

# Informe DEY 3101

Caso: Local de Sushi

Integrantes

-Carlos Basaez Pardo

-Sebastián Groselj Pausic

# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Requisitos</b>	<b>3</b>
<b>Criterio de logro</b>	<b>4</b>
<b>Inicio del proyecto</b>	<b>5</b>
<b>Análisis</b>	<b>5</b>
Usuarios o StakeHolders	5
Casos de uso	5
Entidades o Clases	7
<b>Diseño</b>	<b>8</b>
GUI: Interfaz Gráfica del Usuario	8
Casos de prueba	11
Base de datos	12
Integración	
<b>Manual de usuario</b>	<b>13</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>15</b>

## Introducción

El caso que se trata en este informe es del “Local de Sushi”, donde el Cliente que sería el dueño del local, requiere una solución informática que permita la comunicación de los pedidos entre el vendedor y el cocinero.

La solución que se trabajara es un sistema digital que le entregue interfaces amigables a los usuarios y una comunicación indirecta para la entrega de los pedidos generados por el vendedor al cocinero que se encargará de preparar la petición y avisar que está listo dentro de la aplicación, para lograr un ahorro de tiempo y mayor eficiencia en el establecimiento.

Para la realización del proyecto, se tomarán los requisitos planteados por el cliente y se analizaron para determinar cuáles son las mejores opciones al diseñar la GUI (Interfaz de usuario gráfica); el almacenamiento de datos; las aplicaciones, hardware y software que se requerirá para su desarrollo y funcionamiento; y las pruebas que se realizarán. Además de este informe, que permitirá mostrar el desarrollo y utilización del sistema.

## Requisitos

Esta lista de requisitos son los solicitados por el cliente:

1. Cliente del local puede realizar por Teléfono o Presencial sus pedidos
2. El intermediario entre el cliente y el sistema, es el Vendedor
3. El intermediario entre el Vendedor y el Cocinero es el sistema, por medio de los pedidos
4. El vendedor registra y modifica pedidos
5. Cocinero tiene acceso al sistema, él puede ver y cambiar el estado del pedido
6. Menú de comida definido
7. Cuando los pedidos se finalizan, se mantienen en el sistema y se marcan como “finalizado”
8. Los datos que se almacenan del cliente son nombre, apellido y teléfono o correo.
9. Se debe utilizar el logo del local

## Criterio de logro

Para la aceptación del entregable final, se requiere que cumpla una lista de condiciones de aceptación, que están diseñadas para mostrar la calidad del sistema y que este cumple con la petición del cliente. Estas son:

1. El sistema debe aprobar todos los casos de pruebas unitarias y de integración
2. El sistema debe ser considerado por el cliente, usuarios y desarrolladores en sus pruebas de funcionalidad, como mínimo: “realiza correctamente su funcionalidad” y “es amigable y comprensible su uso”
3. Debe cumplir con los requisitos propuestos, estos están en el área de requisitos del informe
4. Debe estar presente una documentación del desarrollo y su uso

# Proceso de desarrollo

Dentro de este apartado se realiza la comunicación del equipo de desarrollo, para presentar como fue el proceso de inicio ,análisis, diseño, ejecución, pruebas y entrega del sistema. Donde se hablará de las opciones a considerar, decisiones tomadas, herramientas de apoyo y base, lenguajes a utilizar, entre otros.

## Inicio del proyecto

Para el inicio del proyecto se realizó una entrevista, donde uno de los integrantes del equipo de desarrollo se encarga del rol de entrevistador y la realiza junto al cliente, que es el dueño del local de Sushi, en una reunión programada. En esta instancia, el cliente expresa los requerimientos y puntos de vista que tiene para el proyecto, hablando de el problema y como quiere solucionarlo. Además el entrevistador realiza consultas y discute algunos puntos que cree importantes para la correcta realización del proyecto.

La entrevista se realiza grabando la conversación para consultarlo cuando se requiera. Pero la grabación del audio falla y solo se tiene los apuntes y lo que recuerda el entrevistador. Por ello se usarán los requerimientos actuales para comenzar el análisis y cuando se realice la consulta de requerimientos, se modificarán si es necesario.

