

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE IZTAPALAPA 3

TRY

“ULTRA”

VERSIÓN 3.0

Lucios Alexis Salazar Rios
Mauricio Ledesma Rivera
Edilberto Quezada Martinez
Veronica Josefina Valle Flores

1. Hoja de control del documento.....	6
2. Historial de revisiones.....	7
3. Equipo de desarrollo.....	8
4. Vista general del proyecto.....	9
5. Introducción.....	12
6. Reconocimiento del problemática.....	13
7. Justificación.....	15
8. Objetivos.....	16
9. Análisis.....	17
10. Modelo lineal secuencial.....	18
11. Análisis de factibilidad.....	19
12. Encuestas o Entrevistas.....	21
13. Arquitectura general del sistema.....	23
14. Estructura lógica de la información.....	24
15. Diseño.....	24
16. Diseño de la arquitectura del sistema.....	25
17. Descripción detalla del sistema.....	26
18. Componentes y desarrollo SW.....	27
19. Programación.....	27
20. Manual de instalación.....	30
21. Apéndice 1.....	34

1. Hoja de control del documento

Titulo	Aplicacion punto de venta
Descripción	Desarrollo de aplicación en android studio , caraturas el adobeXd
Autor	Mauricio Ledesma Rivera
Responsable	Lucio Alexisa Salazar Rios
Organización	
Categoría	
Palabra clave	team
versión	1.0
Estadísticas	
Edición	1.0

2. Historial de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
3/6/2020	1.0	Colocacion de botones y portadas , para la configuracion .	Mauricio Ledesma Rivera

3. Equipo de desarrollo

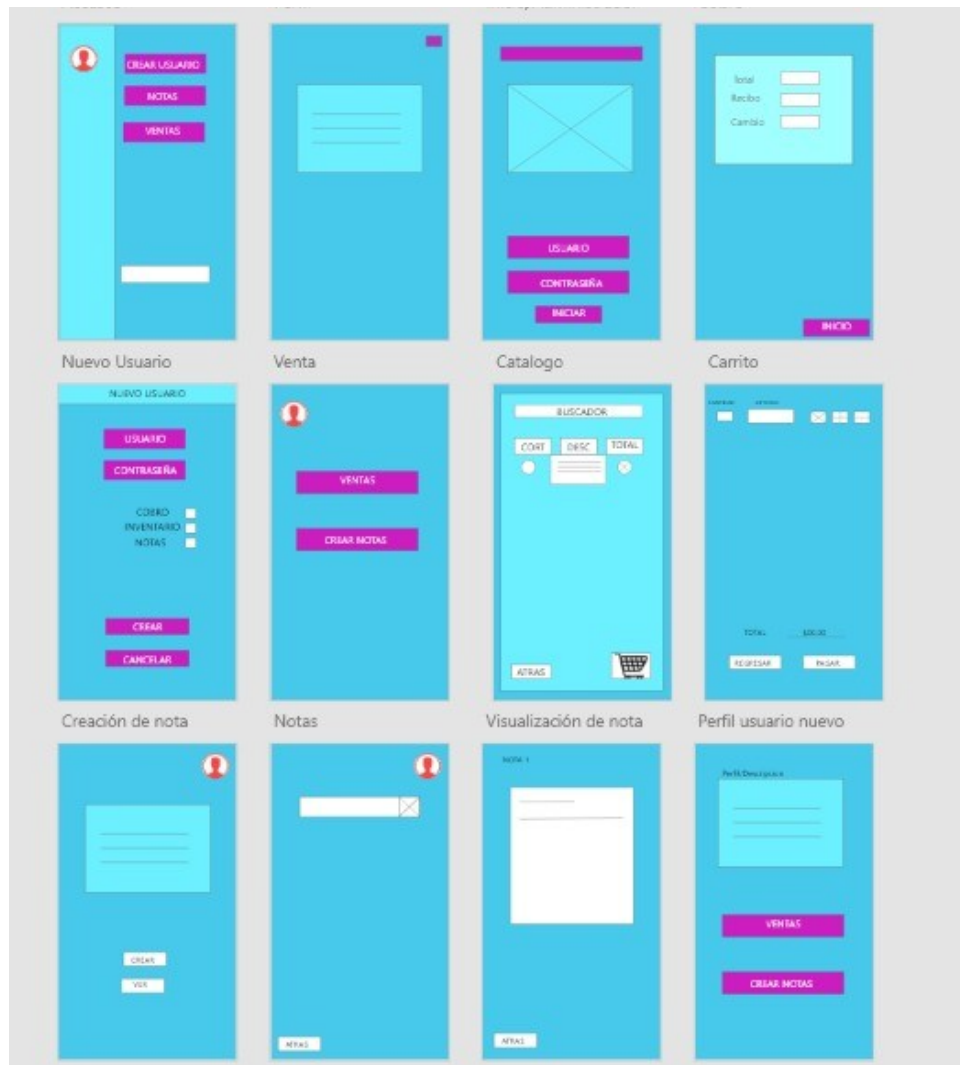
Nombre	Mauricio Ledesma Rivera
Cargo	Responsable de sistema y Analista
Teléfono	55 7789 9418
Correo	mauricioledesma@yahoo.com

