

**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN
NICOLÁS DE HIDALGO**
FACULTAD DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
PROYECTO FINAL

**SOFTWARE PARA LA COMPRA Y VENTA
DE FRUTAS Y VERDURAS NACIONALES
E INTERNACIONALES**

Wofo

INGENIERÍA EN PROGRAMACIÓN

PRESENTADO POR:
NICOLAS GARCIA JIMENEZ

16 de diciembre de 2022

Morelia Michoacán

Contenido

Introducción.....	3
Descripción general del proyecto.....	3
Propósito.....	3
Alcance.....	4
Definiciones, acrónimos y abreviaciones.....	4
Especificación de requerimientos de software.....	4
Introducción.....	4
Propósito.....	4
Alcance.....	5
Definiciones, acrónimos y abreviaciones.....	5
Referencias.....	5
Perspectiva general.....	5
Descripción general.....	5
Perspectiva del producto.....	5
Funciones del producto.....	6
Características del usuario	6
Restricciones generales.....	6
Suposiciones y dependencias.....	7
Requerimientos específicos.....	7
Requerimientos funcionales.....	7
Referencias.....	8

Introducción

En este documento hablaremos sobre el desarrollo de un proyecto de software que consiste en la venta de frutas y verduras de forma nacional e internacional, a través de aplicación web. El trabajo de desarrollo de software de venta de frutas y verduras internacionales implica crear una aplicación o plataforma en línea que permita a los usuarios comprar frutas y verduras frescas directamente de productores locales o internacionales.

Descripción general del proyecto

Una descripción del proyecto y su contenido se pueden apreciar en los siguientes puntos:

1. Un catalogo de productos con fotos y descripciones detalladas de cada fruta y verdura disponibles.
2. Un sistema de pago seguro y fácil de usar para que los usuarios puedan realizar sus compras de manera rápida y sencilla.
3. Un sistema de envío y entrega para garantizar que los productos lleguen a los usuarios de manera oportuna y en buen estado.
4. Un sistema de seguimiento de pedidos para que los usuarios puedan ver en que estado se encuentra su pedido en todo momento.

El trabajo de desarrollo de software incluiría la creación de toda la lógica y la funcionalidad de la aplicación, así como la integración de cualquier otra tecnología necesaria, como sistemas de pago o de envío. También la creación de una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar para que los usuarios puedan navegar y realizar compras de manera cómoda.

Propósito

Facilitar la compra y venta de productos frescos de manera rápida y eficiente, tanto para minoristas como para consumidores finales. El software podría permitir a los minoristas llevar un control preciso de sus inventarios, realizar pedidos a proveedores y gestionar las transacciones con sus clientes de manera sencilla. Por otro lado, los consumidores podrían utilizar el software para hacer compras en línea de frutas y verduras frescas, lo que les permitiría ahorrar tiempo y esfuerzo al no tener que ir al supermercado o al mercado local. Además, el software podría ofrecer información detallada sobre los productos disponibles, como sus precios, su origen y su calidad, lo que ayudaría a los consumidores a tomar decisiones informadas sobre sus compras. Así mismo los minoristas tienen una herramienta para poder vender toda la producción que no se pueda vender de forma local y los

consumidores de escasos recursos tienen una opción más para abastecerse de productos de forma mas cómoda, segura y fácil.

Alcance

El plan del desarrollo de este software describe el uso global de “Wofo”. Durante el proceso de desarrollo se definirán las características del producto a desarrollar lo cual constituyen las fases o actividades que el software realizara.

Una vez desarrollado dicho software se generarán versiones de prueba para verificar su buen funcionamiento, y también se llevará a cabo distintas pruebas para verificar su operatividad en cada fase donde se realizarán actualizaciones de nuevas versiones.

Definiciones, acrónimos y abreviaciones.

-Wofo: “World Food” Comida mundial.

Especificación de requerimientos de software

Nombre del software: Wofo

Autores: Nicolas Garcia Jimenez

Nombre del proyecto de investigación aprobado por el profesor Ancelmo Rodríguez Parra de la UMSNH: Software para la compra y venta de frutas y verduras nacionales e internacionales.

Introducción

En este documento se establecen la Especificación de Requisito Software (ERS) para el aplicativo del software de Compra y Venta de Frutas y Verduras Nacionales e Internacionales. Esta especificación se estructuro basándose del estándar IEEE Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos de Software.

Propósito

Definir y presentar de forma ordenada los requisitos y especificaciones que deberá cumplir el software a construir, el cual permitirá la distribución de alimentos de otros países en el caso del vendedor y la compra de dichos alimentos en caso del consumidor.

Alcance

Con el proyecto Wofo se busca desarrollar una aplicación en línea que funcione como funcione en distintos sistemas operativos para darle la facilidad al usuario de poder ingresar en dicha aplicación sin ningún inconveniente y pueda adquirir o vender alimentos.

Se busca desarrollar un software con una interfaz sencilla y fácil de manejar, donde el usuario podrá iniciar sección y realizar las acciones de su gusto, proporcionando pequeños recuadros de ayuda para los nuevos usuarios y promociones para los usuarios con mayor tiempo de actividad. Así mismo también aportar suministros a personas de bajos recursos en el mundo.

Definiciones, acrónimos y abreviaciones.

-Wofo: "World Food" Comida mundial.

-UMSNH: Universidad Michoacana de San Nicolas de Hidalgo.

-ERS: Especificación de Requisitos de Software.

-IEEE: Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos de Software.

Referencias

IEEE 830-1998 - IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications.

