

|  |
| --- |
|  |
|  |

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Ciencia de la Computación

Ingeniería en tecnologías de la información

Ingeniería de Software II

Planificación del proyecto

Golden Mart  
2do Sprint  
  
Integrantes:

Javier Aguilar Macias



INDICE

[**PLANEACION** 2](#_Toc163199459)

[**ROLES** 2](#_Toc163199460)

[**Modelado** 3](#_Toc163199461)

[**INTERFACES preeliminares en BALSAMIQ** 9](#_Toc163199462)

[**INTERFACES FINALES EN JAVA SWING** 11](#_Toc163199463)

[**INFORMES JIRA** 14](#_Toc163199464)

[**Pruebas** 15](#_Toc163199465)

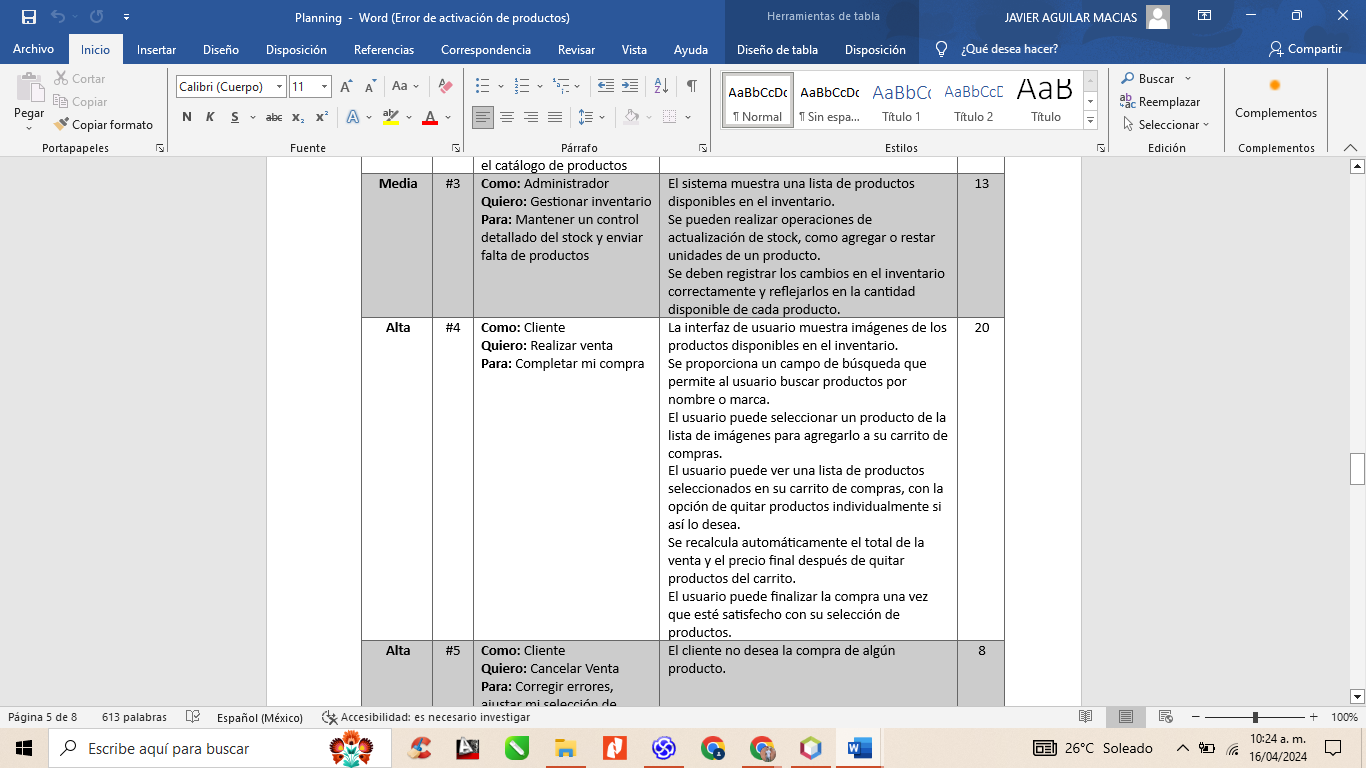
# **PLANEACION**

Golden Mart es una aplicación para gestionar una tienda de abarrotes. Permite realizar ventas, registrar nuevos productos, mantener un control de inventario y generar tickets para cada venta realizada. Los usuarios pueden agregar productos al carrito de compras, ver el total de la venta, realizar el pago y generar un recibo de compra. Además, el sistema permite a los administradores gestionar el inventario y visualizar reportes de ventas.

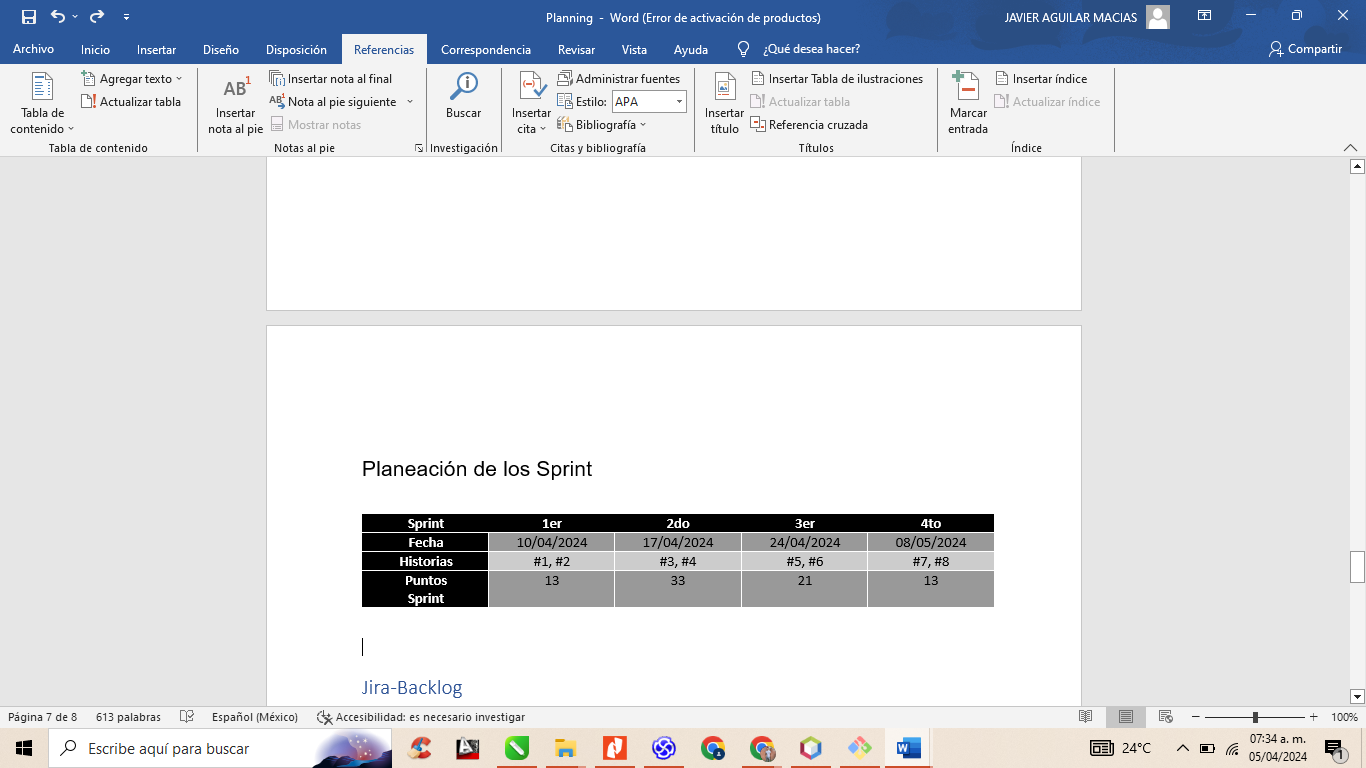
# **ROLES**

|  |  |
| --- | --- |
| **Rol** | **Miembro** |
| **Scrum Master** | **Javier Aguilar Macias** |
| **Product Owner** | **Javier Aguilar Macias** |
| **Equipo de desarrollo** | **Javier Aguilar Macias** |

HISTORIAS DE USUARIO DESARROLLADAS



PLANEACION DE LOS SPRINT



# **Modelado**

DIAGRAMA DE CLASES PARTICIPANTES #HU3

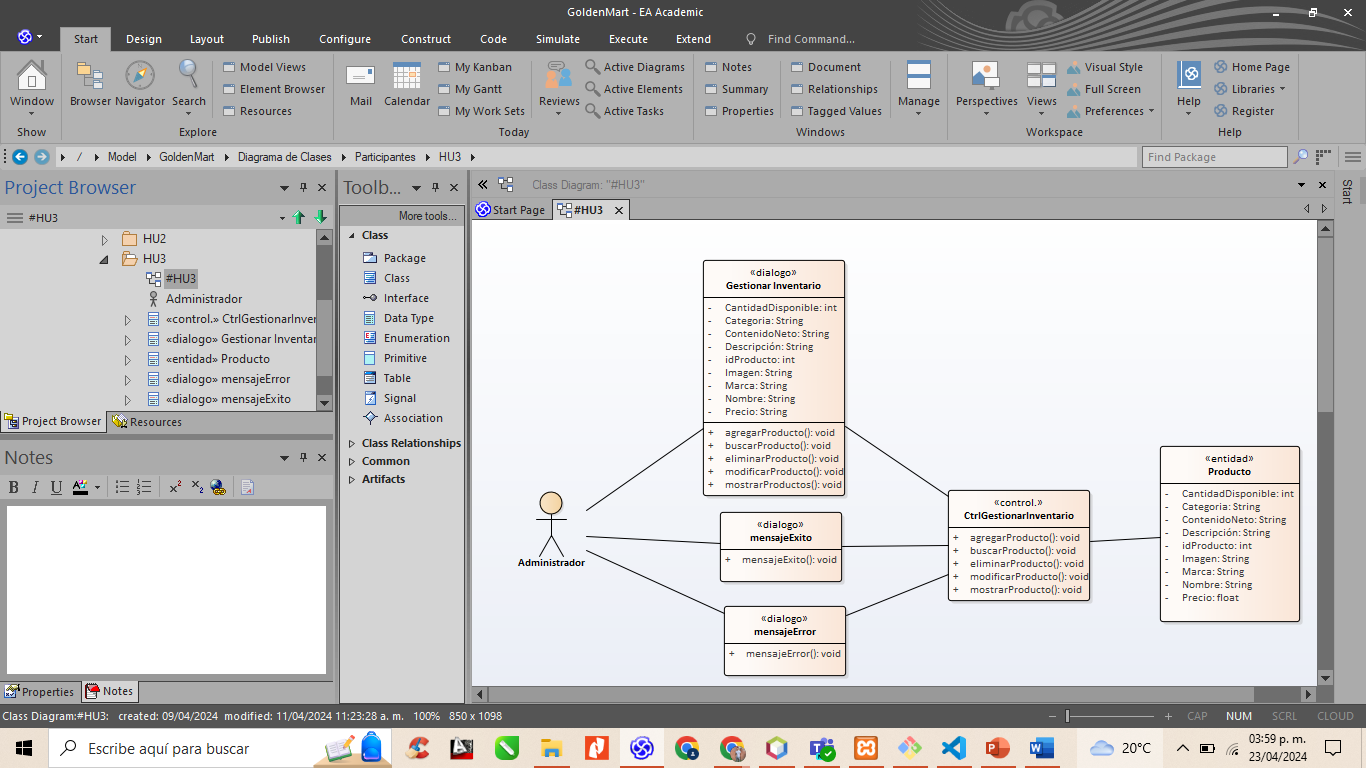


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE ANALISIS #HU3.1 MODICAR PRODUCTO

