**Tabla de Contenido**

[1 Objetivo 2](#_Toc426588073)

[2 Estrategia 2](#_Toc426588074)

[2.1 Criterios de la estrategia 2](#_Toc426588075)

[2.2 Estrategia general 2](#_Toc426588076)

[2.3 Diseño Conceptual 2](#_Toc426588077)

[2.3.1 Módulos 2](#_Toc426588078)

[2.3.2 Funcionalidades asociadas 3](#_Toc426588079)

[2.4 Estimación preliminar del proyecto 3](#_Toc426588080)

# Objetivo

* Facilitar la codificación de la aplicación haciéndola sostenible y escalable, para facilitar su mantenimiento y reutilización del código.

# Estrategia

La estrategia que se empleará para el desarrollo de la aplicación será la de bajo acoplamiento y alta cohesión, ya que esta permite reutilizar las clases y los métodos, además de otorgar una mayor facilidad a la hora de hacer cambios en el código.

## Criterios de la estrategia

* Mínima dependencia entre clases.
* Las tareas corresponden a una secuencia de pasos propia del producto y todas afectan los mismos datos.
* El módulo realiza múltiples tareas relacionadas, pero, en tiempo de ejecución, sólo una de ellas será llevada a cabo.

## Estrategia general

La aplicación se dividirá en pequeños módulos, los cuales cumplen múltiples tareas y permiten un análisis con mayor detalle del problema, además de que facilitara el trabajo en equipo, pues se puede dividir la codificación por módulos para que cada integrante pueda desarrollar un avance, lo que permite un avance rápido en el código de la aplicación.

## Diseño Conceptual

El proyecto se dividirá en 3 módulos, los cuales se encargarán de la distribución y el almacenamiento de los productos ofrecidos por los vendedores, el primer módulo se encargará de la flota de móviles para el servicio a domicilio, el segundo módulo se encargará del préstamo de plantas de producción para comidas rápidas y el tercero será la plataforma de manejo de pedidos.

Flota de móviles.

* Seguimiento en tiempo real
* Conocimiento de la ruta
* Conocer la ubicación de del móvil
* Número de pedidos por distribuir en cada móvil

Préstamo de plantas de producción

de comidas rápidas.

Manejo de la agenda de las plantas de producción.

RAPICOOP

* Solicitudes de reserva.
* Solicitud de cancelación.
* Cola de espera.

Plataforma de manejo de pedidos

* Consultar catálogo de productos.
* Realizar pedidos.
* Agregar producto.

### Funcionalidades asociadas

|  |  |
| --- | --- |
| **Módulo** | **Funcionalidad** |
| Flota de móviles para servicio a domicilio. | * Seguimiento en tiempo real de los móviles. * Conocer la ruta que ha seguido un móvil. * Conocer la ubicación del móvil. * Número de pedidos por móvil. |
| Préstamo de plantas de producción para comidas rápidas. | * Reserva de planta. * Cancelación. * Cola de espera. |
| Plataforma de manejo de pedidos. | * Oferta de comidas * El cliente revisa las ofertas y hace su pedido. |

## Estimación preliminar del proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ciclo 1** | | |
| **Funcionalidad** | **Tamaño (LOC)** | **Tiempo (Horas)** |
| Seguimiento en tiempo real de los móviles. | 30 | 2 |
| Conocer la ruta que ha seguido un móvil. | 35 | 3 |
| Conocer la ubicación del móvil. | 25 | 2 |
| Número de pedidos por móvil | 20 | 2 |
| Reserva de planta | 15 | 1 |
| Cancelación | 20 | 2 |
| Cola de espera | 15 | 1 |
| Oferta de comidas | 40 | 2 |
| El cliente revisa las ofertas y hace su pedido | 30 | 2 |
| Total | 210 | 17 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONTROL DE CAMBIOS** | | |
| **Fecha** | **Descripción** | **Autor(es)** |
| 17/04/2018 | Correcciones ciclo 2 | LE, LP |