4. IMPLEMENTACION............................................................................................................. 53

5. DESPLIEGUE ...................................................................................................................... 55

6. VALORACION Y CONCLUSIONES.................................................................................... 56

7. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN .............................................................................. 58

2. FASE DE ANÁLISIS

a) DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO A DESARROLLAR

EL proyecto a desarrollar será un sistema de compras en línea de una Ferretería; esta no consta de una tienda física.

b) RESUMEN DEL ANÁLISIS

Los usuarios podrán buscar y ver información de los productos en venda y podrán agregar estos productos a su carrito de compras agregando también si desean múltiples cantidades del producto seleccionado.

Para poder comprar dicho producto los usuarios deberán de iniciar sesión pues su usuario contiene la información de envió y de tarjeta de crédito. No podrán hacerse compras sin un usuario y contraseña.

Antes de realizar la compra los usuarios podrán ver un listado de que y cuando están comprando junto con el precio total e individual de su compra. En esta ventana los usuarios podrán agregar nuevos productos, cancelar la compra o finalizarla.

c) SEGURIDAD EN EL SISTEMA

• Identificación de los usuarios que acceden a los módulos de compra y

descarga de información en la aplicación mediante la introducción de

su nombre y su contraseña.

• Acceso restringido a determinados módulos según perfiles que se

asocian los usuarios definidos en el sistema.

• Los usuarios no se eliminan definitivamente. Los usuarios que ya no

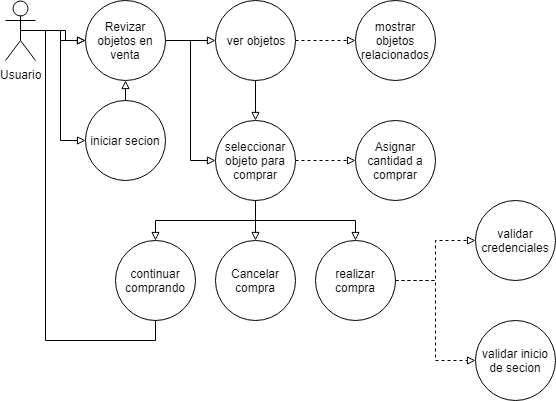
utilizarán el sistema obtienen una baja lógica que evita su acceso sin

eliminar la información de las bases de datos.

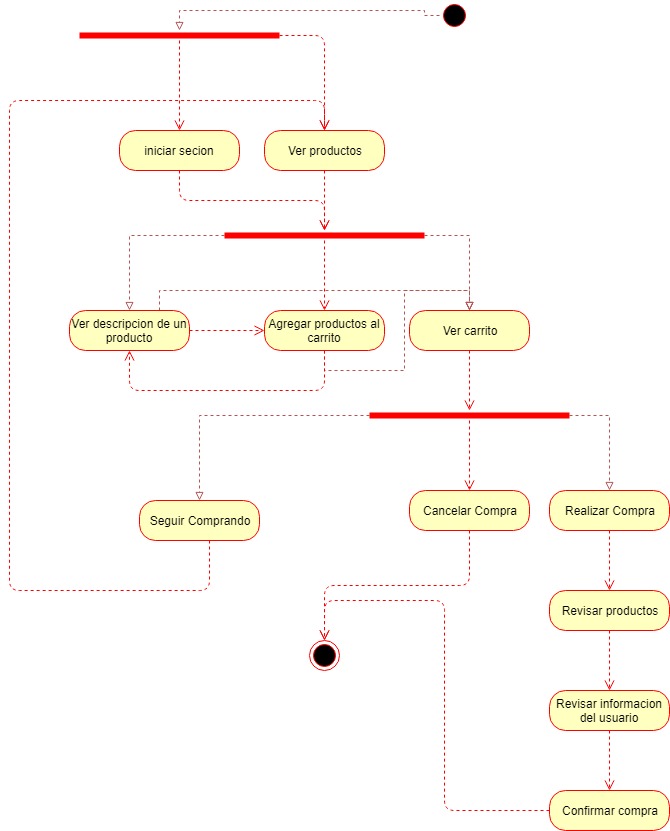
• Solicitud de confirmación antes de completar cualquier acción delicada

para el sistema o de carácter irreversible.

