**SISTEMA DE VENTAS Y COTIZACIONES VIRTUAL**

**OBJETIVO**

Identificar cuáles son las necesidades o demanda del mercado y los requerimientos del sistema.

**PROPÓSITO**

Determinar cuáles son las características que debe tener el sistema para satisfacer las necesidades del cliente.

**ALCANCE**

Documentar por medio de casos de uso los requerimientos del sistema.

**INTRODUCCIÓN**

Con base a los documentos tomados en clase, aportes de libros e información encontrados en Internet, podemos manifestar, en forma de documento, los requerimientos que se manipularan para el proyecto de WebShop.

Dentro del documento se encontraran, de manera específica y ordenada cada uno de los requerimientos que presenta la creación de un software que manipule la información de los artículos en venta y de qué manera se representaran estos datos en forma online. Se indicara la función del software y la forma de cómo cumplirá con el objetivo de cada requerimiento propuesto para la creación del software. Se describirá cada uno de los pasos a seguir para la manipulación del software y como entrara a cubrir las necesidades del proyecto. Para cada requerimiento se indicaran cuáles son los factores que se involucraron para considerarlo como un factor necesario para incluirlo en la elaboración del software y cuál es el personal involucrado (hombre o sistema) con el cual estará relacionado e interactuando para cada disposición que se requiera como manipulación del software.

## ABREVIATURAS Y DEFINICIONES

En este documento se presentaran algunas palabras y abreviaturas que serán necesarias aclarar para que se pueda facilitar la comprensión del texto.

* Sistema de Tienda Virtual (WebShop): nombre otorgado al proyecto.
* Interfaz gráfica: herramienta que se utiliza para interactuar con el usuario.
* Base de datos (B.D.): conjunto de datos de forma organizada.
* Sistema: grupo de pasos organizados que permiten actuar a cualquier acción y presentar reacción es decir una respuesta, para este caso el software
* Flujo básico: es la forma en la cual se podrá acceder de manera normal a cualquier función que este planteada como requerimiento.
* Flujo alternativo: es la otra forma de acceder a cualquier función cuando su forma normal no pueda utilizarse.
* Red: un sistema de hardware, software y canales de comunicaciones que conecta dispositivos en diferentes edificios locales es decir, se podrá comunicar con la librería desde cualquier parte del mundo.
* Ayuda en línea: son las soluciones que se podrán aplicar a cualquier inconveniente vía Internet y de manera inmediata
* Vinculo: accesorio de la interfaz gráfica que permite acceder a diferentes partes de la página de la librería.
* Documento de identidad (ID.): es el número personal con el cual podrá acceder a la página como cliente.

## CARACTERÍSTICAS DEL USUARIO

El usuario en particular estará conectado a Internet, tendrá los medios para soportar una comunicación en línea de manera rápida y concisa, es decir el usuario es capaz de manipular la tecnología informática.

Estará interesado en conseguir los productos expuesto en la página web, al usuario le gustan las ofertas con las que contara la empresa y tendrá el conocimiento básico para buscar el producto o artículo de su interés.

Tendrá una edad mayor a los 18 años ya que es la edad base para obtener la responsabilidad de manipular las compras online, así como soporte bancario en Internet, ya que las compras son online.

## RESTRICCIONES GENERALES

**Ingreso a la página:**

* Estar conectado a Internet.
* Digitar correctamente la página.
* Tener actualizado el PC para soportar la parte grafica de la página.

**Compra de artículos:**

* Tener una edad superior a los 18 años.
* Poseer una cuenta bancaria con acceso a Internet.
* Estar inscrito a la página como cliente.