



Grupo No.: 6

Integrantes:

- Kevin Asimbaya
- Kenny Navarrete
- Mateo Pilco
- Atik Tuquerrez

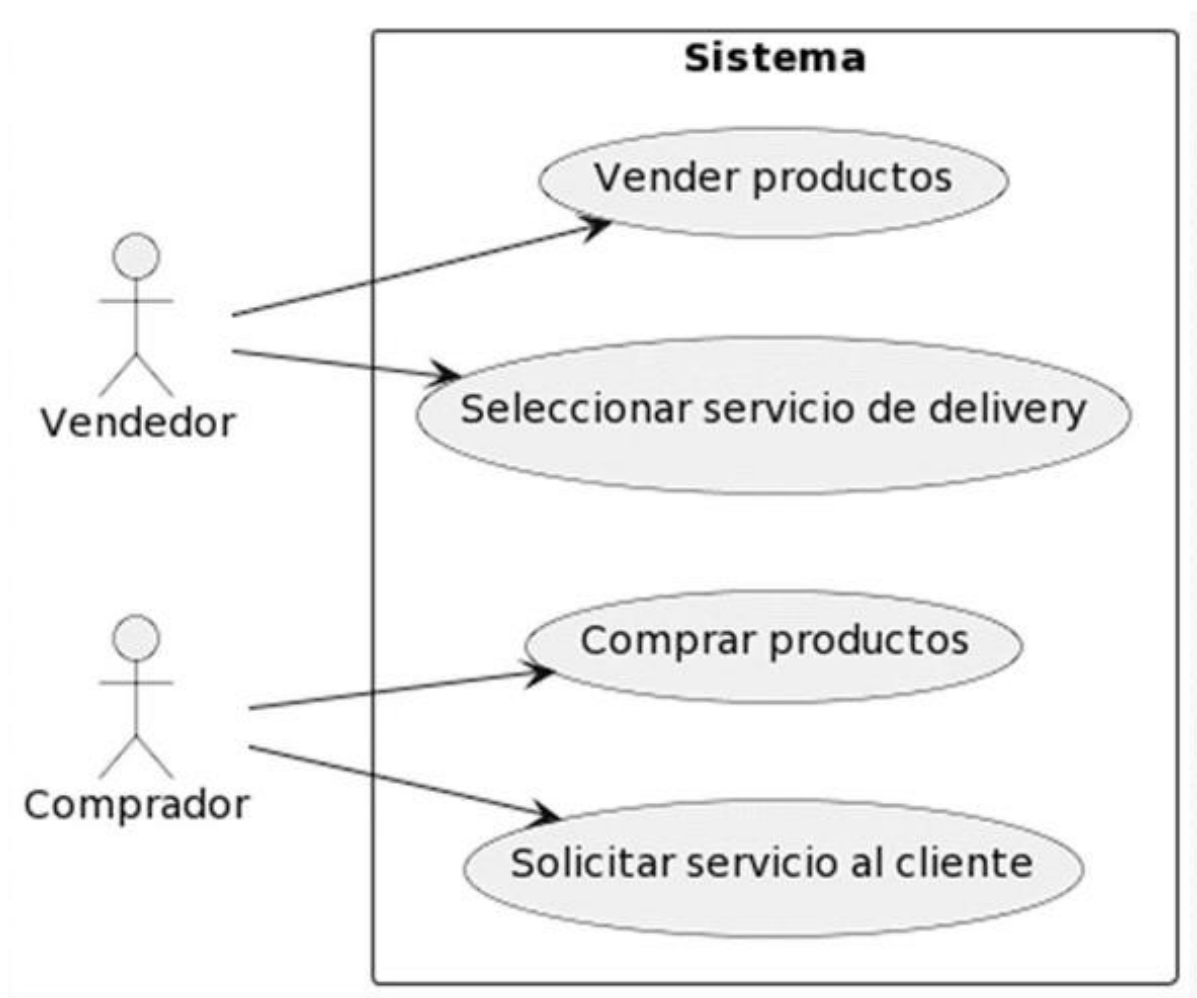
Fecha de Entrega: 03/07/2023

Tema: Amazon

Este informe tiene como objetivo evidenciar todos los tipos de modelos del proceso unificado y sus respectivos diagramas.

MODELO DE CASOS DE USO

- Diagrama de casos de uso



Amazon se basa en ser una plataforma de comercio electrónico que ofrece una variedad de productos. Para el desarrollo de este proyecto se identificaron dos actores el *vendedor* y el *comprador*, los cuales tienen dos casos de uso cada uno.