Perspectiva general

El contenido principal de este documento se constituye con la descripción del software a construir y sus requerimientos, así como su arquitectura, datos, interfaces, etc.

Finalmente, la implementación como el código fuente, pruebas, manejo de errores y escenarios.

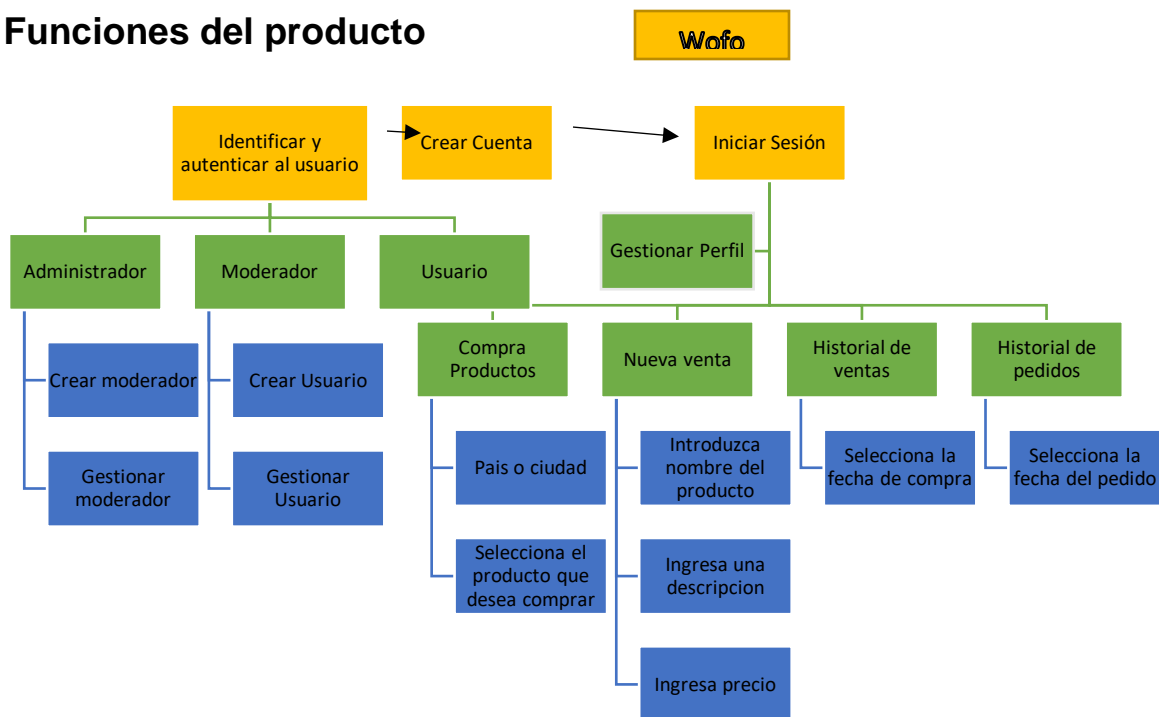
Descripción General

Se tiene planeado de Wofo sea una aplicación web diseñada con una tecnología de vanguardia, la cual ofrece un buen rendimiento en los navegadores actuales, además de responder en dispositivos móviles. Así también como la implementación de una interfaz amigable, clara e intuitiva con los usuarios.

Perspectiva del producto

Wofo esta planeado como un software independiente del que su funcionamiento no está condicionado con ningún aplicativo. El funcionamiento e interacción del software será descrito posteriormente en la sección de su arquitectura.

Funciones del producto



Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador
Experiencia	Gestión de sistemas de información
Actividades	Configurar y ajustar los parámetros de funcionamiento del software, administrar usuarios.
Tipo de usuario	Moderador
Experiencia	Manejo básico del sistema.
Actividades	Administrar a los usuarios y gestionar los puntos de venta y compra.
Tipo de usuario	Usuario
Experiencia	Manejo básico del sistema.
Actividades	Conocimiento básico para venta o para compra de productos.

Restricciones generales.

- El uso del software requiere de una conexión a internet.
- Interfaces de usuario intuitivas.
- Funcionalidad en los navegadores más comunes.

- Debe ser construida como una aplicación cliente-servidor.
- La comunicación entre cliente y servidor deberá establecerse a través de protocolos HTTP.
- El aplicativo debe contar con un sistema de validación de sesión.

Suposiciones y dependencias

- Los equipos en donde sea desplegada la aplicación deben contar con un mínimo de recursos para el correcto funcionamiento.
- Habrá suficientes moderadores para supervisar las compras y ventas de los productos.

Requerimientos específicos

Requerimientos funcionales

Código de requerimientos	
Nombre	Registro de usuario
Propósito	Crear un nuevo usuario capaz de comprar consumibles en el aplicativo web Wofo
Descripción	Ubicando el inicio de sesión, el usuario deberá dirigirse a la opción de llenado de campos obligatorios para la creación de una nueva cuenta.
Salida	Mensaje de bienvenida al correo electrónico registrado.
Nombre	Autenticación
Propósito	Iniciar sesión en el aplicativo Wofo
Descripción	Una vez ubicados en la página de inicio de sesión, el usuario debe diligenciar sus credenciales en los respectivos campos y finalizar pulsando el botón de inicio de sesión.
Salida	Redirección a la página principal del usuario.
Nombre	Nueva venta
Propósito	Crear nueva venta de acuerdo al producto que se desea vender.
Descripción	Crear una nueva venta de producto con el nombre del producto, el precio y una descripción del producto.
Salida	Redirección a la pagina de venta y compra.
Prioridad	Alta

Referencias

IEEE 830-1998 - IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications.