

Análisis y Diseño Orientado a Objetos

Definición de proyecto

Sistema de gestión de compras por Encargo Online

Integrantes:

- Dulce María Franco Madera - Diseñador **de Clases**: Encargado de definir los objetos, atributos, métodos y diagramas de clases.
- Andrea Jackeline Ávila Martínez - **Coordinador / Gestor del Proyecto**: Organiza el trabajo del equipo, revisa entregables y mantiene comunicación con el docente.
- Sharon Alessandra Castor Vaquera - **Analista de Requisitos**: Responsable de recopilar y documentar la información con el cliente real.

Cliente real: Una persona que ofrece el servicio de comprar productos en línea para terceras personas y luego realiza la entrega.

Introducción

En la actualidad, los procesos manuales para la gestión de pedidos generan confusiones, pérdida de información y retrasos en el servicio. El presente proyecto busca aplicar la metodología de **Análisis y Diseño Orientado a Objetos (AOO)** para desarrollar un sistema que permita gestionar de forma ordenada y automatizada las compras por encargo realizadas por un cliente real, que actualmente organiza su trabajo mediante libretas y mensajes de WhatsApp.

El sistema será una herramienta práctica que optimizará el control de pedidos, reducirá errores y mejorará la experiencia tanto del comprador como de sus clientes.

Definición del Proyecto

Objetivo

general:

Diseñar y modelar un sistema que permita registrar clientes, pedidos y pagos, así como calcular costos totales, dar seguimiento al estado de los pedidos y generar reportes de ganancias y gastos.

Objetivos específicos:

1. Identificar los actores y casos de uso principales del sistema.
2. Definir clases, atributos y métodos bajo el paradigma orientado a objetos.
3. Establecer las relaciones entre entidades para garantizar coherencia en el diseño.
4. Planificar la implementación a través de fases alineadas al calendario académico.

Necesidad del cliente:

- Evitar confusión en los pedidos.
- Automatizar el cálculo de costos.
- Controlar estados de pedidos (pendiente, en proceso, entregado).
- Tener reportes claros de ganancias e historial de clientes.
- Ahorrar tiempo en la gestión de pedidos y cálculos, reduciendo el trabajo manual.

Conclusión

El sistema de **Gestión de Compras por Encargo Online** permitirá al cliente real profesionalizar su servicio, mejorar la trazabilidad de los pedidos y optimizar la administración de costos y ganancias. Para los integrantes del equipo, representa una oportunidad de aplicar los conceptos del **Análisis y Diseño Orientado a Objetos** en un proyecto real con impacto práctico.

Plan de Acciones (Calendario de Trabajo)

Iteración	Fechas	Actividades principales	Entregables
Iteración 1: Análisis inicial	25 sep – 8 oct	<ul style="list-style-type: none">- Entrevista con cliente real.- Identificación de necesidades y actores.- Primeros casos de uso.- Borrador de modelo de clases	Documento de requisitos inicial + Diagrama preliminar de casos de uso y clases
Iteración 2: Diseño y validación parcial	9 – 22 oct	<ul style="list-style-type: none">- Refinamiento de casos de uso.- Definición detallada de clases y relaciones.- Diagramas de secuencia iniciales.- Validación con cliente.	Diagramas ajustados (casos de uso, clases, secuencia)
Iteración 3: Prototipo de diseño	23 oct – 5 nov	<ul style="list-style-type: none">- Propuesta de interfaz preliminar.- Simulación de flujo de pedidos.- Retroalimentación del cliente.- Ajustes en clases y procesos.	Prototipo en papel/digital + Informe de validación
Iteración 4: Refinamiento final	6 – 19 nov	<ul style="list-style-type: none">- Ajustes con base en retroalimentación.- Consolidación de todos los diagramas (clases, secuencia, casos de uso).- Preparación del documento final.	Versión final de diagramas y prototipo validado
Cierre del proyecto	20 – 27 nov	<ul style="list-style-type: none">- Integración y revisión de entregables.- Presentación y entrega en PDF.	Documento final en PDF