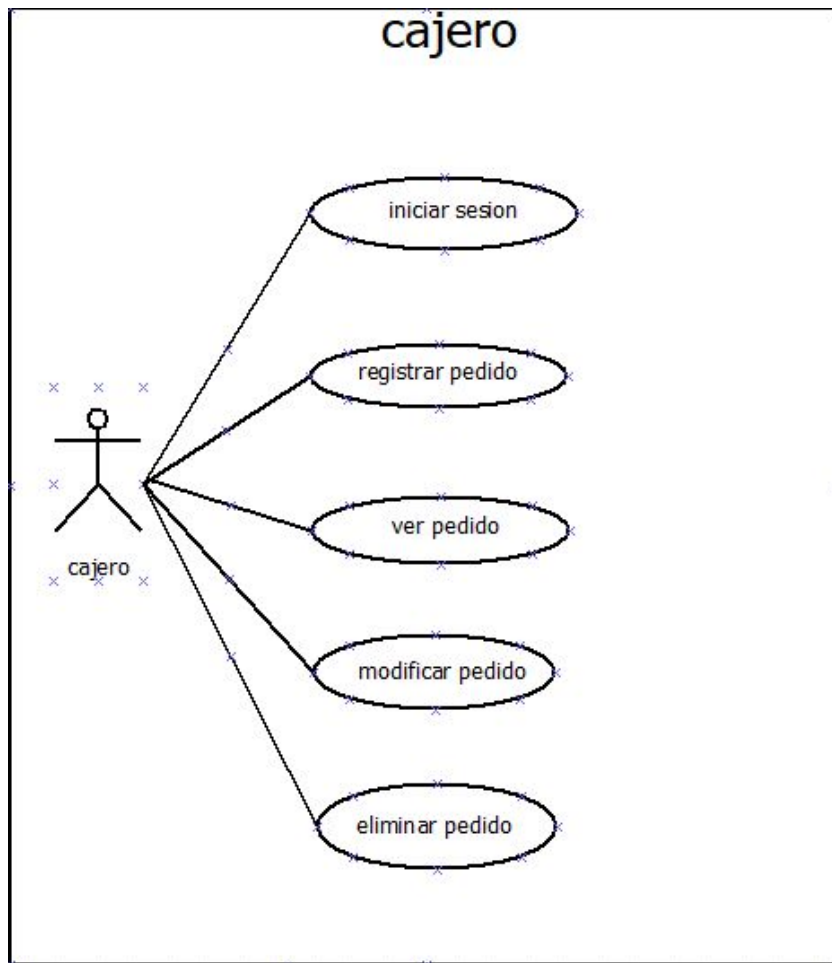
## Análisis

### Usuarios o StakeHolders

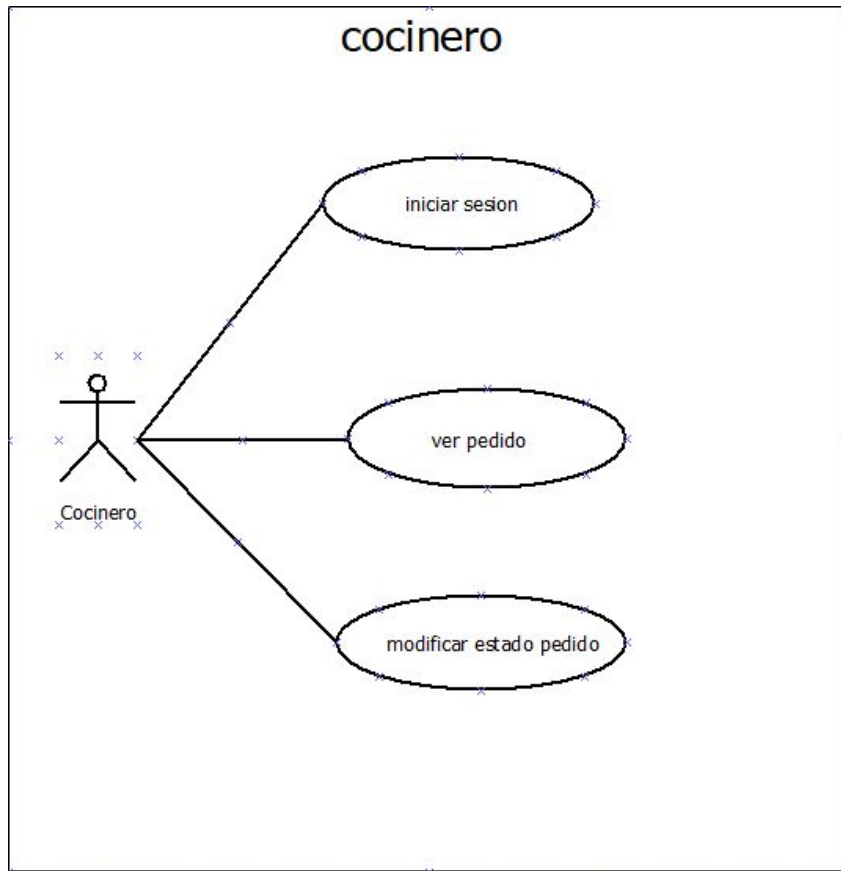
Estos son las personas que usarán el sistema cuando esté implementado. Los usuarios conocidos tienen los siguientes posibles roles:

