

Taller #3

Análisis

1. Abstracción de entidades:

- Ferretería
- Categoría
- POS
- Producto
- Canasta
- Inventario
- Nombre
- Precio
- Descripción
- SKU
- Factura
- Paquetes
- Duración
- Peligro
- Cliente
- Nombre
- Cedula
- Nacimiento
- Email
- Celular

2. **Contexto:** el programa debe ser útil para los trabajadores de la ferretería, esencialmente para el administrador y el cajero. Además, debe de ser posible ejecutarlo en un computador.

Mundo del problema: El programa a realizar debe de solventar el trabajo de manejar un inventario de productos, agregar productos a canasta y registrar las ventas, todo esto para el caso de una ferretería.

Requerimientos funcionales:

- Almacenar, modificar y eliminar productos
- Agregar y quitar productos a la canasta
- Calcular total
- Generar factura
- Registrar clientes

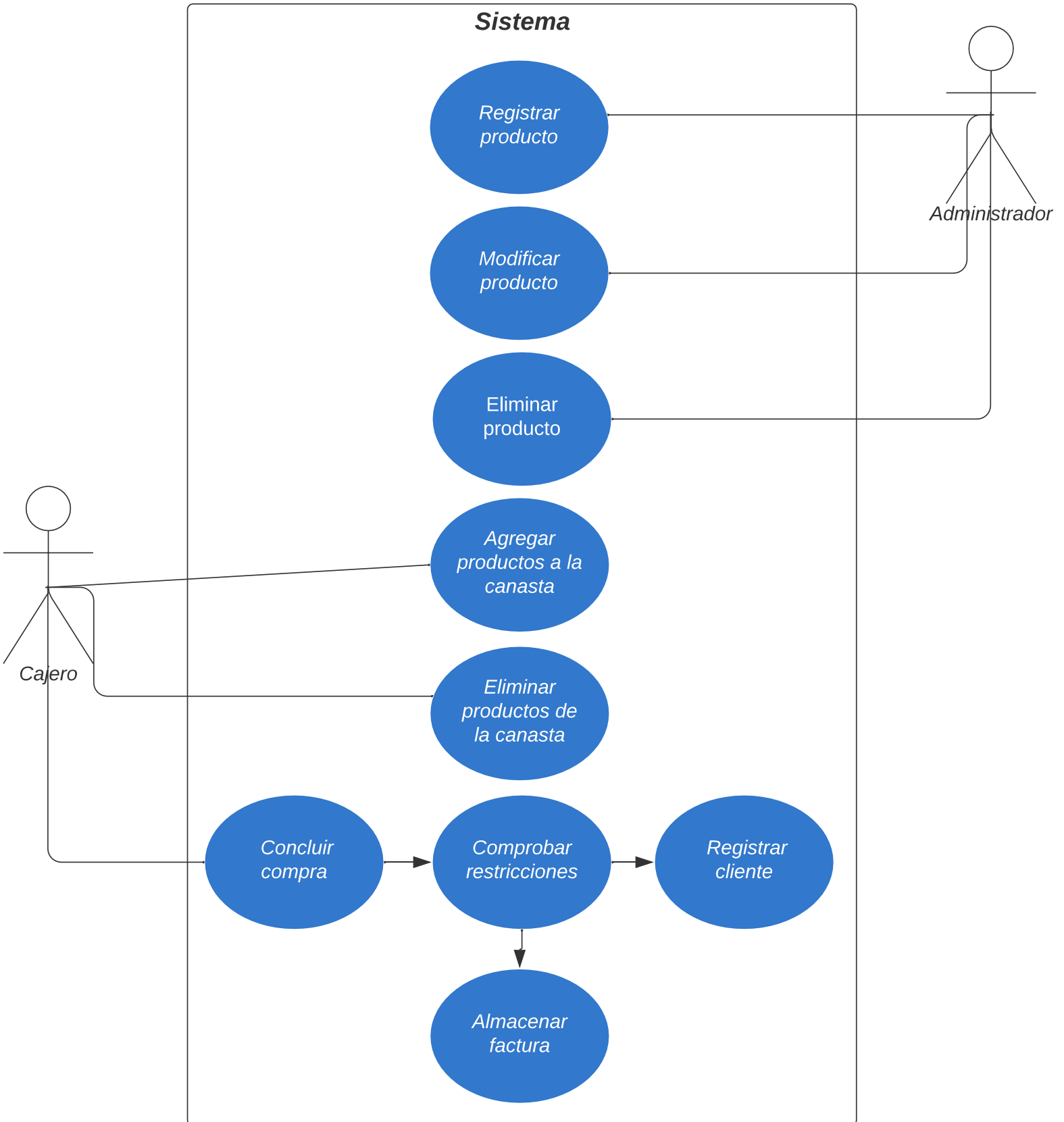
Requerimientos no funcionales:

- Generar SKU únicos
- Almacenar todos los productos vendidos
- Verificar restricciones para la venta
- Modificabilidad

Restricciones: Se debe de crear un árbol de categorías detallado para cada producto y el software debe ser elaborado con Java.

Diagrama de caso de uso

Pablo Lara |



3. Dominio: Como se explicó en el mundo del problema (Índice 2) el programa va a ser usado como aplicación de inventario y POS para una ferretería. Para aclarar el dominio se realizará un Diagrama de clases no detallado:

