

- ❖ Año: 2021
 - ❖ Integrantes: Barcat, Jonás Ezequiel | Coca, Luis Rogelio
 - ❖ Grupo 3
 - ❖ Tema: Sistema de Gestión Tienda de Ropa
-

➤ *Descripción General*

Esta sección nos presenta una descripción general del sistema con el fin de conocer las funciones que debe soportar, los datos asociados, las restricciones impuestas y cualquier otro factor que pueda influir en la construcción del mismo.

La tienda de venta de ropa necesita definir una estructura para administrar el proceso de compra de insumos de: lencería, ropa femenina y masculina para diferentes tipos de outfit y calzados en general, hacia los proveedores.

En lo que concierne a los proveedores, se debe tener un registro de los mismo con el código de proveedor, nombre completo de la empresa o del particular, dirección, teléfono, correo electrónico, cuit, el estado del proveedor (para determinar si lo damos de baja o de alta), también el dinero pagado por cada insumo y la cantidad de unidades compradas al proveedor, por último también se tendrán las observaciones hechas por el encargado sobre el mismo. Al momento de realizar una compra al proveedor, ésta se gestiona por parte del encargado el cual decide aprobar, dar por recibida o finalizada según se cumplan los siguientes criterios:

- ❖ Compra Aprobada: Cuando acepta y abona la compra.
- ❖ Compra Recibida: La compra llega al local.
- ❖ Compra Finalizada: Productos recibidos en orden, cambia a finalizado.

Cuando llegan los productos del proveedor, entonces se debe actualizar el stock completo, este valor será siempre calculado, incluyendo precios al igual que cuando se vende una unidad, el stock de la misma se modifica. También se debe poder gestionar informes de proveedores, es decir brindar al encargado un formulario con todos los datos de los proveedores registrados en el sistema, se podrá filtrar por proveedores activos, inactivos o

mostrar todos los proveedores. Como así también por aparte se puede obtener un informe sobre las compras a los proveedores.

La tienda cuenta con diferentes rubros, es decir, el tipo de ropa que provee, el cual puede ser ropa deportiva, calzado, de vestir, etc. En lo que concierne al rubro, se debe tener el estado (para darlo de baja o de alta), el código del rubro y el nombre del rubro. Además cada rubro posee un subrubro, es decir, si es una remera, pantalón, zapatillas, etc. respectivamente con su estado, es decir activo o inactivo.

La tienda puede contar con al menos un empleado, el cual debe tener sus datos cargados en el sistema, es decir, se debe contar con el nombre completo del mismo, DNI, teléfono, correo electrónico, fecha de inicio de trabajo, sueldo mensual (en bruto y solo depende del rol en el que está el empleado) y el cargo que cumple en la tienda, es decir, encargado (dueño), cajero, dependiente de comercio o repositor de mercancía. Un empleado puede cumplir solamente un rol en específico, pero puede ser posible que el mismo sea asignado a otro rol diferente, en este caso el sueldo del mismo se verá también afectado, es decir, puede ganar más o menos dependiendo únicamente del rol respectivamente, a criterio del dueño. También se debe poder gestionar informes de empleados, es decir brindar al encargado un formulario con todos los datos de los empleados registrados en el sistema, se podrá filtrar por empleados activos, inactivos o mostrar todos los empleados.

En lo que concierne a las unidades de las cuales dispone la tienda, una unidad posee los siguientes datos; código de artículo, precio de venta (precio del producto para la venta siempre será un porcentaje mayor al precio de compra al proveedor, siendo este porcentaje modificable por el vendedor, es decir 10%, 15%, etc. haciendo referencia al precio de última compra hacia el proveedor), talles (los diferentes tipos de talles utilizados en la tienda son XS, S, M, L, XL, XXL), género (la tienda trabaja con masculino, femenino y unisex), detalle de material (por ejemplo cuero, cuerina, algodón, lana, etc.), color, temporada, marca, un artículo pertenece a un determinado rubro y a su vez a un determinado subrubro.

Un cliente es registrado automáticamente, cuando realiza una compra por primera vez en el local, con su nombre y apellido, dirección, documento de identidad, además lleva un registro de todas las compras realizadas en el local, como así también el dependiente que lo atendió en dicha compra. Un cliente puede estar dado o no de baja, es decir que cuenta con un estado, activo o inactivo. También se debe poder gestionar informes de clientes, es decir

brindar al encargado un formulario con todos los datos de los clientes registrados en el sistema, se podrá filtrar por clientes activos, inactivos o mostrar todos los clientes.

Un vendedor al momento de atender a un cliente, consulta en el sistema si el cliente está registrado en el, en caso de no estar registrado entonces se lo registra en el sistema. En caso de que si este registrado, cuando se realice la venta, el monto total puede sufrir un descuento según el total que gastó el cliente en dicha venta. El vendedor consulta el artículo que el cliente desea comprar, ingresando el código de artículo o una cadena de búsqueda con el nombre del artículo, así podrá corroborar el stock del mismo, de forma manual, y agregarlo o no al listado de la venta. Se pueden comprar tantos artículos como el stock de los mismos lo permita. Una vez preparada la lista de compra, se confirma la operación y el estado de la venta pasa de 'venta creada' a ser 'venta confirmada en mostrador' así posteriormente pueda ser procesada por caja.

Cuando un cliente llega a un cierto monto gastado en una compra en el local, el mismo puede gozar de los descuentos para dicha compra. La tienda cuenta con uno o más descuentos, donde cada descuento deberá poseer un código de descuento, el monto total a superar (cuando se supera dicho monto, entonces es aplicable el descuento) y el porcentaje que se le aplica de descuento (por ejemplo 10%,15%,20%), estado, es decir descuento activo o inactivo, este último (inactivo) desactiva todos los tipos descuentos creados.