1. Vendedor: Es el encargado de recibir los pedidos de los clientes del local de Sushi, para agregarlos o modificarlos en el sistema
2. Cocinero: Es el encargado de preparar los pedidos. Tiene acceso para ver estos en el sistema y poder cambiar su estado
3. Dueño del local Fujiya: Es el interesado, propietario e inversionista de realizar el sistema

## Casos de uso



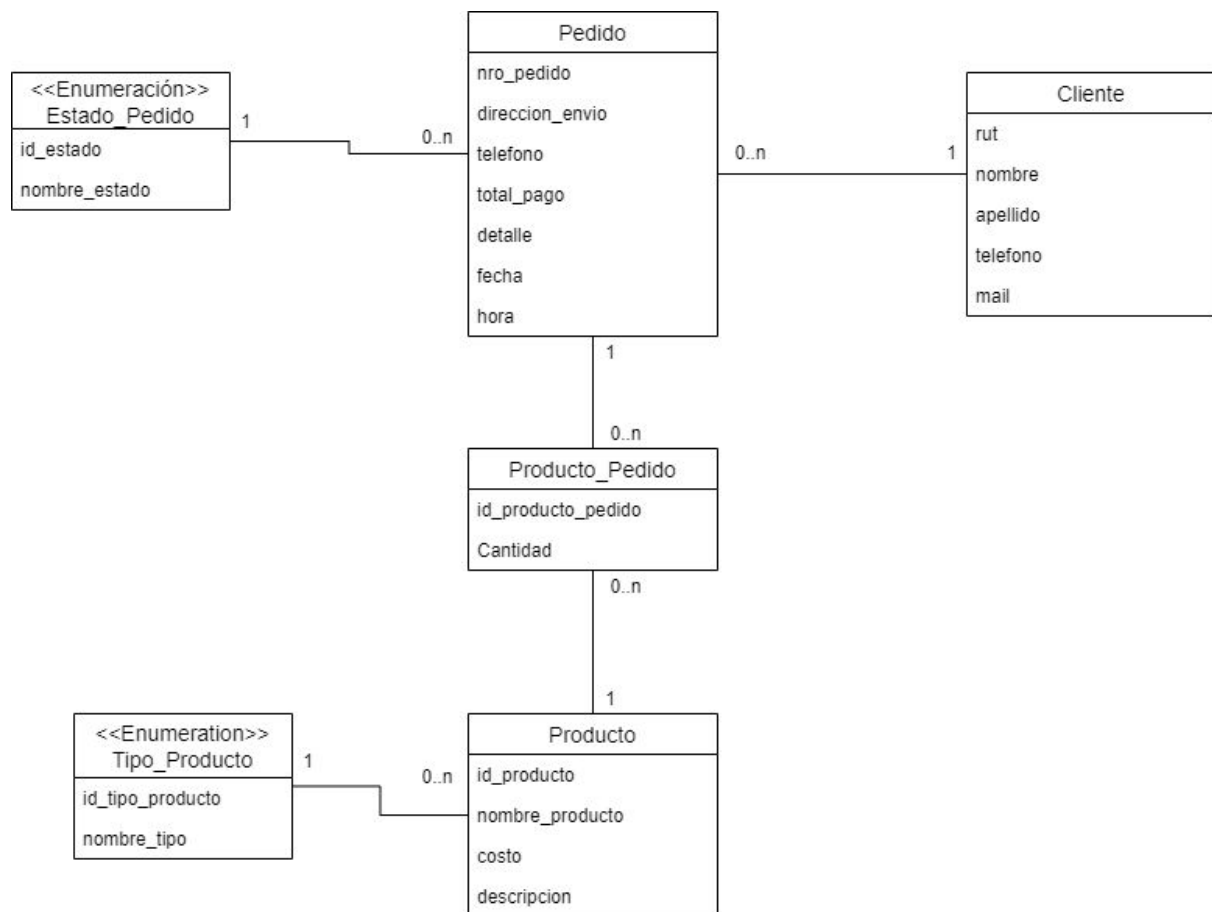
el cajero, quien para utilizar el programa debe iniciar sesión, posterior a eso puede ir registrando los pedidos de cada usuario, editarlos, verlos y eliminarlos según lo que pida el cliente.



