

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 específica
- Eliminar producto
Esta función permite eliminar cualquier producto de la base de datos
- Lista de productos
Esta función 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:

-Crear o editar inventario

¿Se desea crear un inventario o editar uno existente?

-¿Se desea agregar o retirar artículos del inventario?

- **Agregar inventario**

Número de objetos a agregar

Nombre del objeto

Fecha

- **Quitar inventario**

Número de objetos a retirar

Nombre de objeto

Fecha

-Hacer cambios

¿Se desea hacer un cambio?

Salidas:

-Crear inventario

Manual de cómo utilizar el código

-Se muestra todo el inventario organizado (Si es que lo desea.)

-Se muestran los cambios hechos por el usuario

Qué fue lo que quito o vendió, que agregó y qué día ocurrió.

-Aviso de inventario insuficiente

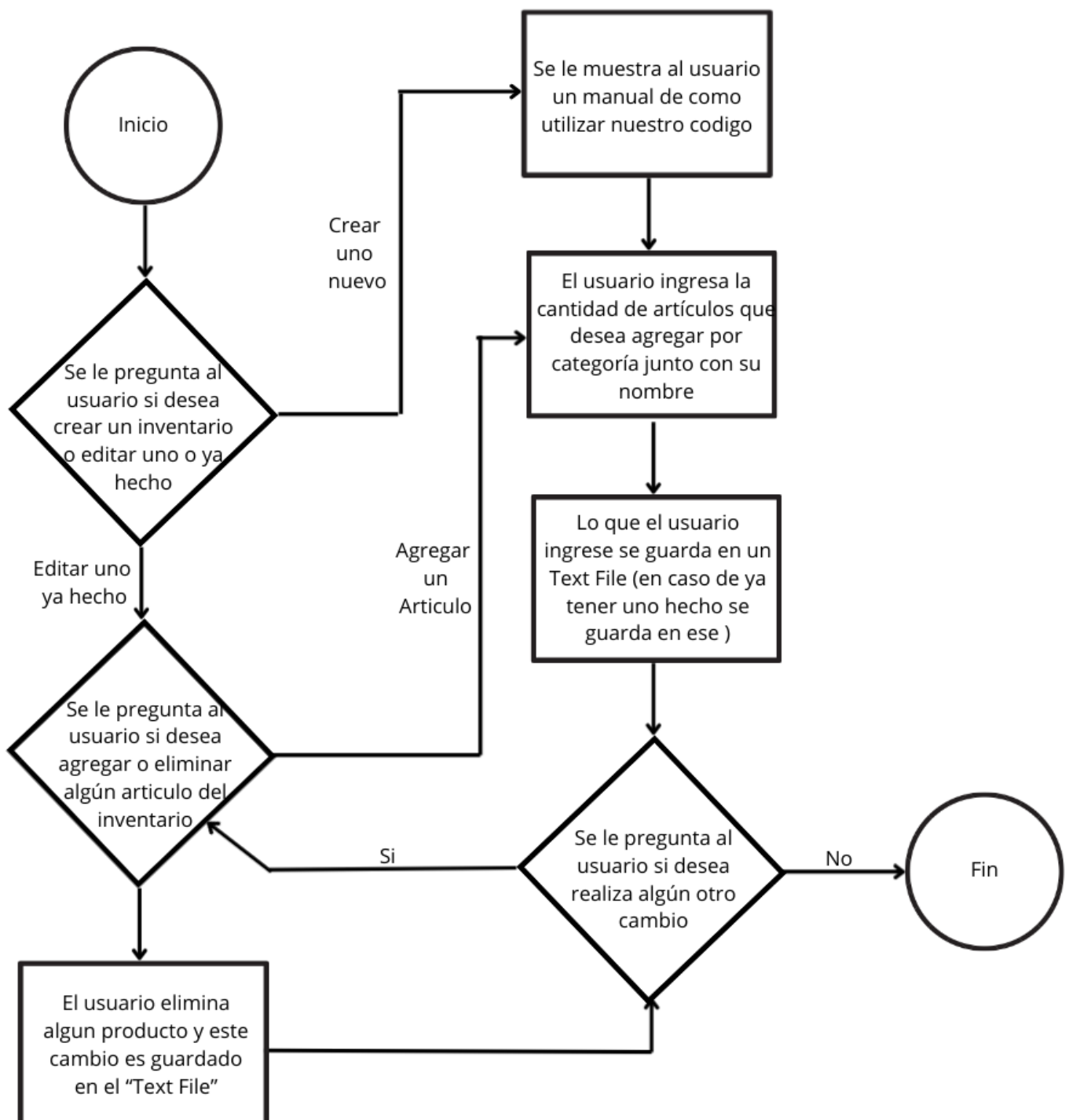
Si no hay suficiente inventario al momento de querer retirar, se mostrará un aviso

-Precio del inventario

Precio individual.

Precio en conjunto.

6. 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					