem els productes que arriben i de registrar el nombre de paquets que han arribat. També organitza els paquets per donar el relleu al repartidor i portar les comandes al client.

2.6 - GESTOR DE CONTABILITAT

Controla tots els ingressos i deutes dels clients i proveïdors que té l'empresa. Facilita les funcions de fer un tancament de caixes d'un any econòmic.

2.7 - ENCARREGAT

En el sector de entregues, organitzarà el repartiment i parlarà amb els clients. En el àmbit de comptabilitat, portarà tots els proveïdors i farà els pagaments o cobraments necessaris.

3. Casos d'Ús

3.1 – GENERAR FACUTRES

Ens dona cada dia el total facturat de la botiga per poder quadrar la caixa.

3.2 – MANTENIMENT DEL STOCK

Consultar el manteniment de l'stock exacte dels productes que hi ha a la botiga.

3.3 – DESCRIBRE PRODUCTE

Permet la obtenció d'una descripció detallada i el preu d'un producte en concret a partir del seu codi de barres.

3.4 - LLEGIR CODI DE BARRES

A partir d'aquest, podem obtenir la informació del producte en concret

3.5 - COMPRAR

Cas d'ús en el que el client realitza una compra a partir de la pàgina web de la botiga. Durant la navegació, el client seleccionarà els productes i la quantitat que desitgin, emplenant d'aquesta manera el seu carretó virtual.

3.6 - VEURE PRODUCTES

Llistat de productes que la empresa pot oferir al client.

3.7 – PAGAR

Quant el client ha finalitzat la seva compra a la pàgina web, el sistema haurà de calcular l'import total i demanar el número de targeta de crèdit per poder realitzar el pagament amb el banc.

3.8 - ENVIAR PAQUET

Quant la compra ha sigut pagada, es generarà una comanda que serà atesa pel personal del departament d'entregues, que serà qui ho prepararà tot físicament. El client haurà d'escollir una franja horària en la qual desitgi rebre la seva compra.

3.9 - REGISTRE

Per accedir a la pàgina, l'usuari s'ha d'identificar. Si aquest no disposa d'un compte, aquest ha de registrar-se.

3.10 - LOGIN

Accedir a la pàgina. L'usuari s'ha d'identificar amb una contrasenya que s'haurà d'haver registrat prèviament.

3.11 - GENERAR FACTURA PDF

Aquest cas d'ús genera les factures en pdf dels productes segons els proveïdors per, després, poder enviar-los per fax i recuperar-los els de comptabilitat.

3.12 - COMPRAR PRODUCTES A PROVEÏDORS

Fer una comanda als proveïdors de tots els productes que et manquen.

3.13 – REPOSTAR PRODUCTES

Llista tots els productes que estan per sota del seu llindar de quantitat mínima en magatzem.

3.14 - DONAR D'ALTA UN PRODUCTE

Donar d'alta un producte amb tota la seva informació junt amb les dades necessàries perquè el sistema funcioni amb les alertes de falta d'stock i demes.

3.15 – CONSULTAR ESTADÍSTICA PRODUCTES

Donar la estadística de quants productes s'han venut al mes.

3.16 – GESTIONAR ENTRADES DE NOU STOCK

Confirma la arribada dels productes sol·licitud i quina es la quantitat que ha arribat exactament.

3.17 – GESTIONAR INCIDENCIES

Permet modificar i actualitzar una incidència fins que aquesta ha estat resolta o modificada.

3.18 - PREPARAR COMANDES

Una vegada el client ha efectuat la compra aquesta es prepararà per la seva entrega.

3.19 - GENERAR INCIDÈNCIES

Una vegada el producte no ha pogut ser entregat i a continuació contacte amb el client.

3.20 - TANCAR COMANDA

Una vegada que està tot el procés de la comanda efectuat confirmar la comanda assistida i emmagatzemar la confirmació del rebut del client.

3.21 - CALCULAR IMPORT

L'encarregat s'ocupa de calcular l'import dels productes amb la base de dades del servidor.

3.22 - GESTIONAR COBRAMENT

Una vegada s'ha preparat la comanda i calculat l'import corresponent, cobrar al client aquest import.

3.23 - REBRE FACTURA LOGISTICA

Aquest cas d'ús rep les factures generades en PDF per part de la secció logística per, més tard, saber quins són els pagaments a efectuar.

3.24 - PAGAR AL PROVEÏDOR

Fer els pagament que escaiguin, recollits de la factura tramitada per logística, als proveïdors per transacció bancaria.

3.25 - CONSULTAR ELS COBRAMENTS

Poder mirar els cobraments realitzats i gestionats tant per caixa com per Internet.

3.26 - MODIFICAR ELS COBRAMENTS

En cas de que hi hagi una incidència a l'hora de fer un cobrament, el gestor comptable podrà modificar les dades per a solucionar els problemes que hi puguin haver-hi.

3.27 - REALITZAR EL BALANÇ

En aquest cas es imprimeix una fulla amb el balanç econòmic de cada mes. En aquesta fulla hi apareix el dia a dia del que s'ha facturat i que s'ha pagat als proveïdors.

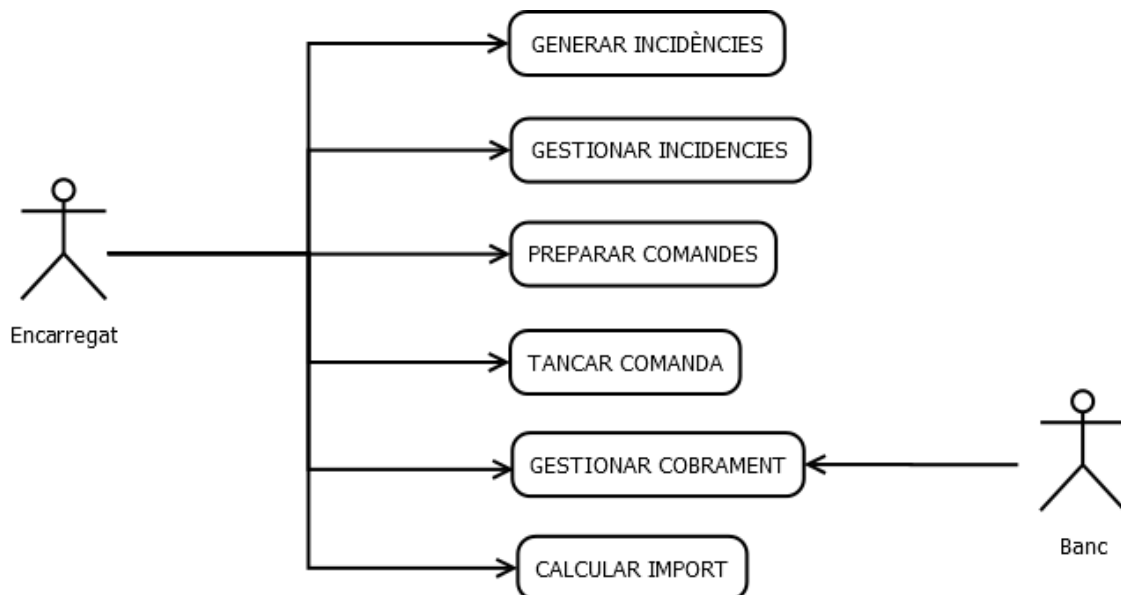
3.28 - CONSULTAR STOCK ANUAL

Una opció del sistema que permet veure el stock de productes en stock abans d'acabar l'any.



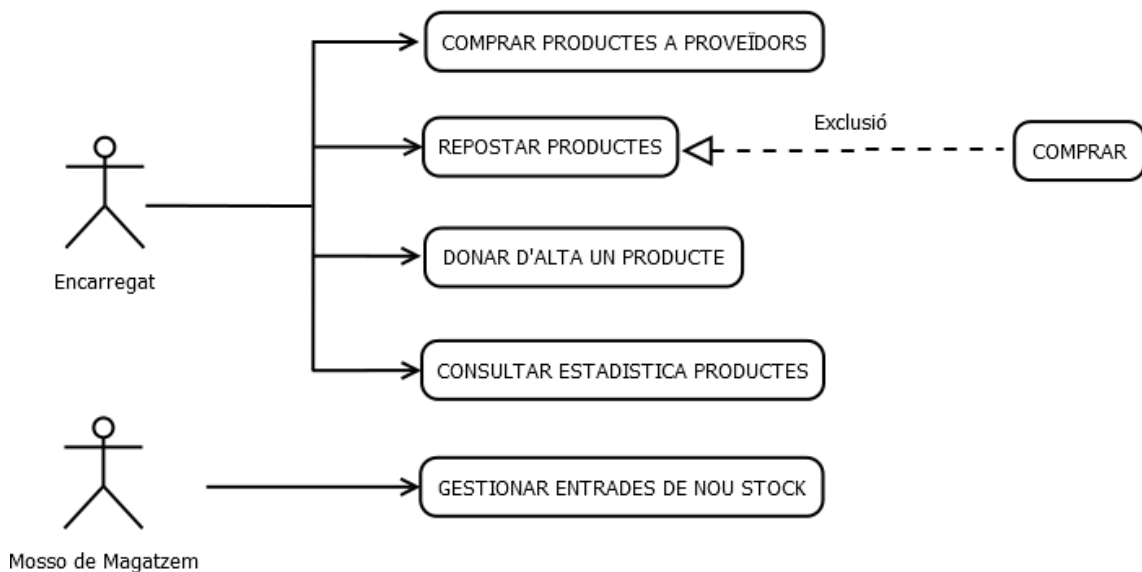
4.2 - GESTIÓ D'ENTREGUES

Es presenta a continuació el diagrama de casos d'ús corresponent a la Gestió d'entregues.



4.3 - GESTIÓ LOGÍSTICA

Es presenta a continuació el diagrama de casos d'ús corresponent a la Gestió de logística.



4.4 - GESTIÓ CONTABLE

Es presenta a continuació el diagrama de casos d'ús corresponent a la Gestió comptable.

