

**SISTEMA DE VENTA DE VIDEOJUEGOS**

**REQUERIMIENTOS**

**ELABORADO POR:**

**Luis David Alejandro Soto Lara**

**Brayan Antonio Cimentales Vidal**

**Martin Iván García Alonso**

**Antonio Rodríguez Brewster**

**SAN NICOLÁS DE LAS GARZAS, CD. UNIVERSITARIA**

**LUNES 25 DE MAYO DE 2020**

INDICE

[**1.** **INTRODUCCION** 1](#_Toc41765962)

[**1.1.** **Propósito** 1](#_Toc41765963)

[**1.2.** **Ámbito del sistema** 1](#_Toc41765964)

[**1.2.1** **Nombre del proyecto** 1](#_Toc41765965)

[**1.2.2.** **¿Qué hará y que no hará el sistema?** 1](#_Toc41765966)

[**1.2.3.** **Beneficios, objetivos y metas** 2](#_Toc41765967)

[**1.3.** **Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas** 2](#_Toc41765968)

[**1.3.1.** **ERS** 2](#_Toc41765969)

[**1.3.2.** **SDVV** 2](#_Toc41765970)

[**1.3.3.** **BD** 2](#_Toc41765971)

[**1.3.4.** **SO** 2](#_Toc41765972)

[**1.4.** **Referencias** 2](#_Toc41765973)

[**1.4.1.** **Especificación de Requisitos según el estándar de IEEE 830.** 2](#_Toc41765974)

[**1.4.2.** **Guía para la preparación de un documento de requerimientos.** 2](#_Toc41765975)

[**1.5.** **Visión General del Documento** 3](#_Toc41765976)

[**2.** **DESCRIPCIÓN GENERAL** 3](#_Toc41765977)

[**2.2** **Perspectiva del producto** 3](#_Toc41765978)

[**2.3.** **Funciones del producto** 3](#_Toc41765979)

[**2.3.1.** **Agregar nuevos clientes** 3](#_Toc41765980)

[**2.3.2.** **Crear nuevo usuario** 3](#_Toc41765981)

[**2.3.3.** **Agregar producto al stock (inventario)** 4](#_Toc41765982)

[**2.4.** **Características de los usuarios** 4](#_Toc41765983)

[**2.5.** **Restricciones** 4](#_Toc41765984)

[**2.5.1.** **Código RESC01** 4](#_Toc41765985)

[**2.5.2.** **Código RESC02** 4](#_Toc41765986)

[**2.5.3.** **Código RESC03** 5](#_Toc41765987)

[**2.6.** **Suposiciones y dependencias** 5](#_Toc41765988)

[**2.7.** **Requerimientos futuros** 5](#_Toc41765989)

[**3.** **REQUERIMIENTOS ESPECIFICOS** 6](#_Toc41765990)

[**3.3.** **Interfaces externas** 6](#_Toc41765991)

[**3.3.1.** **Interfaz de usuario** 6](#_Toc41765992)

[**3.3.2.** **Interfaz del sistema** 6](#_Toc41765993)

[**3.3.3.** **Comunicación entre interfaces** 6](#_Toc41765994)

[**3.4.1.** **Registro de descripción** 6](#_Toc41765995)

[**3.4.2.** **Visibilidad del inventario** 7](#_Toc41765996)

[**3.4.3.** **Selección de descripciones** 7](#_Toc41765997)

[**3.5.** **Modos** 7](#_Toc41765998)

[**3.5.1.** **Modo Login** 7](#_Toc41765999)

[ **Funciones** 7](#_Toc41766000)

[ **Restricciones** 7](#_Toc41766001)

[**3.5.2.** **Modo Venta** 7](#_Toc41766002)

[ **Funciones** 7](#_Toc41766003)

[**3.5.3.** **Modo Stock (en general)** 7](#_Toc41766004)

[ **Funciones** 7](#_Toc41766005)

[**4.** **Apéndices** 7](#_Toc41766006)

1. **INTRODUCCION**

El objetivo de este documento es dar a conocer los distintos propósitos de nuestro sistema, así como la visión general y el ámbito del sistema.