- Diagrama de Actividades

Por cada caso de uso se genera un diagrama de actividades

1. Vender Productos

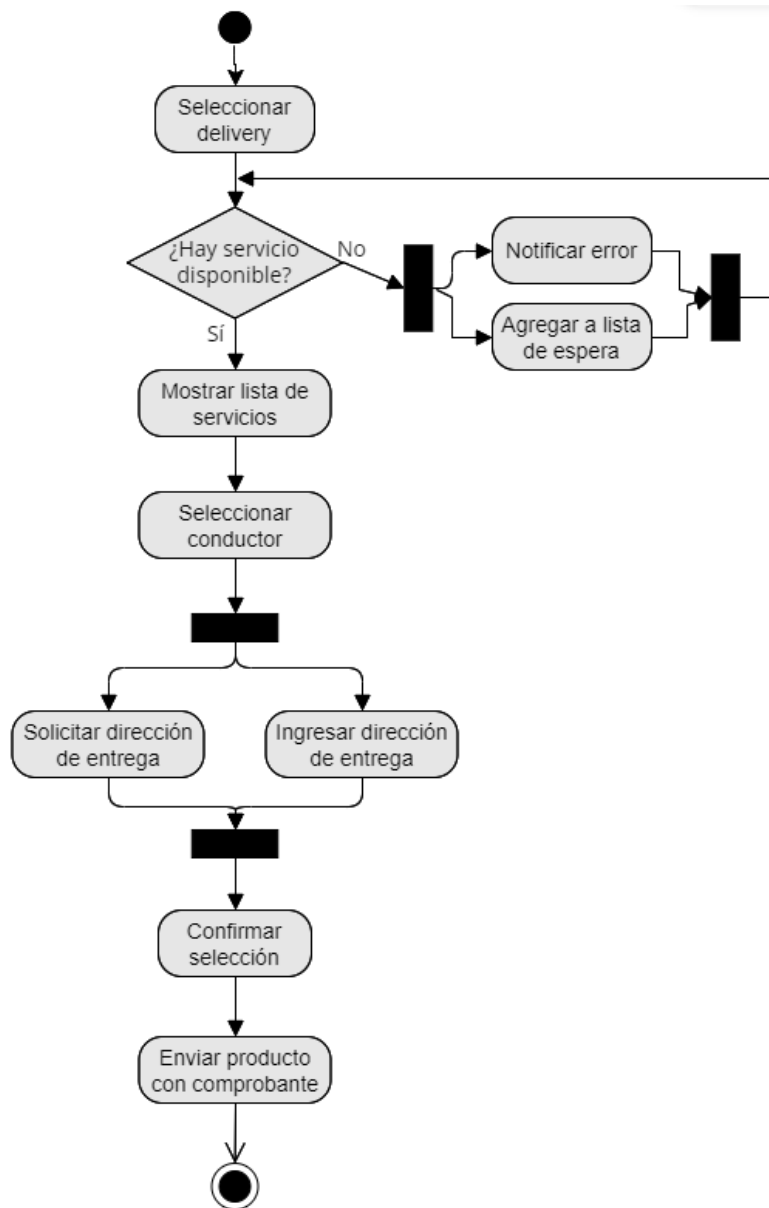


El actor Vendedor, se identifica, una vez el usuario ingresa procede a publicar un producto, publica los detalles, precio y stock de este.

A continuación, el Vendedor va a gestionar el pedido, entrando en un bucle hasta que exista un pedido. Si ya existe un pedido se actualiza el stock, se genera el comprobante y finalmente se procesa el envío.



