

# **Contenido**

CHATBOT	4
DESCRIPCION DEL PROYECTO	
OBJETIVOS GENERALES	
OBJETIVOS ESPECIFICOS	4
LIMITES	4
ALCANCES	5
DIAGRAMA DE CASOS DE USO	5
DIAGRAMA DE CLASES	6
REGLAS DE NEGOCIO	7
REPOSITORIO GIT	8

UNIVERSIDAD MARIANO GALVEZ DE GUATEMALA FACULTAD DE INGENIERIA EN SISTEMAS PROGRAMACION III SECCION "B" CATEDRATICO ALEX GARCIA

# PROYECTO FINAL

Jonnatan Gomez 0900-14-7684 Ashly Samantha Estrada Pineda 0900-16-1676 Shirley Aidee Estrada Pineda 0900-14-82 Victor Julio Ruiz 0900-10-12668 Luis Alejandro Zeceña Chacon 0900-09-6190

# CHATBOT

# **DESCRIPCION DEL PROYECTO**

Tienda naranja es una plataforma dedicada a la venta de naranjas y comestibles realizados con la misma fruta. El software a presentar se encargará de hacer la atencion al cliente más eficaz, y a su vez a reducir costos al ser una de las mejores alternativas para servicio al cliente.

# **OBJETIVOS GENERALES**

Ofrecer una solución alterna a los sistemas tradicionales de venta permitiendo reducir los costos de personal y brindando a los clientes atención 24 horas los 7 días de la semana, proveyendo una interacción más instantánea, simulando una conversación, el usuario haciendo uso del teclado para escribir solicitudes y el bot de charla mostrando las respuestas en pantalla.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Incentivar ventas: en este caso, el modelo de bot de charla guía a las personas en la selección, búsqueda y compra de nuestros productos de tienda naranja.

Optimizar la atención del cliente: mediante la resolución de dudas, de forma rápida y con el objetivo de agilizar gestiones a los usuarios de tienda naranja.

Generar contenido: facilitando el acceso mediante el envío de mensajes personalizados en base a la conversación mantenida previamente con el bot de charla.

## **LIMITES**

La información solicitada solo puede ser ingresada atreves de un teclado o por medios textuales, marginando a los usuarios que padezcan impedimentos físicos. Las respuestas del bot de charla serán proporcionadas - al menos en un principio - atreves de un monitor, marginando a usuarios que padezcan impedimentos visuales.

Es obligatorio contar con una conexión a un ordenador.

Los bots de charla actualmente no pueden contestar a cualquier pregunta que formule el emisor de mensaje, por lo tanto, en algún momento podrían brindar respuestas sin sentido.

# **ALCANCES**

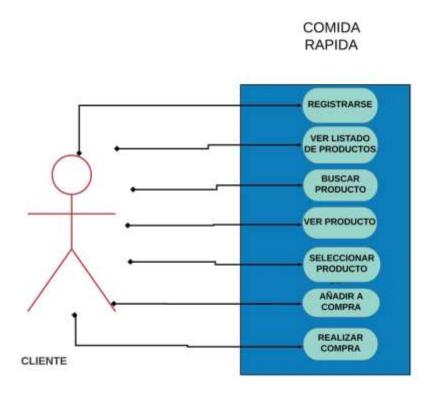
Disponibilidad de atención del bot de charla el 99% del tiempo para atender en todo momento a los usuarios.

Mitigar el costo telefónico de los usuarios al requerir información de los servicios de la tienda naranja.

Reducir los gastos de operación de tienda naranja - mantenimiento y personal.

Eliminar el costo de trasporte de los clientes para movilizarse a un centro de atención de tienda naranja para resolver preguntas frecuentes.

#### **DIAGRAMA DE CASOS DE USO**



#### **DIAGRAMA DE CLASES**

🕸 ChatVisual **S** Chatbot 🖶 ~ int saludo = + String retorno + Chatbot()\* 획 - String kamikaze + static void main(String args) 획 - String nameRobot 획 - String bienvenida 🖶 ~ boolean aprendiendo 획 - String questionFail 획 -Integer questionTurno 획 - ArrayList< Hash Map< String, String>> arr Data 획 - javax.swing.JTextArea contenido -javax.swing.JTextField entrada -javax.swing.JButton jButton1 획 - javax.swing.JLabel jLabel3 획 - javax.swing.JLabel jLabel4 -javax.swing.JLabel jLabel5 -javax.swing.JLabel jLabel6 획 - javax.swing.JScrollPane jScrollPane2 + ChatVisual() +void addCerebro() +void addText(String str) 💩 -// <editor-fold defaultstate="collapsed" desc="Generated Code">//GEN-BEGIN:initComponents void initComponents() ntradaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) -void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) 🧠 ~void addTextToInput(String suma) 🤏 -void entradaKeyPressed(java.awt.event.KeyEvent evt) +void writeInChat() +void deleteMemory(String txt) +void responseRemoveMemory(boolean eliminado) +void saveJsonToTxt() +void responderQueAprendio() +void aprender(String responseWin) +void preguntarComoAprender() +void moreOneArrData(Integer iWin) + static String clean(String str) +void keyReleased(KeyEvent evt) 🤏 -void entradaKeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) + static void main(String args) + String readFile(String path)

#### **REGLAS DE NEGOCIO**

# Arquitectura:

- 1) Presentación
- 2) Datos
- 3) Negocio

### Presentación

Es la que ve el usuario, presenta el sistema al usuario, le comunica la información y captura la información del usuario. Esta capa se comunica únicamente con la capa de negocio Con características "intuitivas" para el usuario.

# Negocio

Es donde residen los programas que se ejecutan, se reciben las peticiones del usuario y se envían las respuestas tras el proceso. Esta capa se comunica con la capa de presentación, ara recibir las solicitudes y presentar los resultados, y con la capa de datos, para solicitar al gestor de base de datos para almacenar o recuperar datos de él.

#### **Datos**

Es donde residen los datos y es la encargada de acceder a los mismos. Está formada por uno o más gestores de información que realizan todo el almacenamiento de datos, reciben solicitudes de almacenamiento o recuperación de información desde la capa de negocio.

- a) Requisitos para Usar el bot de charla.
  - 1) Tener un id para ingresar al sistema.
  - 2) poseer un ordenador.
  - 3) hablar español

#### b) Políticas de para el uso del bot de charla

- 1) Realizar preguntas específicas.
- 2) Tener una ortografía correcta.
- 3) Realizar una interacción por solicitud
- 4) brindar solicitudes orientadas al rol del negocio de tienda naranja

## c) Reglas de bot de charla

- 1) brindar información sobre los productos de tienda naranja
- 2) respuesta de preguntas sobre los productos de tienda naranja
- 3) interactuar con personas reales
- 4) el bot tiene un lapso de tiempo para responder

# **REPOSITORIO GIT**

https://github.com/JonnatanGomez/YuawiChatBot