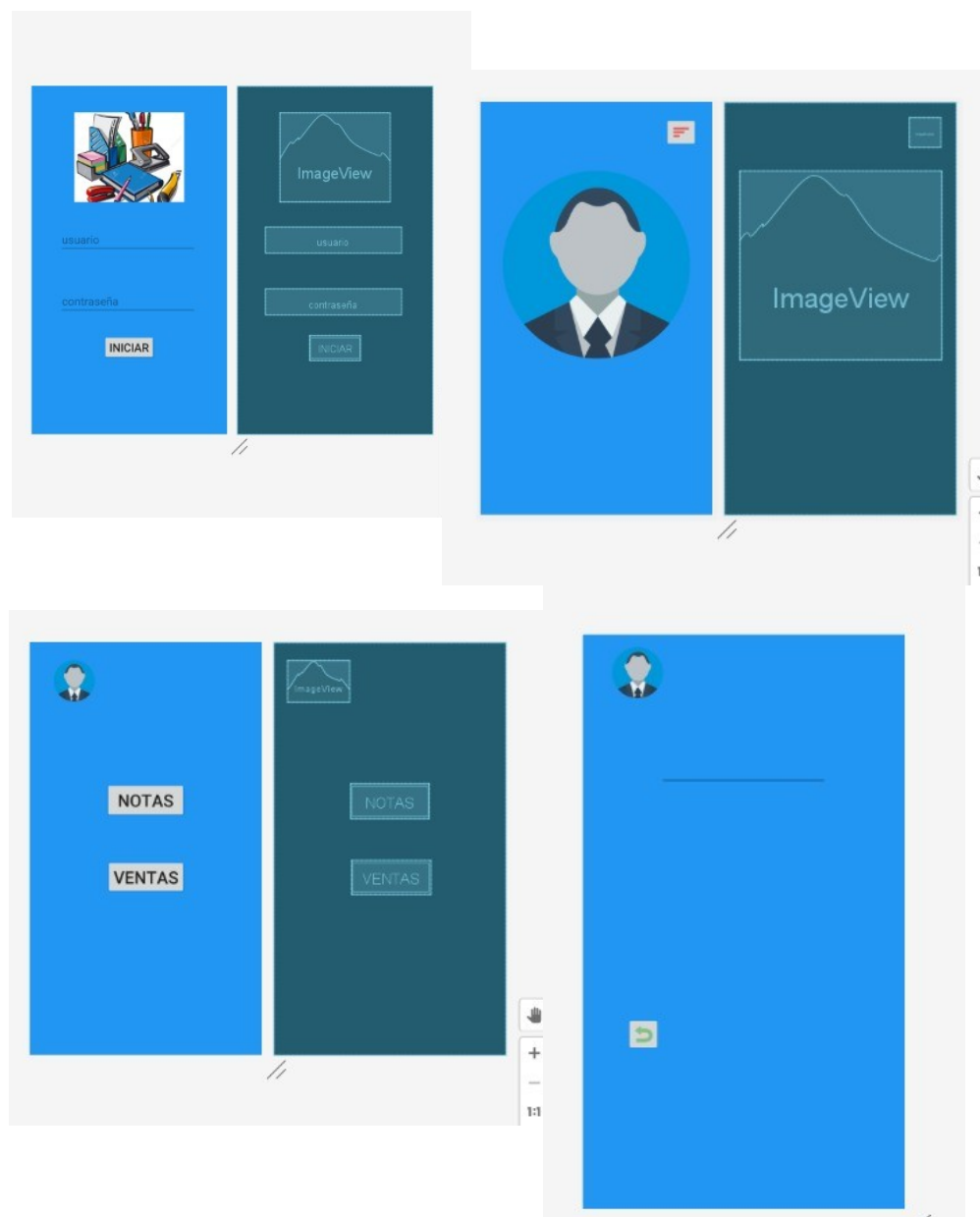
Nombre	Lucio Alexis Salazar Rios
Cargo	Desarrollo y Mantenimiento de software
Teléfono	5533700374
Correo	chencho1@outlook.com

Nombre	Veronica Josefina Valle Flores
Cargo	Diseño y Desarrollo de software
Teléfono	5538870096
Correo	veritovallflores@gmail.com

Nombre	Edilberto Quezada Martinez
Cargo	Implementacion y mantenimiento de base de datos
Teléfono	5581292794
Correo	eddiequezada09@gmail.com

4. Vista general del proyecto





Introducción

Se tomaron los siguientes puntos para tener un mejor rendimiento en el punto de venta:

-Tiempo.

-Costo.

-Fiable.

Se estará trabajando durante un tiempo aproximado de 4 meses,poniendo aprueba el

sistema ,para tener un margen de prueba-error.

Reconocimiento del problemática

- No cuenta con sistema punto de venta por lo tanto tiene perdidas.
- No tiene historial de venta.
- Tampoco primeras entradas o salidas .

Entrevista dirigida a Papelería TRY

1. ¿Utiliza algún sistema digital para el control de la mercancía de papelería? ¿Cual?

Impresora Teléfono celular Computadora
Terminal Otro (especifique)

2. ¿Realiza el inventario de los artículos? ¿Cómo?

3. ¿Qué artículos son los más vendidos?

4. ¿Dónde realiza las operaciones para la venta de artículos?

5. ¿Cuántos días a la semana labora la papelería?

6. ¿Le gustaría entregar tickets en la venta de los artículos?

7. ¿Utilizaría algún sistema que proporcione un control de venta para la papelería? ¿Por qué?

8. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el sistema?

