

# 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

## **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**

- 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:**

- Ingresar producto  
esto permite registrar un producto de forma especifica
- Eliminar producto  
Esta función permite eliminar cualquier producto de la base de datos
- Lista de productos  
Esta funcion genera una lista con los productos ya registrados

- **Modificar precio**  
Esta función permite modificar el precio de cualquier producto registrado
- **Delimitar resurtido**  
Esta función modifica a que cantidad de determinado producto se avisara en caso de necesitar más producto

## 5. Diseño de entradas y salidas:

### Entradas:

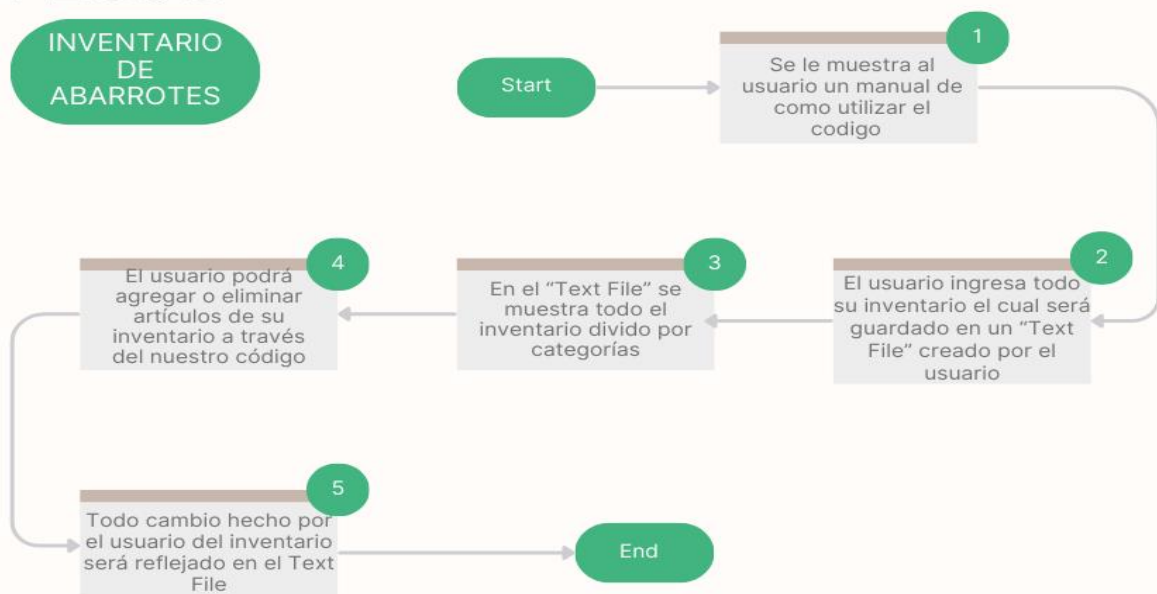
- Añadir todo el inventario en cada respectiva área
- Agregar o quitar inventario

### Salidas:

- Se muestra todo el inventario organizado
- Se muestran los cambios hechos por el usuario (Que fue lo que quito o vendió y que agrego)

## 6. Diagrama de flujo

# DIAGRAMA DE FLUJO



## 7. Plan de Trabajo

	Actividades	Fecha limite	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Primera fase del proyecto	Asignar los roles del equipo a cada integrante.	28/08/25					
	Establecer una idea clara de nuestro proyecto	28/08/25					
	Crear un repositorio donde se guardará todo el progreso	29/08/25					
	Empezar la creación del Código	29/08/25					
Segunda fase del proyecto	Tener el repositorio terminado que incluya todo lo requerido.	12/09/25					
	Tener el Código terminado dando espacio a mejoras y a cambios de este.	19/09/25					
	Tener un manual de usuario claro y terminado	22/09/25					
	Tener un reporte donde indique todos los avances que se tuvieron durante el desarrollo del proyecto	26/09/25					
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					