Por otra parte, el cocinero también debe iniciar sesión para poder ver los pedidos, prepararlos y modificar el estado del pedido, ya sea listo o no.

## Entidades o Clases

A continuación se presentan las entidades del software.




## Diseño


### GUI: Interfaz Gráfica del Usuario

Esta interfaz fue hecha como se demuestra a continuación para ser intuitiva y evitar cursos extra para los empleados, también utilizamos colores corporativos y sobrios para evitar la fatiga visual en los empleados y así ser un sistema limpio y fácil de usar.




sushi app






cocinero



cajero



tipo de usuario


sushi app

rut cliente

buscar




Nombre cliente

apellido cliente



roll queso - cant. 3 - bebida coca cola pequena - sin salsa

pack sushi - cant. 100 - bebida 1LT sprite - salsa de soya






especificacion extra

\*\*llenar en caso de envio\*\*

telefono

direccion



cerrar sesion

Enviar pedido

Limpiar

pedido

roll de pollo

roll de atún

sushi de kanikama

sushi de palta

cantidad: 4

+

-

不二屋

FUJIYA

descripcion

guardar

sushi app

1

cliente: jose sanhueza

RUT: 15.568.231-6

3 Rolls

1 X pollo

2 X kanikama

\*\*SIN SALSA\*\*

bebida normal Coca Cola

Listo

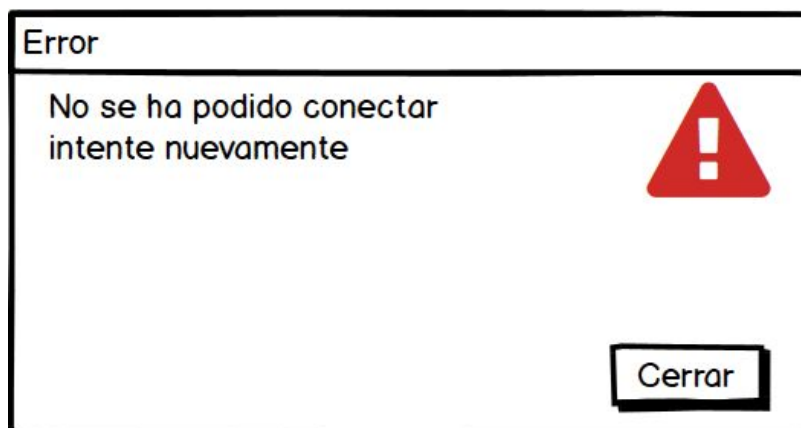
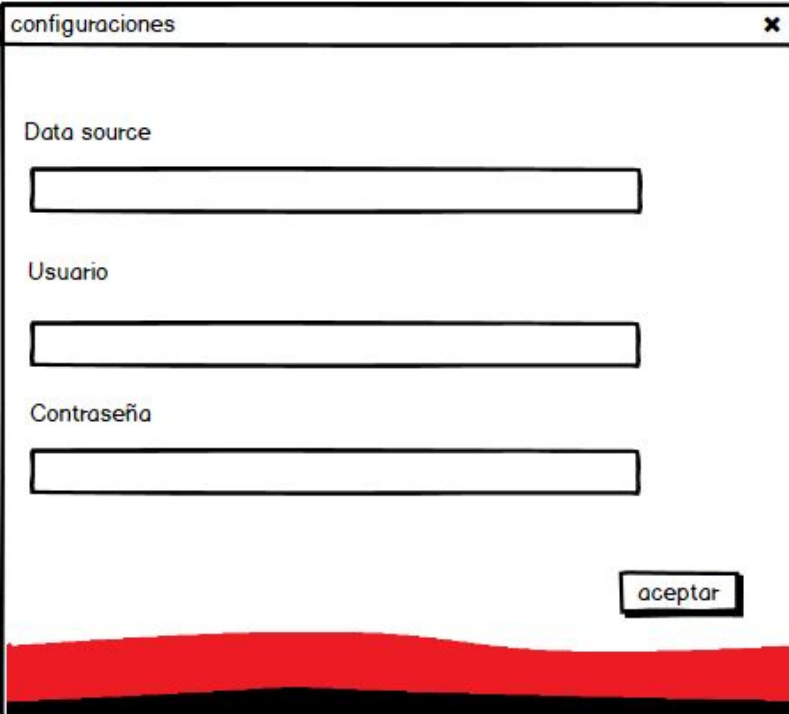
不二屋

FUJIYA

+3

<

>

A window titled "configuraciones" with a close button (X) in the top right corner. It contains three input fields: "Data source", "Usuario", and "Contraseña". At the bottom right is a button labeled "aceptar". The bottom portion of the window is obscured by a red and black brushstroke.

## Casos de prueba

id	condiciones de salida	resultado esperado
01	guardar un pedido telefónico	que el pedido quede ingresado en el sistema
04	ingresar los datos y aceptarlos en el software	una venta sea realizada y guardada
06	pulsar un botón para desplegar menú	que el software pueda mostrar un menú definido y almacenado

08	agregar nombre, apellido, teléfono o correo	agregar nombre, apellido, teléfono o correo
----	---	---

## Base de datos

El que software se utiliza es el servicio de Bases de Datos de “Oracle Database 11g Express Edition 11.2.0.2.0” y fue programado en SQL Developer versión 4.1.1.

Para la integración en el programa de C# DotNet se utilizo el recurso del .dll OSP.NET para conectarse a la base de datos de Oracle mediante el Oracle.DataAccess.Client.

## Integración

Los módulos utilizados para la integración general fueron:

- Módulo GestorBD: este se encarga de gestionar la coneccion con la base de datos utilizando el Oracle.Access.Client y ser una entidad estática, que permite su gestión sin requerir de instanciarse. Este módulo está compuesto por: Access.cs que se encarga de gestionar los IO y Configuracion.cs que tiene la configuracion de coneccion.
- Módulo FileControl: Permite guardar y cargar diccionarios en archivos para almacenar las configuraciones. Se utiliza para almacenar a la configuración de la BD.
- Módulo GUI: La interfaz gráfica se realizó con ventanas y scripts, se utilizó archivos WPF. Las ventanas son: Cocinero.xaml, GuiConfiguracio.xaml, MensajeEmergente.xaml, Pedido.xaml y Vendedor.xaml. Dentro de este módulo está el comportamiento visual y el diseño de la interfaz gráfica del software.

# Manual de uso

En este apartado se presenta como configurar el sistema con sus integraciones, iniciar el sistema completo, como usar la interfaz gráfica y sus partes, cómo solucionar problemas que se presenten.

## Ingreso del vendedor:

El vendedor debe pulsar el botón con el icono de dinero, este desplegará un login donde iniciara la sesión con su nombre de usuario y contraseña.

## Ingreso del cocinero:

El vendedor debe pulsar el botón con el icono de comida, este desplegará un login donde iniciara la sesión con su nombre de usuario y contraseña.

## Configuración base de datos:

### **\*\*uso solo para desarrolladores\*\***

La base de datos se configura solo una vez para conectarse y dejar funcionando el sistema, esta configuración debe ser con el login y contraseña de la base de datos como el data access.