Renta Mensual	Pago Anual
\$100 a \$200	\$1000 a \$2000
\$200 a \$300	\$3000 a \$4000
\$300 a \$400	\$5000 a \$6000

9. ¿Cuántas personas trabajan en la papelería?

Realizando la encuesta nos dimos cuenta de los problemas que tiene como son:

1. Mayor tiempo en la realización de inventarios
2. Mayor tiempo en la realización de una venta .
- 3.- No se lleva un control sobre los productos en desabasto

Justificación

EL proyecto se da comienzo por las necesidades de una papelería para poder tener un mejor rendimiento de productos ,tener un conteo de todos los productos que entran y salen .

La aplicación tenemos contemplado que tenga su propia base de datos,para almacenar tanto como datos de los usuarios,productos,notas .

De los primeros puntos que se resuelven con esta aplicación es el conteo de productos ya que tendrán que ingresar cuantos productos entran y cuantos salen para poder identificar los faltantes y los excedentes , en esa misma situación se añade que tendrá un mejor manejo de dinero , las notas nos ayudaran a anotar los faltantes o los productos que no se encuentran en el registro para despues su posterior ingreso,eficiencia de procesos en venta y localizacion de precios del mismo.

Se practica un entorno lo mas amigable para no tener problemas de software ,donde el administrador es el unico de crear usuarios y contraseñas , del mismo va añadir diversos permisos para los usuarios o puntos de venta , el usuario es encargado de registrar la venta diaria ah si como las diversas observaciones del producto en venta.

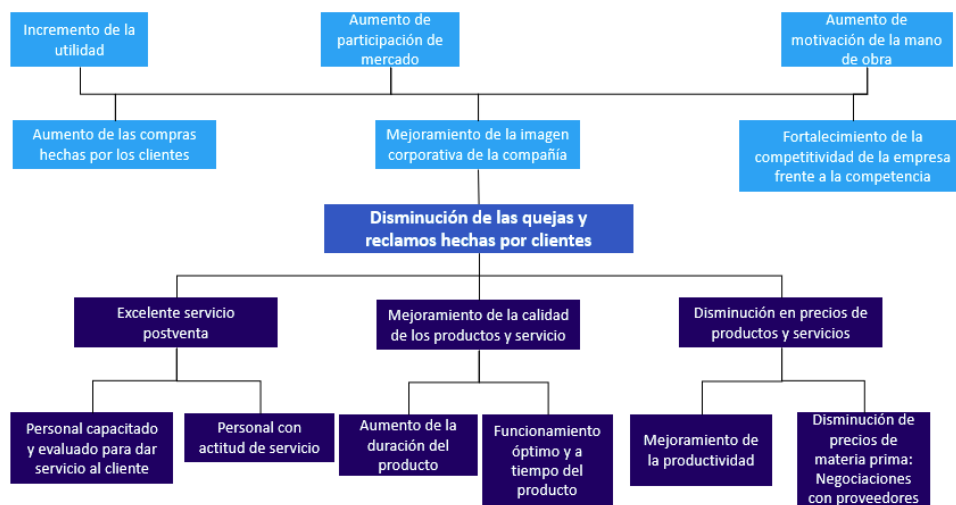
Objetivos

Con esto queremos entrar en el desarrollo de aplicaciones mejorando el servicio que ya brindan haciéndolo mas amigable para el vendedor y el cliente esto sin perder de vista las necesidades básicas de cada uno de ellos .

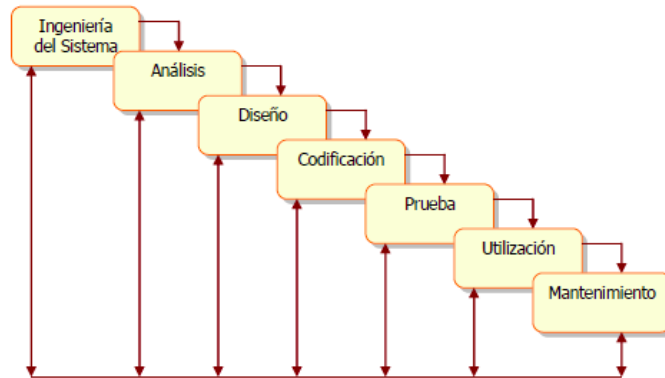
Va principalmente dirigido para papeleria ,pero con un enfoque el cual podemos utilizar para otros lugares sin tantas modificaciones , ya que seria cuestion de adaptarse al entorno...

Sera un proceso singular con sus puntos especificos de dificultad por el cual puede tardar un año ,sin embargo por el entusiasmo del equipo de trabajo podemos reducir esos tiempos para tener mas tiempo para pruebas y atender los puntos que se presenten.

5. Análisis



Modelo lineal secuencial



Ingeniería del Sistema	Análisis de las características y el comportamiento del sistema del cual el software va a formar parte.
-------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

Análisis de factibilidad

Personal capacitado y evaluado para dar servicio al cliente

- Capacitación del personal en conocimientos de informática, hosting y dominios.
- Elaborar sesiones de cliente misterioso (mystery shopping) con el personal de servicio postventa.
- Implementación de mecanismos de evaluación de soporte prestado al finalizar la llamada y por correo electrónico enviado al cliente.

Personal con actitud de servicio

- Tomar acciones correctivas de los resultados de la evaluación del personal.
- Brindar capacitación al personal de soporte técnico.
- Cambiar los métodos de selección y contratación del personal de soporte técnico (servicio postventa).

