INFORME IEEE

Amaterasu Store

BOGOTÁ D.C 2017

SENA

CEET

Contenido

1. INTRODUCCION 2
2. OBJETIVO GENERAL 3
3. OBJETIVOS ESPECIFICOS 3
4. PROBLEMA 3
5. ALCANCE 4
6. JUSTIFICACION 4
7. LEVANTAMIENTO DE INFORMACION 4
7.1. ENCUESTA 4
7.2. RESULTADO DE LA ENCUESTA 6
7.3. ANALISIS DE INFORMACION RECOLECTADA 11
8. MAPA DE PROCESOS 12
9. BPMN 13
10. HARDAWARE Y SOFTWARE DEL CLIENTE 13
10.1. HARDWARE 13
10.2. SOFTWARE 14
11. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES 14
11.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES 14
11.2. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES 17
12. DIAGRAMA DE CASOS DE USO 19
13. CASOS DE USO EXTENDIDO 19
14. MODELO ENTIDAD RELACION 27
15. MODELO LÓGICO RELACIONAL 27
16. DICCIONARIO DE DATOS 28
16.1. CATEGORIA 28
16.2. CLIENTE 28
16.3. FACTURA 30
16.4. ITEM 31
16.5. PRODUCTO 32
17. DIAGRAMA DE GANTT 33
18. PRESUPUESTO 37
18.1. FLUJO DE CAJA 37
18.2. INFORMACION GENERAL COSTOS 39

18.3. INFORMACION GENERAL DE COSTOS 41
18.4. INFORME GENERAL DEL PROYECTO 42
18.5. INFORMACIÓN 43
18.6. PRESUPUESTO 44
18.7. RECURSOS 47
18.8. VISION GENERAL DE LOS PRODUCTOS 48
19. DIAGRAMA DE CLASES 48
20. PROTOTIPO 48
21. DIAGRAMA DE DISTRIBUCION 49
22. VERSIONAMIENTO 49
22.1. PRIMER TRIMESTRE 49
22.2. SEGUNDO TRIMESTRE 50
22.3. CUARTO TRIMESTRE 53
22.4. SEXTO TRIMESTRE 59
23. PRUEBAS 59
23.1. PRUEBAS GUI 59
23.2. PRUEBAS DE SEGURIDAD 60
23.3. PRUEBAS DE STRESS 60
23.4. PRUEBAS UNITARIAS 61
24. PRUEBAS DE CALIDAD DE SOFTWARE 62
25. MANUAL DE USUARIO 65
26. MANUAL TECNICO 77
27. MANUAL DE INSTALACION 94
28. PLAN DE CAPACITACION 103
29. PLAN DE MIGRACION Y CARGA INICIAL 104
30. CONTRATO 112

1. INTRODUCCION

Este proyecto se desarrolla con el fin de dar respuesta a la necesidad del propietario para el registro y control de ventas identificados en un comercio en

expansión, tal como en los establecimientos otakus, donde se encuentran artículos japoneses de colección.

2. OBJETIVO GENERAL

Diseñar y desarrollar un sistema de información que permita llevar un control óptimo de registros de ventas y clientes, con el fin de brindar una herramienta innovadora para el crecimiento comercial de dichos establecimientos.

3. OBJETIVOS ESPECIFICOS

Los Objetivos específicos con los que cuenta el proyecto son:

1. Crear categorías para perfilar los productos.
2. Llevar un conteo de existencia de cada producto.
3. Habilitar y deshabilitar productos.
4. Crear un registro de ventas.
5. Llevar reportes de ventas (diarios, semanales o mensuales).
6. Poder agregar o descontar productos de la compra.
7. Agregar al carrito de compras los productos.
8. Descontar productos del carrito de compras.
9. Permitir al usuario recuperar su contraseña a través de un correo electrónico.

4. PROBLEMA

A través del levantamiento de información en establecimientos otakus, no se detectó registros históricos de sus transacciones comerciales.

5. ALCANCE

Este proyecto dará solución de una manera eficiente y eficaz al problema que se encontró previamente en los establecimientos otakus, mediante la implementación de las ventas a través del comercio electrónico.

6. JUSTIFICACION

A través de la implementación del sistema se podrá llevar un mejor control de los registros comerciales.

7. LEVANTAMIENTO DE INFORMACION

7.1. ENCUESTA

Esta encuesta se realizó a 5 administradores con establecimientos de artículos japoneses vía internet los cuales son (Azukimanga, Amaterasu store, Imperio otaku, Kurenai maid Café, Spooky house), esta encuesta consta de 10 preguntas de opción múltiple a continuación se mostrará dichas preguntas:

1. ¿Cómo lleva el inventario de sus artículos?
   a) Bases de datos.
   b) De forma Escrita.
   c) No maneja ningún tipo de inventario.

2. ¿Cómo lleva el registro de sus clientes?
   a) Correo Electrónico.
   b) Facebook.
   c) Whatsapp.
   d) Bases de datos.
   e) No lleva ningún tipo de registro.

3. ¿Mantiene algún tipo de comunicación con sus clientes?
   a) Si.
   b) No.

4. ¿Utiliza algún medio para ofrecer sus productos?
    a) Volantes.
    b) Páginas Web.
    c) Medios de Comunicación.
    d) Redes Sociales.
    e) No Maneja.

5. ¿Qué tipo de forma de pago maneja?
    a) Tarjetas.
    b) Efectivo.
    c) Sistema de Abono.
    d) Giros.

6. ¿Qué sistema de envió utiliza en su negocio?
    a) Puerta a Puerta.
    b) Mensajería.
    c) No Maneja.

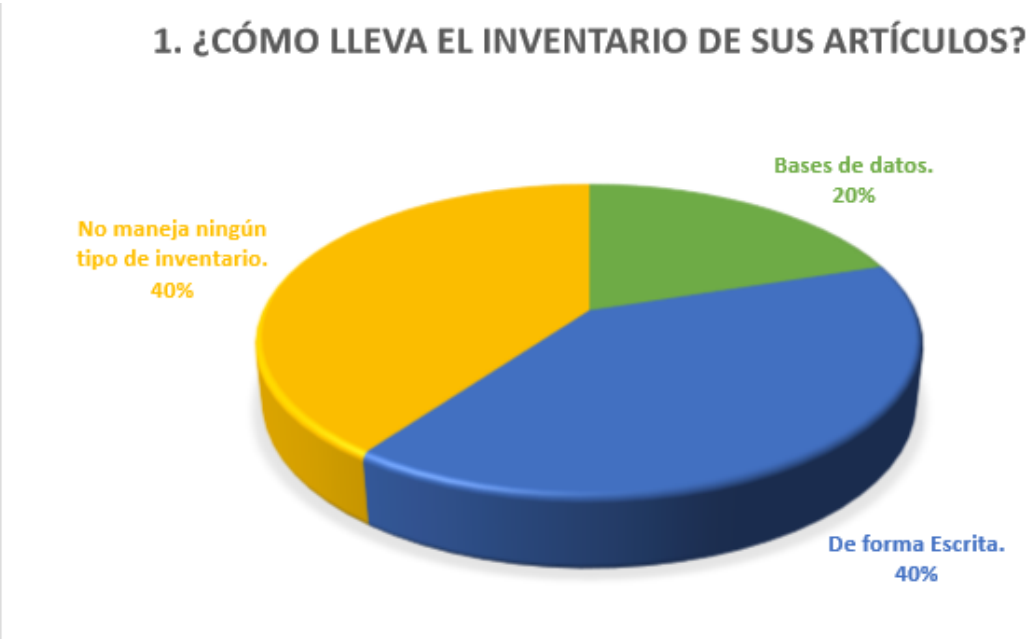
7. ¿Cuál de estas ofertas le gustaría utilizar con sus clientes?
    a) Puntos por Compra.
    b) Obsequio por Compra.
    c) Descuentos por Productos.
    d) Ninguno.

8. ¿Cuantos productos vende semanalmente?
   a) 10 a 30.
   b) 30 a 50.
   c) Más de 50.

9. ¿Cómo cree que es la comunicación con sus clientes?
   a) Mala.
   b) Regular.
   c) Buena.

10. ¿Indique que tipo de herramientas tecnológicas utiliza usted en su negocio?
   a) Portátiles.
   b) Discos, USB.
   c) Lectoras.
   d) Todas.
   e) Ninguna.