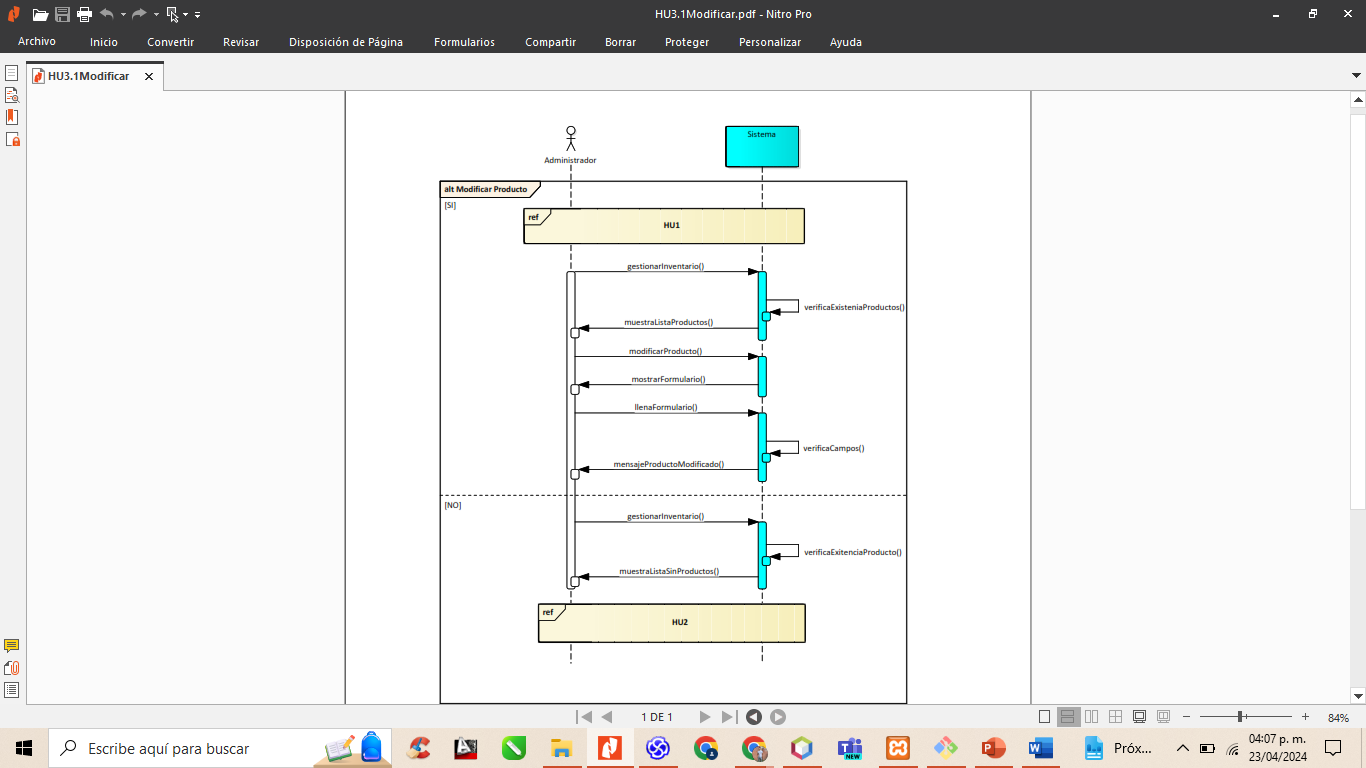


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE DISEÑO #HU3.1 MODICAR PRODUCTO

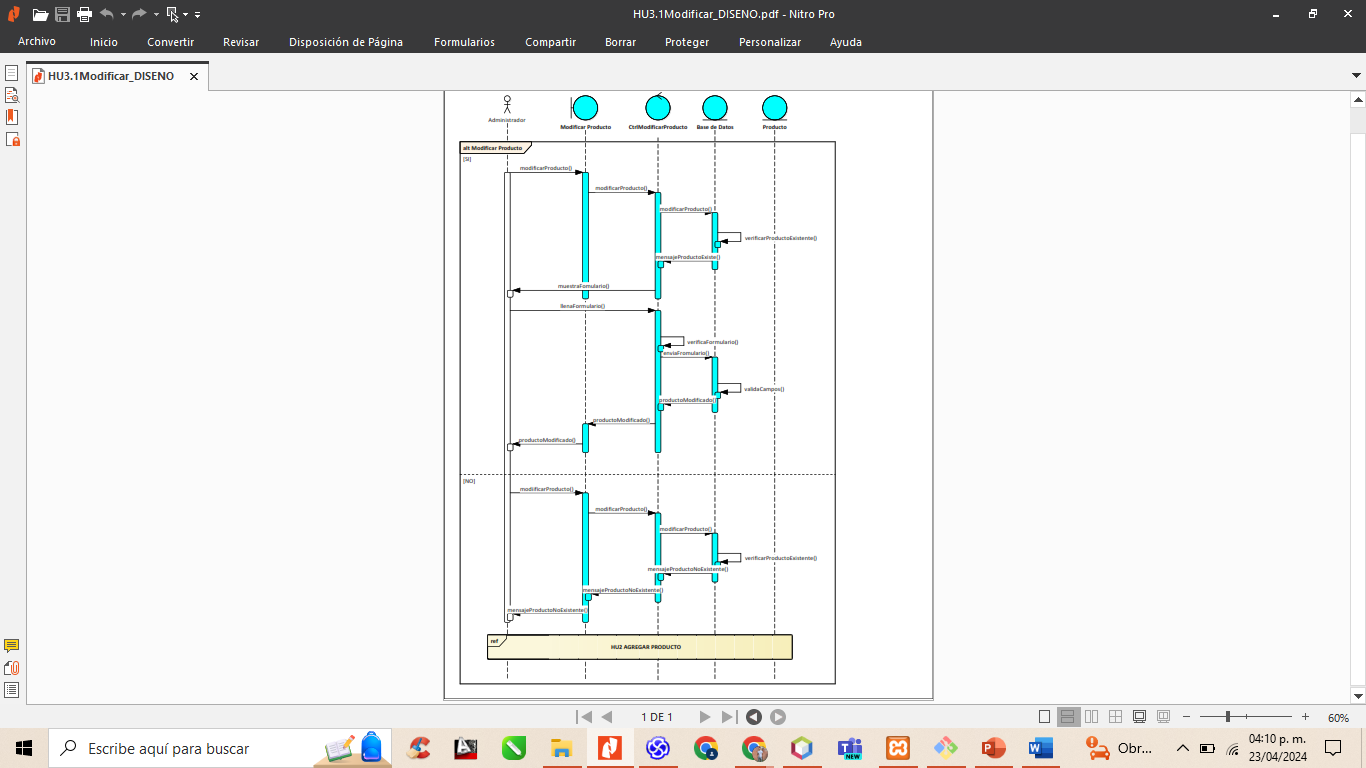


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE ANALISIS #HU3.2 ELIMINAR PRODUCTO

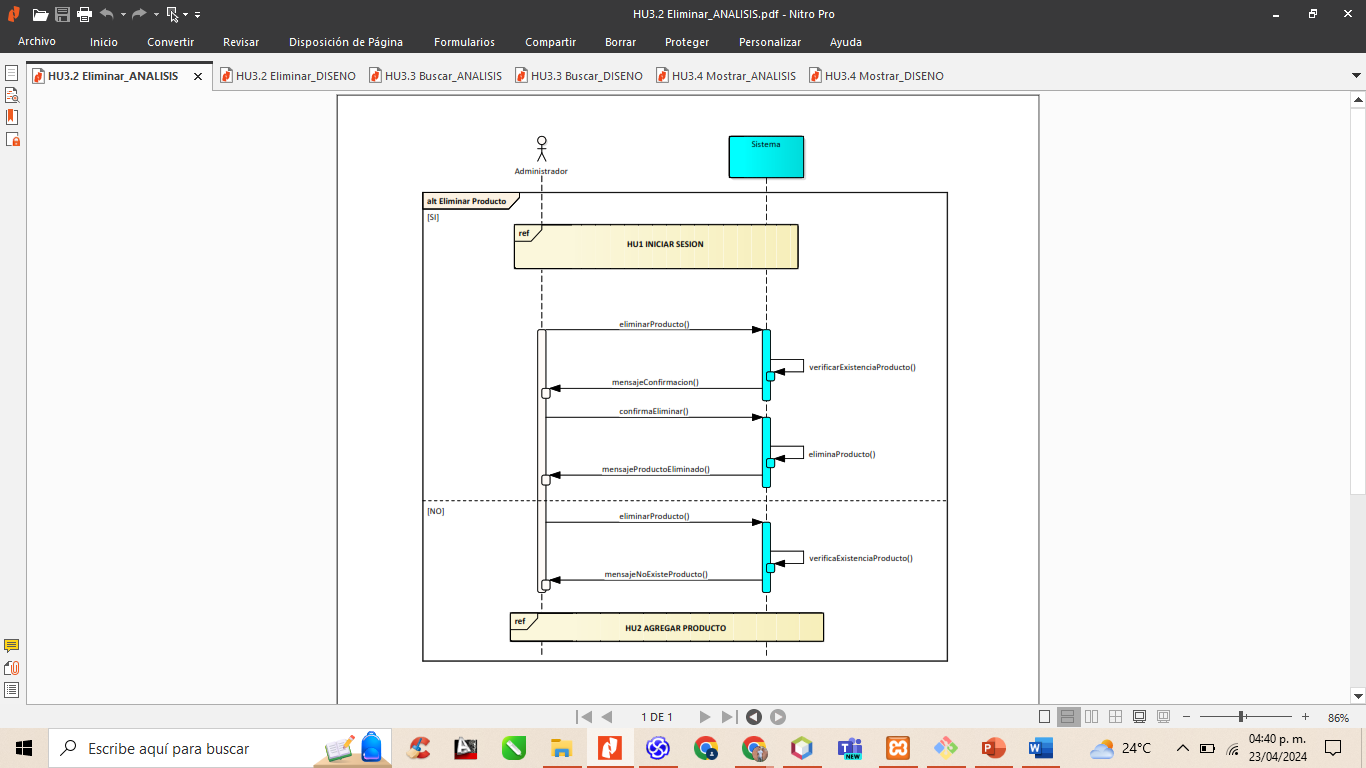


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE DISEÑO #HU3.2 ELIMINAR PRODUCTO

