INGENIERIA DE SOFTWARE



PROYECTO

MAYGUALI GUADALUPE MARTÍNEZ CASILLAS
EDUARDO FLORES GALLEGOS



MR.SHOP

Alcance del proyecto

Este sistema facilita a los empleados el manejo de datos que están dentro del mismo, ya que al realizarlo en papel se nos presentan diferentes desacuerdos con respecto al horario de salida. De igual manera este dispone de un sistema de apartado online para sus clientes ya que no todos tienen el debido tiempo para presentarse a la tienda a realizar sus apartados. Este almacena todos los productos de la tienda en una base de datos tipo inventario, el cual puede dar de baja, agregar y consultar los productos.

Estimación de costes y programación

El sistema de la base de datos consta de una inversión de 3000 pesos, que incluye las funciones ya mencionadas anteriormente y como es responsabilidad de la empresa exigir el servicio de mantenimiento o/u actualización por 200 pesos mensuales

Estimación Riesgos

Los riesgos que se presentarían durante el desarrollo del sistema es que se tiene un conocimiento muy básico de programación y así mismo tener contratiempos por deducción en los errores. Se pretende que los empleados tengan un conocimiento previo si no se tendrá que dar una pequeña capacitación referente al sistema.

Viabilidad del proyecto

Si es viable ya que este brinda herramientas muy útiles para los usuarios, la jornada de trabajo de los empleados será la acordaba de acuerdo al contrato, y así se evitaran disgustos por pagas extras. Ayuda a los clientes a realizar sus apartados desde casa y así mismo para los dueños será de gran importancia que producto se vende más para la siguiente temporada poder ingresar más productos y generar mucho más ganancias. En cuanto al costo no se utilizan materiales en especial todo es programado y solo se tomará en cuenta la mano de obra del desarrollador y sus posteriores ganancias en cuanto a mantenimiento que se realizara mensualmente.

Factibilidades

Factibilidad Operativa

Es muy importante contar con los recursos necesarios para que la creación del proyecto sea exitosa de igual manera al terminar el proyecto el dueño de la tienda debe de contar con los recursos necesarios para su posterior instalación, en cuanto a los empleados se les capacitará por lo menos una semana asignadas por el desarrollador.



Factibilidad Técnica

Se utilizará Php para la fabricación del sistema, debido a que no se tiene un conocimiento previo y nunca lo he utilizado se tendrá la necesidad de extraer información respecto a su funcionalidad de diferentes fuentes.

Factibilidad Económica

Este proyecto consta de una inversión de 2000 pesos aproximadamente, y el servicio de mantenimiento será mensualmente con un costo de 200 pesos.

Factibilidad Legal

Este proyecto si cumple con las normas establecida a nivel local.

Entorno al proyecto

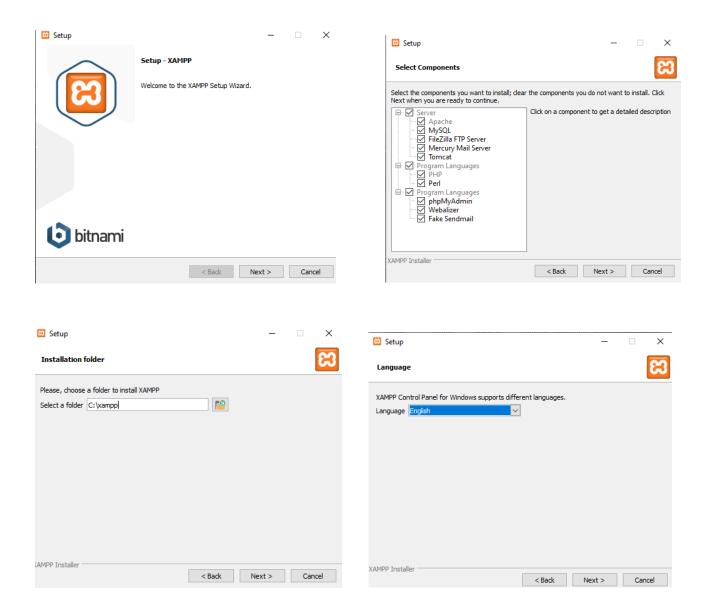
Los programas que utilizaremos durante el desarrollo del proyecto son:

xampp: es una herramienta que se utiliza para crear bases de datos.