7.2. RESULTADO DE LA ENCUESTA


1. ¿CÓMO LLEVA EL INVENTARIO DE SUS ARTÍCULOS?
Bases de datos. 20%
No maneja ningún tipo de inventario. 40%
De forma Escrita. 40%

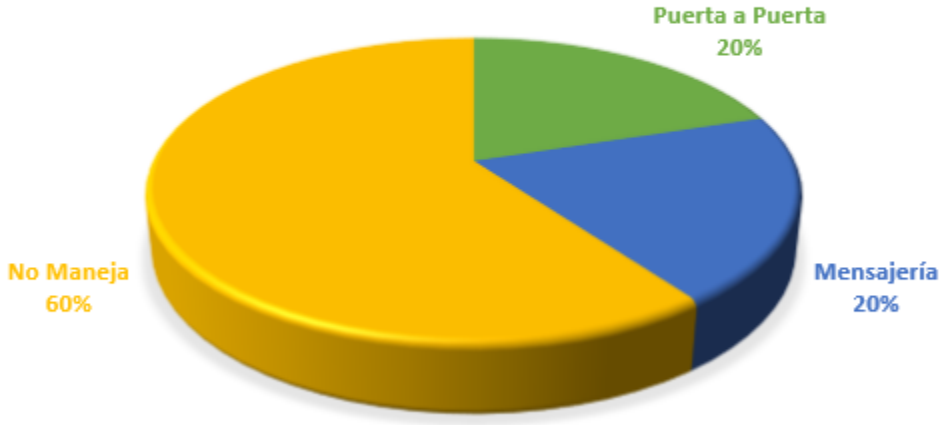
2. ¿CÓMO LLEVA EL REGISTRO DE SUS CLIENTES?
No lleva ningún tipo de registro. 0%
Correo Electrónico. 20%
Bases de datos. 40%
Whatsapp.
Facebook. 40%

3. ¿MANTIENE ALGÚN TIPO DE COMUNICACIÓN CON SUS CLIENTES?
NO; 40%
SI; 60%

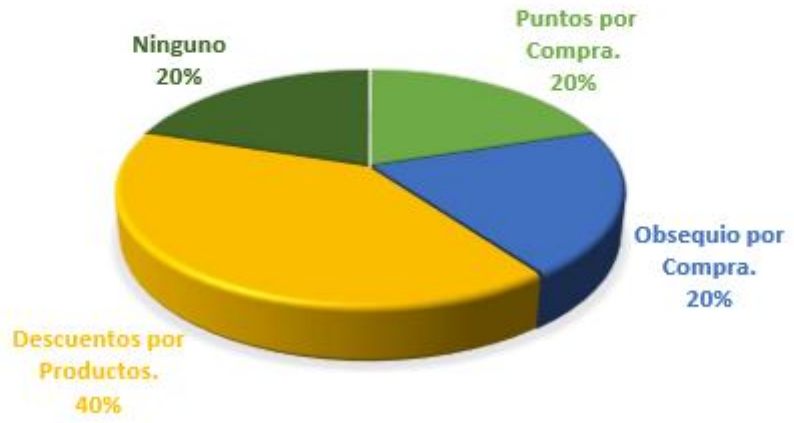
4. ¿UTILIZA ALGÚN MEDIO PARA OFRECER SUS PRODUCTOS?
No Maneja 0%
Volantes 40%
Redes sociales 40%
Medios de comunicación 0%
Pagina Web 20%

5. ¿QUÉ TIPO DE FORMA DE PAGO MANEJA?

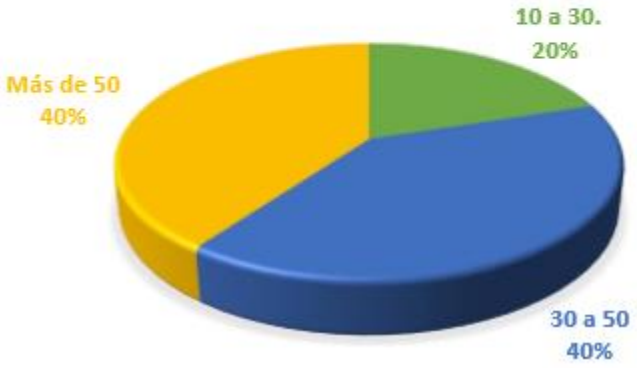
6. ¿QUÉ SISTEMA DE ENVIÓ UTILIZA EN SU NEGOCIO?



7. ¿CUÁL DE ESTAS OFERTAS LE GUSTARÍA UTILIZAR CON SUS CLIENTES?



8. ¿CUANTOS PRODUCTOS VENDE SEMANALMENTE?



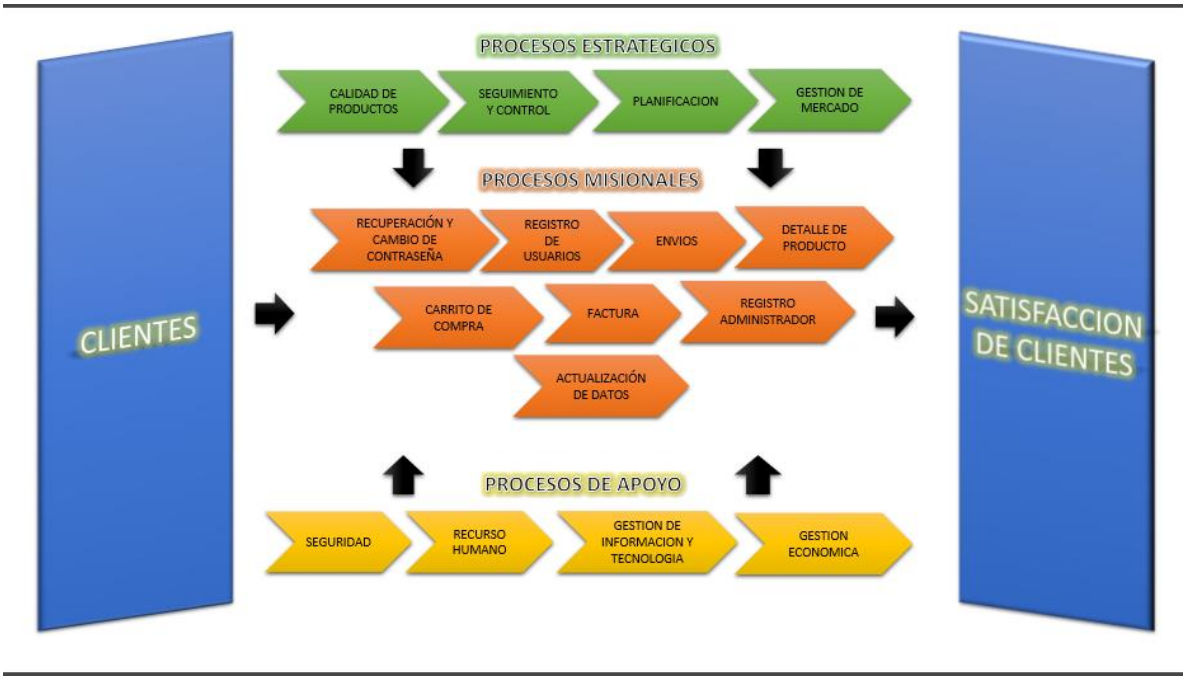
7.3. ANALISIS DE INFORMACION RECOLECTADA

Con base a los resultados de la encuesta podemos concluir que:

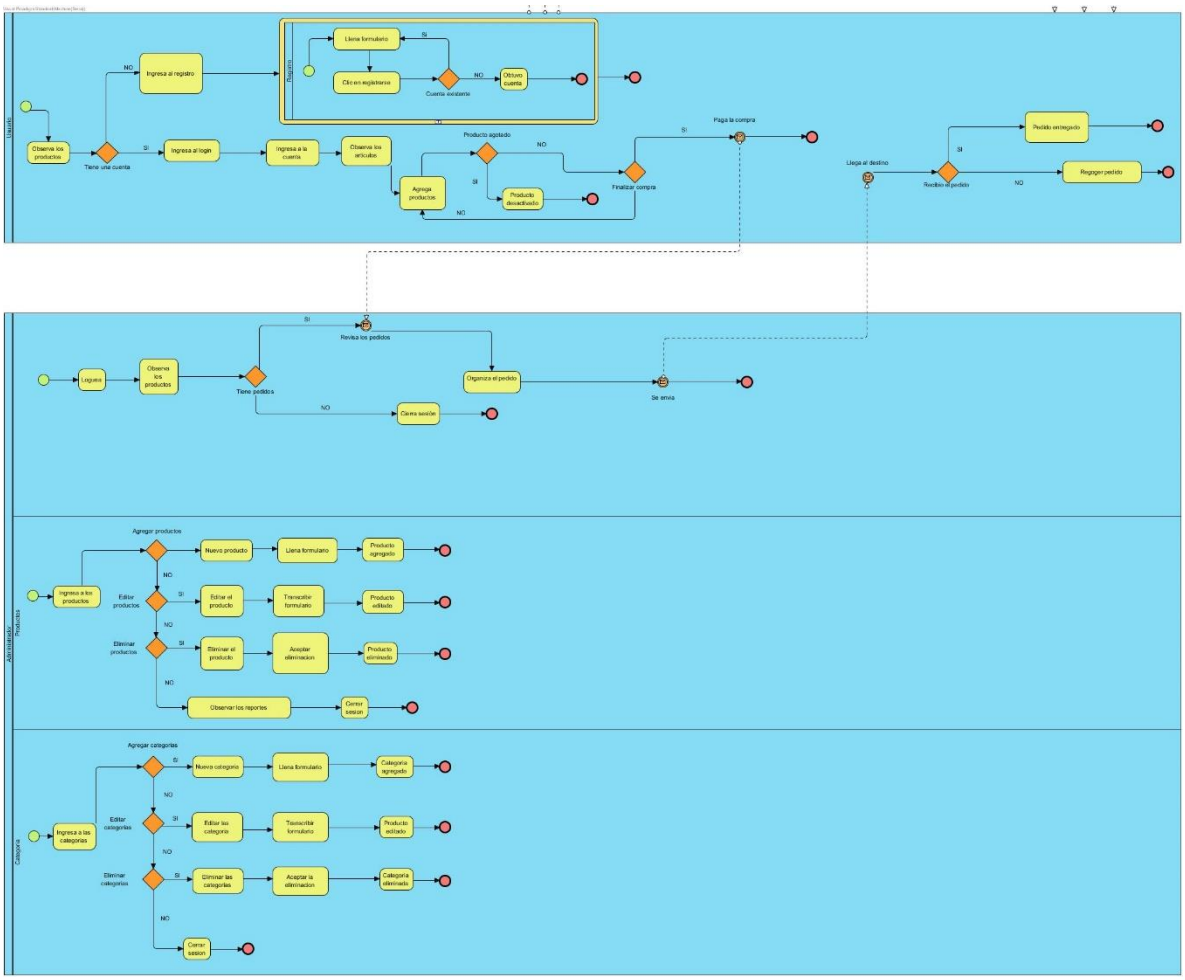
El 20% de los administradores encuestados ya cuentan con una página web, mientras el 80% no cuentan con una ya que piensan que es una manera insegura y difícil de manejar. Y prefieren manejar las redes sociales o la publicidad para dar

a conocer sus establecimientos. La mayoría de los administradores no llevan una base de datos tanto de sus productos como de sus clientes, y los que llevan un registro de sus productos y clientes lo hacen de forma escrita. Si llevan una comunicación estable con sus clientes y eso motiva a sus clientes a seguir visitando la tienda. Realizar descuentos en productos es la manera más innovadora de crecer laboralmente ya que esa manera motiva más a los clientes de comprar en sus tiendas.

8. MAPA DE PROCESOS



9. BPMN



10. HARDAWARE Y SOFTWARE DEL CLIENTE

10.1. HARDWARE

HARDWARE
❑ Computador Portátil Toshiba
❑ Disco Duro 250 GB
❑ Memoria RAM 2,0 GB
❑ Procesador Pentium Dual Core

10.2. SOFTWARE

SOFTWARE
❑ Sistema Operativo Windows 8 de 64 Bits
❑ Navegador Web Internet Explorer y Google Chrome

11. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES

11.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Identificación del Requerimiento	RF01
Nombre del Requerimiento	Rol Administrador
Características	Crear una cuenta para el administrador en la adquisición del software
Descripción del Requerimiento	Asignar al administrador de la tienda un usuario y contraseña desde la base de datos
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF02
Nombre del Requerimiento	Login
Características	Permitir tanto al cliente como al administrador ingresar al sistema con su respectiva cuenta
Descripción del Requerimiento	El cliente una vez inicie sesión será enviado a la página principal y el administrador al panel administrativo del sistema
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Medio	

Identificación del Requerimiento	RF03
Nombre del Requerimiento	Gestionar Categorías
Características	Permitir al Administrador crear, editar y eliminar las respectivas categorías con las que contara el sistema
Descripción del Requerimiento	El administrador podrá gestionar la categorías para ingresar posteriormente los productos
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF04
Nombre del Requerimiento	Gestionar Productos
Características	Permitir al administrador ingresar los productos que estarán disponibles en el sistema
Descripción del Requerimiento	El administrador podrá gestionar los productos y a su vez podrá editar la disponibilidad de dicho producto
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF05
Nombre del Requerimiento	Reportes de Productos
Características	Permitir al administrador llevar y visualizar un control de productos, en los cuales sabrá la disponibilidad y la cantidad de los productos
Descripción del Requerimiento	El administrador podrá llevar de una manera ordenada el inventario de todos sus productos.
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF06
Nombre del Requerimiento	Gestionar Clientes
Características	Permitir al cliente registrarse en el sistema para poder realizar compras o cotizaciones.
Descripción del Requerimiento	El cliente podrá actualizar sus datos posteriormente si cambia de residencia, teléfono de contacto o correo electrónico.
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF07
Nombre del Requerimiento	Carrito de Compras
Características	Permitir a los clientes agregar o eliminar la cantidad de productos que deseen adquirir al carrito de compras
Descripción del Requerimiento	El cliente solo podrá hacer uso del carrito de compras si está registrado en el sistema. Si está registrado podrá comprar o hacer cotizaciones.
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF02,RNF03,RNF04
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF08
Nombre del Requerimiento	Recuperación de Contraseña
Características	Permitir tanto al administrador como a los clientes la opción de recuperar su contraseña en caso de olvido.
Descripción del Requerimiento	Una vez el cliente solicite recuperar su contraseña se le solicitara el documento ingresado, si este es válido se le enviara un link al correo electrónico registrado la autorización del cambio de contraseña
Requerimiento no Funcional	RNF01,RNF03
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RF09
Nombre del Requerimiento	Ayuda
Características	Permitir al cliente hacer uso de la ayuda en caso que lo requiera
Descripción del Requerimiento	El cliente podrá solicitar ayuda en forma de tutoriales que le mostraran las funciones básicas del sistema.
Requerimiento no Funcional	RNF04
Prioridad del Requerimiento: Media	