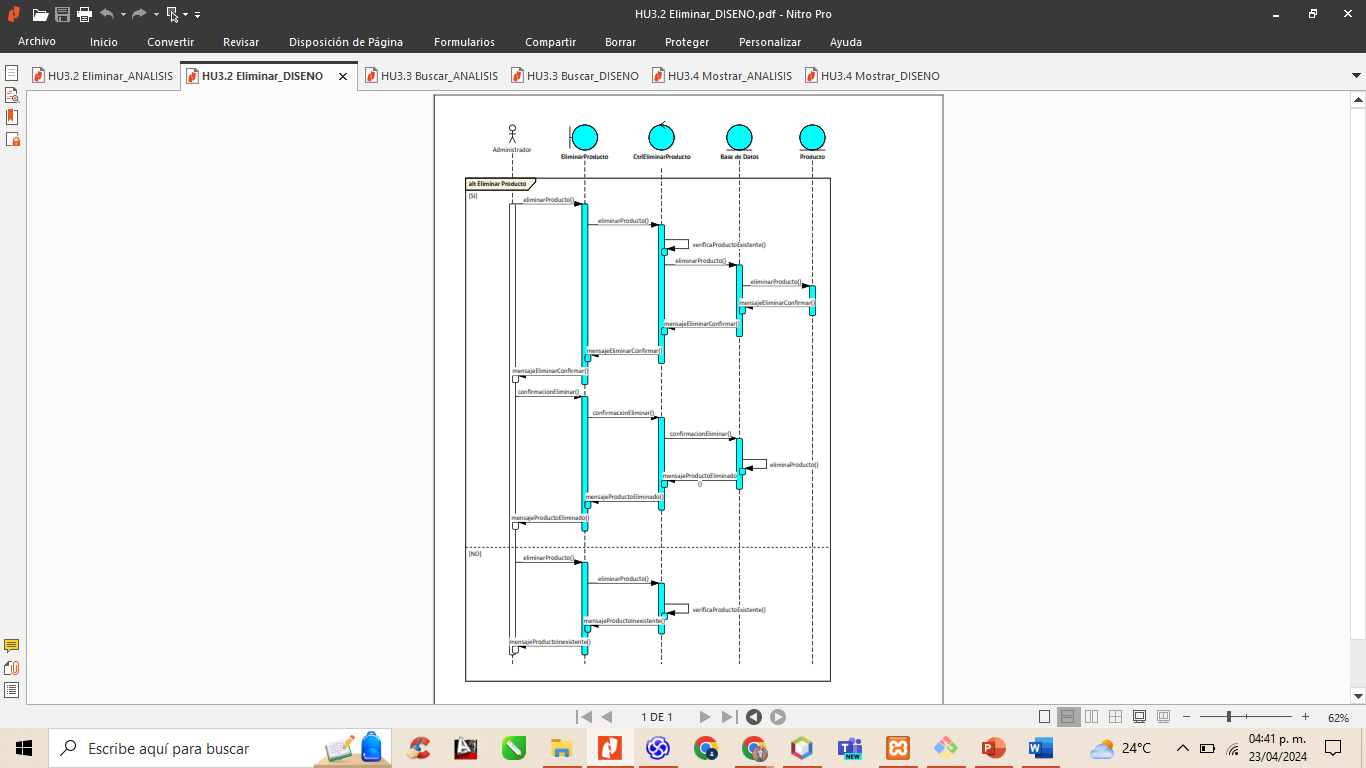


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE ANALISIS #HU3.3 BUSCAR PRODUCTO

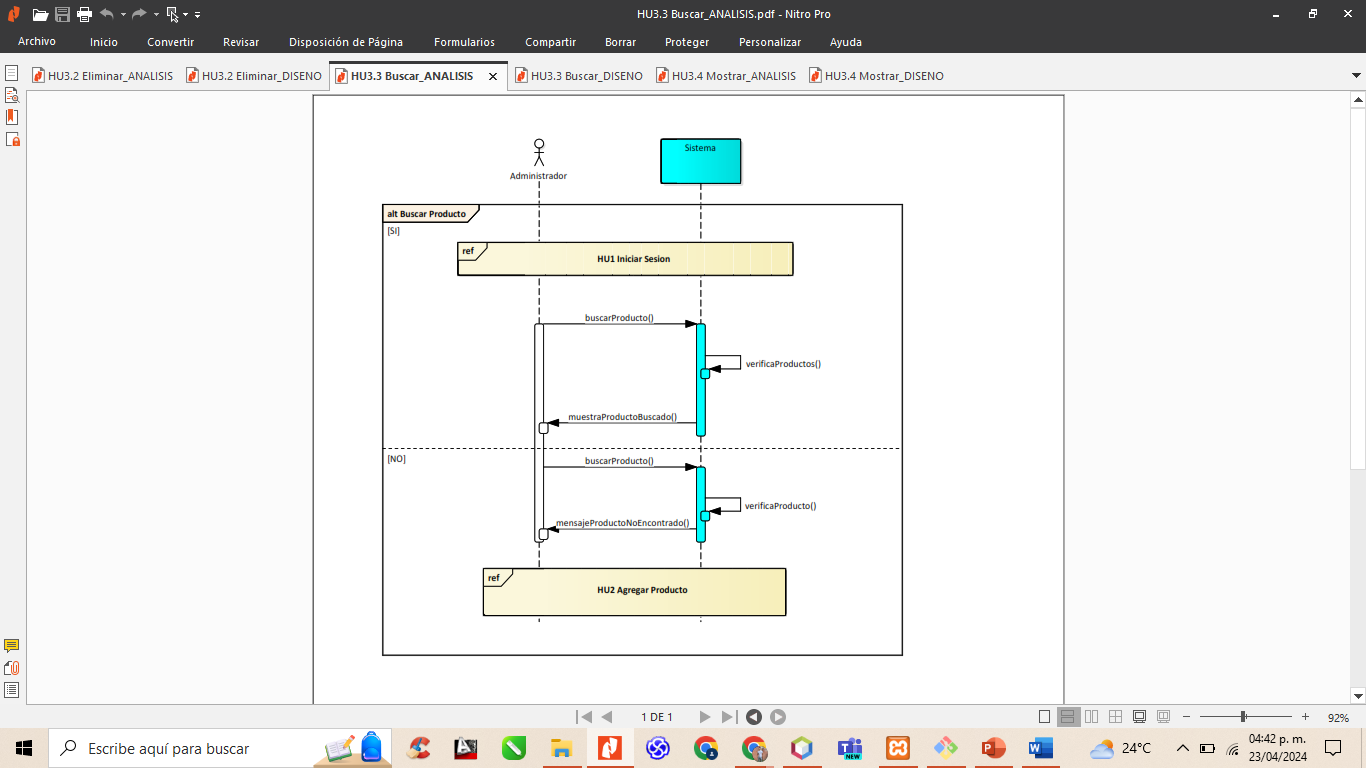


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE DISEÑO #HU3.3 BUSCAR PRODUCTO



DIAGRAMA DE SECUENCIA DE ANALISIS #HU3.4 MOSTRAR PRODUCTO

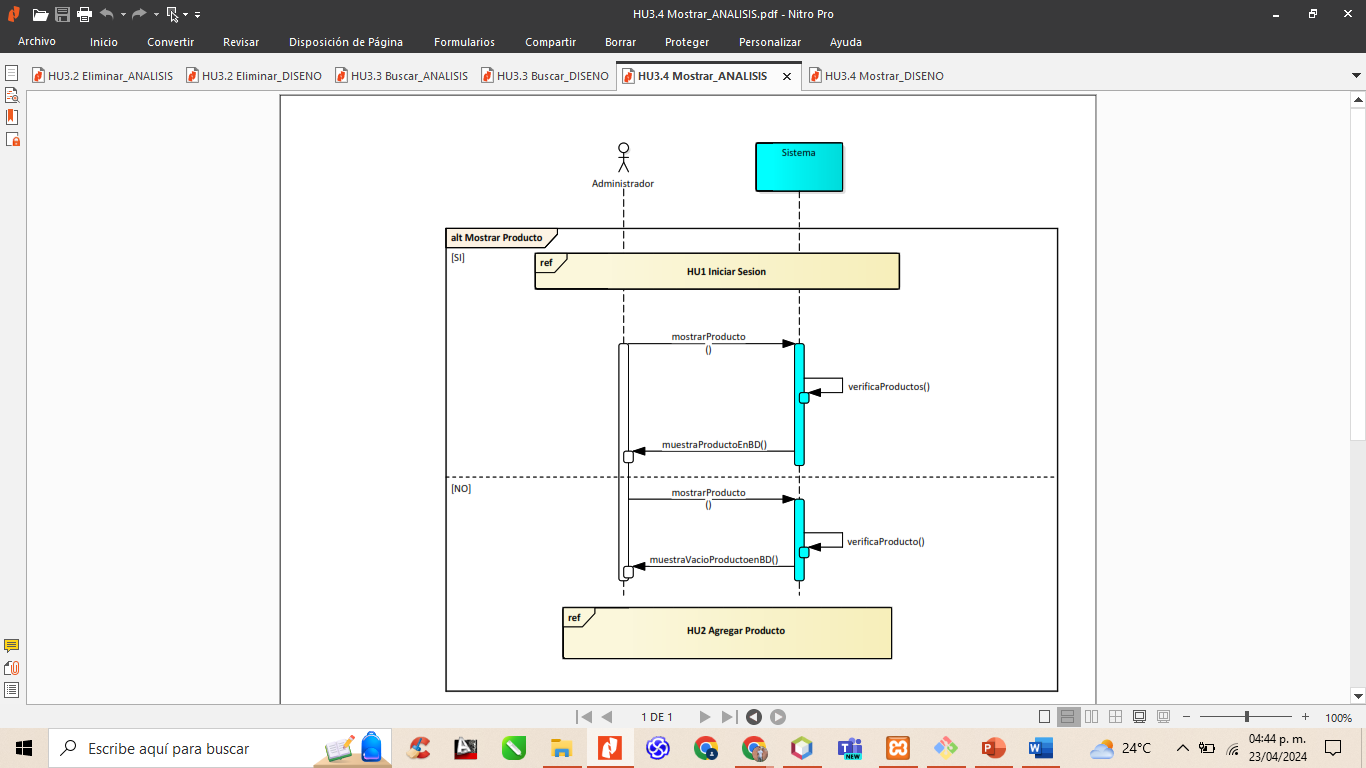


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE DISEÑO #HU3.4 MOSTRAR PRODUCTO



