

**CASO PROPUESTO IDL 3**

**DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION**

**Elaborado por:**

**Jhon Willy Contreras Infanzon**

**Mirella Delcy Gonzales Huaraca**

**José Enrique Huamán Ccapcha**

**Solicitado por:**

**Fiorella Maricela Rodríguez Iparraguirre**

**Perú, 2023**

**icontinental.**edu.pe

**CASO PROPUESTO IDL 3 DESARROLLO DE SISTEMAS DE LA INFORMACION**

1. **ENTORNO DESARROLLO**

**Arquitectura 4 capas proyecto Minimarket**

**1ra capa Minimarket.datos**

Texto

Descripción generada automáticamente

* **Conexión.cs** esta clase permite hacer la conexión con la base de datos.
* **D\_Categoria.cs** esta clase permite consultar, registrar, actualizar y eliminar información en la tabla categoría de la base de datos
* **D\_Marcas.cs** se permite consultar, registrar, actualizar y eliminar información en la tabla Marcas de la base de datos.
* **Minimarket.Datos.csproj** son archivos de configuración de la capa de datos.

**2da capa Minimarket.entidades**

Texto

Descripción generada automáticamente

* **E\_Categorias.cs** entidad categoría que representa las columnas de la tabla categoría.
* **E\_Marca.cs** entidad marca que representa las columnas de la tabla marca.
* **Minimarket.Entidades.csproj** es el archivo de configuración de la capa entidad.

**3ra capa Minimarket.Negocio**

Texto

Descripción generada automáticamente

* **Minimarket.Negocio.csproj** es el archivo de configuración de la capa negocio.
* **N\_Categorias.cs** clase donde se inserta toda la lógica o validaciones de la tabla categoría.
* **N\_Marcas.cs** clase donde se inserta toda la lógica o validaciones de la tabla Marcas.

**4ta capa Minimarket.presentacion**

Es el objeto visual que va a ver el usuario final

Texto

Descripción generada automáticamente

* **Frm\_Categorias.cs** aquí se encuentra la vista grafica del formulario.
* **Frm\_Categorias.Designer.cs** archivo de configuración del formulario categoría.
* **Frm\_Categorias.resx** clase que permite almacenar objetos para usarlo en el formulario.
* **Frm\_Marcas.cs** aquí se encuentra la vista grafica del formulario.
* **Frm\_Marcas.Designer.cs** archivo de configuración del formulario Marcas.
* **Frm\_Marcas.resx** clase que permite almacenar objetos para usarlo en el formulario.
* **Minimarket.presentacion.csproj** es el archivo de configuración de la capa presentación.
* **Program.cs** archivo de configuración del proyecto, aquí podemos configurar el formulario que inicializa cuando ejecuta el proyecto.

1. **ENTORNO PRUEBAS**

**2.1 PRUEBAS DE ESTRÉS**

Se realizaron las pruebas en el formulario categorías. En la cual se insertaron datos en la Tabla de Categorias y no hubo ninguna lentitud, fluía de forma normal , constante y no presentaba ninguna falla en el momento de la carga de datos de la tabla mencionada.

Como vemos que en la prueba de rendimiento en el uso del CPU es del 0% (no hubo datos insertados)

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

Mientras tanto cuando hicimos la inserción de datos en el formulario de categoría el consumo de CPU fue del 1.1%.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En lo cual llegamos a la conclusión de que el sistema funcionara de forma normal y sin lentitud.

* 1. **PRUEBAS DE RENDIMIENTO:**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Se realizaron las pruebas en el formulario Marcas, se encontró el tiempo de respuesta del formulario de rápido(eficiente).

En la cual deducimos que si es escalable y si dará un rendimiento eficiente(bueno) al mejorar el sistema y pueda ser manejado por varios usuarios (trabajadores y administrador).

En el momento de realizar la prueba se vio que en el consumo de memoria y CPU es muy bajo en lo cual el sistema en si será de forma muy fluida y no habrá retrasos en los procesos que compete.

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

Por el momento no se encontraron ningún tipo de error o falla en esta prueba del formulario de Marcas.

* 1. **PRUEBAS DE USABILIDAD:**

1. Se probo el botón **nuevo** de la “tabla categoría”.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

La cual nos indica que los datos han sido guardados correctamente.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Y se agregó a la lista de productos.

1. Se probo el **botón actualizar**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Se mostraron deficiencias ya que no se pudo actualizar el nombre del producto.

1. Se probo el **botón eliminar.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

El cual nos indica que está funcionando correctamente. Y nos hace la pregunta se desea eliminar el registro.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Al dar click en el sí, se elimina correctamente y nos sale una nueva ventana confirmando la eliminación del producto.

1. Se probo el **botón reporte.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

El botón reporte nos mostró deficiencias ya que no está funcionando y no me muestra el detallado de los productos.

**6.** Se probo el **botón salir.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

De la misma manera que el botón reporte, no está funcionando.

7. en el apartado mantenimiento se probó el **botón retomar.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

El cual funciono correctamente, llevándonos al apartado Listado.

1. **ENTORNO DESPLIEGUE**

**3.1** En qué plataformas se puede desplegar la aplicación:

**Windows**

* **Pro:** que es mas rápida la conexión porque la base de datos se encuentra en el localhost.
* **Contra:** porque no te puedes conectar desde otra locación o desde celulares o tabletas.

**Linux**

* **Pros:** - -
* **Contra:** solo funciona en Windows y no en Linux ni Mac.

**Nube**

* **Pro:** se puede configurar para que la base datos este en la nube y el sistema pueda funcionar en distintas locaciones.
* **Contra:** no puede conectar en celular y tableta.

**3.**2 Simular que se está desplegando en un entorno de escritorio

**¿Como se van a conectar todas las computadoras al mismo servidor?**

* Primero el aplicativo se debe instalar en todas las computadoras.
* Se debe abrir el programa en todas las computadoras donde se va a utilizar y configurar que la red de todas sea la misma.
* Se debe configurar para que todas se conecten a la misma base de datos.
* Realizar las pruebas respectivas para confirmar si todas se pueden conectar correctamente, y ver si tienen los accesos adecuados para cada usuario o computadora.

**REPORTE -OPCIONAL**

**Hacer un reporte sencillo**

Crear de tipo Reporting Services (Consumir DE UNA TABLA), crear SP