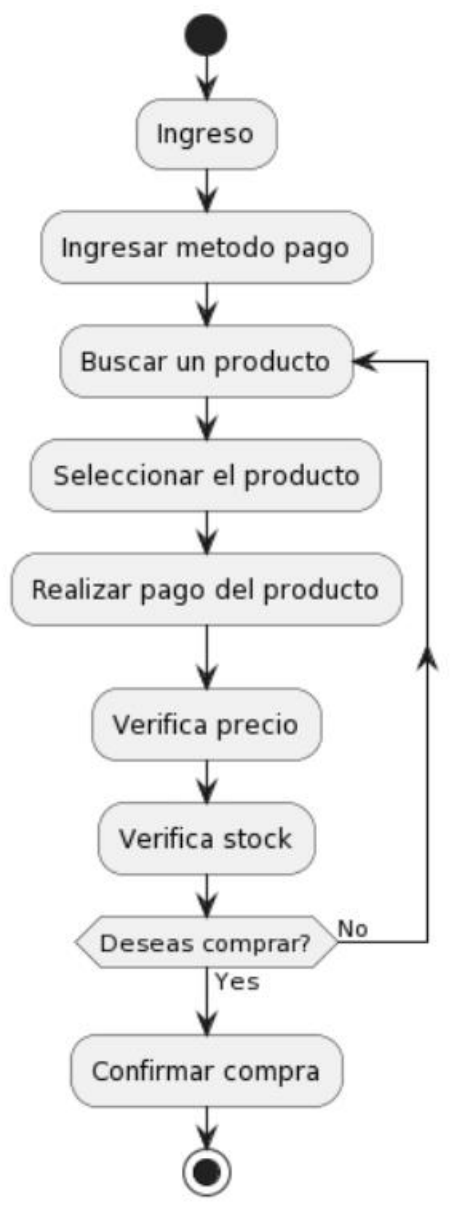
2. Seleccionar servicio de delivery



El actor Vendedor, selecciona el delivery tomando en cuenta el producto que, a enviar, una vez seleccionado, solicita el servicio, y finalmente genera un ticket del delivery.



