
Procesos de la Ingeniería Software

Práctica 7

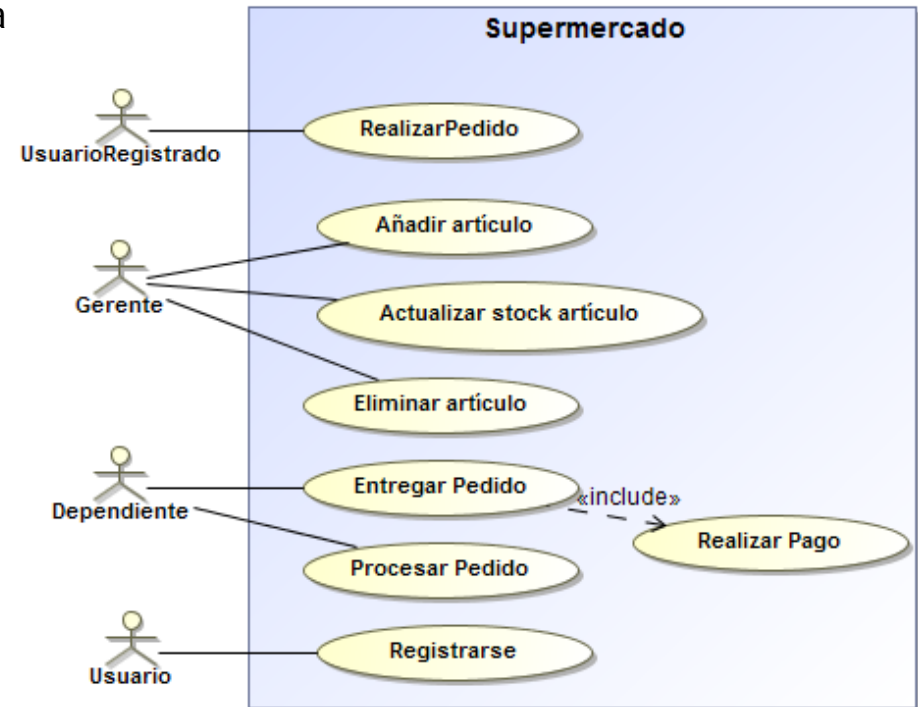
Supermercado Online

Universidad de Cantabria – Facultad de Ciencias

Patricia López Martínez

Requisitos de la aplicación Supermercado Online

- ❑ Se quiere desarrollar una aplicación para la realización de compras en un pequeño supermercado de barrio, que ha decidido facilitar la realización de pedidos a sus clientes
- ❑ El objetivo de la aplicación es que los usuarios puedan realizar sus pedidos a través de la web
 - En la realización del pedido deberá indicarse una hora de recogida, siendo los propios usuarios los encargados de recogerlo, procediendo además a su abono
- ❑ La funcionalidad principal de la aplicación consistirá en:
 - Gestionar la realización y entrega de pedidos de los clientes
 - Gestionar el inventario de los artículos disponibles
- ❑ La aplicación contará con dos interfaces:
 - Interfaz web para la realización de pedidos por parte de los usuarios
 - Aplicación de escritorio para la gestión de pedidos y artículos por parte de los dependientes y gerentes



Casos de uso – Usuarios

❑ Registrarse

1. El usuario pulsa “Registro”
2. El sistema pide datos al usuario: nombre, dni y dirección
3. El usuario introduce los datos
4. El sistema almacena el nuevo usuario
 - 4a. Si ya existe un usuario con el mismo dni se notifica el error y no se añade el usuario

❑ Realizar Pedido

1. El usuario introduce su dni
2. El sistema comprueba que el dni pertenece a uno de los clientes registrados
 - 2a Si no existe un usuario con ese dni se notifica el error
3. El sistema muestra la lista de artículos disponibles junto con su precio por unidad
4. Por cada artículo que desee comprar:
 - 4.1 El usuario selecciona el artículo
 - 4.2 El sistema pide el número de unidades deseadas
 - 4.3 El usuario introduce el número de unidades deseadas
 - 4.4 El sistema comprueba el stock del artículo
 - 4.4a Si existe stock suficiente, el sistema añade el artículo al pedido, actualiza el stock del artículo y muestra el estado actual del pedido al usuario
 - 4.4b Si no existe stock suficiente, se le indica al usuario y no se añade el artículo al pedido
5. El usuario indica la hora de recogida y pulsa la opción “Confirmar Pedido”.
6. El sistema almacena el pedido, asignándole un identificador único, que se muestra al usuario.

Casos de uso – Gerente

❑ Añadir Artículo

1. El gerente pulsa “Nuevo Artículo”
2. El sistema pide los datos del artículo: Nombre, precio y stock
3. El gerente introduce los datos
4. El sistema almacena el nuevo artículo
 - 4a. Si ya existe en un artículo con el mismo nombre se notifica el error y no se añade

❑ Eliminar Artículo

1. El gerente pulsa “Eliminar Artículo”
2. El sistema muestra la lista de todos los artículos disponibles
3. El gerente selecciona el artículo
4. El sistema elimina el artículo

❑ Actualizar Stock Artículo

1. El gerente pulsa “Actualizar Stock Artículo”
2. El gerente muestra la lista de todos los artículos disponibles
3. El dueño selecciona el artículo
4. El sistema pide el número de unidades a añadir al stock
3. El gerente introduce las unidades
4. El sistema actualiza el stock del artículo

