

Parcial

DISEÑO DE APLICACIONES

Consignas

1. Selecciones al menos TRES (3) requisitos funcionales (RF) y TRES (3) no funcionales (RNF).
2. Realizar Diagrama de Casos de Uso.
3. Realizar la especificación del caso “Crear pedido” / “Armar Sangucheto”.
4. Realizar Diseño de interfaz de usuario para caso de uso del punto anterior.
5. Realizar Diagrama de clases (identifique la totalidad de clases que dan solución al dominio del problema planteado).

Criterios de aprobación

El alumno tendrá aprobado el examen si cumple los siguientes criterios de aprobación:

- Aplicación adecuada del Diagrama de Clases que comprende:
 - Identificación adecuada de Clases.
 - Atributos completos .
 - Métodos adecuados.
 - Cardinalidad adecuada entre Clases.
- Aplicación adecuada del Diagrama de Casos de Uso.
- Sintaxis UML correcta para todos los diagramas.
- El nivel de detalle de la especificación del Caso de Uso debe ser el suficiente para que el equipo de desarrollo pueda diseñar un sistema que satisfaga los requisitos y los encargados de las pruebas puedan determinar si éstos se satisfacen.

Enunciado

“Sangucheto”.

Desarrollo de una aplicación para la administración de pedidos (gestión de pedidos).

Se desea encargar el desarrollo de una aplicación web permita la realización de pedidos, que hasta el momento se realizaba directamente en la línea de cajas de nuestros locales.

El diseño deberá permitir agregar nuevas funcionalidades o realizar modificaciones y correcciones para mejorar la experiencia de los clientes.

Se deberá tener en cuenta que debe ser compatible con plataformas de Android con versiones bajo soporte oficial ya sea en tablets o smartphone y navegadores web bajo soporte oficial.

Se desea automatizar la gestión de pedidos (“órdenes”) de nuestros clientes y dar la posibilidad de armar un “Sangucheto” incorporando los ingredientes que más deseen y no estar atados a combos armados previamente.

Se desea contar con una aplicación que permita disminuir los tiempos de operación hasta llegar a su facturación, en las tareas de tomar el pedido.

La aplicación deberá proporcionar información actualizada de stock y los precios de los productos a los clientes y agentes vendedores.

Deberá permitir minimizar las tareas manuales del personal de ventas y dejar al cliente que realice el pedido desde una interfaz amigable (notebooks y dispositivos móviles). Solo deberían llegar con pedidos para ser cargados por el personal de ventas, aquellos clientes que no se estén familiarizados con la tecnología a implementar o necesitan asistencia para realizar su orden.

El proyecto busca automatizar el proceso de gestión de pedidos que se viene realizando de manera manual, es decir, llega un cliente a la línea de cajas y realiza su pedido, el cual es tomado por el agente de ventas.

La aplicación a los clientes que les permitirá:

- Ingresar con usuario y clave.
- Tener una pantalla para que compre un Sangucheto y lo arme a su gusto, la misma permite agregar ingredientes y condimentos por separado (que se descuentan del stock), y va mostrando el precio del Sangucheto a medida que se agregan cosas al mismo. Esta pantalla tiene dos botones: cancelar, que elimina todo lo agregado al Sangucheto; y confirmar que lleva a una pantalla donde se muestra cómo queda el Sangucheto (Ingredientes y condimentos por separado) y su precio final.
- Llevar el registro de sus pedidos para eventualmente no repetir órdenes anteriores. Nuestros clientes disfrutarán de la experiencia gourmet de ser artífices de su propio “Sangucheto”.
- Crear y enviar el pedido al sistema.

A los agentes de venta se les deberá proveer de las siguientes funcionalidades:

- Ingresar con usuario y clave.
- Una pantalla que muestre el stock de todos los ingredientes existentes.

- Una pantalla para dar de alta un ingrediente.
- Una pantalla para agregar stock a determinado ingrediente, es decir se suma a lo que tiene.
- Una pantalla para eliminar el stock de un ingrediente.

Se deberá tener en cuenta que la aplicación deberá devolver (respuesta) en todo momento información a los usuarios en tiempo real. El tiempo de respuesta promedio no deberá ser superior a los 3 segundos, tanto al agregar ingredientes como en el cálculo del valor actual de Sangucheto.