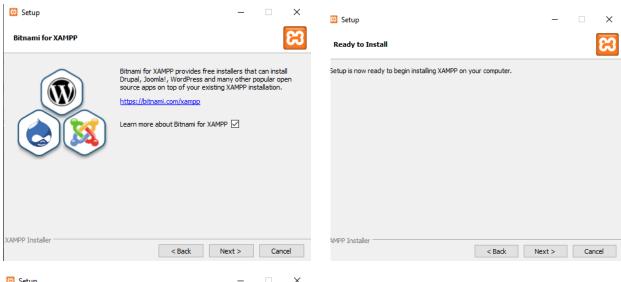
visual code: es un conjunto de herramientas que se utilizan durante el desarrollo de software, permitiendo a los desarrolladores creas sitios y aplicaciones web

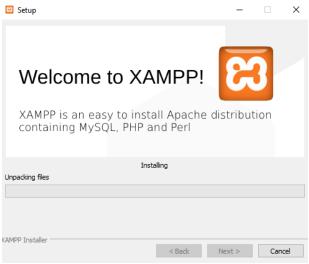


INSTALACIÓN DE XAMPP



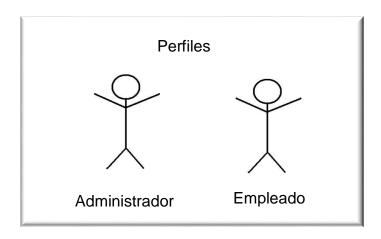








CASOS DE USO



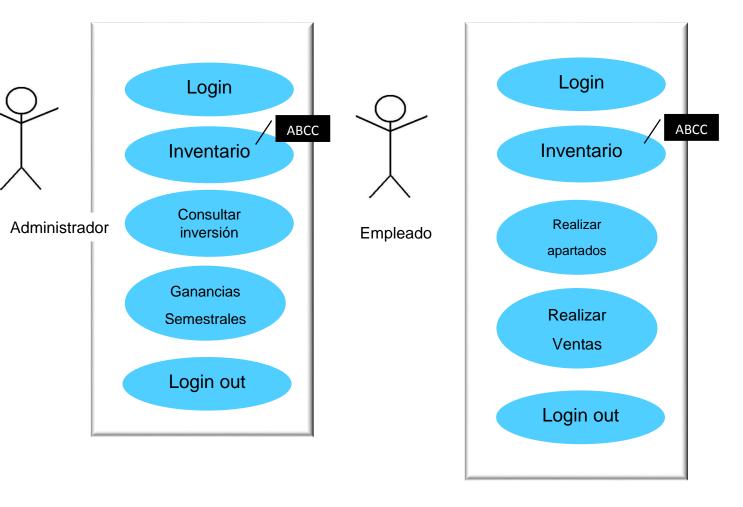




DIAGRAMA DE CLASE

- Administrador
- Usuario
- Inventario
- Apartados
- Ventas

Α	dm	in	istı	ad	٥r
\neg	ulli		ЮU	au	Oi

Id_administrador Nombre

Hacer login Inventario ABCC Consultar inversión() Ganancias semanales () Hacer login out

Apartados

ld_apartado Fecha

recha

Producto

Precio

Abono

Restante

Nombre_cliente

Perfil

id

Nombre

Usuario

Id_usuario Nombre

Hacer login

Inventario()

Realizar apartados()

Realizar ventas ()

Hacer login out

Ventas

Id_ventas

Producto

Precio

Fecha

Inventario

Id_producto

Precio

Cantidad

Producto



DIAGRAMA DE GANTT

		INIC	10																			FII	NAL	
N° ACTIVIDAD	ENERO				FEBI	RERO)		MARZO			Abril				MAYO				JUNIO				
N ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Definir el alcance del proyecto																								
Estimación de costos																								
Definir riesgos																								
Determinar viabilidad del proyecto																								
Preparar entorno del proyecto																								
Identificar arquitectura																								
Validar arquitectura																								
Desarrollar entorno del proyecto																								
Determinar el equipo																								
Modelar, construir y probar el sistema																								
Desarrollar documentación de soporte																								
Pruebas del sistema													·											