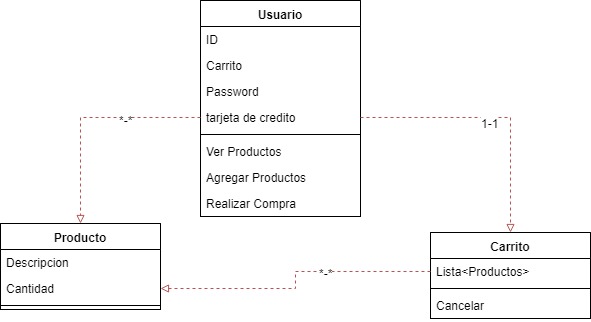
d) DIAGRAMAS Y CASOS DE USO



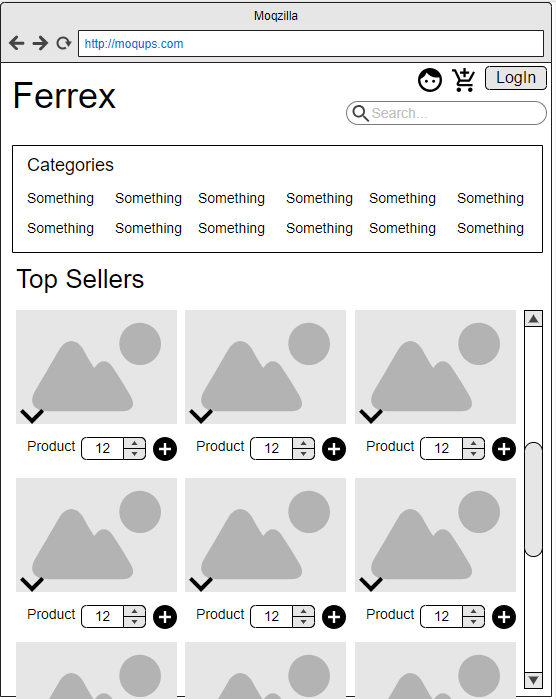
e) DIAGRAMAS DE ESTADO



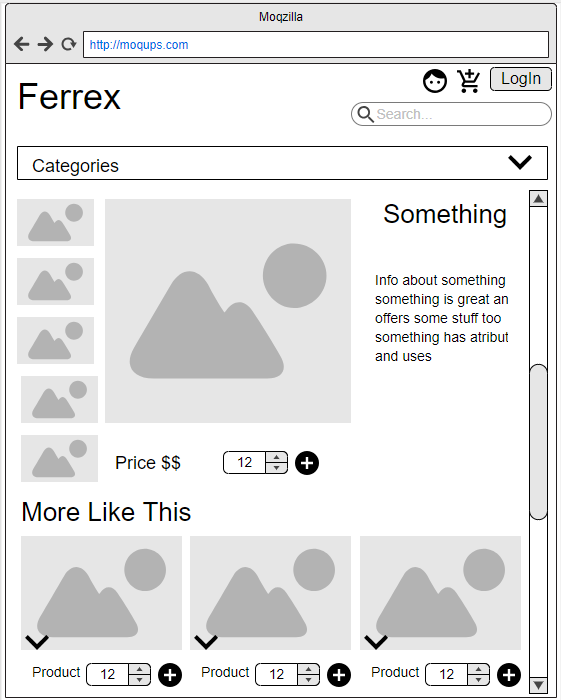
f) DIAGRAMA De Clases



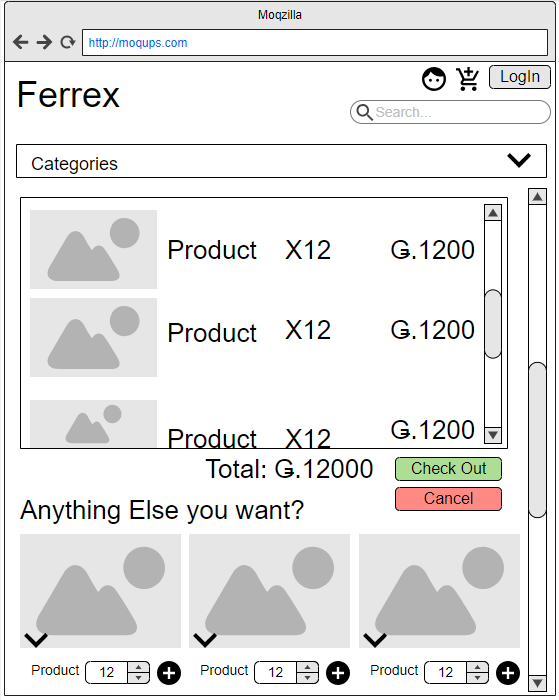
g) DISEÑO DE PANTALLAS



Pantalla de inicio



Información del producto

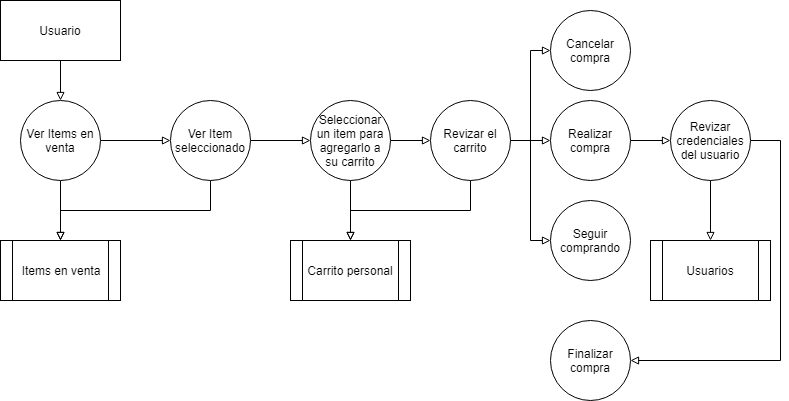


Checkout