11.2. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

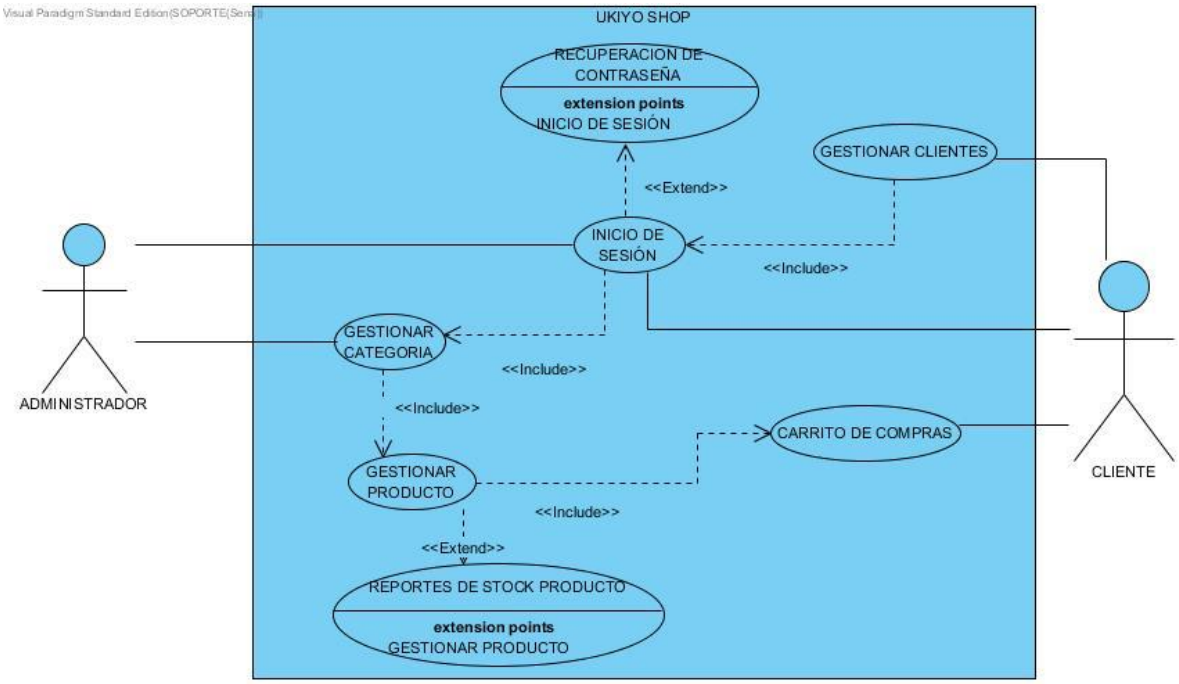
Identificación del Requerimiento	RNF01
Nombre del Requerimiento	Usabilidad
características	Facilidad en el manejo
Descripción del Requerimiento	Debe ser Facil de usar con ayudas e interfaz intuitivas.
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RNF02
Nombre del Requerimiento	Rendimiento
características	Productividad del Sistema
Descripción del Requerimiento	El sistema deberá soportar el manejo de gran cantidad de información durante su proceso
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RNF03
Nombre del Requerimiento	Seguridad
características	Ingreso Restringido del sistema
Descripción del Requerimiento	El ingreso al sistema está restringido con contraseñas cifradas y usuarios definidos.
Prioridad del Requerimiento: Alta	

Identificación del Requerimiento	RNF04
Nombre del Requerimiento	Interfaz Grafica
características	Definir el contenido gráfico y visual del sistema
Descripción del Requerimiento	Una visualización de la interfaz, que sea agradable para los clientes y administrador del sistema
Prioridad del Requerimiento: Alta	

12. DIAGRAMA DE CASOS DE USO



13. CASOS DE USO EXTENDIDO

Caso de uso	Gestionar cliente	
Requisitos asociados	RF06-Gestionar Clientes	
Descripción	El usuario podrá registrarse y editar algunos de sus datos	
Precondición	El usuario deberá estar en la pagina	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar al URL de la tienda.
	2	Ingresar a la pestaña de registrarse.
	3	Ingresar los datos requeridos para generar el registro. El formulario de registro tiene el siguiente contenido: Documento, Nombre, Apellido, Contraseña, Dirección, Teléfono, Correo electrónico.
	4	El sistema captura los datos ingresados por el usuario En el formulario de registro y son almacenados en la base de datos del sistema.
	5	El sistema envía un mensaje por salida de pantalla confirmándole al usuario que su registro es válido.
Flujos alternos	3	El sistema verifica que los datos ingresados por el usuario corresponden a cada uno de los campos requeridos en el formulario de registro, de no estar bien diligenciados no permite el registro. El sistema envía un mensaje al usuario indicando que campo falta por almacenar o que campo no está bien diligenciado.
	4	Si el sistema reconoce que los datos ingresados por el usuario ya se encuentran registrados por el usuario en la base de datos, enviara un mensaje de usuario ya registrado.
Post condición	Permitir al usuario hacer uso de los beneficios de la tienda.	
Excepciones	**Paso**	**Acción**
	3	Si el cliente ingresa mal un dato. Podrá volver a realizar su proceso de registro.
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	3	3 minutos
Frecuencia esperada	50 veces día	
Estabilidad	Media	
Comentarios	La frecuencia será mucho mayor después de los dos primeros meses aproximadamente 100 veces/día	

Caso de uso	Inicio sesión	
Requisitos asociados	RF02-Inicio sesión	
Descripción	El cliente podrá iniciar sesión como usuario registrado validando su ingreso con su Documento y contraseña.	
Precondición	El cliente debe estar registrado en el sistema.	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar al URL de la tienda.
	2	Ingresar en la pestaña de login.
	3	El sistema muestra la página del Inicio de Sesión, el cual es un pequeño formulario que contiene dos campos Documento de Usuario y la Contraseña.
	4	Ingresar los datos requeridos para realizar el ingreso a la cuenta los cuales son: Documento y contraseña.
	5	El sistema captura los datos que ingresa el usuario, verifica que todos los campos estén correctos, los autentica y luego lo envía al panel inicial de su cuenta.
Flujos alternos	4	Cuando el sistema reconoce que el Documento y la Contraseña no son correctos envía un mensaje al usuario.
Post condición	Cerrar sesión.	
Excepciones	**Paso**	**Acción**
	3	Si el cliente ingresa mal un dato. Podrá volver a llenar dicho dato
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	2	6 minutos
Frecuencia esperada	100 veces día	
Comentarios	La frecuencia será mucho mayor después de los dos primeros meses, probablemente 200 veces/día	

Caso de uso	Rol Administrador	
Requisitos asociados	RF01- Rol administrador	
Descripción	El administrador debera solicitar su usuario y contrasena para acceder al sistema principal. la cuenta administrador solo se podrá crea desde la base de datos	
Precondición	El administrador solo podrá ingresar con el usuario previamente asignado	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar al URL de la tienda.
	2	Ingresar a al inicio de sesión.
	3	Ingresar los datos requeridos en los campos de documento y contraseña.
	4	El sistema verifica que los datos ingresados por el administrador corresponden a cada uno de los campos requeridos, de no estar bien diligenciados no permite el ingreso del administrador.
	5	El sistema lo redireccionara a la cuenta del administrador.
Flujos alternos	4	Si el administrador tiene problemas con su contraseña tendrá que contactarse con los desarrolladores del sistema.
Post condición	Permitir al administrador restablecer sus datos en caso de cambio de administradores contactándose con los desarrolladores.	
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	3	El tiempo necesario para realizar estos cambios.
Frecuencia esperada	3 vez al día	
Estabilidad	Media	
Comentarios	La frecuencia será mucho mayor después de los primeros meses. Una frecuencia aproximada de 2 veces día.	

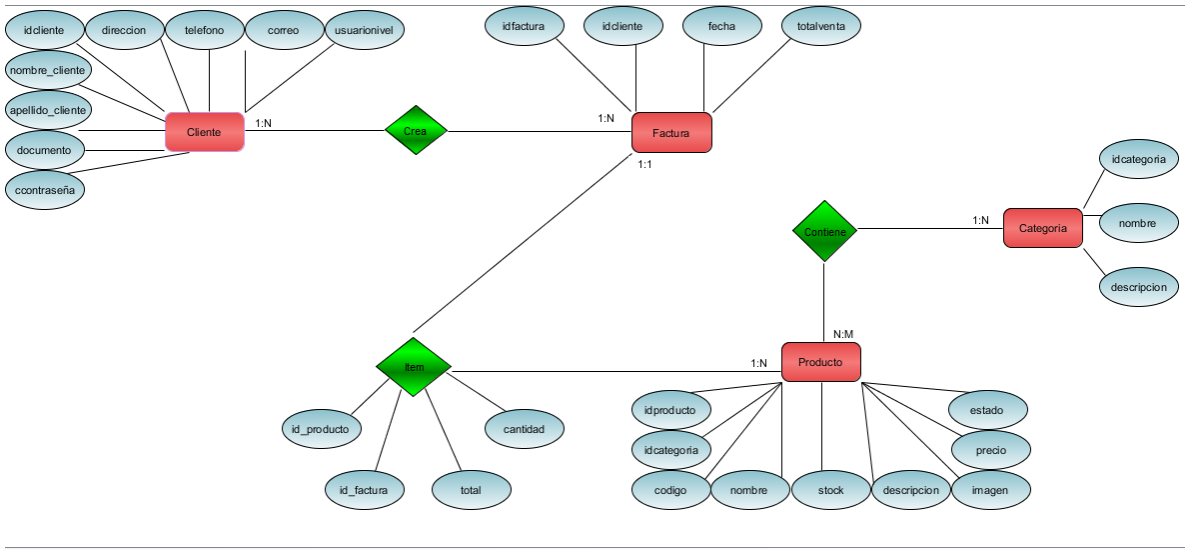
Caso de uso	Carrito de compra	
Objetivos asociados	OBJ-06 Poder agregar o descontar productos de la compra. OBJ-07 Agregar al carrito de compra productos. OBJ-08 Descontar productos del carrito de compras.	
Requisitos asociados	RF07- Carrito de Compras	
Descripción	El sistema permitirá al cliente agregar o editar productos al carrito de compra ya sea para comprar o tan solo para cotizar.	
Precondición	El cliente podrá comprar artículos que estén disponibles en la tienda. Y podrá solo comprar productos siempre que estén registrados.	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar al URL de la tienda.
	2	Ingresar al login.
	3	Ver artículos.
	4	Utiliza el carrito de compra para adquirir los productos deseados.
	5	Escoger una de las formas de pago con las que cuenta el sistema.
	6	Salir de la tienda
Flujos alterno	5	En caso que el cliente después de haber ingresado los productos al carrito de compras no quiera efectuar la compra podrá cancelar el Proceso.
Post condición	Después de que el producto ha sido vendido le llegara a la administrador una notificación de que productos se han vendió para que pueda realizar el envió.	
Excepciones	**Paso**	**Acción**
	4	Si por algún motivo el artículo seleccionado no pude ser entregado. El usuario tendrá que contactarse con el administrador mediante redes sociales y avisarle lo sucedido.
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	3	8 minutos
Frecuencia esperada	250 veces día	
Estabilidad	Media	
Comentarios	La frecuencia esperada será de 200 usuarios al día en los primeros meses.	

Caso de uso	Reportes de stock producto	
Objetivos asociados	OBJ-02 Llevar un conteo de existencia de cada producto. OBJ-04 Crear un registro de ventas. OBJ-05 Llevar reportes de ventas (diarios, semanales o mensuales).	
Requisitos asociados	RI–05 Reportes de Productos.	
Descripción	El sistema le permitirá al administrador llevar un control de los artículos que tiene en la tienta después de cada día.	
Precondición	Los datos de entrada de productos deben ser suministrados por el administrador.	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar al URL de la tienda.
	2	Ingresa como administrador.
	3	Ingresa a reportes.
	4	Revisa inventario.
	5	Salir de la tienda
Flujo alterno	4	El administrador tendrá la posibilidad de descargar el reporte en formato pdf.
Post condición	El administrador con base a la información suministrada por el sistema deberá realizar las compras de productos necesarios para la tienda.	
Excepciones	**Paso**	**Acción**
	3	Para gestionar un producto se debe ingresar como administrador
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	4	25 minutos
Frecuencia esperada	50 veces día	
Estabilidad	Media	
Comentarios	La frecuencia será mucho mayor después de los dos primeros meses, probablemente 100 veces/día	

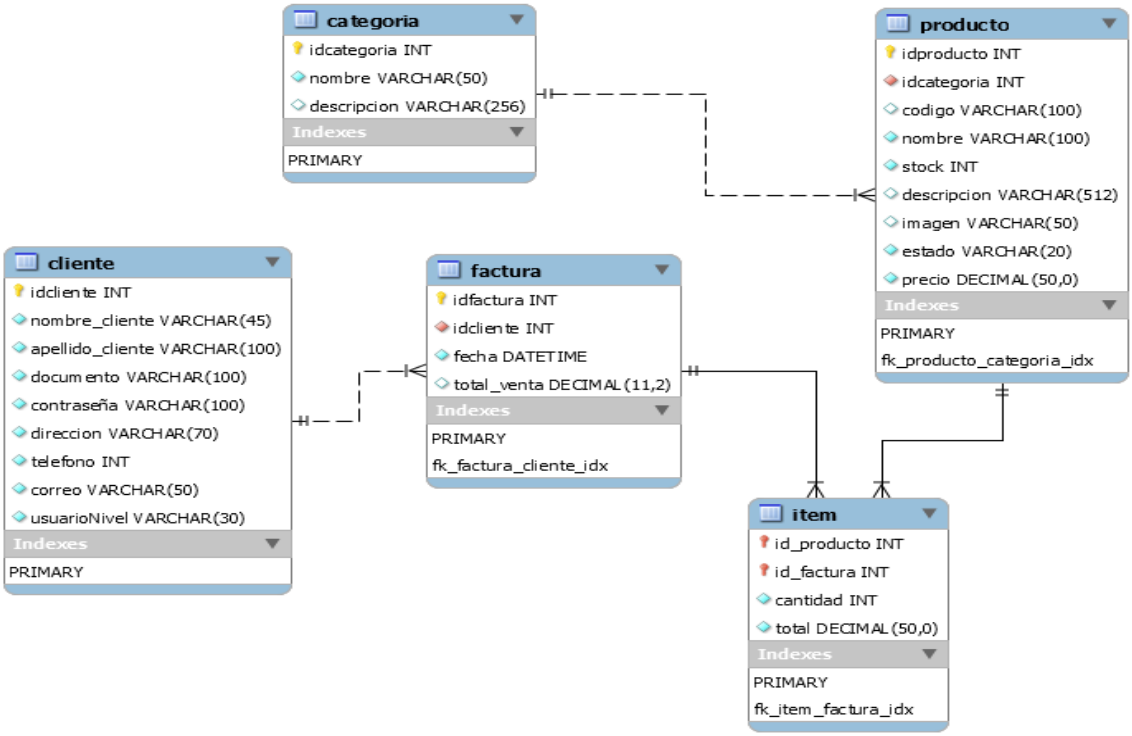
Caso de uso	Gestionar productos	
Requisitos asociados	Rf 0-5gestionar productos	
Objetivos asociados	Obj3. Habilitar y deshabilitar productos.	
Descripción	Se podrá agregar y editar estado del producto en la tienda	
Precondición	El Administrador tendrá que iniciar sesión en la página de la tienda.	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar la ventana de administrador .
	2	Seleccionar la pestaña de registrar producto o editar producto
	3	Realizar los respectivos cambios
Flujo alterno	1	No realizar ningún cambio, cerrar sesión
Post condición	El cliente sabrá que productos están disponibles en la tienda	
Excepciones	**Paso**	**Acción**
	2	Para editar Deben haber productos en la base de datos
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	2	30 minutos
Frecuencia esperada	30 veces día	
Estabilidad	Media	
Comentarios	La frecuencia será mucho mayor después de los dos primeros meses.	

Caso de uso	Gestionar Categoría	
Objetivos asociados	OBJ-01 Crear categorias para perfilar los productos.	
Requisitos asociados	RF–03 Gestionar categoría.	
Descripción	Se podrán agregar y editar las categorías para poder almacenar los productos	
Precondición	Los productos deben ser suministrados por el administrador.	
Secuencia Normal	**Paso**	**Acción**
	1	Ingresar al URL de la tienda.
	2	Ingresa como administrador.
	3	Ingresa a agregar o editar categoría
	4	Realizar las respectivos cambios
	5	Salir de la tienda
Flujo alterno	4	No realizar ningún cambio, cerrar sesión
Post condición	El administrador alimentara con nuevas categorías sus productos	
Excepciones	**Paso**	**Acción**
	3	Para gestionar un producto se debe ingresar como administrador
Rendimiento	**Paso**	**Cota de tiempo**
	4	25 minutos
Frecuencia esperada	50 veces día	
Estabilidad	Media	
Comentarios	La frecuencia será mucho mayor después de los dos primeros meses, probablemente 100 veces/día	

14. MODELO ENTIDAD RELACION



15. MODELO LÓGICO RELACIONAL



16. DICCIONARIO DE DATOS

16.1. CATEGORIA

ukiyoshop
Data Dictionay

2017-12-04

Alphabetic Index

- *categoría*
- *cliente*
- *factura*
- *ítem*
- *producto*

Categoría										
Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idcategoria	INT	✓	✓					✓		Numero único de la categoría para productos
nombre	VARCHAR(50)		✓							Nombre de la categoría
descripción	VARCHAR(256)									Breve reseña de las características de la categoría

16.2. CLIENTE

cliente										
Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idcliente	INT	✓	✓					✓		Numero unico de identificacion usuario
nombre_cliente	VARCHAR(45)		✓							Nombre usuario
apellido_cliente	VARCHAR(100)		✓							Apellido usuario
documento	VARCHAR(100)		✓							Numero identificación usuario
contraseña	VARCHAR(100)		✓							Contraseña elegida por el usuario para acceso al sistema
direccion	VARCHAR(70)		✓							Ubicación del domicilio del usuario
telefono	INT		✓							Teléfono fijo o celular del usuario
correo	VARCHAR(50)		✓							Correo electrónico del usuario
usuarioNivel	VARCHAR(30)		✓							Rol del usuario

16.3. FACTURA

factura										
Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idfactura	INT	✓	✓					✓		Numero único de la factura
idcliente	INT		✓							Numero único del usuario contenido en la tabla cliente
fecha	DATETIME		✓							Fecha de la compra realizada por el cliente
total_venta	DECIMAL(11,2)									Dinero que debe pagar el cliente por su compra

16.4. ITEM

Item										
Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
id_producto	INT	✓	✓							Código único de producto
id_factura	INT	✓	✓							Código único de la factura contenida en la tabla Factura
cantidad	INT		✓							Cantidad de productos que el usuario desea Adquirir
total	DECIMAL(50,0)		✓							Subtotal de la suma de los productos

16.5. PRODUCTO

producto										
Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idproducto	INT	✓	✓					✓		Numero único de identificación de producto
idcategoria	INT		✓							Numero único de identificación de categoría contenida en la tabla categoría
codigo	VARCHAR(100)									Código de barras del producto
nombre	VARCHAR(100)		✓							Nombre del producto
stock	INT		✓							Cantidad de productos disponibles
descripcion	VARCHAR(512)									Breve reseña de las características del producto
imagen	VARCHAR(50)									Imagen del producto
estado	VARCHAR(20)		✓							Estado en el que se encuentra el producto (activo o inactivo)
precio	DECIMAL(50,0)		✓							Costo de venta del producto

17. DIAGRAMA DE GANTT

UKIYO SHOP 06-dic-2017

GRUPO 6

Encargado del proyecto	Bryan Paez
Fechas de inicio y fin del proyecto	11-jul-2016 - 16-dic-2017
Progreso	100%
Tarea	53
Recursos	4

Sistema de Informacion para la tienda Amaterasu Store la cual vende articulos y productos japoneses

Tarea

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
UKIYO SHOP	11/07/16	15/12/17
ANALISIS	12/07/16	23/09/16
Identificacion del Problema	12/07/16	15/07/16
Elaboracion de bases para proyecto	18/07/16	2/08/16
Fuente de Informacion	3/08/16	11/08/16
Levantamiento de Informacion	12/08/16	19/08/16
Analisis de Resultados	22/08/16	24/08/16
Requerimientos	25/08/16	1/09/16
Mapa de Procesos	2/09/16	6/09/16
Diagrama de Flujos de procesos Misionales	7/09/16	12/09/16
Caso de Uso	13/09/16	15/09/16
Caso de Usos Extendidos	16/09/16	20/09/16
Informe Parcial del Analisis	21/09/16	23/09/16
PLANEACION	26/09/16	21/02/17
Diagrama de Clases	26/09/16	30/09/16
Diagrama de Estados	3/10/16	10/10/16
Diagrama de Gantt	11/10/16	19/10/16
Diagrama de Secuencias	20/10/16	26/10/16
Diccionario de Datos	27/10/16	9/11/16
Plan de Trabajo	10/11/16	24/11/16
Base de Datos	25/11/16	30/11/16
Arquitectura del Sistema	1/12/16	6/12/16
Diseño de Clases	7/12/16	12/12/16
Identificacion del Comportamiento	11/01/17	19/01/17
Interfaz del Sistema	20/01/17	27/01/17
Diagrama de Distribuccion	30/01/17	9/02/17
Diseño Control del Sistema	10/02/17	21/02/17

Tarea

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
EJECUCION	24/01/17	17/04/17
Informe del Diseño del Sistema	24/01/17	31/01/17
Informe de Seleccion de Herramientas para el Sistema de Informacion	1/02/17	17/02/17
Planeacion de Construccion del Aplicativo	20/02/17	28/02/17
Herramientas de Bases de Datos	1/03/17	10/03/17
Desarrollo del Entorno Web	13/03/17	23/03/17
Bases De Datos SQL	24/03/17	17/04/17
EVALUACION	17/04/17	11/12/17
Manual Tecnico	17/04/17	26/04/17
Manual de Usuario	27/04/17	5/05/17
Plan de Pruebas	8/05/17	22/05/17
Hardware y Software	23/05/17	6/06/17
Arquitectura del Sistema	7/06/17	20/06/17
Plan de Instalacion	21/06/17	28/06/17
Instalar y Configurar Software	29/06/17	6/07/17
Software Para el Cliente	17/07/17	27/07/17
Prueba de Instalacion	28/07/17	10/08/17
Cronograma de Actividades	11/08/17	23/08/17
Informe	24/08/17	4/09/17
Migracion de Datos	5/09/17	20/09/17
Validacion de Manual de Usuario	21/09/17	3/10/17
Plan de Capacitacion	4/10/17	18/10/17
Manual de Instalacion	19/10/17	31/10/17
Informes Tecnicos	1/11/17	20/11/17
Contratos Informaticos	21/11/17	24/11/17
Elaborar Informe Final del Proceso de Gestion de Calidad	27/11/17	11/12/17

Recursos

Nombre	Función
Carlos Jimenez	Desarrollador
Bryan Paez	Encargado del proyecto
Diego Cardenas	Desarrollador
Brandon Ortega	Desarrollador

Diagrama de Gantt

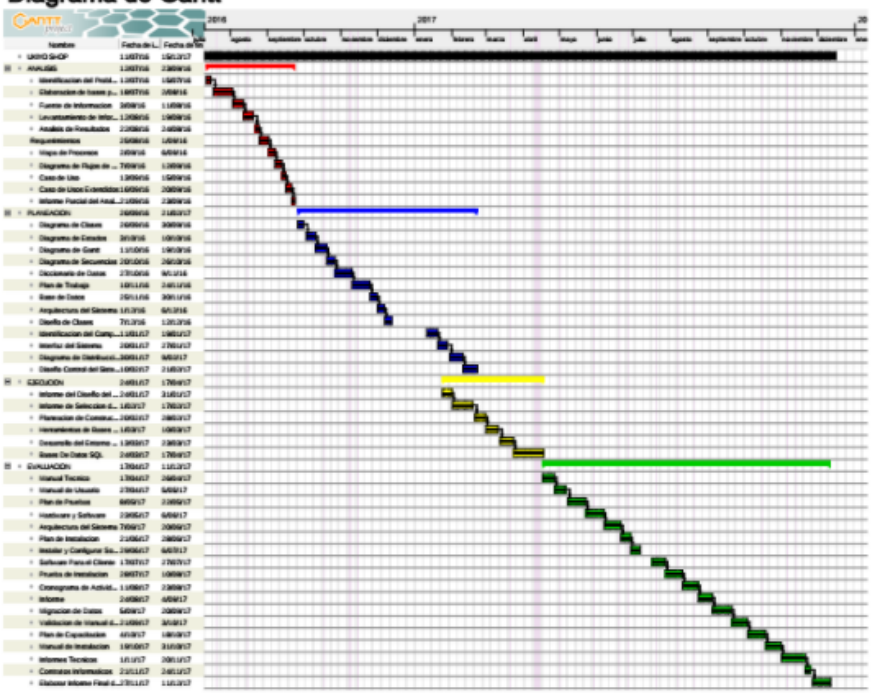
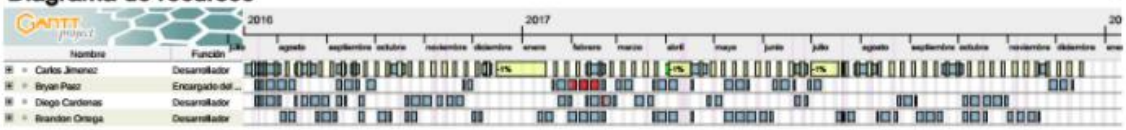


Diagrama de recursos

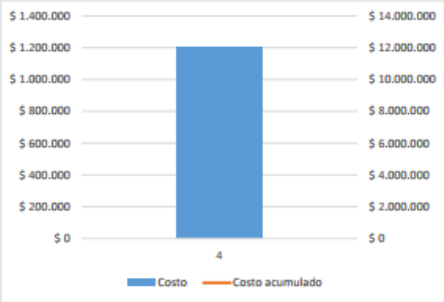


18. PRESUPUESTO

18.1. FLUJO DE CAJA

FLUJO DE CAJA

Costo real	Costo de linea base	Costo restante	Variación de costo
$ 11.927.856	$ 0	$ 0	$ 11.927.856



El gráfico muestra el costo acumulado del proyecto y el costo por trimestre.
Para ver los costos de un periodo de tiempo diferente, selecciona la opción Editar en la lista de campos.

La siguiente tabla muestra información sobre los costos para todas las tareas de nivel superior.
Para ver estadísticas del costo de todas las tareas, establece el nivel de esquema en la lista de campos.

Nombre	Costo restante	Costo real	Costo	CRTR	CPTR	CPTP
Identificacion del Problema	$ 0	$ 102.210	$ 102.210	$ 102.210	$ 0	$ 0
Elaboracion de Bases para proyecto	$ 0	$ 896.838	$ 896.838	$ 896.838	$ 0	$ 0
Fuente de Informacion	$ 0	$ 351.972	$ 351.972	$ 351.972	$ 0	$ 0
Levantamiento de Informacion	$ 0	$ 302.788	$ 302.788	$ 302.788	$ 0	$ 0
Analisis de Resultados	$ 0	$ 155.236	$ 155.236	$ 155.236	$ 0	$ 0
Requerimientos	$ 0	$ 302.788	$ 302.788	$ 302.788	$ 0	$ 0
Mapa de Procesos	$ 0	$ 77.618	$ 77.618	$ 77.618	$ 0	$ 0
Diagrama de Flujo de Procesos Misionales	$ 0	$ 306.630	$ 306.630	$ 306.630	$ 0	$ 0
Caso de Uso	$ 0	$ 77.618	$ 77.618	$ 77.618	$ 0	$ 0
Caso de Usos Extendidos	$ 0	$ 155.236	$ 155.236	$ 155.236	$ 0	$ 0

Informe Parcial de Analisis	$ 0	$ 155.236	$ 155.236	$ 155.236	$ 0	$ 0
Diagrama de Clases	$ 0	$ 126.802	$ 126.802	$ 126.802	$ 0	$ 0
Diagrama de Estados	$ 0	$ 151.394	$ 151.394	$ 151.394	$ 0	$ 0
Diagrama de Gantt	$ 0	$ 175.986	$ 175.986	$ 175.986	$ 0	$ 0
Diagrama de Secuencias	$ 0	$ 253.604	$ 253.604	$ 253.604	$ 0	$ 0
Diccionario de Datos	$ 0	$ 249.762	$ 249.762	$ 249.762	$ 0	$ 0
Plan de Trabajo	$ 0	$ 274.354	$ 274.354	$ 274.354	$ 0	$ 0
Base de Datos	$ 0	$ 102.210	$ 102.210	$ 102.210	$ 0	$ 0
Arquitectura del Sistema	$ 0	$ 102.210	$ 102.210	$ 102.210	$ 0	$ 0
Diseño de Clases	$ 0	$ 102.210	$ 102.210	$ 102.210	$ 0	$ 0
Identificacion del Comportamiento	$ 0	$ 175.986	$ 175.986	$ 175.986	$ 0	$ 0
Interfaz del Sistema	$ 0	$ 151.394	$ 151.394	$ 151.394	$ 0	$ 0
Diagrama de Distribuccion	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0
Diseño Control del Sistema	$ 0	$ 802.312	$ 802.312	$ 802.312	$ 0	$ 0
Informe del Diseño del Sistema	$ 0	$ 151.394	$ 151.394	$ 151.394	$ 0	$ 0
Informe de Selección de Herramientas para el Sistema de Informacion	$ 0	$ 323.538	$ 323.538	$ 323.538	$ 0	$ 0
Planeacion de Construccion del Aplicativo	$ 0	$ 175.986	$ 175.986	$ 175.986	$ 0	$ 0
Herramientas de Bases de Datos	$ 0	$ 200.578	$ 200.578	$ 200.578	$ 0	$ 0
Desarrollo del Entorno Web	$ 0	$ 225.170	$ 225.170	$ 225.170	$ 0	$ 0
Bases de Datos SQL	$ 0	$ 843.812	$ 843.812	$ 843.812	$ 0	$ 0
Manual Tecnico	$ 0	$ 200.578	$ 200.578	$ 200.578	$ 0	$ 0
Manual de Ususario	$ 0	$ 175.986	$ 175.986	$ 175.986	$ 0	$ 0
Plan de Pruebas	$ 0	$ 548.708	$ 548.708	$ 548.708	$ 0	$ 0
Hadware y Software	$ 0	$ 274.354	$ 274.354	$ 274.354	$ 0	$ 0
Arquitectura del Sistema	$ 0	$ 249.762	$ 249.762	$ 249.762	$ 0	$ 0
Plan de Instalacion	$ 0	$ 302.788	$ 302.788	$ 302.788	$ 0	$ 0
Instalar y Configurar del Software	$ 0	$ 151.394	$ 151.394	$ 151.394	$ 0	$ 0

Software para el Cliente	$ 0	$ 225.170	$ 225.170	$ 225.170	$ 0	$ 0
Prueba de Instalacion	$ 0	$ 249.762	$ 249.762	$ 249.762	$ 0	$ 0
Cronograma de Actividades	$ 0	$ 225.170	$ 225.170	$ 225.170	$ 0	$ 0
Informe	$ 0	$ 200.578	$ 200.578	$ 200.578	$ 0	$ 0
Migracion de Datos	$ 0	$ 298.946	$ 298.946	$ 298.946	$ 0	$ 0
Validacion de Manual de Usuario	$ 0	$ 225.170	$ 225.170	$ 225.170	$ 0	$ 0
Plan de Capacitacion	$ 0	$ 345.824	$ 345.824	$ 345.824	$ 0	$ 0
Manual de Instalacion	$ 0	$ 185.208	$ 185.208	$ 185.208	$ 0	$ 0
Informes Tecnicos	$ 0	$ 142.172	$ 142.172	$ 142.172	$ 0	$ 0
Contratos Informaticos	$ 0	$ 194.430	$ 194.430	$ 194.430	$ 0	$ 0
Elaborar Informe Final del Proceso de Gestion de Calidad	$ 0	$ 258.984	$ 258.984	$ 129.876	$ 0	$ 0

18.2. INFORMACION GENERAL COSTOS

INFORMACIÓN GENERAL COSTOS

MAR 12/07/16 VIE 15/12/17

COSTO

$ 11.927.856

COSTO RESTANTE

$ 0

% COMPLETADO

100%

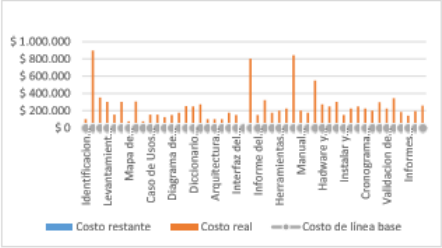
PROGRESO FRENTE A COSTO

Progreso realizado en comparación con el coste durante el proceso. Si el valor de la línea % completado está por debajo de la línea de coste acumulado, es posible que su proyecto haya superado el presupuesto.

ESTADO DE COSTO

Estado de costo de todas las tareas de nivel superior. ¿La línea base es cero?

Intente establecer una línea base



ESTADO DEL COSTO

Estado de costo de tareas de nivel superior.

