| ***Ciclos de Vida*** |
| --- |

| **Requisitos** |
| --- |
| Un cuerpo Directivo, elegido por los cooperativistas anualmente, que podrá  consultar el avance de los pedidos y la producción por huerta y total. Podrá solicitar  datos estadísticos, ingreso de metas a obtener, autorizar altas y bajas de he.  Personal de Administración, que llevará el control de pedidos, clientes (ABM),  ingresos de he y bajas (previa autorización del cuerpo Directivo)  Las he, que podrán visualizar todo lo relativo a su proceso productivo:  Estado de los diferentes cultivos  Carga de cultivos y asociaciones  Producción por cultivo  Repartidor, visualizará los pedidos a ser entregados, registrará el nombre de  quien recibe el pedido y cambiará al estado de Entregado al mismo.  Cliente, podrá registrarse al sistema, (previa autorización), para poder realizar  pedidos de productos. Cuando un cliente es autorizado (o no) recibirá por email  una notificación donde se debe especificar si está en condiciones para ingresar al  sistema o no.  Informático, este usuario se ocupará del mantenimiento del sistema, el ABM del  cuerpo Directivo y del Personal de Administración.  Se espera que el sistema sea capaz de responder mínimamente a las siguientes preguntas:  Historial de producción de una he. Historial de producción total. Nómina de funcionarios y he. Cantidad de cultivo en cada estado.Cantidad solicitada por cliente Empresa y su historial.Cantidad por estado en el proceso del reparto. Cantidad de cada cultivo discriminando por origen…  El sistema permitirá llevar el control del estado de cada cultivo de una he, y sugerir el cambio de estado en función del tiempo transcurrido desde que ingresó al estado actual en el cual se encontrará.  Las he se dividirán en pequeñas y medianas, y en función de dicha división se parametrizará el porcentaje de utilidades de la cooperativa que le corresponda. Excede al alcance de este proyecto, el control de costos, ventas y ganancias.  Los clientes web, podrán hacer sus pedidos mediante un formulario de solicitud, si  previamente completó el formulario de Registro para Personas desde la web principal de la empresa, el cual será autorizado por personal de Administración. Los datos relevantes que se debe pedir son: documento de identidad (clave  primaria), contraseña, nombre completo, email, dirección completa (calle, número, esquina, barrio) y celular.  Los clientes recibirán por email una notificación donde se debe especificar si está en  condiciones para ingresar al sistema o no.  Cliente EMPRESA  La Administración de la Cooperativa, ingresará las solicitudes realizadas por los  Supermercados, las cuales se podrán efectuar mediante un formulario de solicitud, previo  completado del Registro para Empresas desde la web principal de la empresa, que también  deberá ser aprobado por personal de Administración.  Cliente COMÚN  Es aquel que compra directamente en la Feria, ingresando solamente su Nombre, Producto,  Cantidad, e Importe, el vendedor que lo atendió. |

| **Diseño** |
| --- |
| * Pantalla de carga (opcional) * Login (opciones: cliente web, cliente empresa, ¿cliente huerta?) * **Pantalla Inicio** (menú, logo + slogan, ofertas, métodos de pago, de envio, sponsors, pie de página etc) * Pantalla Catálogo ( lista de productos, todos los productos, o por huerta (opcional)) * Pantalla de Contacto (ig, twitter, diseñadores, etc) * Pantalla de info de cooperativas (cuales son y demás) * Pantalla de carrito de compras (puede ser pop-up) * Usuario (web/empresa/huerta)   + Pantalla de carrito quitar productos, elegir cantidad, comentarios al pedido, confirmar, vaciar carrito)   + Pantalla de historial de pedidos de cada usuario   + Pantalla compra:     - rellenar info (automático con los datos de usuario)     - envío (solo confirmacion, elección de dirección)     - pago (método, paypal, tarjetas, etc)   + Pantalla de mi perfil (ajustes de cuenta)     - Modificar: nombre, contraseña,mail,telefono, modificar o agregar dirección (2 direcciones max),etc   + Pantalla de compra(pagar)   + Pantalla de info de cultivos (huertas) (mini menu)     - Elegir cultivos     - Agregar cultivos con asociaciones     - Estado de los cultivos * Pantalla de ingreso de datos de ventas en el almacén (feriantes) * Pantalla de repartidor:   + Pedidos en estado de armado (con su info correspondiente: dirección final, nombre del cliente, productos, fecha de armado, rango de hora establecida a entregar) * Pantalla administración (mini menu):   + Pantalla con la info de todos los pedidos (entregados)   + Pantalla con todos los clientes (ABM)   + Logeos de huertas y eliminación de huertas * Pantalla de cuerpo directivo (mini menu):   + Pantalla de todos los pedidos   + Cultivos que tiene cada huerta (usuario huerta)   + Pantalla con (información) de: clientes registrados, huertas registradas, repartidores, cultivos de huertas, ingreso de metas, dinero recaudado(total y por huerta)   + Pantalla para aceptar o declinar nuevas peticiones de usuario huertas |

| **Implementación** |
| --- |
| Se trata de elegir las herramientas adecuadas, un entorno de desarrollo que haga más sencillo el trabajo y el lenguaje de programación óptimo.  Esta decisión va a depender del diseño y el entorno elegido.  Es importante tener en cuenta la adquisición de productos necesarios para que el software funcione.  En este proyecto los entornos de desarrollo serán principalmente Drive y Visual Studio.  Los lenguajes de programación por los que hemos optado son, html css y js para el front end, básicamente con el lenguaje de HTML crearemos la estructura principal del sitio web, también usaremos PHP para una mejor compatibilidad con la base de datos, con CSS le daremos el estilo a la web, basándonos en las preferencias del cliente y con JS le daremos funcionalidades al usuario, las cuales ya fueron pautadas. PHP para el back end, SQL para el manejo y control de datos. |

| **Verificación** |
| --- |
| Conseguiremos detectar los fallos que se hayan cometido en etapas anteriores, para que no repercuta en el usuario final.  Esta fase del ciclo de vida del software hay que repetirla tantas veces como sea necesaria, ya que la calidad y estabilidad final del software dependerá de esta fase. |

| **Mantenimiento** |
| --- |
| Este es un momento crucial dentro del ciclo de vida de un software.  Dentro del mantenimiento se pueden distinguir tres puntos importantes:   * Correctivo: Eliminar defectos que se van detectando. * Adaptativo: Adaptarlo a nuevas necesidades. * Perfectivo: Añadir nuevas funcionalidades. |