|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de uso** | CU09 - Control Inventarios | | | |
| **Versión** | V01 marzo 16 del 2023 | | | |
| **Actores** | Dueño | | | |
| **Fuentes** | No aplica | | | |
| **Objetivos asociados** | Se crea un apartado para que el dueño pueda tener un control de inventarios. | | | |
| **Descripción** | El sistema permitirá el ingreso de mercancía y la edición de la misma. | | | |
| **Precondición** | Solo el dueño tendrá acceso a este apartado. | | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | | |
| **Actor** | **Sistema** | |
| 1 | El dueño podrá hacer el filtro de productos. | El sistema permitirá el filtro de los artículos que el desee siempre y cuando este producto se encuentre en nuestra base de datos. | |
| 2 | El dueño podrá agregar los productos. | El sistema permitirá el ingreso de artículos a nuestra base de datos. | |
| 3 | El dueño podrá visualizar el listado de productos. | El sistema le mostrara un listado con todos los productos disponibles en la tienda. | |
| 4 | El dueño podrá hacer la modificación de los productos. | Cada producto tendrá un botón para poder hacer la modificación, esta se hará en la misma tabla por mayor comodidad. | |
| 5 | El dueño podrá generar un reporte de los productos filtrados. | El sistema generara un reporte con los productos que se encuentren actualmente en el listado de productos. | |
| 6 | El dueño podrá volver a la interfaz principal. | El sistema tendrá un botón para poder dirigirse a la interfaz principal. | |
| **Escenario Alternativo** | **Paso** | **Acción** | | |
| **Actor** | **Sistema** | |
| 1.1 | El dueño puede hacer el filtro por los ítems que tenga el objeto, ya sea fecha o precio. | El sistema permitirá hacer filtros no solo del producto, si no de sus características. | |
| 2.1 | Se le notificara al usuario si un producto está próximo a vencer. | El sistema hará un calculo cada vez que entre a la interfaz de inventario, el cual evaluará los productos y le dirá que productos están próximos a vencer. | |
| 4.1 | El dueño agrego un producto, pero no tiene la cantidad y agrega 0. | El sistema almacenara este producto, pero cada vez que este ingrese al apartado de inventario, le notificara que producto hace falta. | |
| **Postcondición** | El dueño tiene que anotar todos los datos para poder agregar los datos satisfactoriamente, solo el dueño puede ingresar a este apartado. | | | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** | | |
| **Actor** | | **Sistema** |
| **2.1** | El dueño agrega un producto menor a la fecha actual. | | El sistema le notificara al usuario si la fecha del producto es inferior a la fecha actual. |
| **4.1** | Si se quiere eliminar un producto le aparecerá un icono para eliminar. | | El sistema tendrá un icono para hacer la eliminación de un producto y este será borrado de la base de datos. |
| **6.1** | El usuario quiere volver a la anterior pantalla, pero no ha finalizado un proceso. | | El sistema no le permitirá volver a atrás si no ha modificado el producto en su totalidad, el sistema le notificara al dueño. |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** | | |
|  | 1 | n segundos | | |
|  | 2 | n segundos | | |
| **Frecuencia esperada** | <nº de veces> veces / <unidad de tiempo> | | | |
| **Importancia** | {sin importancia, importante, vital} | | | |
| **Urgencia** | {puede esperar, hay presión, inmediatamente} | | | |
| **Comentarios** | <comentarios adicionales> | | | |