## Uso para vendedor:

para generar un pedido en la pantalla estará la plantilla la cual debe rellenar pidiendo los datos al usuario, le pedirá el rut y con esto buscará el nombre y apellido.

posteriormente usted deberá agregar la comida principal con el boton de “+” donde aparecerá una nueva ventana.

en esta nueva ventana usted deberá agregar la comida que le pedirá el cliente con su respectiva cantidad pulsando el botón “+” para luego pulsar el botón de “check” para agregar el pedido.

posteriormente deberá añadir una descripción si es necesaria o si el cliente lo pide.

el recuadro derecho deberá ser llenado exclusivamente para los pedidos vía telefónica agregando telefono y direccion del cliente.

## Uso para cocinero:

Cuando un pedido es enviado por el vendedor, a usted le aparecerá una pantalla con los detalles del pedido y un número arriba que es la posición del pedido en el software.

Si otro pedido es ingresado en la flecha derecha le aparecerá un número de cuántos pedidos hay posterior al que usted está visualizando, al pulsarlo lograra ver el siguiente pedido y para retroceder puede apretar la flecha izquierda.

Cuando el pedido está listo, debe pulsar aceptar para que el pedido quede guardado y sea entregado al cliente.

## Soluciones:

A continuación aparecerán errores comunes en el software:

¿que pasa si hay otro usuario que no soy yo?

R: en la parte inferior existe la opción de cerrar sesion e ingresar con tu cuenta.

¿puedo vaciar un pedido?

R: Sí, donde aparece la opción limpiar, este limpia todo el registro.

## Conclusiones de los desarrolladores

Aquí se presenta las reflexiones del proceso de investigación y desarrollo del proyecto, explicando que conceptos aplicó, dónde y para que. Además de los conocimientos que no fueron entregados por los docentes o material.

Estas son las conclusiones:

### Carlos Basaez Pardo

Como el encargado del área de diseño y gestión de este proyecto puedo concluir que es un software bastante intuitivo, limpio y sobrio a la vista, con botones grandes visibles y entendibles, logra cumplir su objetivo de mantener una comunicación entre cocinero y vendedor la cual ahorra tiempo y aumenta la productividad.

Por otra parte me encargué de crear los casos de usos e ir viendo que se iba necesitando para cada usuario, esto nos sirvió para implementarlo más rápido en los mockups ya que sabíamos que iba en cada vista, también ideamos crear un manual para que el usuario tenga una base para nuestro software, finalmente fue una buena experiencia para trabajar en poco tiempo con los conocimientos actuales que teníamos.

Cabe destacar que para hacer un software mas completo es necesario tener más gente para trabajar en el tiempo destinado pero con una buena comunicación se podia trabajar mas a gusto, Sebastian iba codificando mientras yo iba diseñando la interfaz con reglas para que fuera lo mejor para quien usará el software.

### Sebastian Groselj Pausic

Como el encargado de programacion y gestion de base de datos y el software del sistema.

Me encargue de preparar el ambiente de trabajo de la base de datos en la que tenía conocimiento previo por estar los últimos años trabajando con Oracle DB y también del ambiente de C# DotNet que nos enseñaron este mes y lo que ido aprendiendo los últimos años al trabajar con Unity.

También me encargue de la creación de la implementación de la BD, como son las tablas y secuencias. En el programa, codifique los diferentes módulos, para la GUI tuve que aprender a codificar los diferentes elementos de WPF mediante documentación de Microsoft y la comunidad; para la BD, tuve que aprender a utilizar el ODP.NET y su libreria de connexion y peticion; y para el sistema de archivos tenía experiencia previa, utilice el

System.IO.File y cree una clase personalizada que se encarga de trabajar con diccionarios y archivos.

Lo que nos ayudó a construir este programa fue la experiencia de saber los límites de implementación de ideas y diseños visuales como pueden ser los Mockups al código, sin ello no habiéramos tenido tiempo estar probando diferentes propuestas, en lugar de eso planeabamos en equipo la mejor forma de afrontarlo, yo como codificador y carlos como diseñador.

Este proyecto me mostró como una simple idea de gestión del negocio pasada a software puede requerir más trabajo de lo que parece.