

Tienda con POO

Un proyecto final presentado por el Equipo 1





Miembros del equipo

Equipo 1



Jimenez



Beristaín



Rodriguez



Rivera





Introducción

Parte 01



Antecedentes

Descripción del proyecto

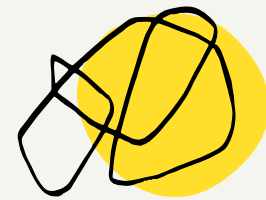
Nuestro sistema de inventario proporciona una facilidad de registro en artículos de una tienda.

El concepto de facilitar, asegurar y priorizar el rendimiento del software hacia el usuario es para disminuir los problemas futuros que podrían ocurrir, manteniendo la tolerancia a fallos y fácil solución de errores.



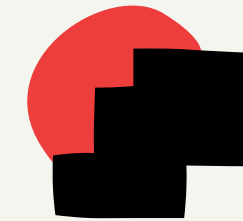


El problema



Lo que queremos resolver

Problemas de gestión con el inventario dentro de una tienda.



Hipótesis

Puede haber problemas en la actualización del inventario de una tienda ocasionando vender productos sin existencia en el inventario.



Objetivos

Facilitar
Priorizar
Asegurar

Los integrantes del equipo, realizaremos un programa de un inventario de tienda musical donde el principal uso es la ayuda en los registros de alguna tienda de música.

Se podrá llevar el registro y actualización de los productos, ver los diferentes productos que la tienda vende al público, la administración del personal y la realización de ventas con impresión de ticket digital.

Los usuarios podrán visualizar un menú con las opciones del producto, ver la administración de los empleados, además de visualizar sus cargos y la realización de la venta al público



Significado del proyecto

En cuanto al alcance

El software estará al alcance de cualquier tienda que requiere de este y se espera pueda ser utilizado por todo el personal de la tienda.

En terminos de recursos

El software no requiere un hardware de ultima generación, por lo que puede correr en la mayoría de computadoras actuales, por lo que puede sustituir a calculadoras y cajas registradoras.

En terminos de tiempo

Acorta la comunicación entre el personal de la tienda ya que los vendedores pueden acceder al inventario desde su terminal asignada.





Métodos

Parte 02





Resumen de los métodos

— 09

La metodología de desarrollo principal será SCRUM y la norma ISO 29110 perfil básico, en el cual utilizaremos documentos de apoyo como diagramas de casos de uso, bloc de notas, IDE's, diagrama de bases de datos, entre otros.