Inicio de secion

h)DFD



3. FASE DE DISEÑO

DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Arquitectura

Patrones

b) SUBSISTEMAS DE LA APLICACIÓN 

Subsistema 1

Descripción

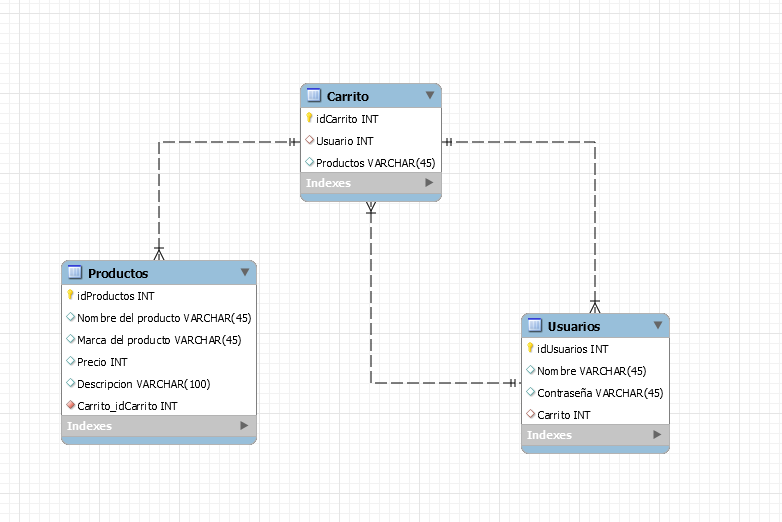
Subsistema 2

Descripción

Subsistema 3

Descripción

DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN



Descripción de los atributos