DIAGRAMA DE CLASES PARTICIPANTES #HU4

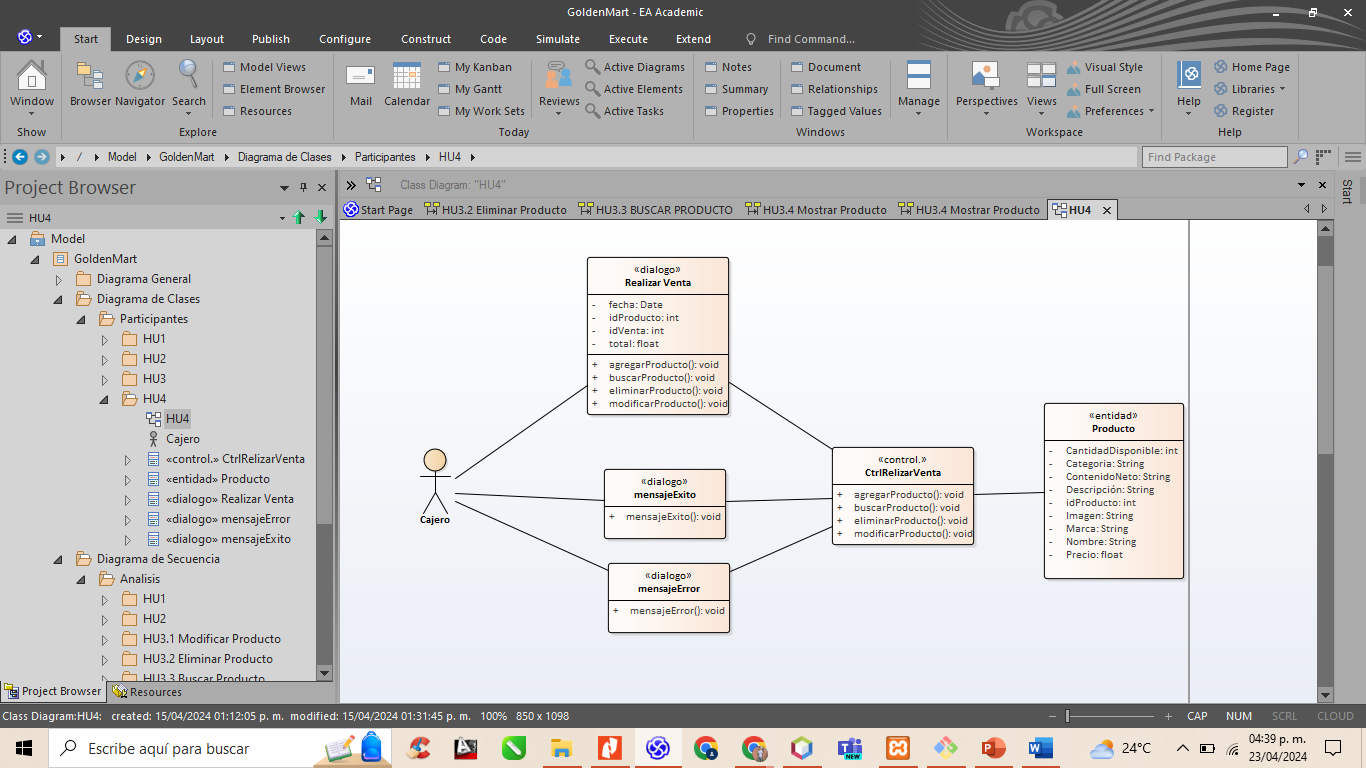


DIAGRAMA DE SECUENCIA DE ANALISIS #HU4

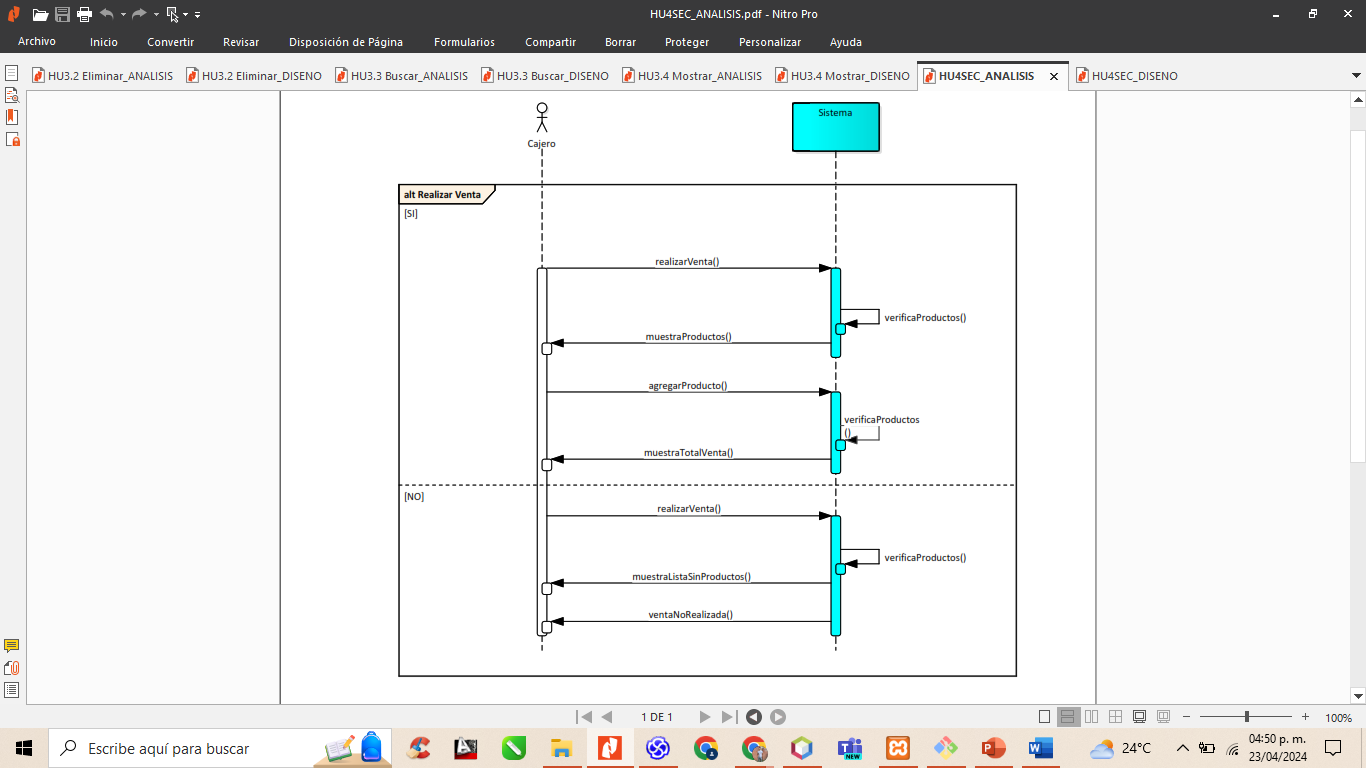
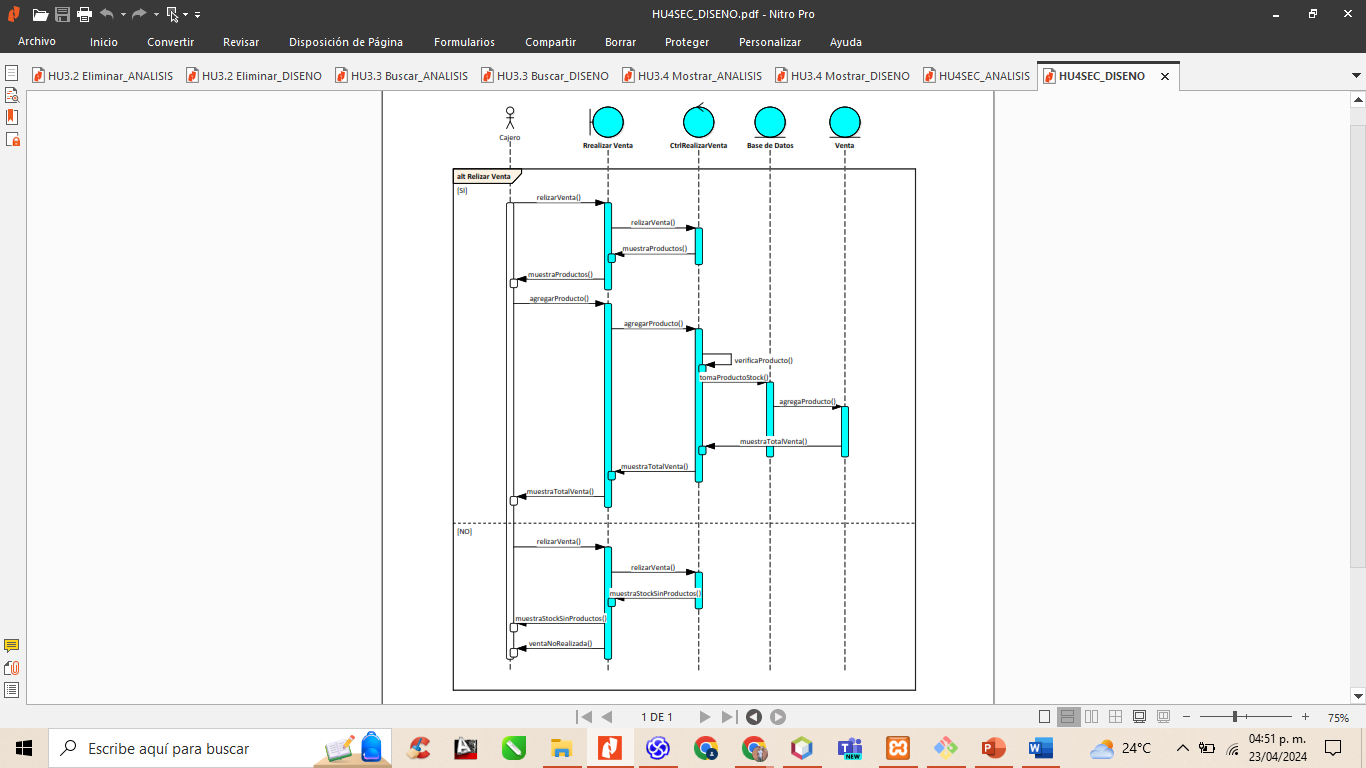
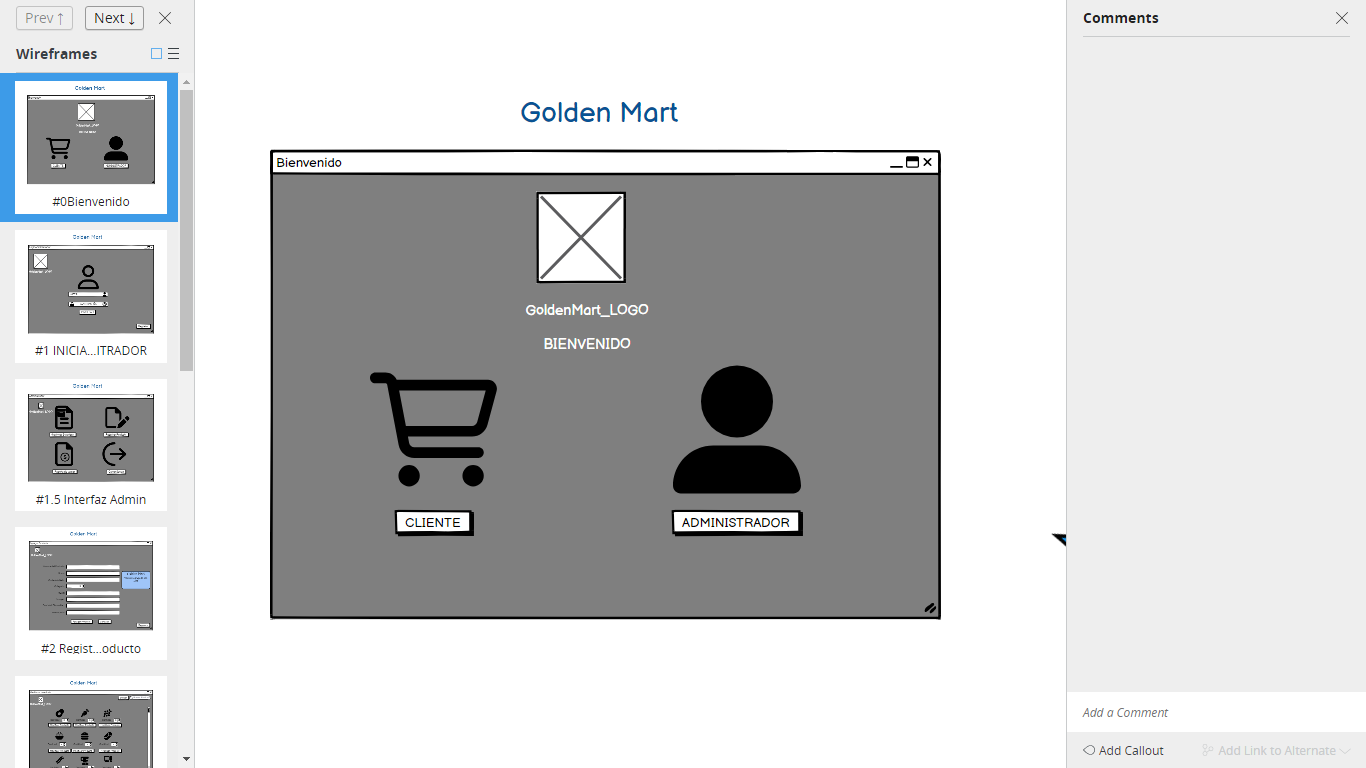


