**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 en grupos de 2 personas, teniendo como consecuencia 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

* El vendedor oferta sus comidas.
* El cliente consulta las ofertas.
* El cliente hace la compra.

### 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)** |
|  |  |  |