

Documento de diseño

HOGAR TECH SA

Francisco Andreoli

Materia: Diseño Orientado a Objetos

Profesor: Fernandez, Agustín



CONTENIDO

1.Diagrama de clases.....	3
2.Diagrama de estado de clases.....	4
3.Diagrama de casos de uso.....	6
4.Diagramas de secuencias.....	7
5.Listado de casos de uso.....	9
5.1 Use Case:UC-001.....	10
5.2 Use Case: UC-002.....	11
5.3 Use Case: UC-003.....	12
5.4 Use Case: UC-004.....	13

Diagrama de clases

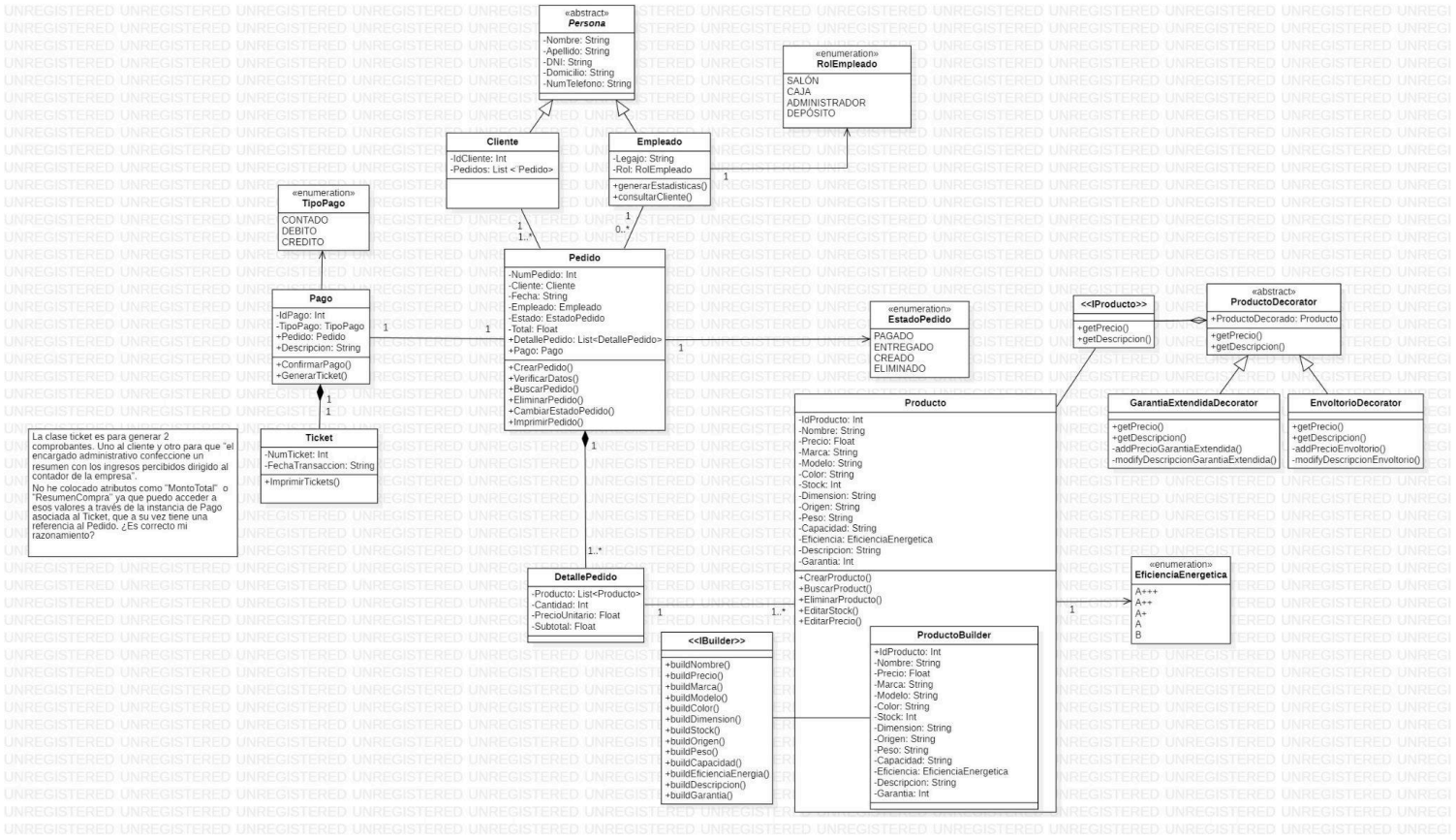
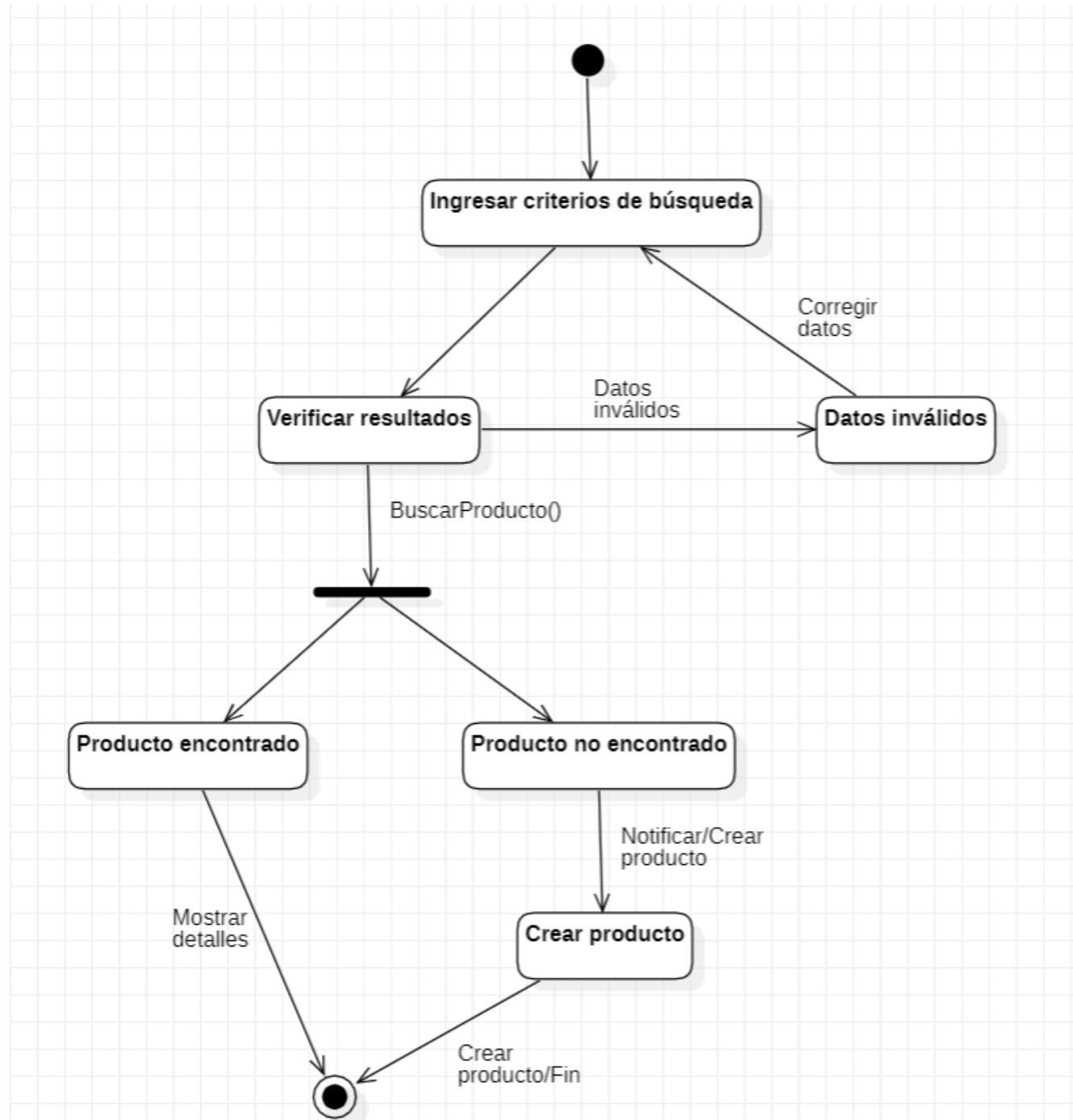