Aumento de la duración del producto

- Adquisición de una nueva infraestructura tecnológica para disminuir las caídas de los sitios web de los clientes (duración del producto).

Funcionamiento óptimo y a tiempo del producto

- Adquisición de la infraestructura tecnológica necesaria para facilitar la creación del sitio web
- Negociación con proveedores de sistema de gestión de contenidos (CMS) para otorgar al cliente una instalación más rápida y simple.

Mejoramiento de la productividad

- Contratación de una empresa de consultoría especializada en el mejoramiento de la productividad de los empleados
- Implementación del método Zapp

Disminución de precios de M.P

No hay ninguna alternativa para este medio, debido a que la infraestructura tecnológica (materia prima) se compra en el exterior, y el dólar en este momento está subiendo. Por ser empresa importadora, Colusa debe pagar más cada vez que adquiere materiales.

Encuestas o Entrevistas

Entrevista dirigida a Papelería TRY

1. ¿Utiliza algún sistema digital para el control de la mercancía de papelería? ¿Cual?
*computadora impresora
telefono*
2. ¿Realiza el inventario de los artículos? ¿Cómo?
3. ¿Qué artículos más se venden?
son los más vendidos
4. ~~¿Cómo en~~ donde realiza las operaciones para la venta ~~de artículos?~~
5. ¿Entrega tickets en la venta de los artículos?
6. ¿Cuántos días a la semana se encuentran las labores en la papelería?
lavora
7. ¿Utilizaría algún sistema que proporcione un control de venta para la papelería? ¿Por qué?
8. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el sistema?

Mensual	Anual
\$100 a \$200	\$1000 a \$2000
\$200 a \$300	\$3000 a \$4000
\$300 a \$400	\$5000 a \$6000
9. ¿Aproximadamente cuántos artículos distintos vende? *X*
10. ¿Cuántas personas trabajan en la papelería?

Entrevista dirigida a Papelería TRY

1. ¿Utiliza algún sistema digital para el control de la mercancía de papelería? ¿Cuál?

Impresora Teléfono celular Computadora
Terminal Otro (especifique)

2. ¿Realiza el inventario de los artículos? ¿Cómo?

NO.

3. ¿Qué artículos son los más vendidos?

Lápiz, Plumones, Plumones, Libretas, Calculinas.

4. ¿Dónde realiza las operaciones para la venta de artículos?

Celular

5. ¿Cuántos días a la semana labora la papelería?

7

6. ¿Le gustaría entregar tickets en la venta de los artículos?

Si

7. ¿Utilizaría algún sistema que proporcione un control de venta para la papelería? ¿Por qué?

Si, para ser mas eficiente, mejor calidad

8. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el sistema?

Renta Mensual	Pago Anual
\$100 a \$200	\$1000 a \$2000
\$200 a \$300 ✓	\$3000 a \$4000
\$300 a \$400	\$5000 a \$6000

9. ¿Cuántas personas trabajan en la papelería?

4

Arquitectura general del sistema

La aplicación esta considerada para una papelería y para los usuarios que ya han estado relacionado con la venta de productos de papeleria para hacer uso de la app sea mas amigable .

Uno de sus puntos importantes es que es desarrollada bajo los criterios de venta e inventario , para el mejor uso , se le incorpora notas , para tener en cuenta los reportes del dia a dia ,su venta se basa en marcar los productos seleccionado del carrito y llevarlo a la venta final .

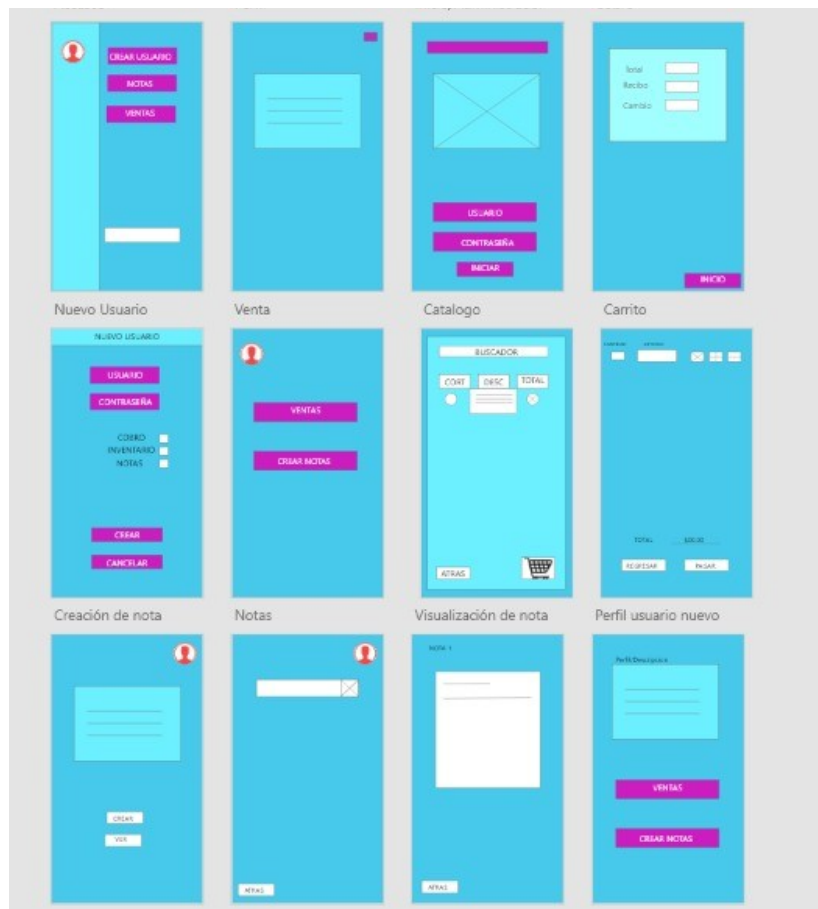
Tendra colores estaticos dado que estos colores representan al equipo de trabajo , el usuario podra modificar su foto y el tamaño de letra para que tenga una mejor visualización de la misma.