Casos de uso – Dependiente

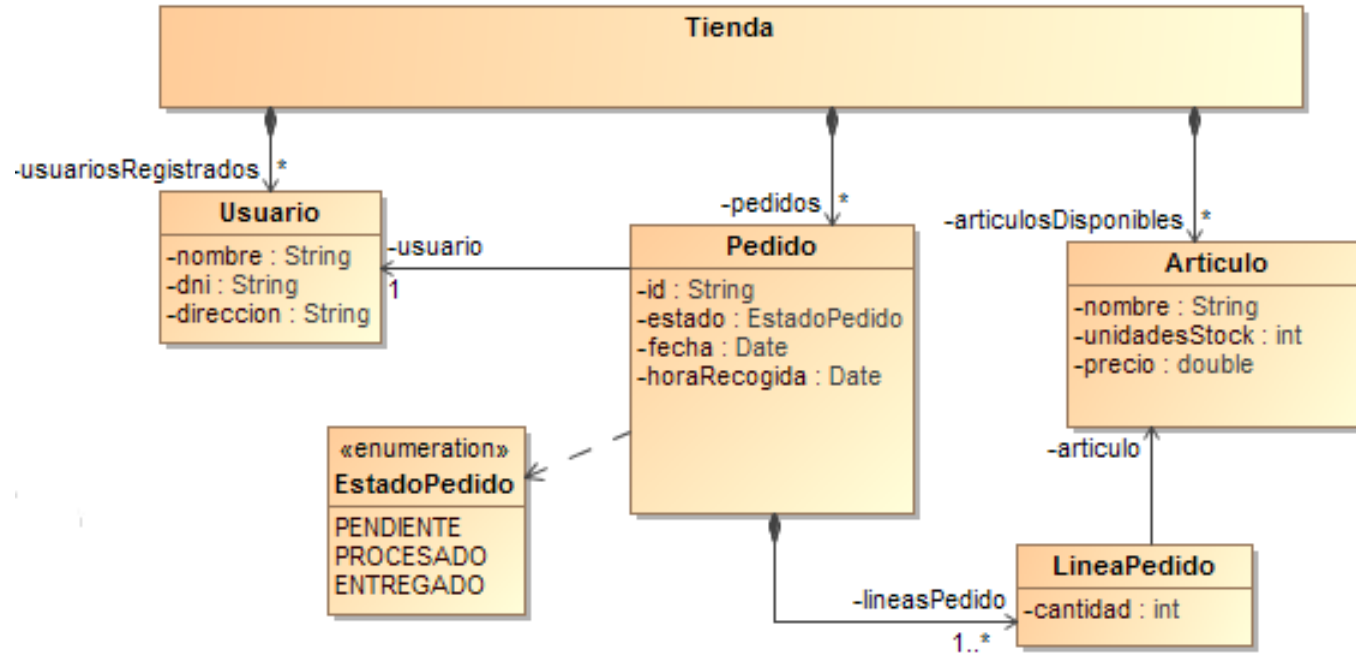
❑ Procesar pedido

1. El dependiente pulsa la opción “Procesar Pedido”
2. El sistema imprime los datos del primer pedido pendiente para que el dependiente se encargue de prepararlo así como una etiqueta identificativa con el id del pedido y el nombre del usuario.
3. El sistema marca el pedido como procesado
3. El dependiente prepara el pedido y lo deja en la zona de entrega con su correspondiente pegatina.

❑ Entregar pedido

1. El dependiente pulsa “Entregar pedido”
2. El dependiente introduce el identificador del pedido
3. El sistema muestra el precio del pedido
4. Include (Realizar Pago)
5. El sistema marca el pedido como entregado

* El caso de uso Realizar Pago no se detalla pues no se va a implementar



Vista Usuario (web) - Mockups

Pantalla de inicio

MiTienda

← → http://ctrpc29:8080/MiTiendaWeb/

Datos Cliente

Nombre Cliente:

Pantalla de artículos

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herrami

MiTienda

← → http://ctrpc29:8080/MiTiendaWeb/iniciaComp

Articulos

Nombre	Precio	
Patatas (1kg)	2.0	Añadir al carro
Aceite (1 litro)	1.0	Añadir al carro
Merluza	4.0	Añadir al carro
Pizza	2.0	Añadir al carro

[Ver carrito](#)

Pantalla artículo seleccionado

MiTienda

← → http://ctrpc29:8080/MiTiendaWeb

CarritoCompra

Articulo: Patatas (1kg)

Unidades:

[Añadir](#)

[Volver a lista productos](#)

MiTienda

← → http://ctrpc29:8080/MiTiendaWeb

CarritoCompra

Nombre	Precio
Patatas (1kg)	3

Precio: 6.0

Pantalla Carrito

Requisitos de despliegue

- ❑ Se desea desplegar la aplicación final en siete módulos Java EE:
 - Un módulo SupermercadoBusiness.jar, que agrupe todos los componentes EJB de la capa de negocio
 - Un módulo SupermercadoDAO.jar, que agrupe todos los componentes de la capa de acceso a datos o persistencia
 - Un módulo SupermercadoWeb.war, que agrupe todos los componentes de la capa web
 - Un módulo SupermercadoClient.jar, que agrupe todas los componentes cliente de tipo Swing