3. Comprar productos

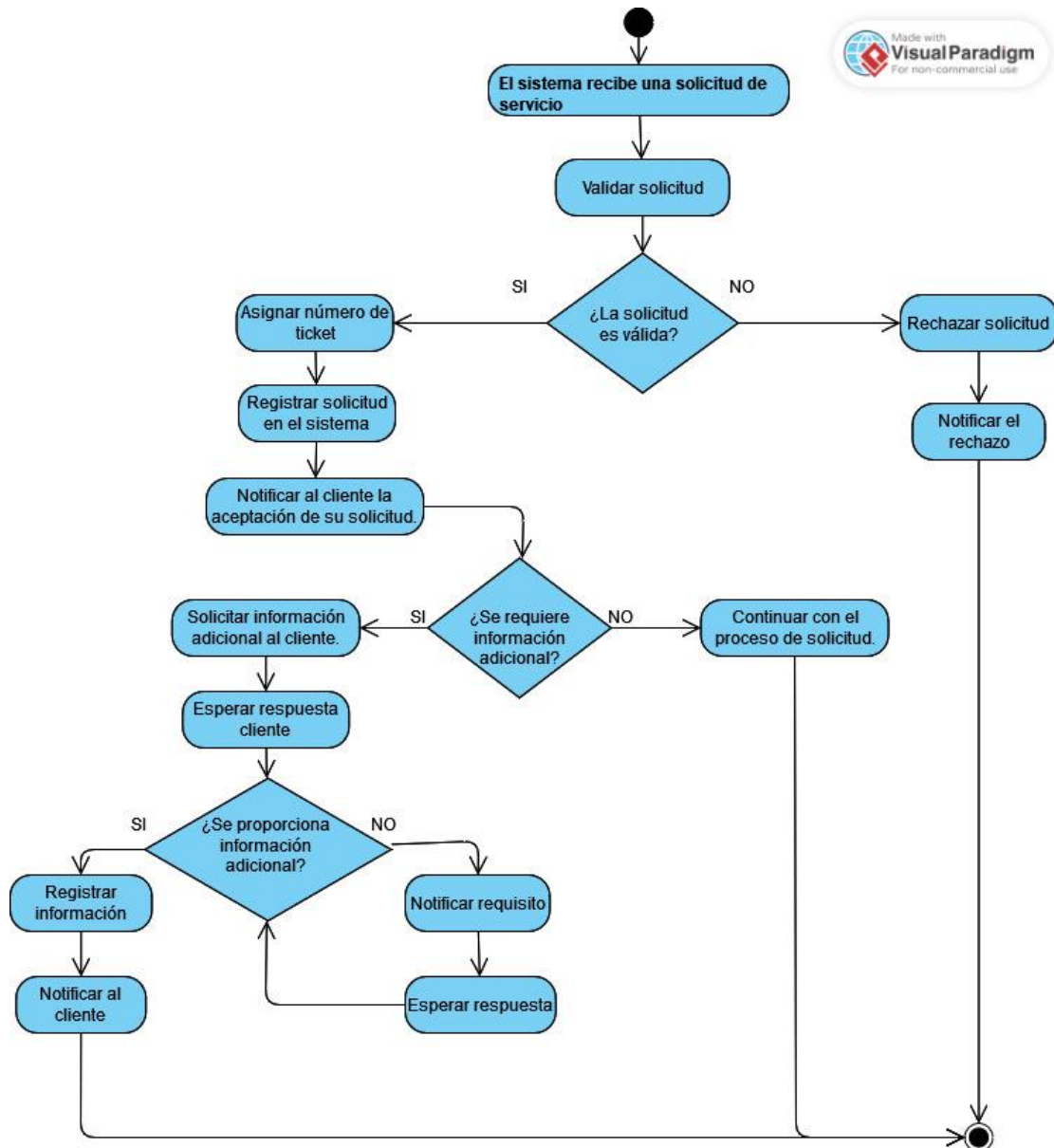


El actor Comprador, se identifica, una vez el usuario ingresa procede a ingresar un método de pago, busca el producto deseado, e inicia un bucle, en donde el Comprador selecciona el producto, realiza el pago de este.

Se actualiza el stock en el sistema y se procede con la compra, finalmente el Comprador confirma la compra.



4. Solicitar servicio al cliente



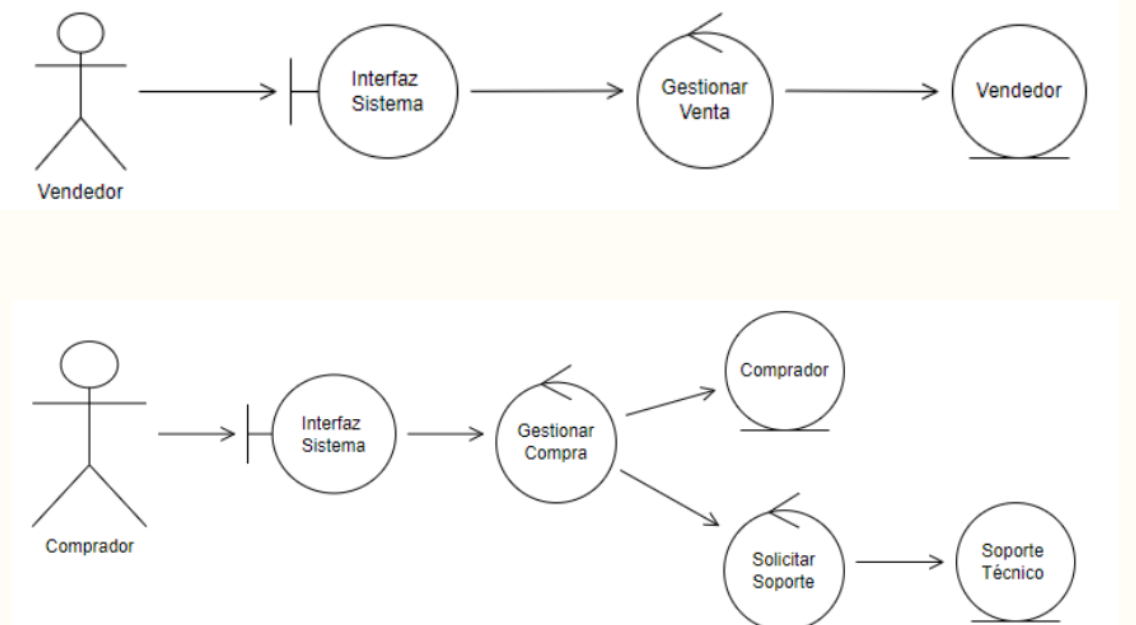
El actor Comprador, solicita el soporte técnico, el sistema valida si es una solicitud correcta, si lo es, se genera un número de ticket el cual es único y se registra en el sistema, a continuación, se notifica al comprador que su solicitud fue aceptada.

Posterior a esto si es necesario se solicita más información para la resolución de la solicitud, si no es necesario se continua, finalmente con la información suficiente se procede a resolver el inconveniente del comprador.



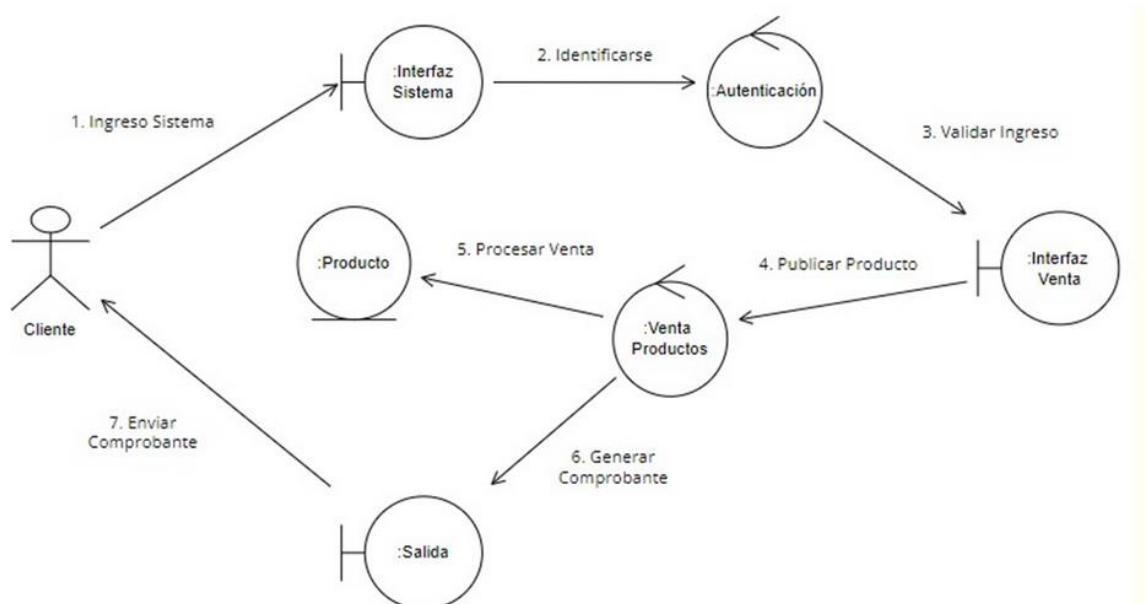
MODELO DE ANÁLISIS

- Diagrama de robustez



Como podemos observar, tenemos dos diagramas uno para cada actor, para el Vendedor y el Comprador tenemos el estereotipo de interfaz, interfaz del sistema, para el vendedor se tiene el estereotipo de control gestionar ventas y a continuación la entidad Vendedor. Para el Comprador está el estereotipo de control gestionar compra, del cual se puede pasar a la entidad comprador, o a otro estereotipo de control llamado solicitar soporte, para finalmente pasar a la entidad soporte técnico.

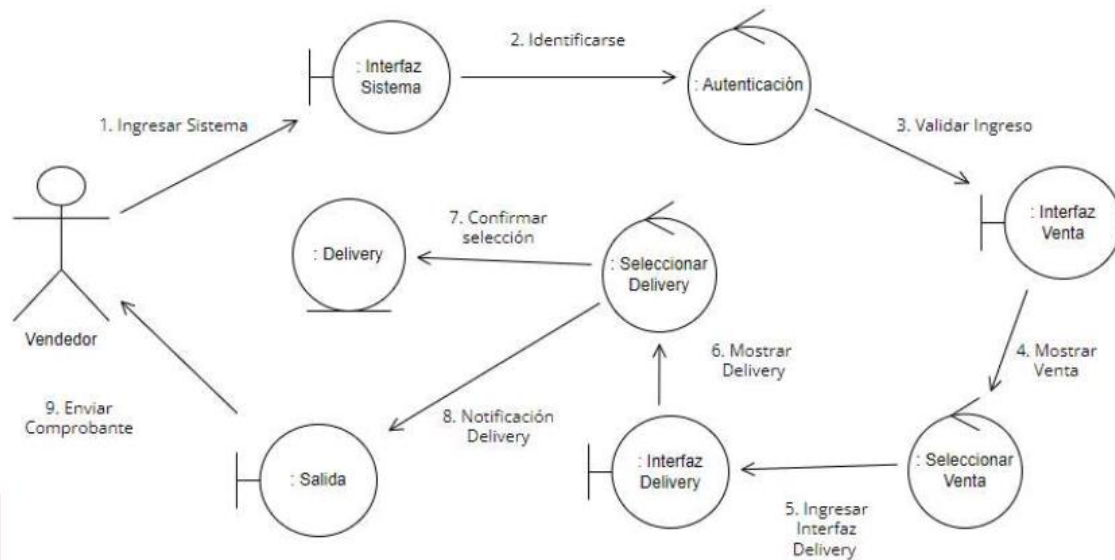
- Diagrama de colaboración
- 1. Vender productos