La mencion de algunas funciones que tendra la app , hace que sea eficiente en cuestion de procesos , haciendo el rendimiento optimo .

Un mantenimiento constante nos permitira agregar nuevas características para que sea mas amigable y nos ayude a darle una mejor calidad para el usuario.

6. Estructura lógica de la información

Diseño



Diseño de la arquitectura del sistema

Descripción detalla del sistema

-Descripción

El sistema contara con un administrador que sera el encargado de crear usuarios y darles los privilegios .

Tiene incluido un bloc de notas , para escribir faltantes de la papelería .

Esta integrado con un catalogo de los productos en existencia y en des-abasto,desde el mismo podemos mandar al carrito para posteriormente continuar con la venta .

El sistema , se realiza lo mas amigable posible con el usuario.

7. Componentes y desarrollo SW

Programación

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    private EditText etn, etp;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        etn = (EditText) findViewById(R.id.usuario);
        etp = (EditText) findViewById(R.id.contraseña);
    }

    public void Registrar (View view) {

        String nombre = etn.getText().toString();
        String password = etp.getText().toString();

        if (nombre.length() == 0){
            Toast.makeText( context: this, text: "Ingrese un usuario", Toast.LENGTH_LONG).show();
        }
        if (password.length() == 0) {
            Toast.makeText( context: this, text: "Ingrese una contraseña", Toast.LENGTH_LONG).show();
        }
        //metodo para el boton iniciar.
    }

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        etn = (EditText) findViewById(R.id.usuario);
        etp = (EditText) findViewById(R.id.contraseña);
    }

    public void Registrar (View view) {

        String nombre = etn.getText().toString();
        String password = etp.getText().toString();

        if (nombre.length() == 0){
            Toast.makeText( context: this, text: "Ingrese un usuario", Toast.LENGTH_LONG).show();
        }
        if (password.length() == 0) {
            Toast.makeText( context: this, text: "Ingrese una contraseña", Toast.LENGTH_LONG).show();
        }
        //metodo para el boton iniciar.

        if (nombre.length() != 0 && password.length() != 0){
            Intent siguiente = new Intent( packageContext: this, accesos.class);
            startActivity(siguiente);
        }
    }
}
```



```
try_main.xml activity_ventas.xml ventas.java activity_notas.xml notas.java perfil.java strings.xml accesos.java activity_accesos.java

package com.example.layonet;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

public class accesos extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_accesos);
    }

    public void Menu (View view){
        Intent menu = new Intent( packageContext: this, perfil.class);
        startActivity(menu);
    }
}
```

```
package com.example.layonet;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

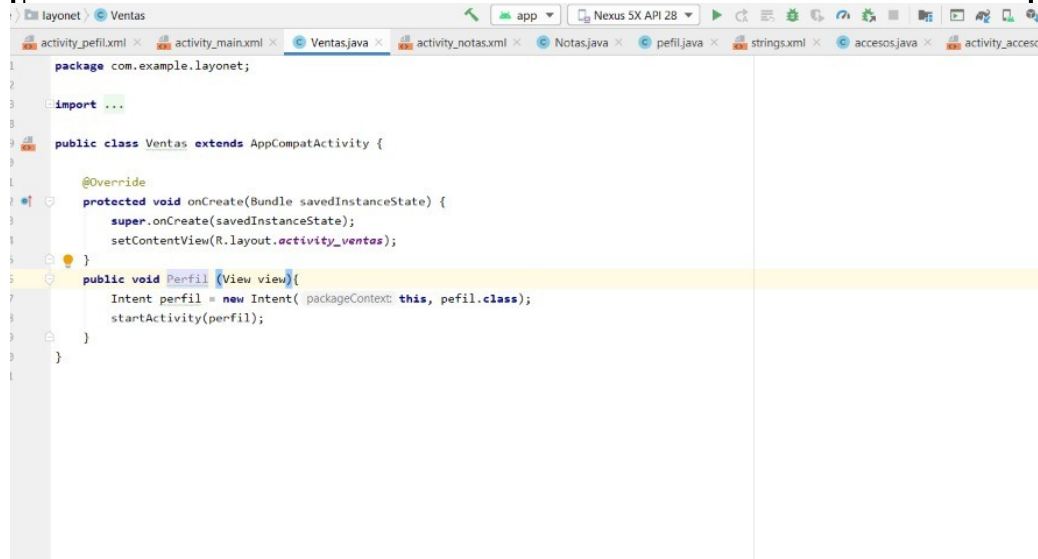
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

public class perfil extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_perfil);
    }