DIAGRAMA DE PERT

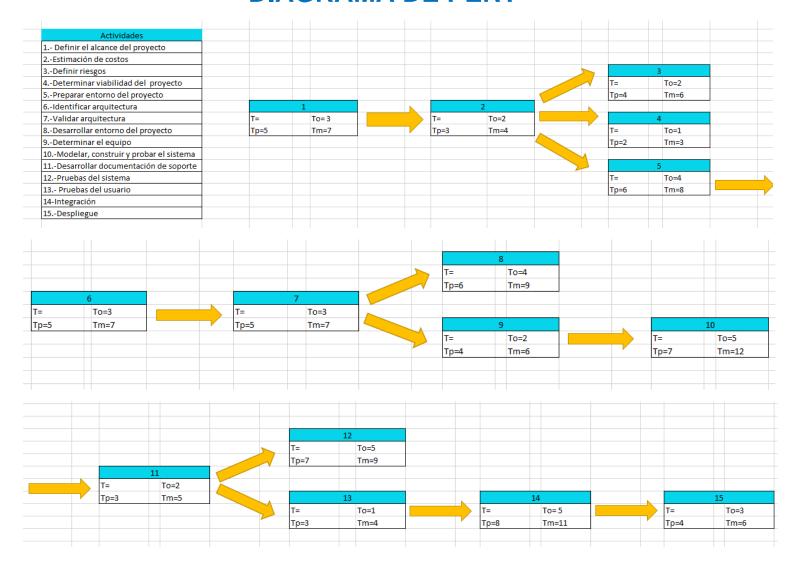




DIAGRAMA DE DISTRUBICIÓN

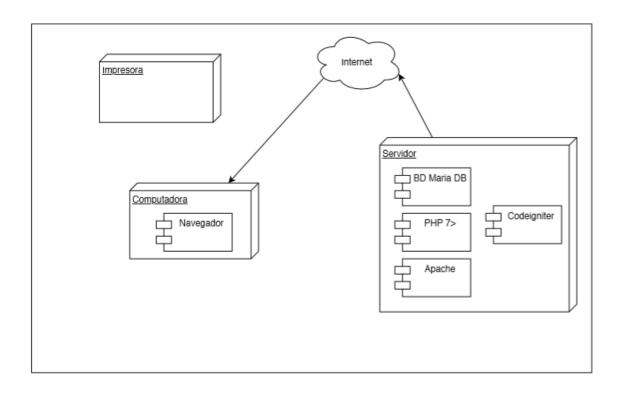
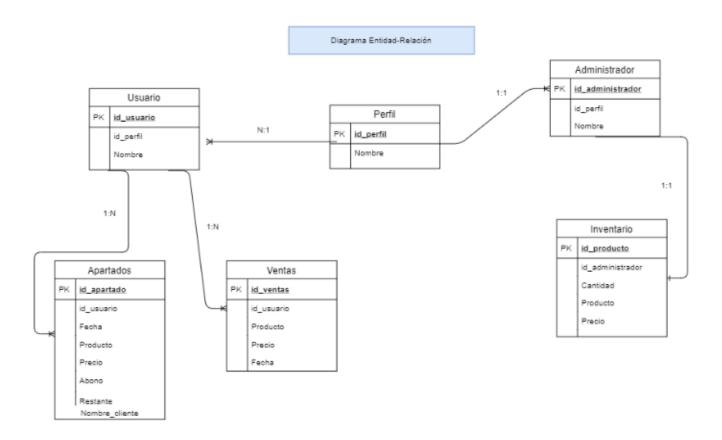




DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN





DICCIONARIO DE DATOS

			Administrador
	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id_administrador	Int	10	Clave única del administador
Nombre	Varchar	50	Nombre del administrador

			Usuario
	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id_usuario	Int	10	Clave única del usuario
Nombre	Varchar	50	Nombre del usuario

			Perfil
	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	Int	10	Clave de acceso
Nombre	Varchar	50	Nombre de la persona que va a ingresar al sistema

			Apartados
	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id_apartado	Int	10	Clave única del apartado
Fecha	Date	10	Fecha en que se realiza el apartado
Producto	Varchar	50	Nombre de la prenda
Precio	Int	5	Precio de la prenda
Abono	int	5	Abono del cliente
Restante	int	5	Dinero que resta para completar la prenda
Nombre_cliente	Varchar	15	Nombre del cliente