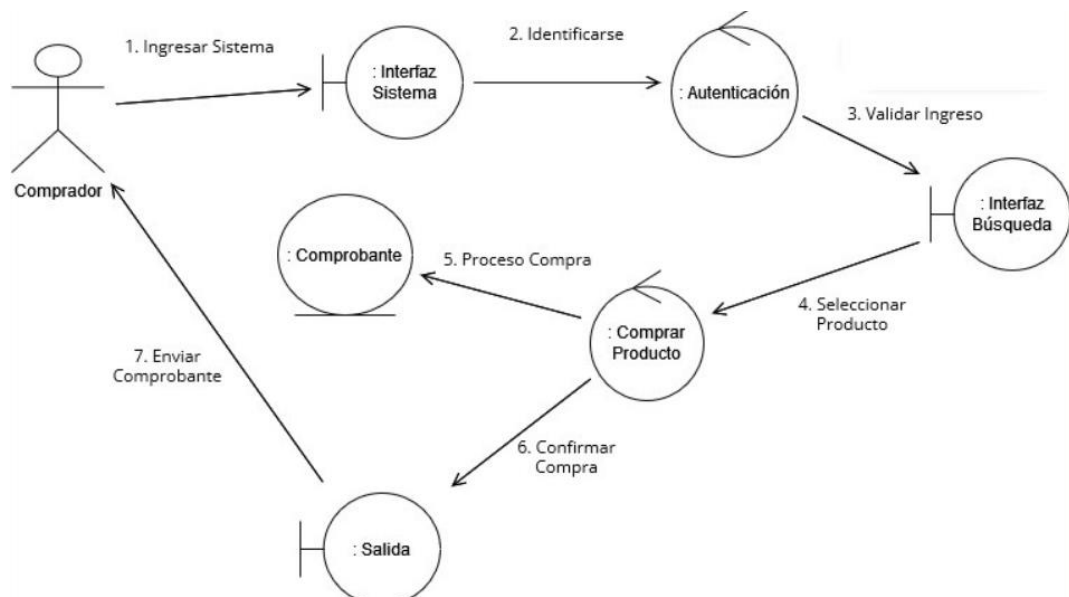
El actor Vendedor ingresa al sistema y se identifica, una vez autenticada la información del Vendedor se valida su ingreso y accede a la interfaz venta, donde publica un producto para pasar por el estereotipo de control venta productos, de este puede pasar la entidad producto procesando la venta, o puede pasar a la interfaz de salida generando un comprobante y finalizando todo con el envío del comprobante.

2. Seleccionar delivery



El actor Vendedor ingresa al sistema y se identifica, una vez autenticada la información del Vendedor se valida su ingreso y accede a la interfaz venta, donde escoge una venta para pasar por el estereotipo de control seleccionar venta, continua hacia la interfaz Delivery desde donde, pasa al estereotipo de control seleccionar delivery, puede pasar a la entidad delivery confirmando la selección, o puede pasar a la interfaz de salida generando un comprobante y finalizando todo con el envío del comprobante.

3. Comprar productos

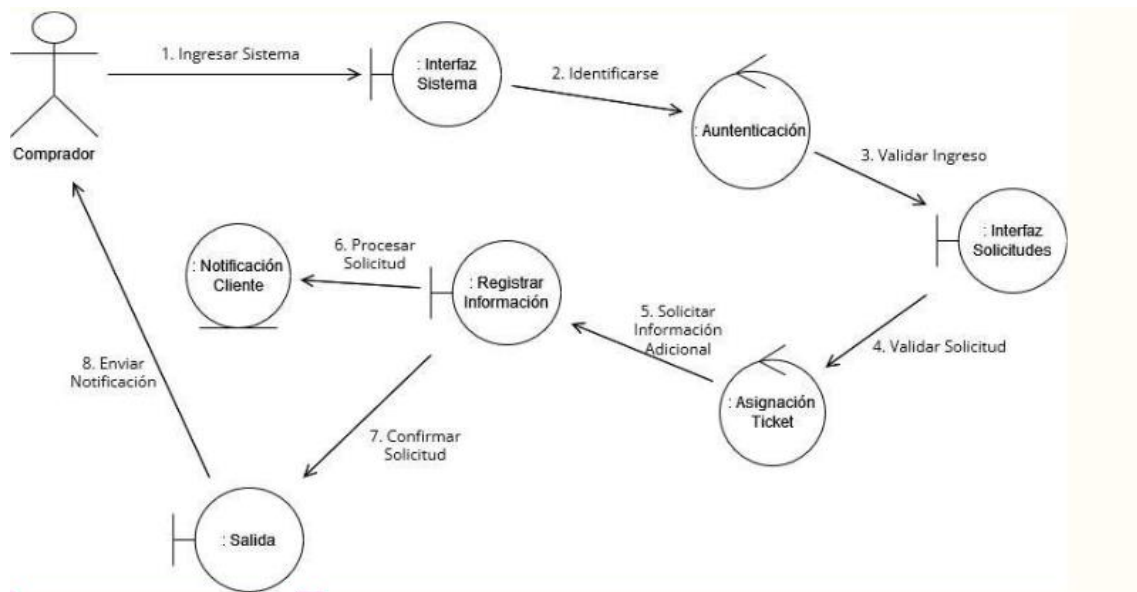


ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS (FIS)
INGENIERÍA DE SOFTWARE Y DE REQUERIMIENTOS
PROYECTO PRIMER BIMESTRE



El actor Comprador ingresa al sistema y se identifica, una vez autenticada la información del Comprador se valida su ingreso y accede a la interfaz búsqueda, donde selecciona un producto para pasar por el estereotipo de control comprar producto, de este puede pasar a la entidad comprobante procesando la compra, o puede pasar a la interfaz de salida confirmando la compra y finalizando todo con el envío del comprobante.