Durante la redacción de este documento se podrán encontrar distintas secciones las cuales describirán los puntos importantes de nuestro sistema.

* 1. **Propósito**

El documento de requerimientos es la razón de ser de un proyecto realizado. En particular, es el conjunto de necesidades que dan lugar a la iniciación del proyecto y sirven para definir lo que va a hacerse. Se pretende establecer un marco general con los diferentes aspectos que debe cubrir un buen documento de requerimientos y que será el pilar del desarrollo de cualquier sistema o de hardware a realizarse.

* 1. **Ámbito del sistema**
     1. **Nombre del proyecto**

Sistema de venta de videojuegos (SDVV)

* + 1. **¿Qué hará y que no hará el sistema?**

La principal función de este sistema es poder generar ventas, facturas y poder imprimirlas. Así como poder generar reportes de las facturas realizadas durante cierto periodo de tiempo.

Este sistema no disminuirá automáticamente el stock del inventario, sino que tendremos que hacerlo manual mente para evitar errores en el sistema y así llevar un mayor control del stock.

* + 1. **Beneficios, objetivos y metas**

Los proyectos de ingeniería se inician para suplir unas necesidades. Esta es realmente su meta. Las etapas por medio de las cuales se identifican y

satisfacen esas. El proceso de diseño ha evolucionado como resultado del deseo de crear una metodología de diseño que permita hacer un uso eficiente de los recursos humanos.

* 1. **Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**
     1. **ERS**

Especificación de Requisitos Software

* + 1. **SDVV**

Sistema de venta de videojuegos

* + 1. **BD**

Base de datos

* + 1. **SO**

Sistema operativo

* 1. **Referencias**
     1. **Especificación de Requisitos según el estándar de IEEE 830.**

Este documento presenta, en castellano, el formato de ERS según la última versión del estándar IEEE 830.

* + 1. **Guía para la preparación de un documento de requerimientos.**

Este artículo contiene una guía para la preparación de un documento de requerimientos para proyectos de sistemas por computador tanto en lo referente a hardware como en software.

* 1. **Visión General del Documento**

El documento debe ser diseñado pensando en posibles cambios. En la mayoría de los casos no se logra hacer una buena definición del proyecto.

Los requerimientos deben ser funcionales, es decir deben especificar el comportamiento terminal del sistema en vez de ocuparse del trabajo interno de éste. Esto no implica, sin embargo, que no se pueda especificar una tecnología o metodología en particular, pero el detalle de implementación debe dejarse para las etapas posteriores en el diseño.

1. **DESCRIPCIÓN GENERAL**
   1. **Perspectiva del producto**

El sistema de venta de videojuegos se llevará a cabo mediante una base de datos en Access en la cual se recogerán los datos y se guardarán, desde los datos nuevos de un cliente hasta los nuevos productos que lleguen a nuestra tienda de videojuegos para poder venderlos. La interfaz del sistema es amigable con el usuario, nada complicada de usar.

* 1. **Funciones del producto**

El sistema tendrá funciones tales como agregar nuevos clientes, crear nuevos usuarios en el sistema y agregar productos al stock (inventario)

* + 1. **Agregar nuevos clientes**

Estará relacionado con la creación de un nuevo cliente en la base de datos, en donde se pedirá el nombre del cliente, dirección y teléfono (datos necesarios).

* + 1. **Crear nuevo usuario**

Tendrá relación con los nuevos vendedores que ingresen al negocio.

* + 1. **Agregar producto al stock (inventario)**

Se relacionará con todos los datos, para hacer informes acerca del control de productos en el sistema de venta de videojuegos.

* 1. **Características de los usuarios**

Es recomendable que los usuarios que vaya a usar el sistema sepa lo básicos en el uso de computadoras, y por supuesto, que estén familiarizados con los procesos que se llevan a cabo una venta, desde el generar la venta hasta la facturación.

* 1. **Restricciones**

El sistema SDVV dependerá del recurso humano ya que será alimentado de información por parte del personal, y puede darse el caso de que la tienda de videojuegos invierta en tecnología y el sistema de información tenga que adaptarse a esos cambios para su normal funcionamiento, lo que provoca que tenemos que dejar la posibilidad del que sistema tenga que adaptarse a posibles cambios en un futuro.

