Planteamiento del problema

Suponga que Ud. como Ingeniero en Sistemas Computacionales, ha sido contactado por el dueño de la agrícola “Tomate”, para solicitarle sus servicios profesionales.

La agrícola es una empresa que se dedica a la:

1. Producción de diferentes variedades de tomates.
2. Producción de puré.
3. Venta de tomate para el mercado nacional, extranjero (USA, Europa y Asia).

La agrícola no tiene presencia Web, quiere lanzar un sitio web (tomate**.com**), donde:

1. Los clientes:
2. Capturaren las requisiciones de tomate.
3. Monitorear las requisiciones.
4. Los empleados:
5. Registren la entrada a bodega de los productos ya clasificados (a que país puede exportarse).
6. Realicen la clasificación del producto.
7. Realicen el surtido de requisiciones.
8. Registren áreas de siembra donde haya plagas. Generando avisos de áreas a fumigar.
9. Reasignen producto con características de exportación distinta al área donde se encuentre.

También se requiere una aplicación para dispositivos móviles, donde:

1. Los empleados:
   1. Realicen la clasificación del producto.
   2. Registren áreas con presencia de plaga.

La bodega está dividida en 4 secciones que permiten almacenar productos de acuerdo a los criterios de cada país, se muestra figura.

|  |
| --- |
|  |

Cuando una sección de la bodega se ha llenado y se desea ingresar producto se busca lugar en las secciones de los otros países.

La clasificación de tomates debe cumplir una serie de características para cada país como se ilustra en la figura.

|  |
| --- |
|  |

Los tomates que deben salir primero son los que tangan menos días de llegar a su madurez total.

Cada vez que haya salida de productos de una sección específica debe realizarse un reacomodo de los productos que estén fuera de su sección.

Cuando haya una requisición con estatus urgente y no haya producto con las características de ese país se hará uso de un servicio web para saber si se autoriza o no se autoriza surtir la requisición con tomates del país inmediato con más requisitos de exportación.

Tecnología a utilizar:

1. Metodología de desarrollo: PU (proceso unificado.
2. CASE: Enterprese architect
3. Notación de modelado: UML, UWE
4. Marco de desarrollo: LARAVEL
5. Paradigma de desarrollo: Orientado a objetos
6. Patrón arquitectónico Modelo Vista Controlado