

*Universidad Nacional  
Autónoma de México*



Programación Orientada a  
Objetos

Requerimiento de Software

Integrantes:

Beristáin Martínez Rodrigo

Rivera Morales Alan Adrian

Lara Rodríguez Bruno

Jiménez García Rodrigo

Gaudencio

Versión 0.2

Fecha: 30/Diciembre/2020

## CONTENIDO

Histórico de cambios .....	3
1-Descripción general .....	3
1.1 Objetivos del software .....	3
1.2 Glosario de términos .....	4
2- Requisitos Funcionales .....	5
2.1 Identificación de los casos de uso .....	5
2.2 Detallado de los casos de uso .....	5
2.3 Prototipo de la interfaz del usuario .....	6
2.4 Plan de prueba del sistema .....	6
3- Requisitos funcionales .....	6
3.1 Usabilidad .....	6
3.2 Confiabilidad .....	6
3.3 Eficiencia .....	7
3.4 Mantenimiento .....	7
3.5 Portabilidad .....	7
3.6 Restricción de diseño y construcción .....	7
3.8 Reusabilidad .....	7
3.8 Interfaces .....	7

## HISTÓRICO DE CAMBIOS

Versión	Descripción	Responsable de actualización	Fecha de actualización
v 0.1	Creación de documento	Rivera Morales Alan Adrian	23/12/2020
V 0.2	Actualización de documento	Rivera Morales Alan Adrian	30/12/2020

## 1-DESCRIPCIÓN GENERAL

### 1.1 OBJETIVOS DEL SOFTWARE

Los alumnos del equipo, realizaremos un algoritmo de un inventario de tienda musical, donde el principal uso es la ayuda en los registros de alguna tienda de música, en ella podremos llevar la compra 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 empleados podrán visualizar un menú con las opciones que se podrán hacer con el producto, ya sea venta, registro de almacenamiento, probar y garantía, con el registro de empleados tendremos opciones de añadir y seleccionar su puesto teniendo diferencias en su participación en la tienda, por ultimo tendremos una caja registradora donde principalmente se realiza la venta del producto deseado y un pequeño registro de inventario.

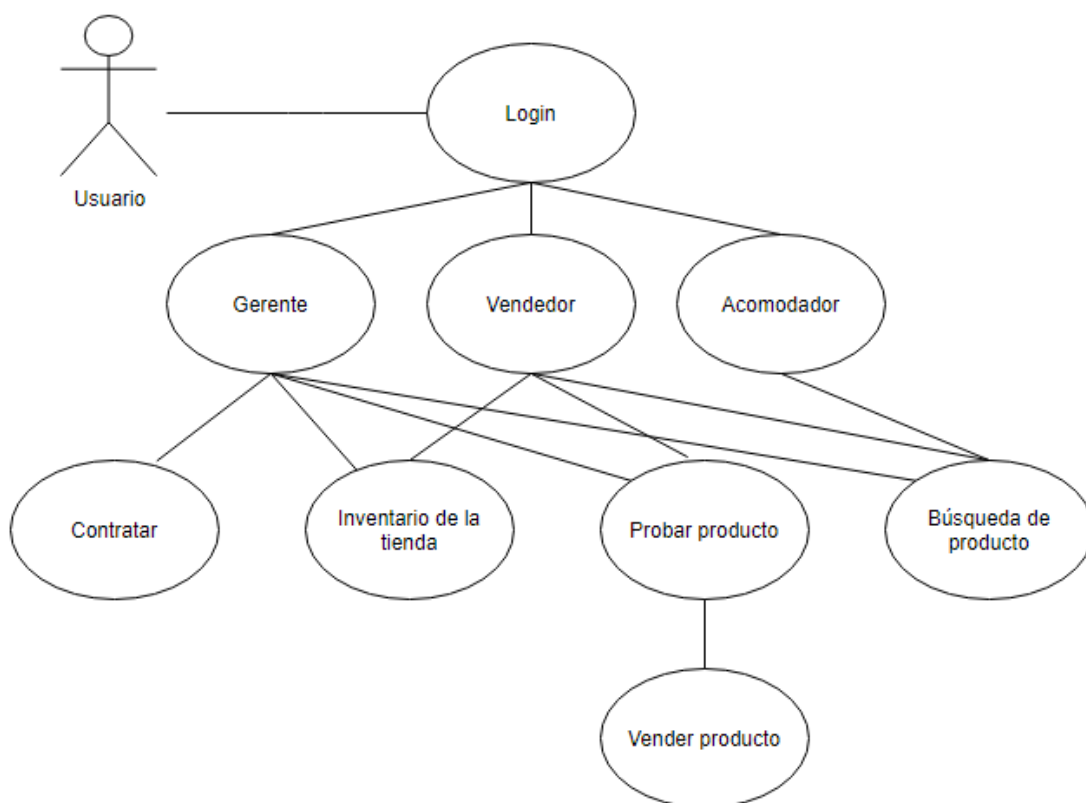
## 1.2 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Términos	Significado en el software
<b>Administración</b>	La administración es una ciencia social, cuyo interés se centra en las organizaciones humanas, así como las técnicas y procedimientos disponibles para su planificación, organización, dirección y control de sus recursos, en pro de obtener de ellos el mayor beneficio posible.
<b>Inventario</b>	El inventario es un conjunto de bienes en existencia destinados a realizar una operación, sea de compra, alquilar, venta, uso o transformación y de esta manera asegurar el servicio a los clientes internos y externos.
<b>Caja registradora</b>	Es un aparato mecánico o electrónico que permite calcular y registrar transacciones comerciales, e incluye un cajón para guardar dinero. Por lo general, permite además imprimir un recibo o factura para el cliente, según las disposiciones legales de cada país.
<b>Ticket</b>	Un ticket es el resguardo que contiene datos que acreditan ciertos derechos, en la mayoría de los casos obtenidos mediante un pago. Es decir, el ticket es lisa y llanamente un comprobante de pago que se emite en operaciones que se realizan con consumidores o usuarios finales.
<b>Registro</b>	Un registro es el espacio físico o virtual donde se deja constancia de un hecho, o el acto de hacer lo mismo. Esto con el fin de que terceras personas y las autoridades competentes estén informadas al respecto.
<b>Menú</b>	Menú, que procede del francés menú, es un término con varios usos de acuerdo al contexto. Puede tratarse del conjunto de los platos que constituyen una comida (desayuno, almuerzo, merienda o cena).