Las restricciones principales de nuestro sistema son las que a continuación se muestran:

* + 1. **Código RESC01**

Una vez insertado un producto en la base de datos, no se puede volver a introducir ya que estaría duplicado.

* + 1. **Código RESC02**

El precio de venta de cada producto debe ser mayor o igual que el precio de compra ya que si no habría pérdidas para la tienda.

* + 1. **Código RESC03**

Los productos están almacenados en la base de datos a su nombre, existencia y precio.

Este sistema no tendrá conexión con otros sistemas. Los requerimientos del sistema a nivel del sistema será que la tienda de videojuegos debe de contar con un equipo de cómputo y una impresora, para su que el sistema funcione.

* 1. **Suposiciones y dependencias**

Los requisitos descritos en este documento pueden cambiar, pues los procesos son dinámicos y por lo tanto cambia los requisitos del sistema, para lo cual es necesario que las fases de análisis y diseño estén bien documentadas y además definir una fase y metodología de mantenimiento del sistema.

El sistema de información “SDVV” funciona independientemente, sin necesidades de comunicarse con otros sistemas externos, por lo que no hay dependencias respecto de otros sistemas.

* 1. **Requerimientos futuros**

El sistema deberá de adaptarse a cambios futuros, ya que si la tienda decide invertir en tecnología este tendrá que aplicarse a estos cambios, los cuales serán para mejorar la estructura del sistema.

Además, debemos de dejar una interfaz para que el sistema pueda trabajar con otros sistemas, y de esta forma los usuarios se puedan comunicar, estableciendo una conexión directa entre los departamentos de la tienda de videojuegos.

Otros requisitos o cambios se los va a ir implementando de acuerdo a las necesidades que se le presenten a la tienda en el futuro, por lo que debemos de dejar la posibilidad de que el sistema se pueda adaptar a los cambios en el futuro.

1. **REQUERIMIENTOS ESPECIFICOS**

A continuación, se presentan todos los requisitos que deberán ser realizados por el sistema. Todos los requisitos aquí expuestos son importantes y han sido descritos teniendo en cuenta el criterio de los usuarios.

* 1. **Interfaces externas**
     1. **Interfaz de usuario**

La interfaz será fácil de manejar, presentando un aspecto sencillo y amigable con el usuario.

* + 1. **Interfaz del sistema**

La interfaz software será la proporcionada por el SO que utilicemos, en éste caso NetBeans 8.2, es decir, la aplicación se utilizará en el entorno de ventanas proporcionado por éste SO.

* + 1. **Comunicación entre interfaces**

La interfaz de usuario será una ventana dentro de la interfaz del SO (Interfaz del sistema), y no necesitarán comunicarse entre ellas salvo para poder ejecutarse la aplicación.

* 1. **Requerimientos funcionales**
     1. **Registro de descripción**

Los empleados de la tienda de videojuegos podrán registrar productos y guardarlos mediante el sistema en cuestión.

* + 1. **Visibilidad del inventario**

Los empleados de la tienda de videojuegos podrán ver las descripciones con las que dispone determinado producto para poder realizar la operación correspondiente de acuerdo a ello.

* + 1. **Selección de descripciones**

Se podrá especificar la cantidad y precio de los productos almacenados en la base de datos mediante consultas.

* 1. **Modos**
     1. **Modo Login**
* **Funciones**

Interfaz amigable con el usuario con solo dos campos a llenar.

* **Restricciones**

Solo accede el usuario que tenga un usuario y contraseña creada.

* + 1. **Modo Venta**
* **Funciones**

Calcula el pecio total a pagar por el cliente con solo un botón.

* + 1. **Modo Stock (en general)**
* **Funciones**

Soporta números grandes por si nos llega mucho producto.

1. **Apéndices**

<https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1904/course/section/2188/Curso-Fortran-7.pdf>

<http://cic.puj.edu.co/wiki/lib/exe/fetch.php?media=materias:restricciones:parte01.pdf>