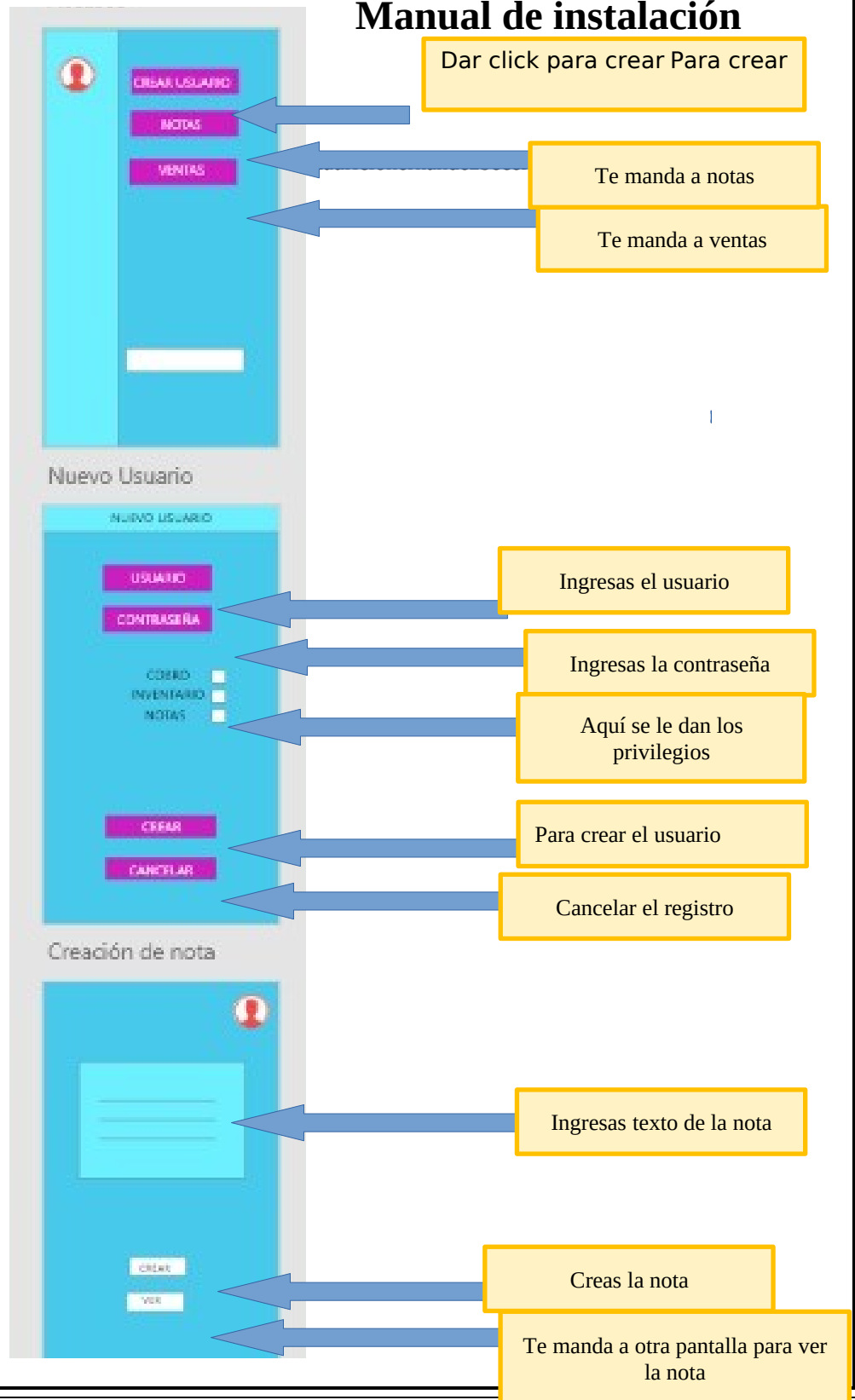
    public void notas (View view){
        Intent nota = new Intent( packageContext: this, Notas.class);
        startActivity(nota);
    }

