

EQUIPO 6

PROYECTO

FINAL

Diego Alejandro Herrera Gutiérrez – Senior

Regina Hernández Hernández – Mid

Diego Martínez Millán – Mid

Gerardo Gaytan Alvarez – Junior

Axel Usiel Robles Sinecio – Junior

1. **Portada:** título del proyecto, integrantes y roles (senior, mid, junior).
2. **Contexto y problema:** descripción breve del escenario, problema a resolver y criterios de éxito.
3. **Reglas de negocio:** lista de reglas que delimitan el funcionamiento del proyecto.
4. **Requerimientos funcionales:** 5–10, redactados de forma clara y verificable.
5. **Diseño de entradas y salidas:** entradas requeridas (tipo, validaciones) y salidas esperadas (formato).
6. **Diagrama de flujo** (hecho en PSeInt u otra herramienta clara).
7. **Plan de trabajo:** tabla con tareas, responsables y fechas objetivo.

Inventario de abarrotes

Diego Alejandro Herrera Gutiérrez - Senior

Regina Hernández Hernández - Mid

Diego Martínez Millán - Mid

Gerardo Gaytan Alvarez - Junior

Axel Usiel Robles Sinicio - Junior

2. Contexto y problema:

Dentro de una tienda de abarrotes se han identificado diferentes problemas que afectan de manera notable la organización del surtido y la venta dentro de una tienda de abarrotes, el cajero tiene complicaciones de salud y pierde mucho tiempo para poder buscar y cobrar correctamente el producto deseado del cliente de una manera eficaz y también pierde la capacidad de tener un control mucho más estable dentro de las ventas.

Se busca resolver los problemas mencionados anteriormente y brindar un área más agradable para los que asistan a la tienda de abarrotes.

3. Reglas del negocio y Requerimientos funcionales:

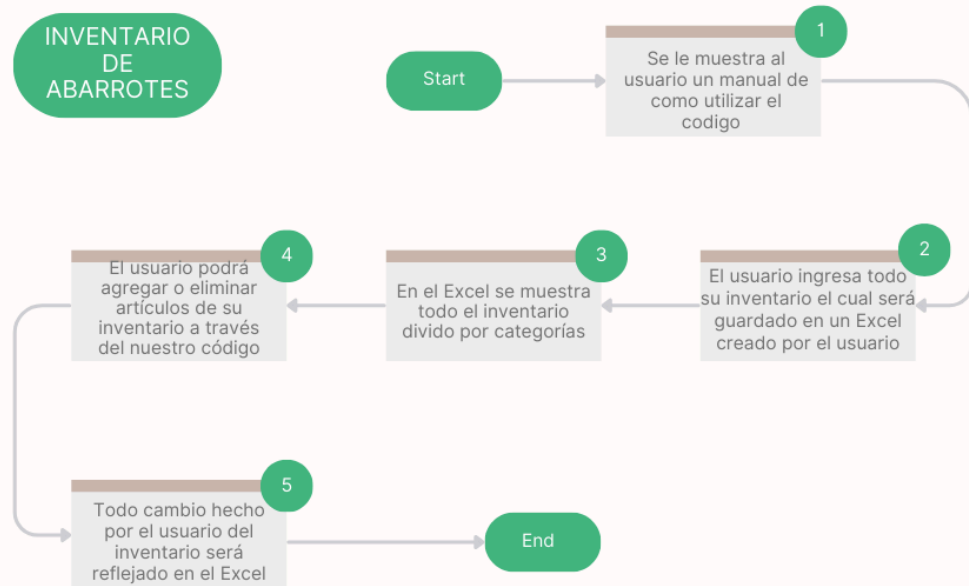
- Cada producto debe de registrarse con un nombre, precio y cantidad
- No se pueden registrar nombres de productos ya registrados
- La cantidad en existencia no debe de ser negativa
- La mercancía nueva que llegue se debe de registrar
- No se pueden realizar ventas si la cantidad solicitada supera la del inventario

- Cada venta debe actualizar el inventario
- El programa debe de permitir la consulta del inventario en tiempo real
- Deben de aparecer mensajes de error cuando se intente ingresar información incorrecta

4. Requerimientos funcionales:

6.

DIAGRAMA DE FLUJO



7.

	Actividades	Fecha límite	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Primera fase del proyecto	Asignar los roles del equipo a cada integrante.	30/08/25					
	Establecer una idea clara de						

	nuestro proyecto						
	Crear un repositorio donde se guardará todo el progreso						
	Empezar la creación del Código						
Segunda fase del proyecto	Tener el Código terminado dando espacio a mejoras y a cambios de este.	26/09/25					
	Tener el repositorio hecho completamente hecho que incluya todo lo requerido.						
	Tener un manual de usuario						

	claro y terminado						
	Tener un reporte donde indique todos los avances que se tuvieron durante el desarrollo del proyecto						
Presentación del proyecto	Tener una presentación lista de nuestro proyecto con todo lo requerido y cumpliendo con todo lo establecido en la rubrica	28/09/25					