

## PROYECTO INTERMODULAR – Análisis de Requisitos Inicial

Cinco amigos, Alfonso, Joan, Davit, Guille y M<sup>a</sup> Carmen, han unido fuerzas para abrir una tienda de ropa de segunda mano llamada "**SECOND-HAND**".

Solicitan nuestra ayuda para implementar una aplicación que permita a los clientes registrados realizar pedidos. Se trata de una aplicación de escritorio, no web.



Durante la entrevista con un representante de la empresa, hemos identificado los siguientes requisitos para comenzar a diseñar nuestra aplicación, la cual tendrá las funcionalidades básicas de una tienda.

- Los usuarios de nuestra aplicación pueden ser empleados o clientes. Para ambos, es necesario almacenar el DNI, el nombre y apellidos, un teléfono de contacto, la dirección y un e-mail.
  - Los empleados, algunos de los cuales pueden actuar como **administradores**, tienen funciones básicas de mantenimiento, altas, bajas, modificaciones y consultas para los objetos principales como usuarios, artículos y pedidos.
    - Los empleados que tengan privilegios podrán dar de alta, dar de baja y modificar tanto los artículos de la tienda, así como los usuarios (clientes y/o empleados).
    - Los empleados que estén asignados al departamento de **Almacén** podrán dar de alta, dar de baja y modificar la información de los artículos de la tienda.
    - El resto de los empleados únicamente tendrán opción de consultar la información del sistema y modificar algún campo de los artículos (a determinar en un futuro).
  - Un cliente puede visualizar los artículos de la tienda y navegar a través de la aplicación, pero solo puede realizar compras/pedidos cuando se ha registrado como cliente. Un cliente registrado puede realizar la compra de productos.
- De los empleados, nos interesa almacenar también si tiene privilegios o no. Además de saber a qué departamento está asignado.
- De los departamentos solo almacenaremos un código único y su nombre (Ventas, Almacén, Administración).
- De los clientes registrados nos interesa conocer, además, el número de pedidos que han efectuado, si disponen de tarjeta de fidelización (para hacer promociones en un futuro) y la dirección de envío. También necesitamos saber el método de pago habitual o por defecto que ha elegido el cliente.
- De los distintos métodos de pago disponibles, solo almacenamos un código interno y la denominación de este (efectivo, paypal, bizum, tarjeta, ...).

- La tienda solo vende ropa o accesorios. De todos sus artículos, le interesa almacenar un código único, nombre, precio, marca, descripción, una imagen y color. También interesa almacenar el material principal del artículo, almacenando un código para cada tipo de material y una denominación.
- La tienda se ha especializado en la venta de tres piezas concretas de ropa, chaquetas, camisas y pantalones, de los cuales almacena la talla (talla\_ropa) y el tipo de cierre (tipo\_cierre\_ropa) (cremallera, botones, ...)
  - De las chaquetas también se almacena si es impermeable o no.
  - De las camisas, el tipo de manga y si es estampada o no.
  - De los pantalones, el tipo de pantalón, y si tiene bolsillos o no.
- En cuanto a los accesorios, la tienda solo dispone de bolsos y zapatos, guardando la información sobre el tipo, estilo y si está o no personalizado.
  - De los bolsos, también nos interesa conocer el tipo de cierre (cierre\_bolso) y su capacidad (medida en volumen, es decir, litros).
  - Y de los zapatos, el tipo de suela y la talla (talla\_zapato).
- Finalmente, el sistema deberá almacenar la información relativa a los pedidos que se realizan por los distintos clientes. Deberemos conocer la siguiente información: un número de pedido y el estado en el que se encuentra el pedido (preparado, enviado, entregado, en curso, ...), además del método de pago utilizado.
- Un cliente puede realizar varios pedidos y en cada uno puede incluir varios artículos de la tienda.