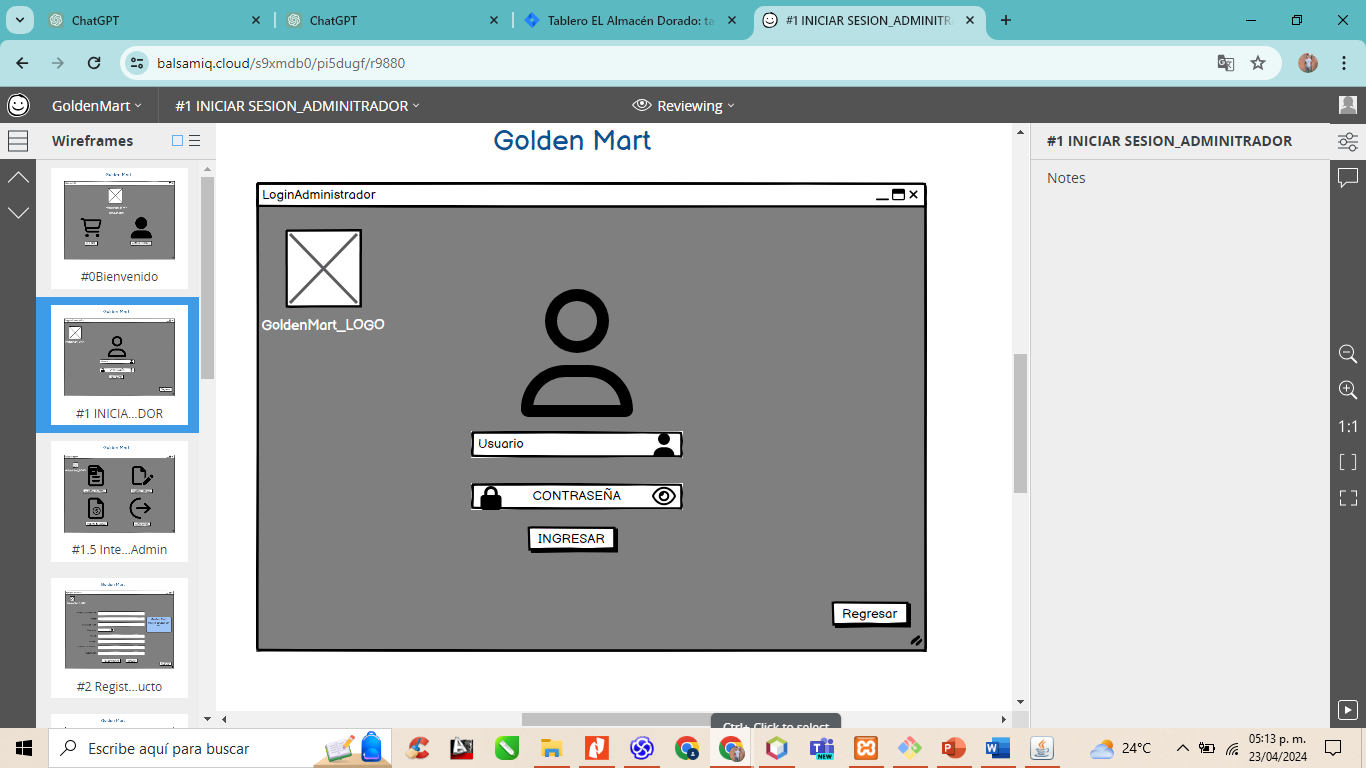
DIAGRAMA DE SECUENCIA DE DISEÑO #HU4



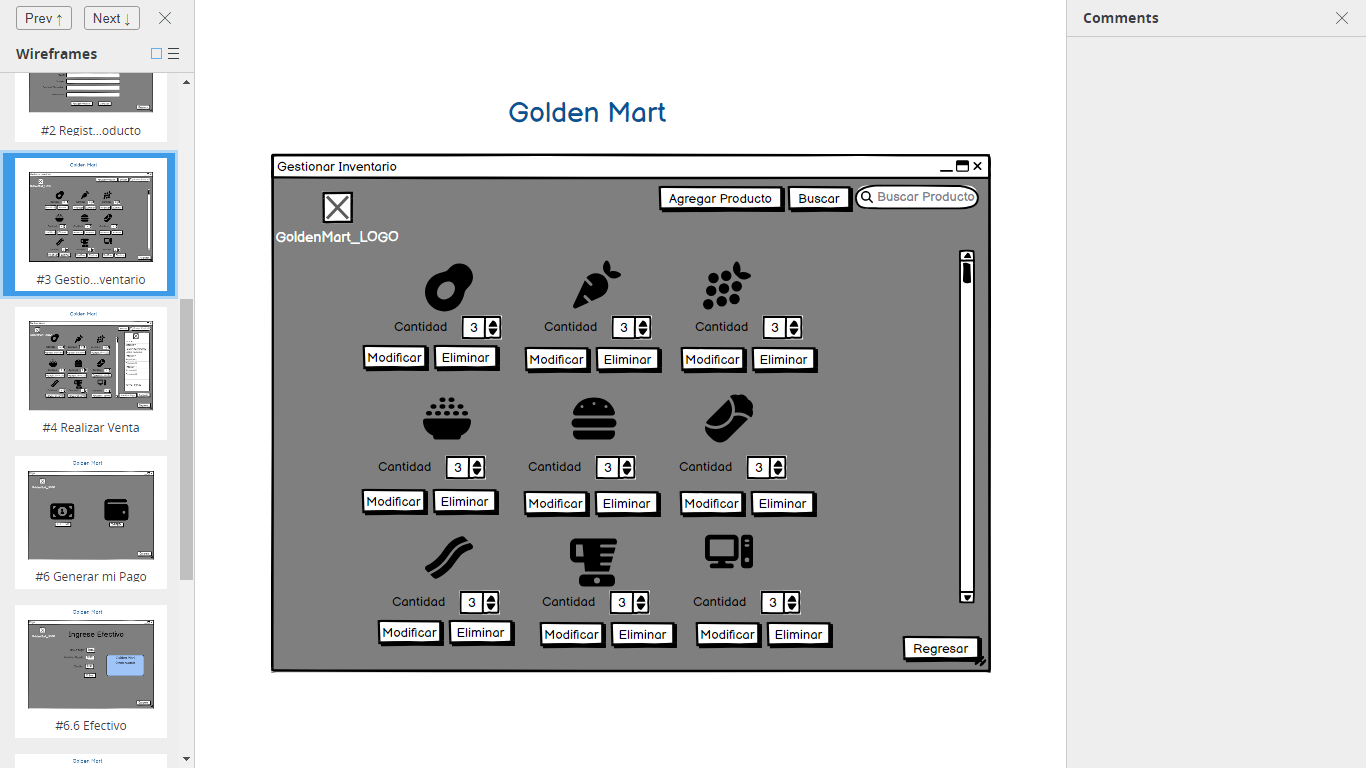
# **INTERFACES preeliminares en BALSAMIQ**



INTERFAZ BIENVENIDO



INTERFAZ INICIAR SESION ADMINISTRADOR



INTERFAZ GESTIONAR INVENTARIO(ADMINISTRADOR)