<b>Garantía</b>	Una garantía es un mecanismo para asegurar el cumplimiento de una obligación y así proteger los derechos de alguna de las partes de una relación comercial o jurídica.
-----------------	--

## 2- REQUISITOS FUNCIONALES

### 2.1 IDENTIFICACIÓN DE LOS CASOS DE USO



### 2.2 DETALLADO DE LOS CASOS DE USO

Los detalles del programa son para el caso de venta de productos, con el almacén de un producto y registro de el para futuras revisiones, por otro lado, tiene un registro de usuario muy cómodo donde el uso sería con el registro de trabajador y descripción de ello, pudiendo realizar diferentes mejoras a futuros trabajos.

## 2.3 PROTOTIPO DE LA INTERFAZ DEL USUARIO

Nuestra idea para el prototipo fue ser interactivo y fácil de realizar para el usuario para que no tenga problemas a futuros o que cometa problemas que haga corto de servicio a la interfaz, por otro lado, pensamos en posibles errores y buscamos algunas similitudes con algunos ejemplos de interfaz para tener una guía de ello.

## 2.4 PLAN DE PRUEBA DEL SISTEMA

Nuestra prueba la realizamos con betas de interfaz que servirá de ayuda para pulir posibles errores y administrar las soluciones posibles. Nuestra segunda forma de beta será una prueba con personas que den su opinión y tratar de observar si tienen problemas, dificultad de realización, comentarios negativos al diseño o errores que perjudiquen nuestro desempeño del trabajo.

# 3- REQUISITOS FUNCIONALES

## 3.1 USABILIDAD

Se seguirá la ISO/IEC 9126-1:2001 que define la usabilidad como la capacidad que un producto software para ser entendido, aprendido, atractivo para el usuario y conforme a estándares/guías, cuando es utilizado bajo unas condiciones específico.

- Fácil de aprender: capacidad para ser aprendido en su manejo.
- Fácil de entender: capacidad del producto de ser entendido por nuevos usuarios en términos de su propósito y como puede ser usado en tareas específicas.
- Fácil de operar: capacidad del producto de ser operado y controlado en cualquier momento
- Atractivo: capacidad del producto de ser atractivo para sus usuarios
- Conformidad: capacidad del producto para adherirse a estándares, convenciones, guías de estilo o regulaciones relacionadas con la usabilidad.

## 3.2 CONFIABILIDAD

El sistema debe estar disponible cuando el usuario quiera, con la realización del código en orden y limpieza, todo esto brindara problemas o soluciones que se presenten al finalizar nuestro programa de inventario.

### 3.3 EFICIENCIA

El tiempo promedio para dar respuesta a las búsquedas debe ser de 5 minutos.

### 3.4 MANTENIMIENTO

Una vez el sistema, el soporte y mantenimiento no tendrá costo alguno, ya que nos ofrecemos a arreglar y reportar los errores que puedan llegar a ocurrir.

### 3.5 PORTABILIDAD

El sistema debe ser consultado desde la IDE Netbeans para que se ejecute nuestro código, posiblemente en futuras actualizaciones podremos implementar como aplicación.

### 3.6 RESTRICCIÓN DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN

El sistema deberá estar codificado en JAVA.

### 3.8 REUSABILIDAD

Utilizamos algunos códigos de otros desarrolladores para aprender más a fondo y tener una idea del nuestro propio desarrollo.

### 3.8 INTERFACES

Utilizamos interfaz de java swing para que sea más interactivo para el usuario, pero no se podrá ejecutar como una aplicación independiente.