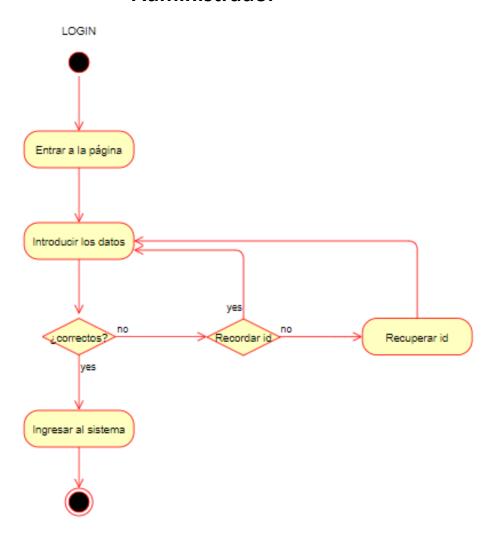
			Ventas
	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id_ventas	Int	10	Clave única del apartado
Producto	Varchar	10	Nombre de la prenda vendida
Precio	int	5	Nombre de la prenda
Fecha	Date	10	Fecha en que se realiza la venta

			Inventario
	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id_producto	int	10	Clave única de la prenda
Precio	int	5	Precio de la prenda
Cantidad	int	5	Cantidad de prendas en existencia
Producto	Varchar	50	Nombre de la prenda