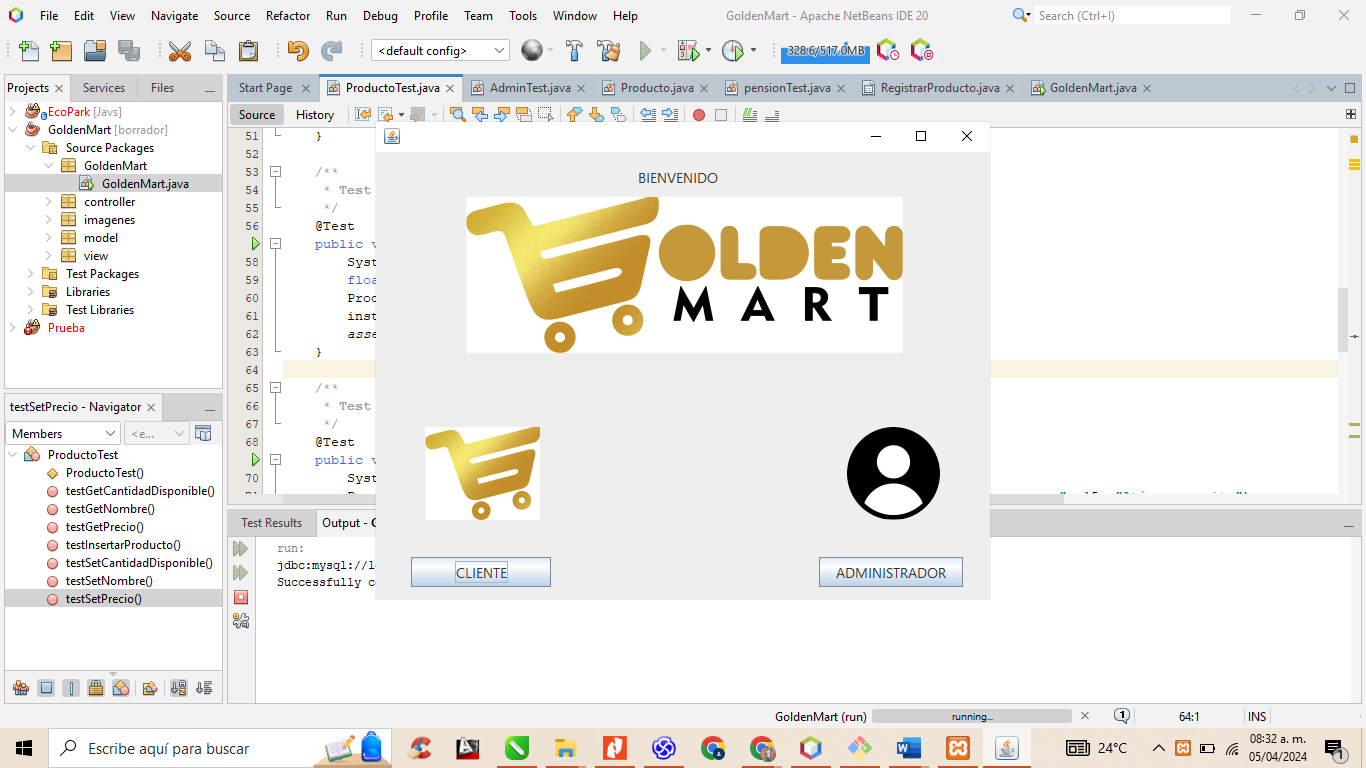


INTERFAZ MODIFICAR PRUDCTO(ADMINISTRADOR)

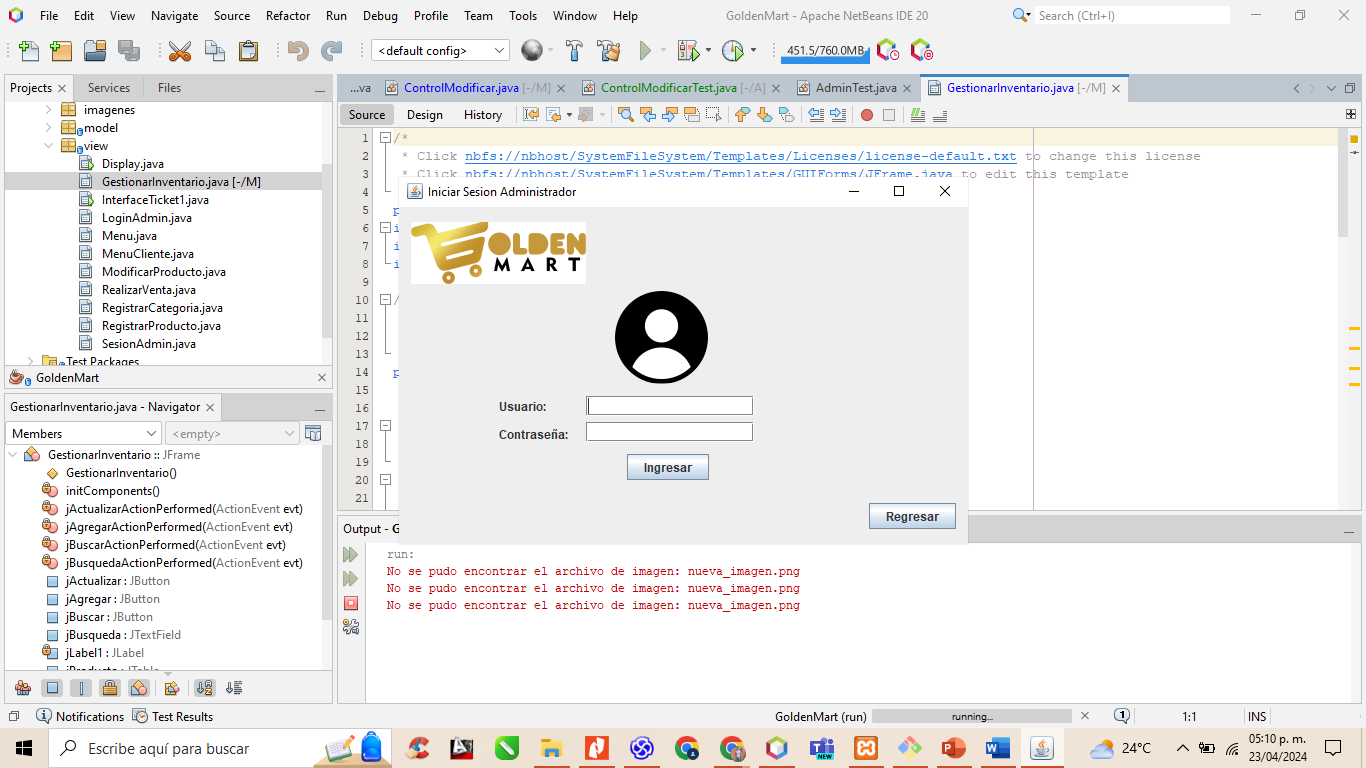


INTERFAZ REALIZAR VENTA(CAJERO)

