****

UNIVERSIDAD VERACRUZANA

Facultad de Estadística e Informática

**SISTEMA PARA CONTROL DE VENTAS DE PLAYERAS Y SUDADERAS**

Experiencia Educativa: Profesor:

Administración de Proyectos Juan Carlos Pérez Arriaga

Equipo 2: Tlaxcalteco Ruíz Teresa Araceli

Guevara Llera Francisco Antonio

Martínez Jimarez Eduardo

Xalapa, Ver. A 03 de marzo de 2015.

**Contenido**

1 Introducción………………………………………………………………….2

* 1. Modelo Ambiental
     1. Declaración de Propósitos.……………………………………….3
     2. DFD de Contexto……………….………………………………….3
     3. Lista de Acontecimientos………………………………………….4
  2. Modelo de Comportamiento
     1. Diagrama de Flujo de Datos nivel 0……………….…………….
     2. DFD nivel 1…………………………..……………………………..
     3. Diagrama Entidad Relación………….…………………………...
     4. Diagrama de Transición de Estados…………………………….

1. Casos de prueba de Sistema

3.1 dominios de cada variable……………………………..………………..

3.2 subdominios de cada variable…………………………………………..

3.3 Casos de prueba por Función.……………………………………….….

1. Métricas de Análisis

4.1 Puntos por Función…………………….………………..………………..

4.2 Métrica BANG…………………..…………………………………………..

1. Conclusión………………………………………………………………………

APÉNDICES

Diccionario de Datos………………………………………………………….....

Manual Preliminar (Modelo de implantación de usuario……………………...

1. **INTRODUCCIÓN**

Empezaremos por definir la problemática actual de la empresa dedicada a la fabricación y venta de playeras y sudaderas sobre pedido. La empresa cuenta con alrededor de 4000 clientes en el estado de Veracruz, dicha empresa atiende pedidos de sus clientes vía telefónica y en sus instalaciones. Actualmente la empresa ha decidido implementar una solución informática que le permita registrar los pedidos de los clientes desde Internet, así como captar los pagos por concepto de pedidos atendidos.

Por otra parte, la empresa también tiene la necesidad de llevar un control de la materia prima que utiliza para la elaboración de las playeras y sudaderas, de tal forma que la administración de gastos sea lo más eficiente posible.

* Los productos que la empresa ofrece son: Playeras, Playeras tipo polo (con serigrafía o bordadas), Sudaderas bordadas o con serigrafía, Gorras bordadas, Parches.

La empresa cuanta con; Gerente general. Encargado de llevar la administración de la empresa, un vendedor de mostrador: encargado de atender a los clientes para recibir y entregar pedidos, empleados de serigrafía: encargados de realizar todos los trabajos de serigrafía y bordadoras: encargadas de realizar el trabajo de bordado en la ropa.

Con la creación del nuevo sistema lograremos como objetivo que la empresa tenga un mejor control de sus clientes, materias primas, sus pagos, los pedidos, los gastos que se realizan en la empresa, el control de sus empleados.

También tenemos como objetivo que los clientes no tengan que asistir hasta las instalaciones para hacer sus pedidos.

La estructuración del siguiente documento se divide en cinco partes:

Contexto del sistema

Modelo Ambiental.

Modelo de comportamiento.

Casos de Prueba de sistema.

Diccionario de datos

**2.1 MODELO AMBIENTAL**

**2.1.1 DECLARACION DE PROPOSITOS**

El sistema de venta de playeras y sudaderas, maneja, controla, registra las ventas, gastos que realiza la empresa, control de sus empleados y administra la materia prima para elaboración de playeras.

El cliente es atendido vía internet para realizar algún tipo de pedido y obtiene información.

**2.1.2 DIAGRAMA DE CONTEXTO.**

****

**2.1.3 LISTA DE ACONTECIMIENTOS.**

1-vendedor se registra en el sistema.

2-vendedor registra pedido del cliente.

3-vendedor modifica pedido del cliente.

4-vendedor cancela pedido del cliente.

5-sistema genera reporte de ventas.

6-gerente general se registra en el sistema.

7-gerente general registra pagos por pedidos.

8-gerente general registra a clientes.

9-gerente general registra gastos.

10-gerente general registra datos de empleados.

11-cliente realiza pedido por internet

12-cliente realiza pago por internet

13-Gerente general registra materia prima.

**2.2 MODELO DE COMPORTAMIENTO**

**2.2.1 DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS NIVEL 0**

****