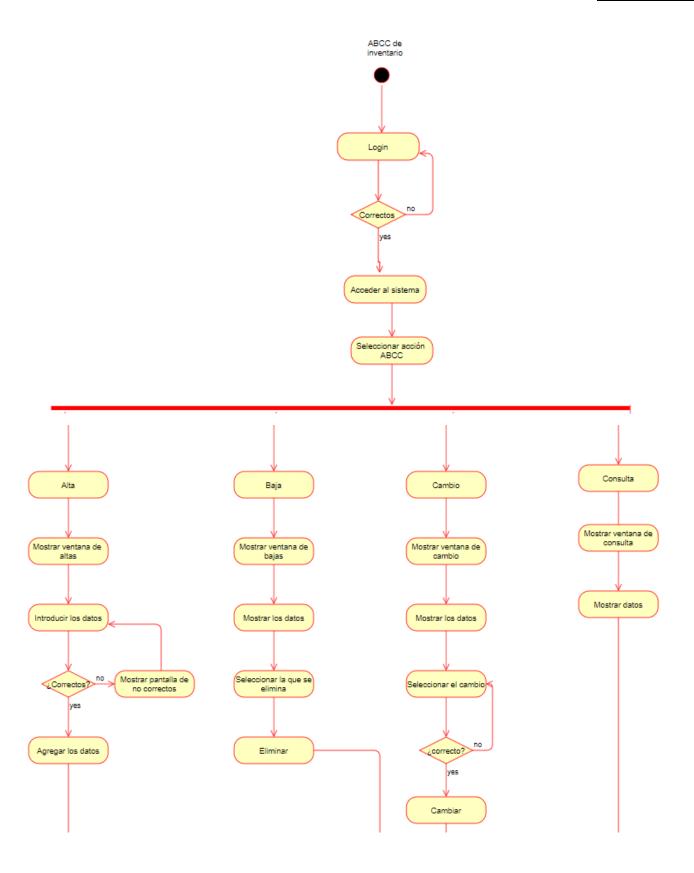


DIAGRAMA DE ACTIVIDADES

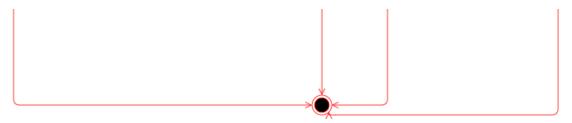
Administrador

















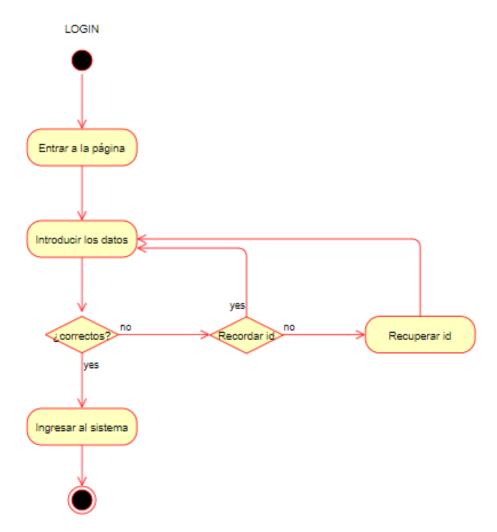




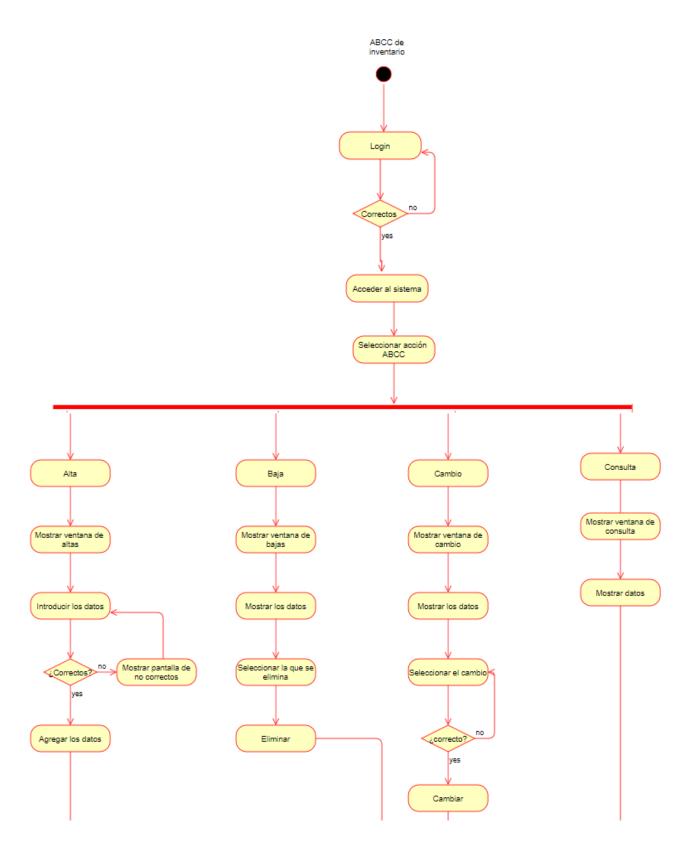




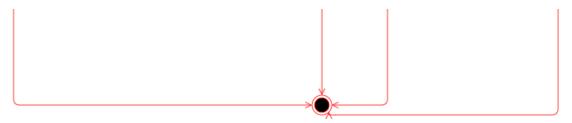
Usuario

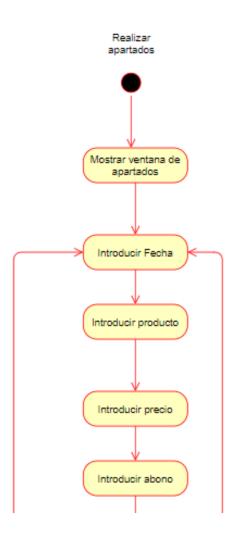




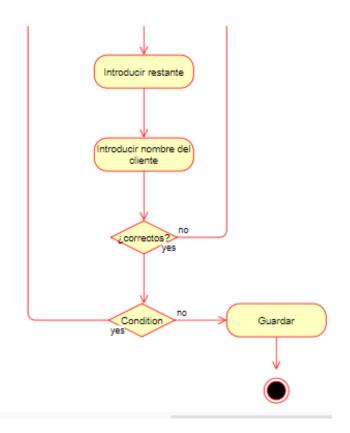


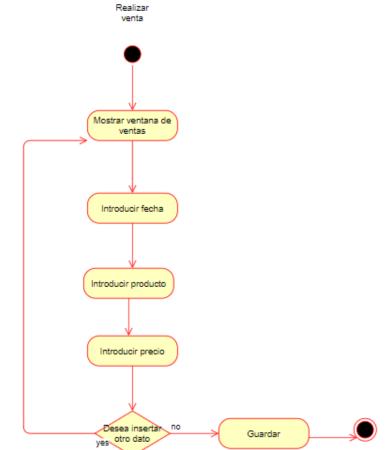


















MOCKUPS