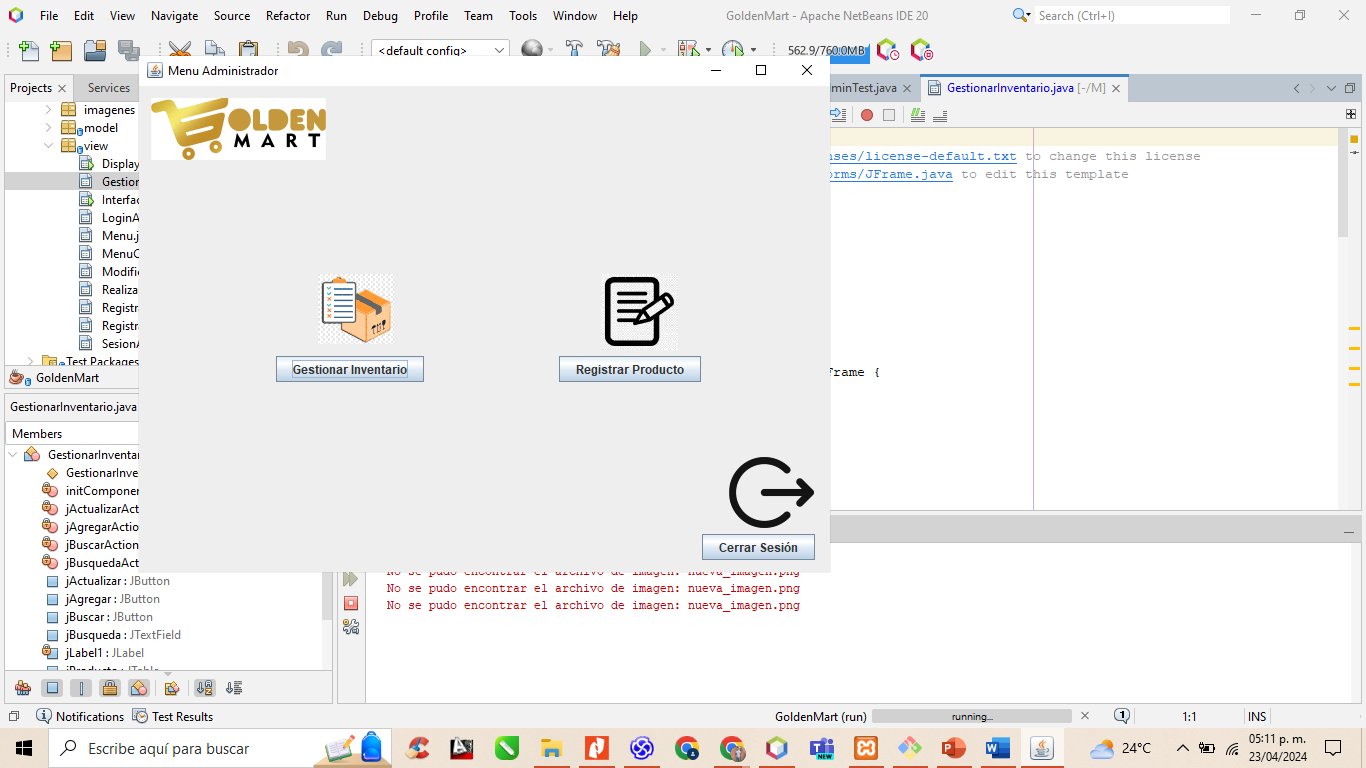
# **INTERFACES FINALES EN JAVA SWING**



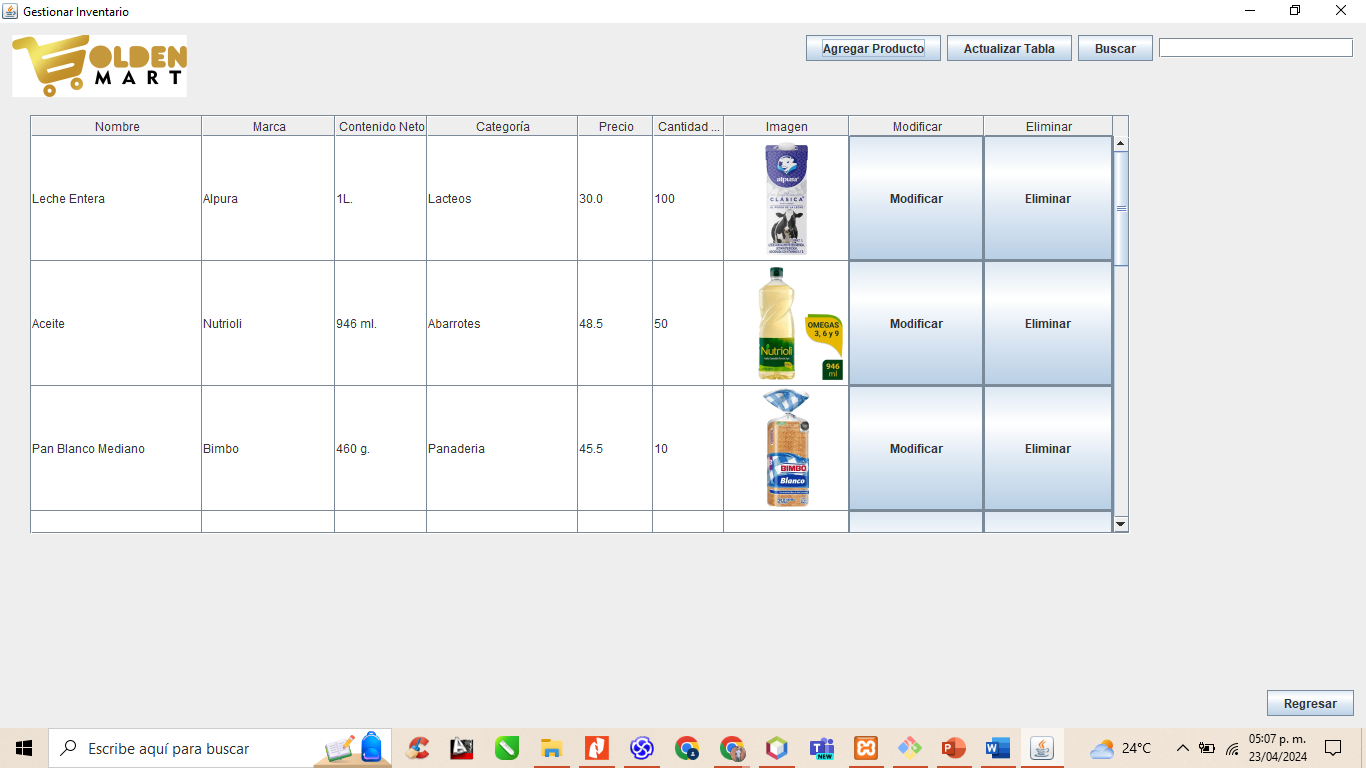
INTERFAZ BIENVENIDO



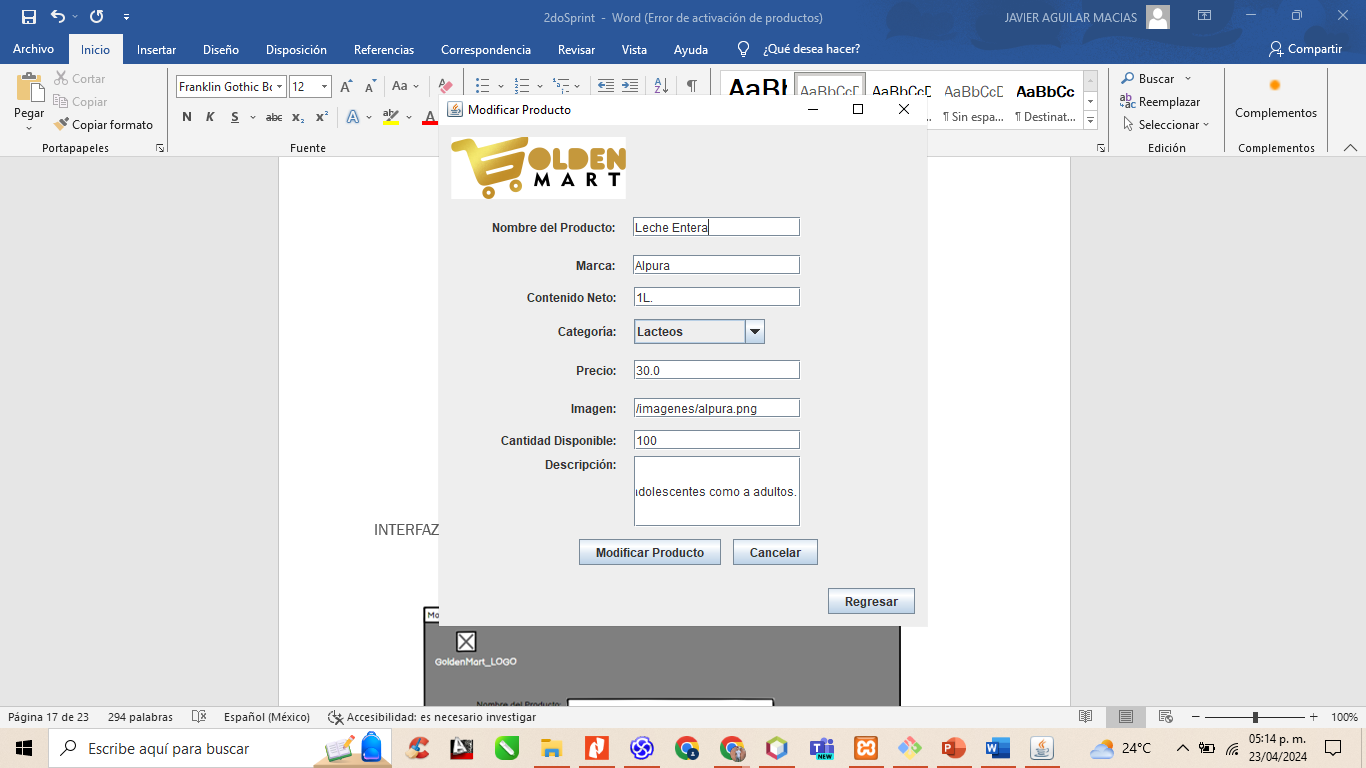
INTERFAZ INICIAR SESION ADMINISTRADOR



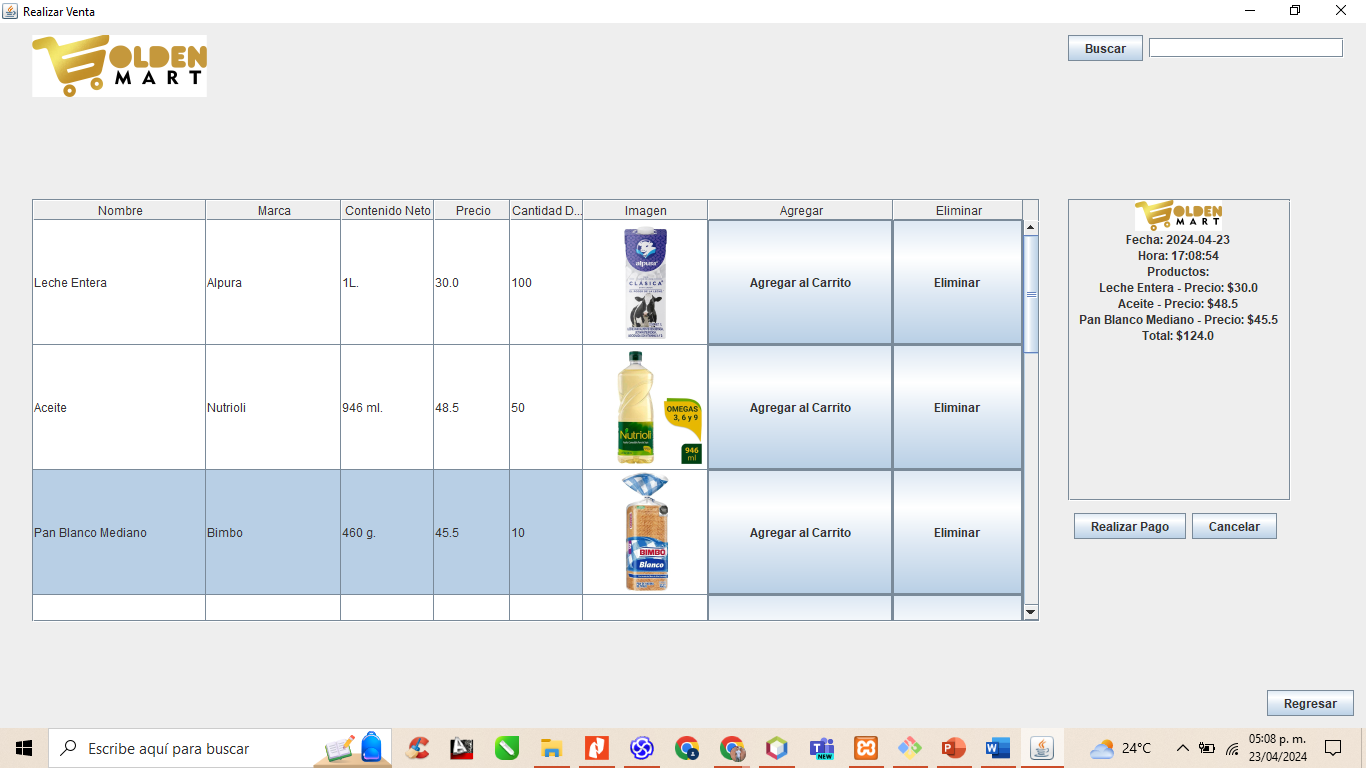
INTERFAZ SESION ADMINISTRADOR



INTERFAZ GESTIONAR INVENTARIO(ADMINISTRADOR)

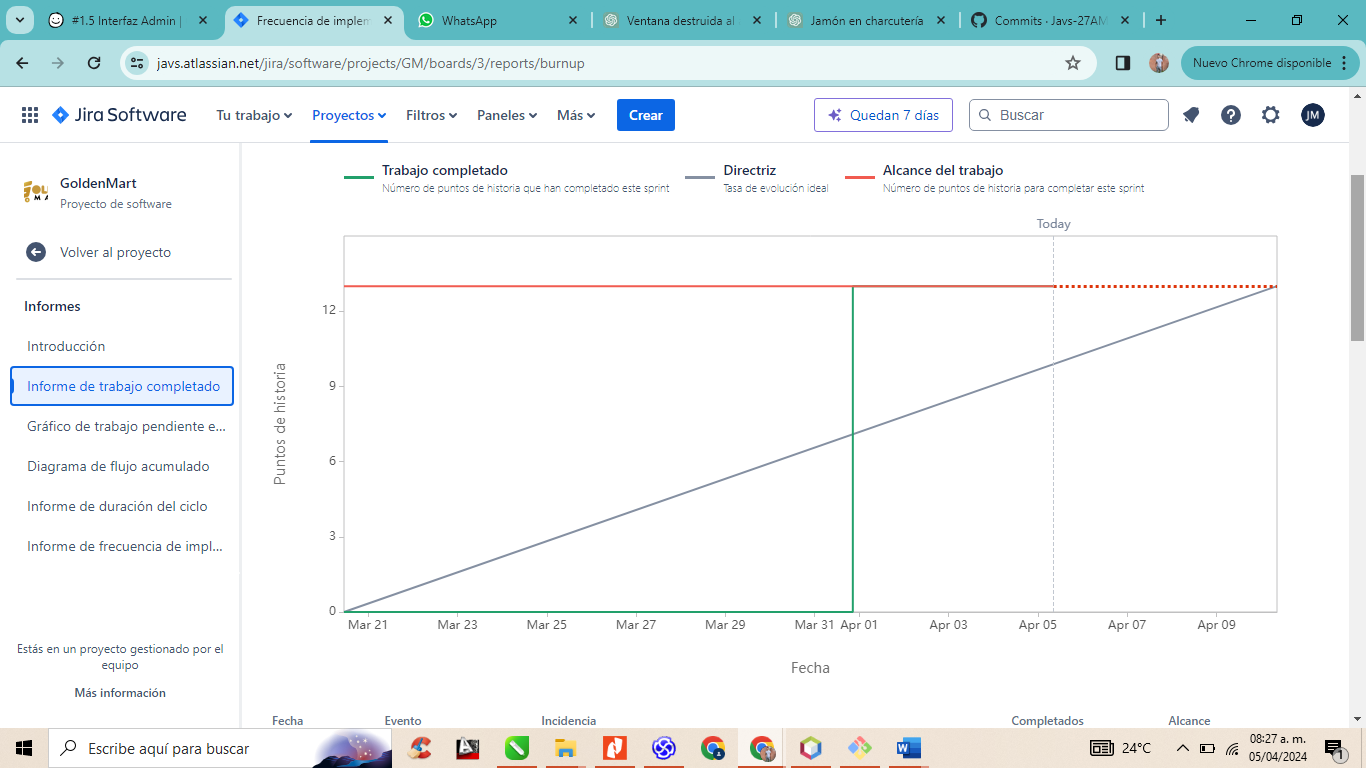


INTERFAZ MODIFICAR PRUDCTO(ADMINISTRADOR)