Diagrama de estado de clases

Buscar producto (Producto)



Crear producto (Producto)

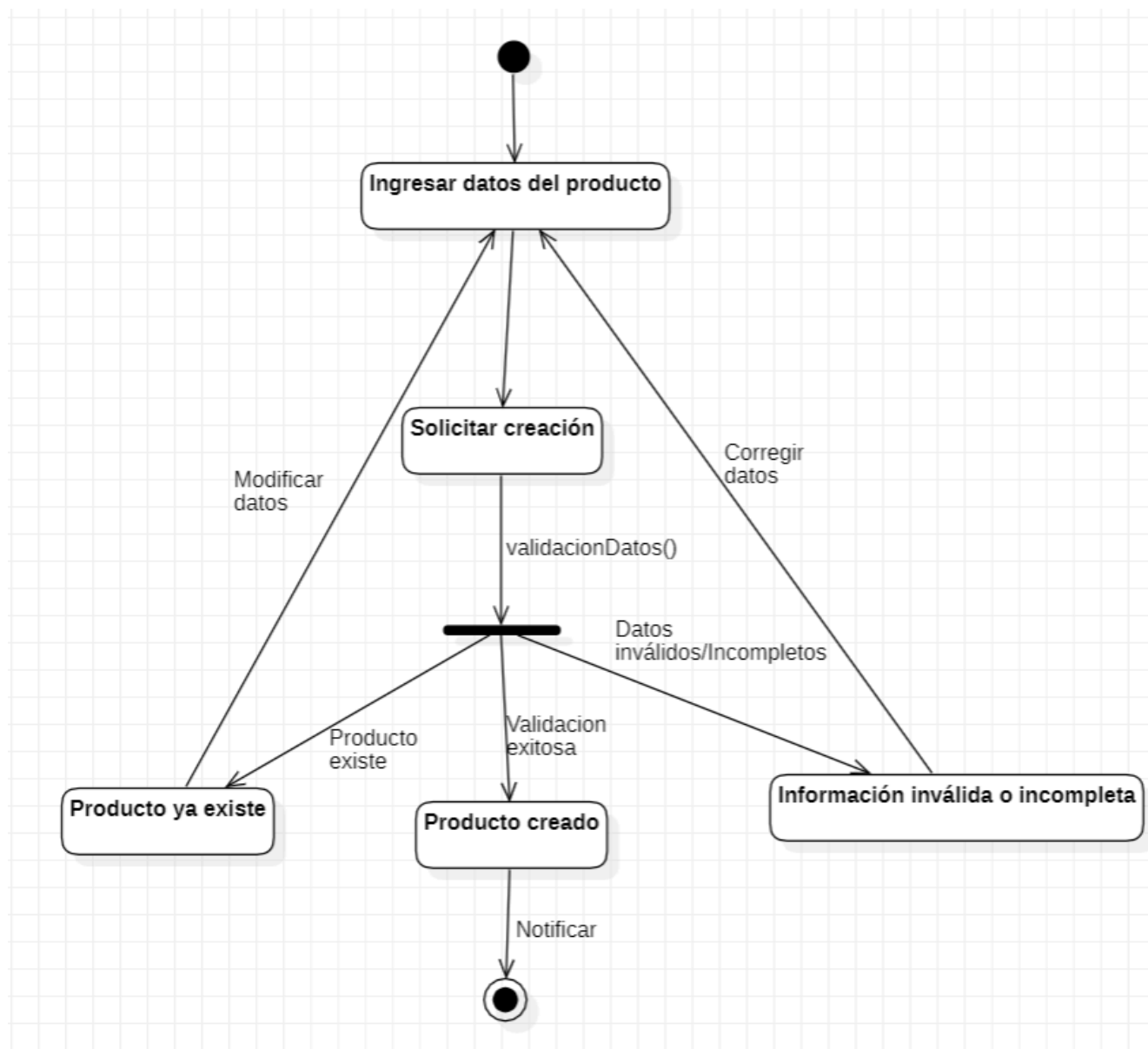