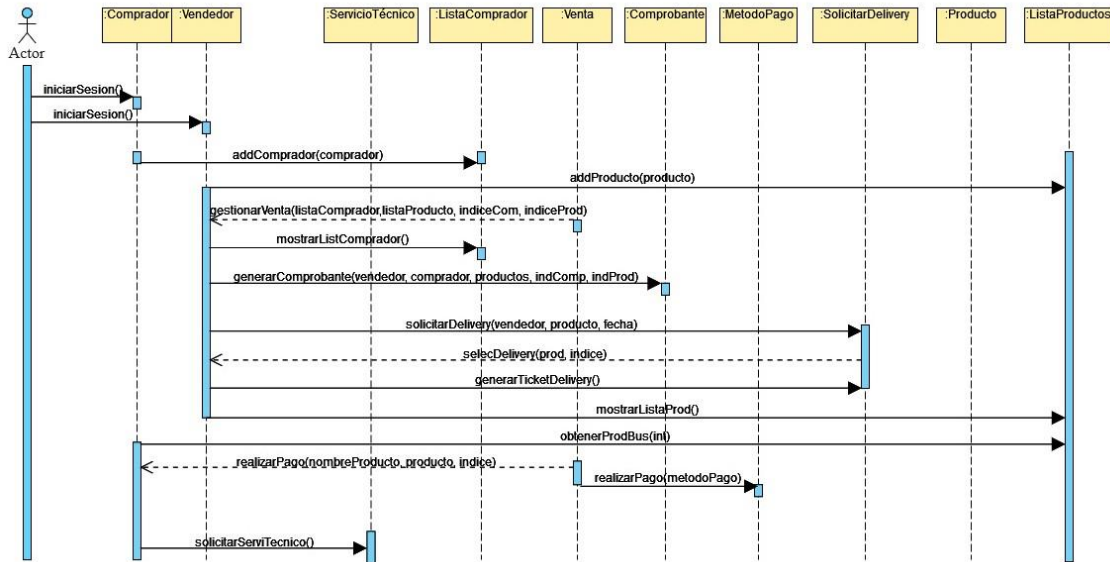
4. Solicitar servicio al cliente



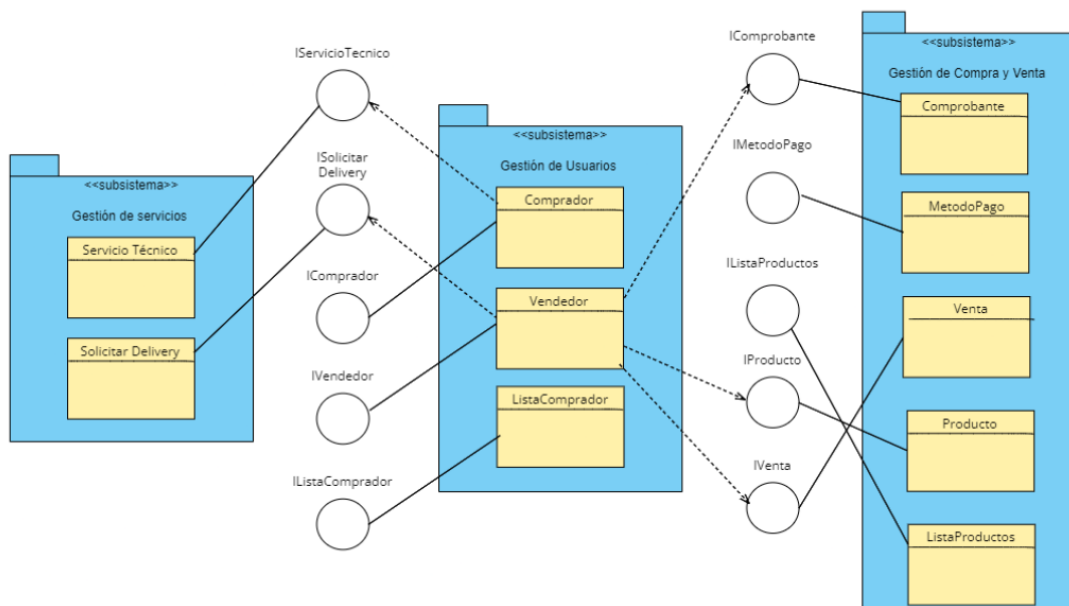
El actor Comprador ingresa al sistema y se identifica, una vez autenticada la información del Comprador se valida su ingreso y accede a la interfaz solicitudes, donde se valida su solicitud para pasar por el estereotipo de control asignación ticket, de este se pasa a la interfaz registrar información, donde puede pasar a la entidad notificación cliente procesando la solicitud, o puede pasar a la interfaz de salida confirmando la solicitud y finalizando todo con el envío de la notificación.



- Diagrama de secuencia



- Diagrama de subsistemas





MODELO DE PRUEBAS

1. Vender productos

Descripción: el caso de prueba especifica la entrada, los resultados esperados y otras condiciones relevantes para verificar el flujo básico del caso de uso "Vender productos"

Entradas:

- El actor Vendedor, tiene un producto para vender.
- El vendedor se identifica correctamente.
- El vendedor publica un nuevo producto.
- El vendedor gestiona los pedidos.
- Existe un pedido por lo tanto se actualiza el stock.

Resultados:

- Se genera un comprobante.
- Se procesa el envío del producto.

Condiciones:

- No se permite realizar una venta si no hay stock.

2. Seleccionar servicio de delivery

Descripción: El caso de prueba especifica la entrada, los resultados esperados y otras condiciones relevantes para verificar el flujo básico del caso de uso "Seleccionar servicio de delivery".

Entradas:

- El actor Vendedor, necesita solicitar un servicio de delivery con información guardada de una venta.
- El vendedor se identifica correctamente.
- El vendedor solicita el delivery.
- Se genera la solicitud con la fecha actual y la información del producto vendido.

Resultados:

- Se genera un ticket con la información del delivery.

Condiciones:

- No se puede solicitar un delivery si no existe una venta

3. Comprar productos

Descripción: El caso de prueba especifica la entrada, los resultados esperados y otras condiciones relevantes para verificar el flujo básico del caso de uso "Comprar productos".

**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS (FIS)
INGENIERÍA DE SOFTWARE Y DE REQUERIMIENTOS
PROYECTO PRIMER BIMESTRE**



Entradas:

- El actor Comprador, quiere comprar un producto.
- El comprador se identifica correctamente.
- El comprador ingresa un método de pago.
- El comprador busca el producto.
- El comprador selecciona el producto deseado.
- El comprador realiza el pago del producto.
- El comprador decide comprar el producto.

Resultados:

- Se genera un comprobante de venta.

Condiciones:

- No se realiza la compra si no hay stock.
- No se permite una compra sin seleccionar método de pago.

4. Solicitar servicio al cliente

Descripción: El caso de prueba especifica la entrada, los resultados esperados y otras condiciones relevantes para verificar el flujo básico del caso de uso "Solicitar servicio al cliente".

Entradas:

- El actor Comprador necesita servicio técnico.
- El comprador se identifica correctamente.
- El comprador realiza la solicitud
- El sistema genera un ticket con un número único.

Resultados:

- Se resuelve la solicitud del comprador

Condiciones:

- El comprador debe identificarse correctamente para poder realizar una solicitud de servicio al cliente.