INTERFAZ REALIZAR VENTA(CAJERO)

# **INFORMES JIRA**



INFORME DE TRABAJO COMPLETADO

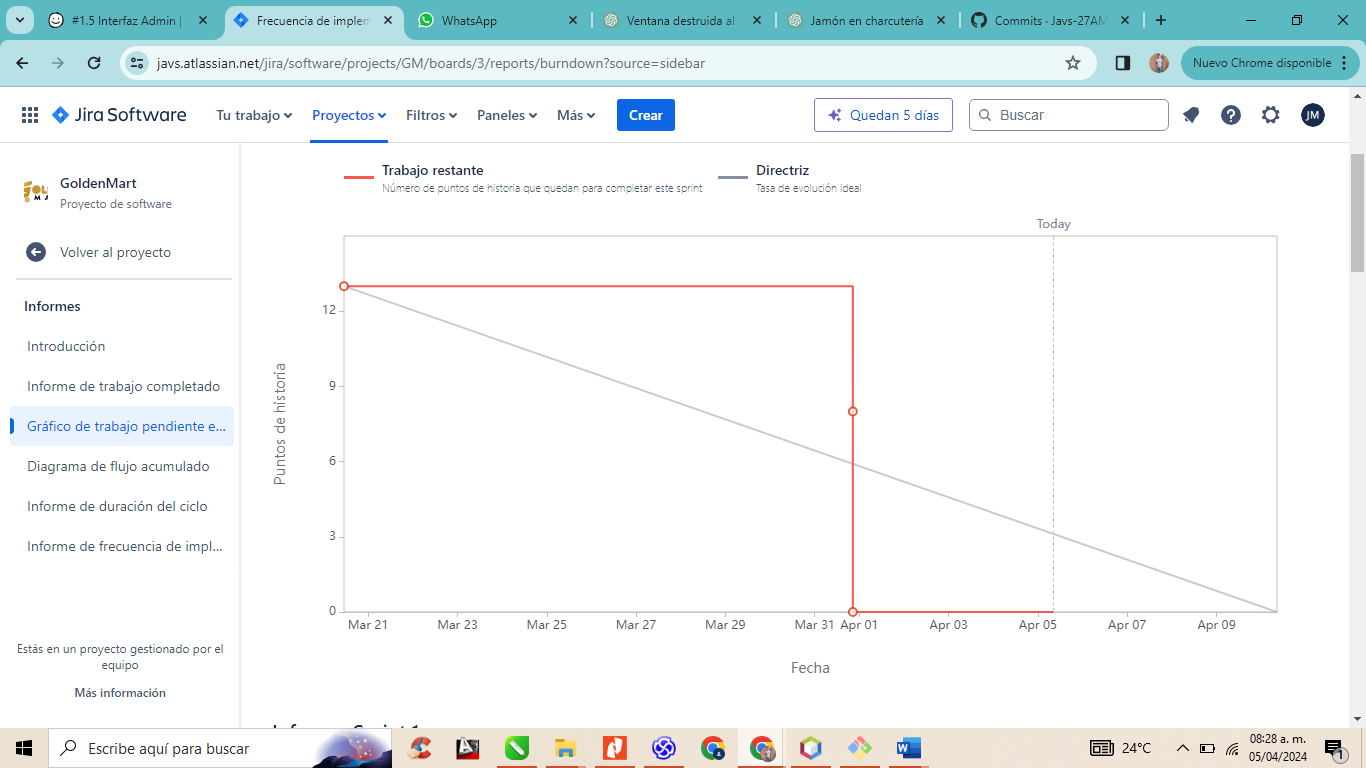


GRAFICO DE TRABAJO PENDIENTE

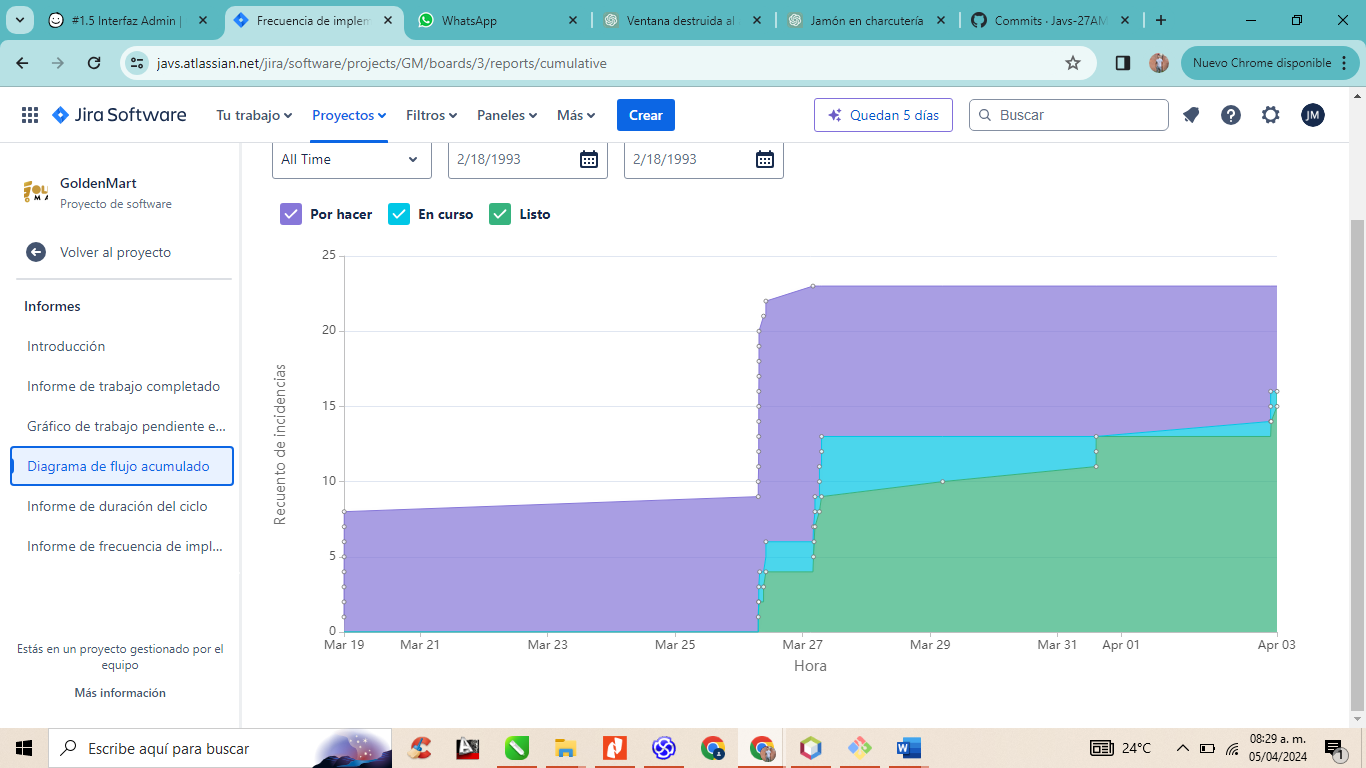
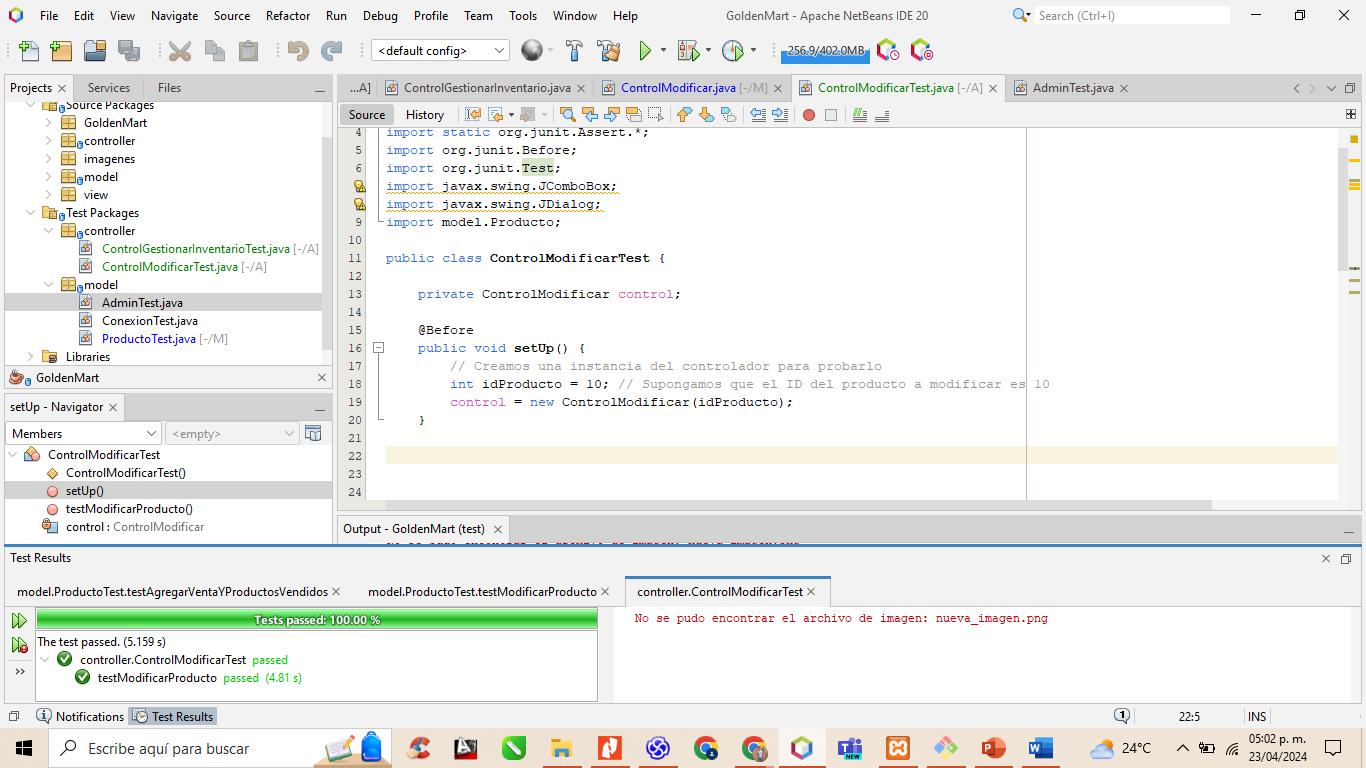


DIAGRAMA DE FLUJO ACUMULADO

# **Pruebas**



PRUEBAS DEL ADMINISTRADOR

PRUEBAS DE LA CLASE PRODUCTO