Diagrama de casos de uso

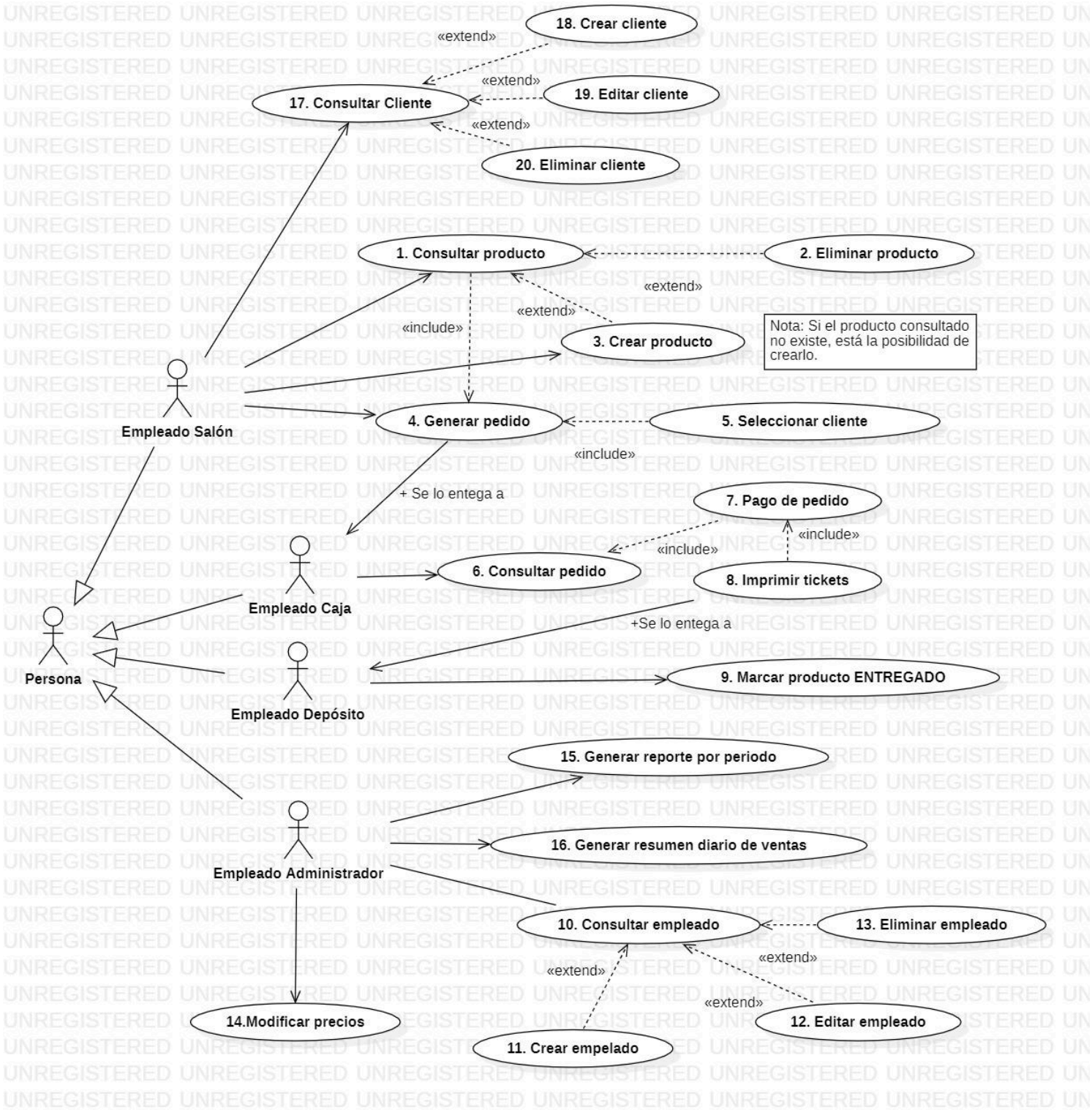
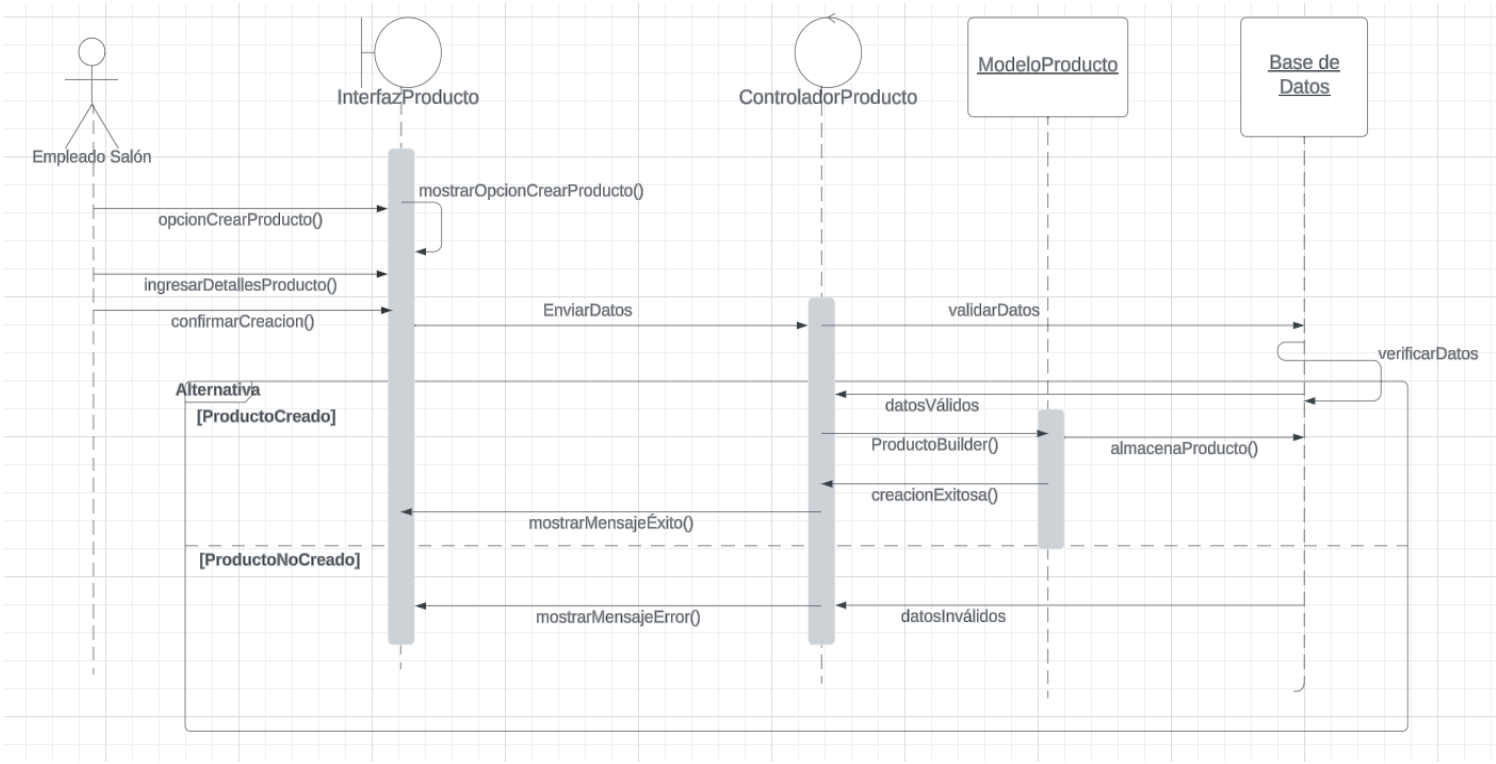
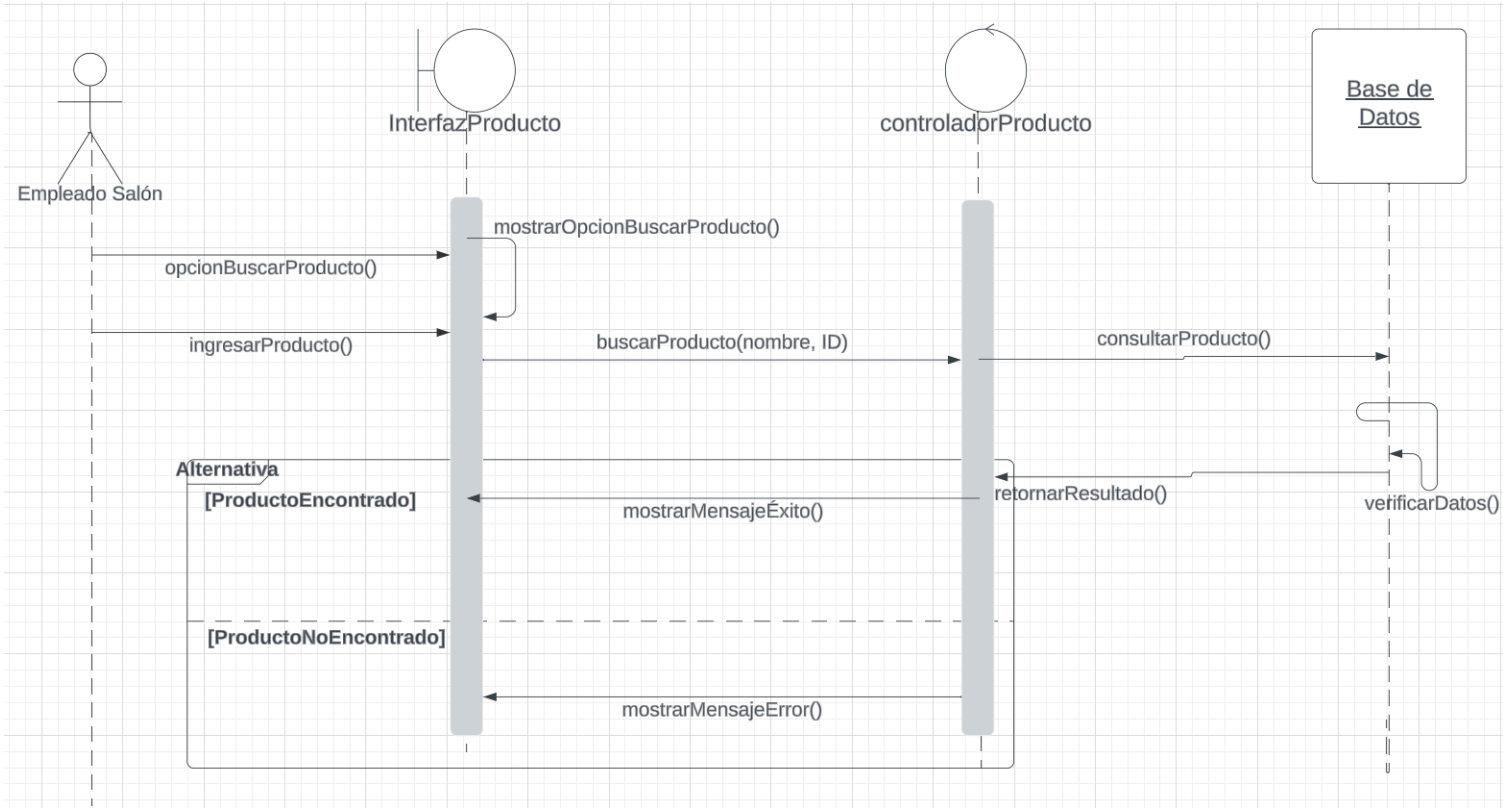


Diagrama de secuencias

Crear producto (Producto)



Buscar producto (Producto)



Listado de casos de uso

N° Caso de uso	Nombre de caso de uso	Objetivo
001	Crear producto	Crear un producto que ingresa al local.
002	Consultar producto	Buscar un producto en el sistema.
003	Generar pedido	Generar una orden de compra de productos que el cliente solicitó.
004	Pago de pedido	Realizar el cobro del pedido.

UC-001

Nombre del Use Case: Crear producto			Nº de orden: UC-001
Prioridad	Alta	Media	Baja
Complejidad	Alta	Media	Baja
Actor principal: Empleado de salón		Actor secundario: Administrador	
Tipo de Use Case	Concreto	Abstracto	
Objetivo: Crear un producto que ingresa al local			
Precondiciones: El empleado a ingresado en el sistema y tiene acceso a la función de creación de producto. El producto no debe existir en el sistema.			
Post- condiciones	Éxito: Un nuevo producto ha sido creado en el sistema. El producto creado no duplica ningún otro producto existente. Toda la información del producto está completa y es correcta.		
	Fracaso: El producto no fue creado		
Curso Normal		Curso Alternativo	
1. Inicio: El empleado del salón ingresa a la opción de crear producto en el sistema. 2. El sistema muestra en pantalla los campos del producto a completar. 3. El empleado ingresa los detalles del producto en la interfaz de creación de productos. 4. El empleado solicita al sistema crear el nuevo producto. 5. El sistema valida los datos ingresados y, si son correctos, crea un nuevo producto en la base de datos. 6. El sistema notifica al Empleado que el producto ha sido creado exitosamente. 7. Fin del UC.		4.1: Si el empleado introduce información inválida o incompleta, el sistema muestra un mensaje de error y solicita la corrección de los datos. 4.1: Si el sistema valida los datos y descubre que el producto ya existe, muestra un mensaje de error y solicita la corrección de los datos.	
Asociaciones de extensión: no aplica			
Asociaciones de inclusión: no aplica			
Use case donde se incluye: no aplica			
Use case al que extiende: no aplica			
Use case de generalización: no aplica			

UC-002

Nombre del Use Case: Consultar un producto			Nº de orden: UC-002
Prioridad	Alta	Media	Baja
Complejidad	Alta	Media	Baja
Actor principal: Empleado de salón		Actor secundario: Empleado de caja	
Tipo de Use Case	Concreto	Abstracto	
Objetivo: Buscar un producto en el sistema			
Precondiciones: El empleado a ingresado en el sistema y tiene acceso a la función de búsqueda de productos.			
Post- condiciones	Éxito: Los detalles del producto se han mostrado con éxito.		
	Fracaso: Se ha notificado al empleado que el producto no está en el sistema.		
Curso Normal		Curso Alternativo	
<p>1. Inicio: El Empleado de salón selecciona la opción de buscar un producto en el sistema.</p> <p>2. El empleado ingresa el nombre del producto y/o el ID del producto en la interfaz de búsqueda.</p> <p>3. El sistema busca el producto utilizando el nombre y/o ID proporcionado.</p> <p>4. El sistema verifica si existen resultados coincidentes.</p> <p>5. Si se encuentra el producto, el sistema muestra todos los detalles del mismo, incluyendo:</p> <ul style="list-style-type: none">• ID del Producto• Nombre• Precio• Marca• Modelo• Color• Stock• Dimensión• Origen• Peso• Capacidad• Eficiencia Energética• Descripción• Garantía <p>6. Fin del UC.</p>		<p>4.1: Si el sistema no encuentra un producto con los criterios proporcionados, informa al empleado que no hay coincidencias y ofrece la opción de crear un producto.</p> <p>4.1: Si el empleado introduce criterios de búsqueda inválidos o incompletos, el sistema muestra un mensaje de error y solicita la corrección de los datos.</p>	
Asociaciones de extensión: Aplica.			
Asociaciones de inclusión: no aplica.			
Use case donde se incluye: no aplica.			
Use case al que extiende: "Consultar un producto" extiende a "Crear Producto". "Consultar un producto" extiende a "Eliminar Producto".			
Use case de generalización: no aplica.			