Cronograma del proyecto

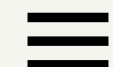


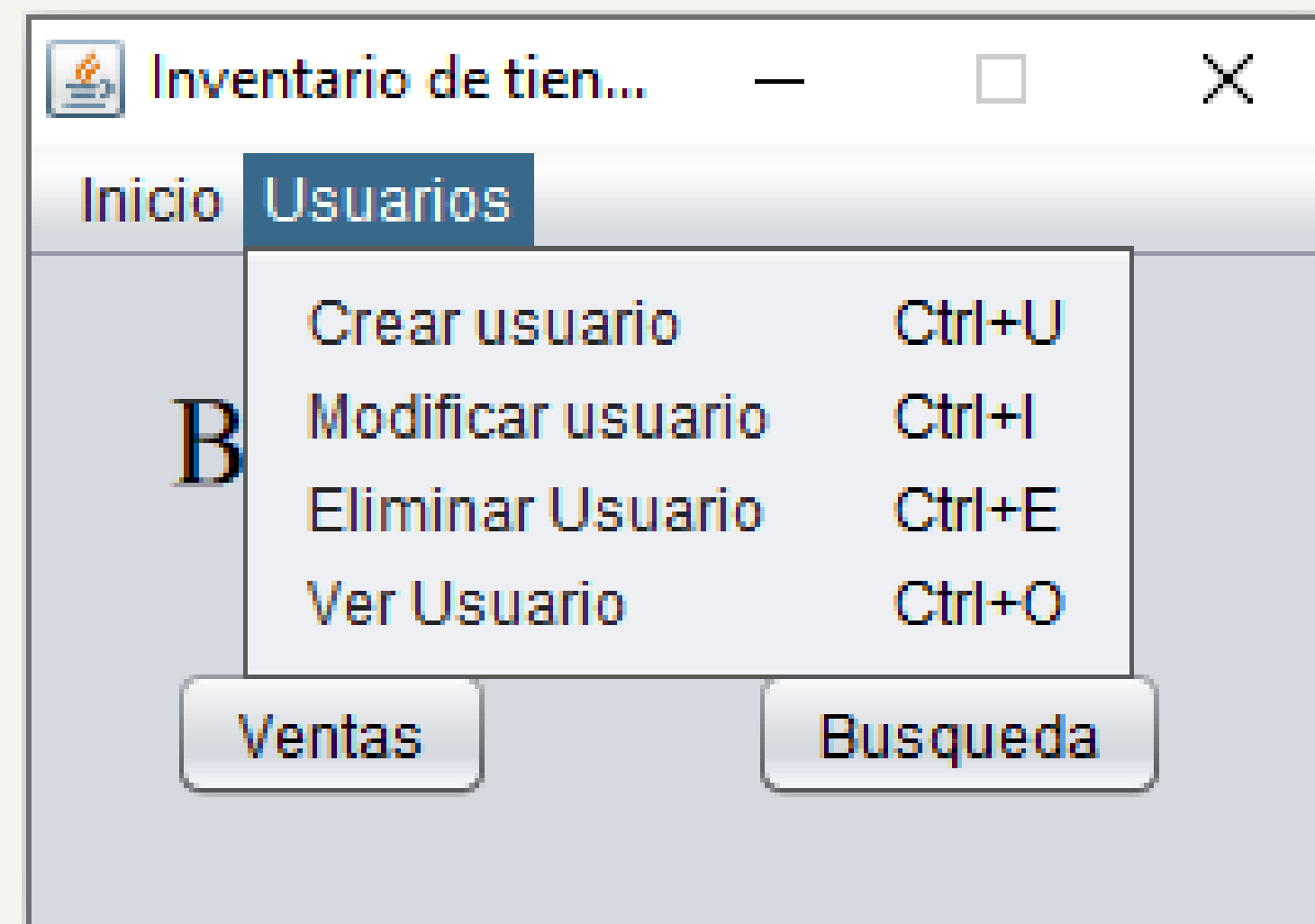
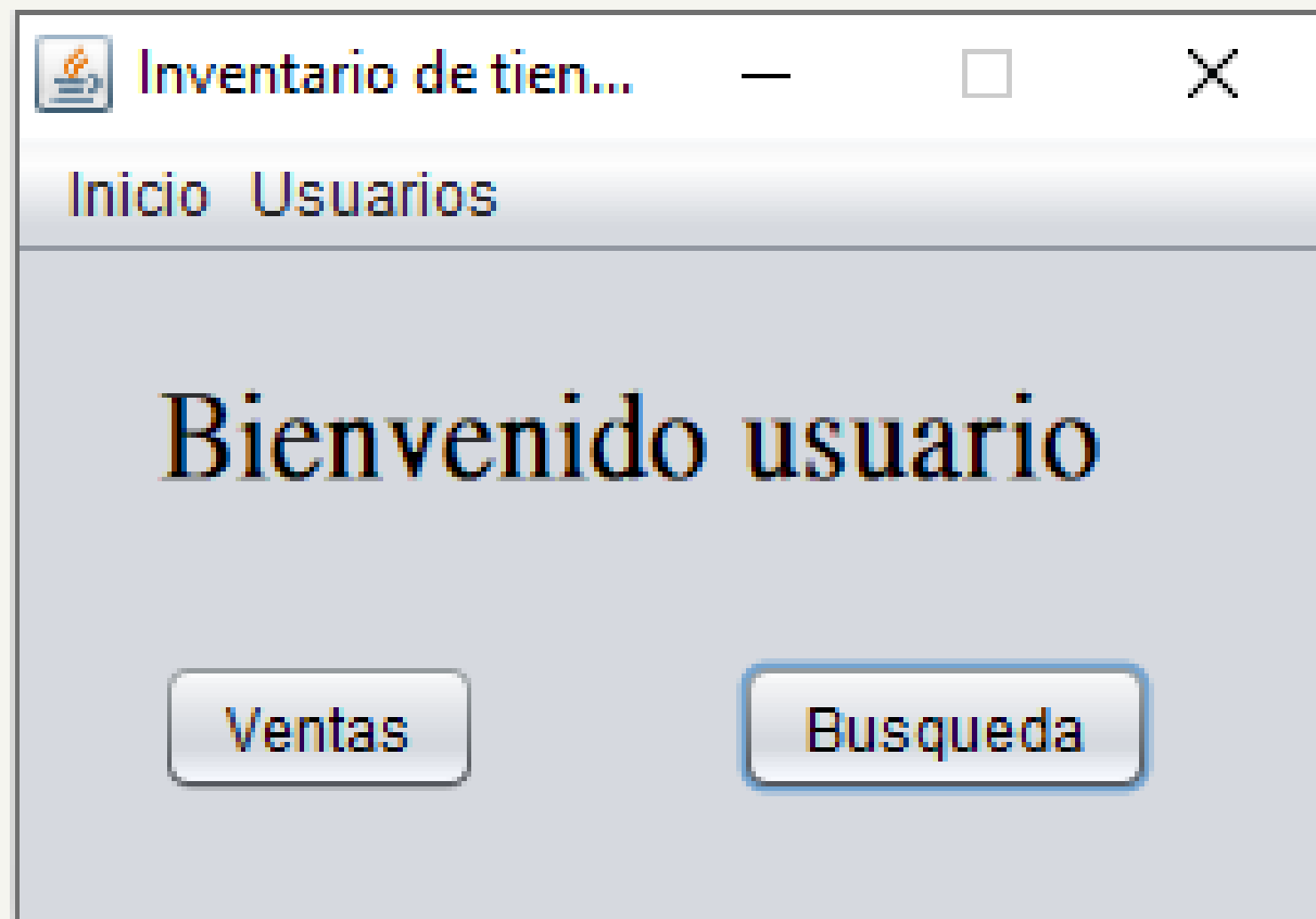


Resultados

Parte 04

— 11





Display_Add/Dlete_Update_Purchase

| Índice No. | Producto | Cantidad | Precio un... |
|------------|----------|----------|--------------|
| 1001 | Arroz | 0 | 20.0 |
| 1002 | Frijoles | 22 | 21.0 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Actualizar

Add/Borrar

Compra

Producto

Cambiar nombre de producto

Cantidad

Precio

Guardar cambios

Aparatos de ambientes

Undercover Martyn - Two Door Cinema Club

Just Can't Get Enough - Black Eyed PeAs

Actualizar

Aceptar

Índice No.

Cantidad

Compra

Productos comprados

| Índice No. | Producto | Cantidad. | Precio Un... |
|------------|----------|-----------|--------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Producto

Precio total

Pago

Cambio

Pagar

Limpiar

Search

Producto

Buscar

| Índice No. | Producto | Cantidad | Precio unitario |
|------------|----------|----------|-----------------|
| 1002 | Frijoles | 22 | 21.0 |

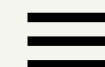




Conclusión

Part 04

— 15



CONCLUSIONES



Hacer un proyecto de este estilo es bastante más complejo que a lo que estamos acostumbrados debido a que no todos los integrantes estamos acostumbrados a trabajar de una manera más formal por lo que se nos dificultó un poco la elaboración de la documentación.

— 16

Fue un reto llevar a cabo la aplicación de todo lo aprendido en el curso de POO para el desarrollo de este proyecto.

