

PROYECTO DE SOFTWARE
INGENIERÍA DE SOFTWARE
CUARTO SEMESTRE

Actividad 1 - Creación del documento inicial del proyecto.

Presentado a la: Señor
JOHAN MANUEL GORDILLO MESA

Estudiante:
GERMAN YOHANE JEREZ SIERRA

Corporación universitaria IBEROAMERICANA

Tumaco - Nariño

Septiembre 2022

Tabla de Contenido

Introducción 2

Descripción del proyecto 3

Alcance y objetivos 4

Estructura de desglose 6

Conclusiones 7

Introducción

A través de la siguiente actividad, utilizando se efectuará de forma practica la estructuración de un proyecto de software, iniciando con la descripción del proyecto, donde esta a groso modo cual va a ser los requisitos de la ampliación, posteriormente se ira profundizando con los objetivos y el alcance esperado del proyecto.

Descripción del proyecto

Desarrollar una aplicación web para la gestión de los préstamos de una tienda de alquiler de películas. La información que se necesita guardar de las películas existentes es la siguiente: id, título, género, autor, copias disponibles y si es novedad o no. También es necesario guardar los datos de los usuarios de la tienda de alquiler: nombre de usuario, clave, nombre, apellidos, correo electrónico, saldo y si son clientes premium. El funcionamiento de la aplicación es el siguiente. Al iniciar, se abrirá una pantalla de login, en la que el usuario tendrá que logarse a partir del nombre de usuario y la clave. Si el usuario no está registrado, podrá darse de alta en el sistema en una pantalla específica para ello.

Tras el login, aparecerá la pantalla principal de la aplicación, donde se mostrará el listado con todas las películas disponibles y los controles necesarios para realizar la reserva. Hay que tener en cuenta que el precio del préstamo de una película es 10.000 pesos colombianos, salvo que la película sea de estreno, en cuyo caso el precio es 20.000 pesos colombianos, Si el usuario es premium, tendrá un 10% de descuento en la reserva de cualquier película. En el listado sólo deben aparecer las películas que tengan copias disponibles. Debe ser posible ordenar las películas disponibles por género. En caso de que el usuario no disponga de saldo para realizar la reserva, se debe mostrar un mensaje de error. Desde la pantalla principal, podremos acceder al panel de control del usuario, en el que se visualizará un listado con todas las reservas realizadas por el mismo además del saldo disponible. En el listado de reservas debe figurar la siguiente información: título

de la película, género, si es novedad o no y la fecha de la reserva. Aparecerá un botón para devolver la película prestada.

En esa pantalla existirá además un formulario en el que podremos actualizar cualquiera de los campos del usuario (excepto el nombre de usuario). También existirá un botón para dar de baja el usuario. Al hacer clic en dicho botón y tras aceptar una ventana de confirmación de la operación, se eliminará toda la información del usuario y automáticamente volveremos a la pantalla de login.

}

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación web para la gestión de los préstamos de una tienda de alquiler de películas.

ALCANCE

La ampliación web tendrá la capacidad de guardar la siguiente información en una base de datos:

- De las películas: id, título, género, autor, copias disponibles y si es novedad o no
- De los usuarios: nombre de usuario, clave, nombre, apellidos, correo electrónico, saldo y si son clientes premium.

Registro

Creación del registro de los usuarios que van a realizar uso de la aplicación, el registro tendrá que inscribirse aquellas personas que quieran acceder al servicio siendo una condición necesaria para poder alquilar las películas.

PLAZO DEL PROYECTO

El proyecto se llevará a cabo en un plazo de 15 semanas.

RESTRICCIONES DEL PROYECTO

- Tiempo de duración del proyecto que no sea superior a 15 semanas.
- Deficiencia en la conectividad ya que en Tumaco suele tener mala cobertura de internet.

Perfiles en la aplicación

Existirán 2 perfiles para el uso de la aplicación:

- Clientes básicos
- Clientes premium

ESTRUCTURA DE DESGLOSE



Conclusiones

En la presenta actividad se evidencio la importancia de dividir un proyecto en las diferentes etapas con el fin de ir identificando cada una de ellas, con el fin de mantener una dirección precisa del proyecto y no repetir pasos o caer en ambigüedades.