UC-003

Nombre del Use Case: Generar Pedido			Nº de orden: UC-003
Prioridad	Alta	Media	Baja
Complejidad	Alta	Media	Baja
Actor principal: Empleado de salón		Actor secundario:-	
Tipo de Use Case		Concreto	Abstracto
Objetivo: Generar una orden de compra de producto/s que el cliente solicitó.			
Precondiciones: El empleado a ingresado en el sistema y tiene acceso a la función generar pedido. El cliente debe existir en el sistema. El producto debe existir en el sistema y tener stock.			
Post- condiciones	Éxito: Se crea un nuevo pedido en el sistema.		
	Fracaso: No se crea un nuevo pedido en el sistema.		
Curso Normal		Curso Alternativo	
<p>1. Inicio: El Empleado de salón selecciona la opción para generar un nuevo pedido en el sistema.</p> <p>2. El empleado ingresa la fecha, su legajo e información del cliente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Nombre• Apellido• DNI• Domicilio <p>3. El empleado busca y selecciona los productos que el cliente desea comprar utilizando la funcionalidad de búsqueda de producto.</p> <p>4. Para cada producto seleccionado, el empleado ingresa la cantidad deseada.</p> <p>5. El sistema verifica la disponibilidad de stock para cada producto seleccionado.</p> <p>6. Una vez que toda la información necesaria ha sido ingresada, el empleado confirma la creación del pedido.</p> <p>7. El sistema verifica la validez de la información y crea un registro de pedido.</p> <p>8. El sistema notifica al empleado que el pedido ha sido generado exitosamente y proporciona el número de pedido.</p> <p>9. El sistema decrementa el stock del producto.</p> <p>10. Fin de UC.</p>		<p>5.1: El sistema notifica al empleado que no hay stock suficiente del producto, quien puede decidir modificar la cantidad o cambiar el producto.</p> <p>7.1: Si la información del pedido está incompleta o es incorrecta, el sistema solicita al empleado que complete o corrija la información antes de confirmar el pedido.</p>	
Asociaciones de extensión: no aplica			
Asociaciones de inclusión: Aplica			
Use case donde se incluye: "Generar pedido" incluye a "Consultar producto"			
"Generar pedido" incluye a "Seleccionar Cliente"			

UC-004

Nombre del Use Case: Pago de pedido			Nº de orden: UC-004
Prioridad	Alta	Media	Baja
Complejidad	Alta	Media	Baja
Actor principal: Empleado de caja		Actor secundario:-	
Tipo de Use Case	Concreto	Abstracto	
Objetivo: Realizar el cobro de los productos			
Precondiciones: El empleado a ingresado en el sistema y tiene acceso a la función pago de pedido. El pedido debe haber sido generado y confirmado.			
Post- condiciones	Éxito: El pedido ha sido pagado, y se ha generado un ticket de pago.		
	Fracaso: El pedido no ha sido pagado		
Curso Normal		Curso Alternativo	
<p>1. El Empleado de Caja solicita al cliente el número de pedido que se va a pagar.</p> <p>2. El sistema muestra los detalles del pedido, incluyendo el total a pagar. El Empleado de Caja verifica que el pedido corresponde al cliente y que está listo para ser pagado.</p> <p>3. El cliente indica al Empleado de Caja el único tipo de pago que desea utilizar.</p> <p>4. El Empleado de Caja ingresa los detalles del pago en el sistema, seleccionando el tipo de pago correspondiente.</p> <p>5. El Empleado de Caja confirma la transacción de pago en el sistema.</p> <p>6. El sistema registra el pago y actualiza el estado del pedido a pagado.</p> <p>7. El sistema genera un ticket de pago con los detalles de la transacción.</p> <p>8. El sistema notifica al Empleado de Caja que el proceso de pago ha concluido exitosamente.</p> <p>9. Fin de UC</p>		<p>4.1: El cliente o el Empleado de Caja puede cancelar el proceso de pago antes de su confirmación final.</p> <p>5.1: Si hay un error durante el proceso de pago, el sistema notifica al Empleado de Caja.</p>	
Asociaciones de extensión: no aplica			
Asociaciones de inclusión: Aplica			
Use case donde se incluye: "Pago de pedido" incluye al caso de uso "Imprimir Tickets"			