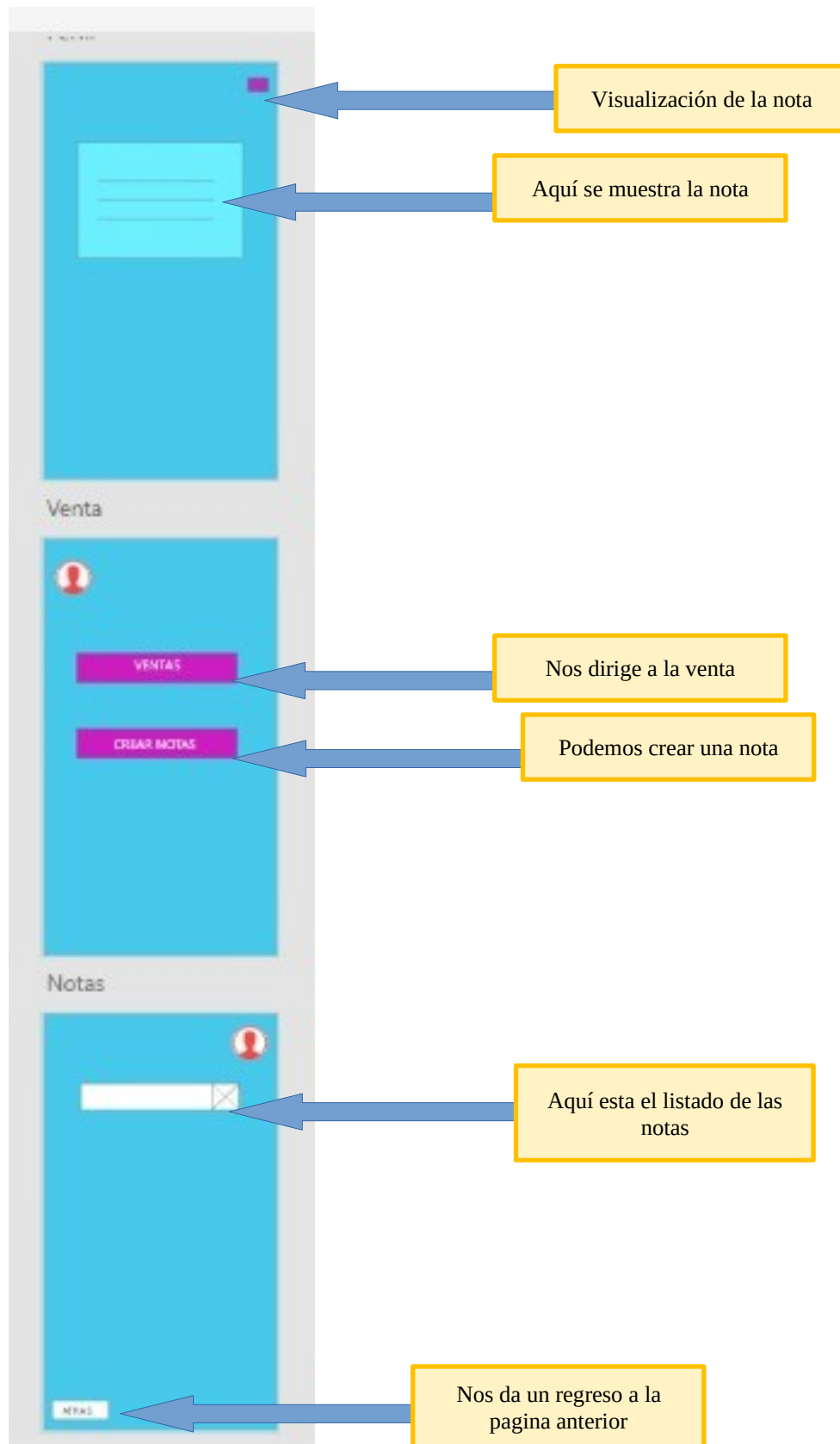
    public void ventas (View view) {
        Intent venta = new Intent( packageContext: this, Ventas.class);
        startActivity(venta);
    }
}
```

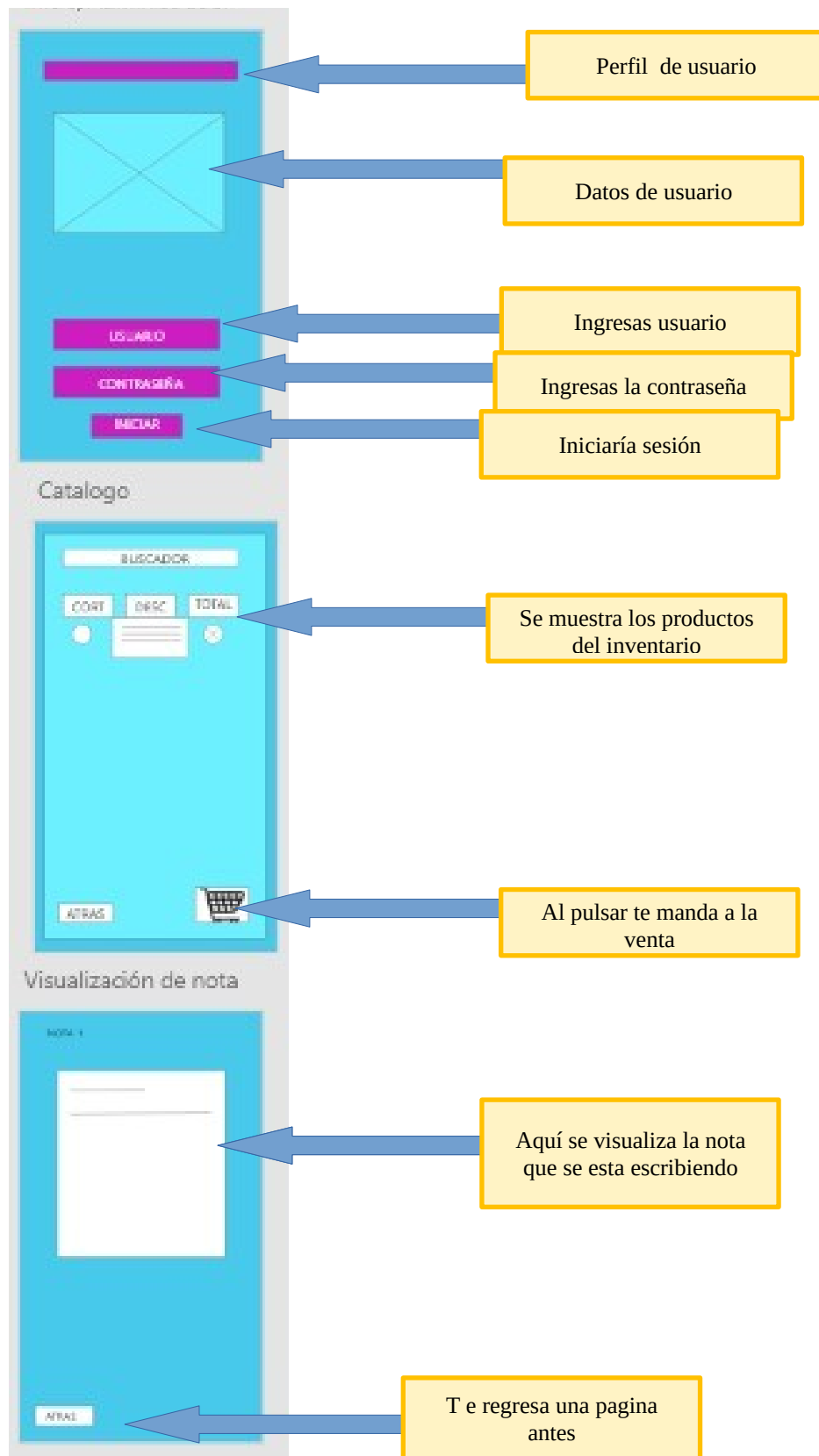


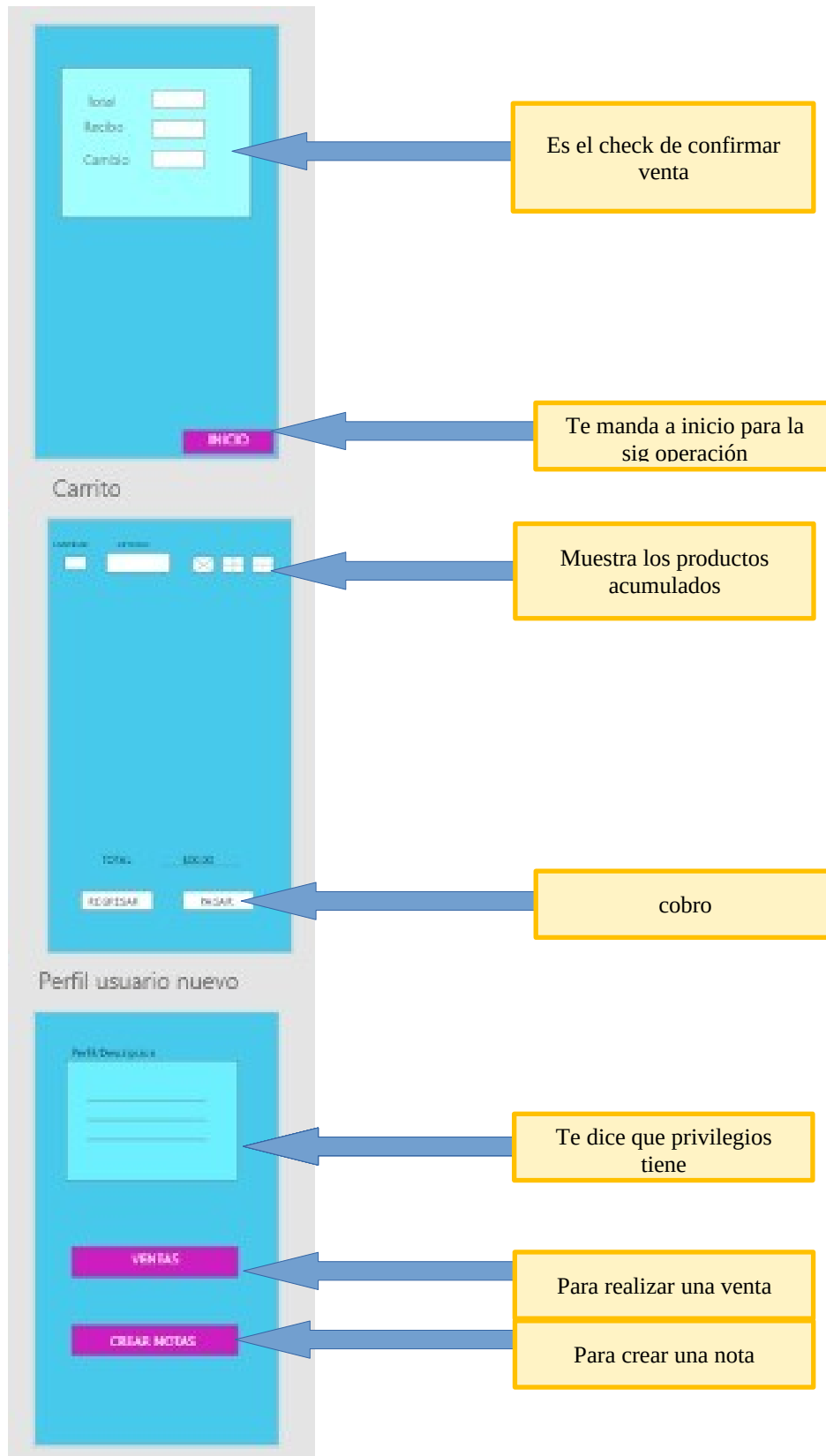
```
1 package com.example.layonet;
2
3 import ...
4
5 public class Ventas extends AppCompatActivity {
6
7     @Override
8     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
9         super.onCreate(savedInstanceState);
10        setContentView(R.layout.activity_ventas);
11    }
12
13    public void Perfil(View view){
14        Intent perfil = new Intent( packageContext: this, perfil.class);
15        startActivity(perfil);
16    }
17 }
```

Manual de instalación









Apéndice 1

El inicio de sesion y el completo de la aplicación se toma como proyecto ya que dado el tiempo de aplicación tomara mas tiempo del previsto .