Nombre	Costo real	Costo restante	Costo de línea base	Costo	Variación de costo
Identificacion del Problema	$ 102.210	$ 0	$ 0	$ 102.210	$ 102.210
Elaboracion de Bases para proyecto	$ 896.838	$ 0	$ 0	$ 896.838	$ 896.838
Fuente de Informacion	$ 351.972	$ 0	$ 0	$ 351.972	$ 351.972
Levantamiento de Informacion	$ 302.788	$ 0	$ 0	$ 302.788	$ 302.788
Analisis de Resultados	$ 155.236	$ 0	$ 0	$ 155.236	$ 155.236

Requerimientos	$ 302.788	$ 0	$ 0	$ 302.788	$ 302.788
Mapa de Procesos	$ 77.618	$ 0	$ 0	$ 77.618	$ 77.618
Diagrama de Flujo de Procesos Misionales	$ 306.630	$ 0	$ 0	$ 306.630	$ 306.630
Caso de Uso	$ 77.618	$ 0	$ 0	$ 77.618	$ 77.618
Caso de Usos Extendidos	$ 155.236	$ 0	$ 0	$ 155.236	$ 155.236
Informe Parcial de Analisis	$ 155.236	$ 0	$ 0	$ 155.236	$ 155.236
Diagrama de Clases	$ 126.802	$ 0	$ 0	$ 126.802	$ 126.802
Diagrama de Estados	$ 151.394	$ 0	$ 0	$ 151.394	$ 151.394
Diagrama de Gantt	$ 175.986	$ 0	$ 0	$ 175.986	$ 175.986
Diagrama de Secuencias	$ 253.604	$ 0	$ 0	$ 253.604	$ 253.604
Diccionario de Datos	$ 249.762	$ 0	$ 0	$ 249.762	$ 249.762
Plan de Trabajo	$ 274.354	$ 0	$ 0	$ 274.354	$ 274.354
Base de Datos	$ 102.210	$ 0	$ 0	$ 102.210	$ 102.210
Arquitectura del Sistema	$ 102.210	$ 0	$ 0	$ 102.210	$ 102.210
Diseño de Clases	$ 102.210	$ 0	$ 0	$ 102.210	$ 102.210
Identificacion del Comportamiento	$ 175.986	$ 0	$ 0	$ 175.986	$ 175.986
Interfaz del Sistema	$ 151.394	$ 0	$ 0	$ 151.394	$ 151.394
Diagrama de Distribuccion	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0
Diseño Control del Sistema	$ 802.312	$ 0	$ 0	$ 802.312	$ 802.312
Informe del Diseño del Sistema	$ 151.394	$ 0	$ 0	$ 151.394	$ 151.394
Informe de Selección de Herramientas para el Sistema de Informacion	$ 323.538	$ 0	$ 0	$ 323.538	$ 323.538
Planeacion de Construccion del Aplicativo	$ 175.986	$ 0	$ 0	$ 175.986	$ 175.986
Herramientas de Bases de Datos	$ 200.578	$ 0	$ 0	$ 200.578	$ 200.578

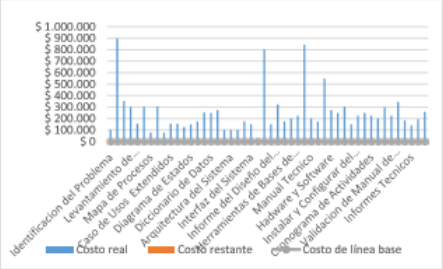
Desarrollo del Entorno Web	$ 225.170	$ 0	$ 0	$ 225.170	$ 225.170
Bases de Datos SQL	$ 843.812	$ 0	$ 0	$ 843.812	$ 843.812
Manual Tecnico	$ 200.578	$ 0	$ 0	$ 200.578	$ 200.578
Manual de Ususario	$ 175.986	$ 0	$ 0	$ 175.986	$ 175.986
Plan de Pruebas	$ 548.708	$ 0	$ 0	$ 548.708	$ 548.708
Hadware y Software	$ 274.354	$ 0	$ 0	$ 274.354	$ 274.354
Arquitectura del Sistema	$ 249.762	$ 0	$ 0	$ 249.762	$ 249.762
Plan de Instalacion	$ 302.788	$ 0	$ 0	$ 302.788	$ 302.788
Instalar y Configurar del Software	$ 151.394	$ 0	$ 0	$ 151.394	$ 151.394
Software para el Cliente	$ 225.170	$ 0	$ 0	$ 225.170	$ 225.170
Prueba de Instalacion	$ 249.762	$ 0	$ 0	$ 249.762	$ 249.762
Cronograma de Actividades	$ 225.170	$ 0	$ 0	$ 225.170	$ 225.170
Informe	$ 200.578	$ 0	$ 0	$ 200.578	$ 200.578
Migracion de Datos	$ 298.946	$ 0	$ 0	$ 298.946	$ 298.946
Validacion de Manual de Usuario	$ 225.170	$ 0	$ 0	$ 225.170	$ 225.170
Plan de Capacitacion	$ 345.824	$ 0	$ 0	$ 345.824	$ 345.824
Manual de Instalacion	$ 185.208	$ 0	$ 0	$ 185.208	$ 185.208
Informes Tecnicos	$ 142.172	$ 0	$ 0	$ 142.172	$ 142.172
Contratos Informaticos	$ 194.430	$ 0	$ 0	$ 194.430	$ 194.430
Elaborar Informe Final del Proceso de Gestion de Calidad	$ 258.984	$ 0	$ 0	$ 258.984	$ 258.984

18.3. INFORMACION GENERAL DE COSTOS

INFORMACIÓN GENERAL DE COSTOS DE LA

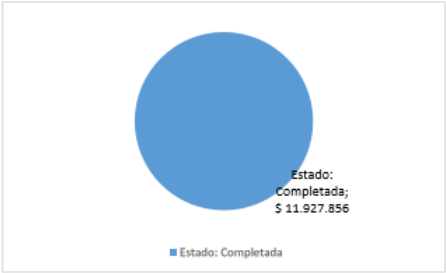
ESTADO DE COSTO

Estado de costo para las tareas de nivel superior.



DISTRIBUCIÓN DE COSTOS

Cómo los costos están distribuidos entre las tareas en función de su estado.



DETALLES DE COSTOS

Detalles de costos para todas las tareas de nivel superior.

Nombre	Costo fijo	Costo real	Costo restante	Costo	Costo de línea base	Variación de costo
Identificacion del Problema	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210
Elaboracion de Bases para proyecto	$ 0	$ 896.838	$ 0	$ 896.838	$ 0	$ 896.838
Fuente de Informacion	$ 0	$ 351.972	$ 0	$ 351.972	$ 0	$ 351.972
Levantamiento de Informacion	$ 0	$ 302.788	$ 0	$ 302.788	$ 0	$ 302.788
Analisis de Resultados	$ 0	$ 155.236	$ 0	$ 155.236	$ 0	$ 155.236
Requerimientos	$ 0	$ 302.788	$ 0	$ 302.788	$ 0	$ 302.788
Mapa de Procesos	$ 0	$ 77.618	$ 0	$ 77.618	$ 0	$ 77.618
Diagrama de Flujo de	$ 0	$ 306.630	$ 0	$ 306.630	$ 0	$ 306.630
Caso de Uso	$ 0	$ 77.618	$ 0	$ 77.618	$ 0	$ 77.618
Caso de Usos Extendidos	$ 0	$ 155.236	$ 0	$ 155.236	$ 0	$ 155.236
Informe Parcial de Analisis	$ 0	$ 155.236	$ 0	$ 155.236	$ 0	$ 155.236
Diagrama de Clases	$ 0	$ 126.802	$ 0	$ 126.802	$ 0	$ 126.802
Diagrama de Estados	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394
Diagrama de Gantt	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986
Diagrama de Secuencias	$ 0	$ 253.604	$ 0	$ 253.604	$ 0	$ 253.604
Diccionario de Datos	$ 0	$ 249.762	$ 0	$ 249.762	$ 0	$ 249.762
Plan de Trabajo	$ 0	$ 274.354	$ 0	$ 274.354	$ 0	$ 274.354
Base de Datos	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210
Arquitectura del Sistema	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210
Diseño de Clases	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210	$ 0	$ 102.210
Identificacion del Comportamiento	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986
Interfaz del Sistema	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394
Diagrama de Distribuccion	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0
Diseño Control del Sistema	$ 0	$ 802.312	$ 0	$ 802.312	$ 0	$ 802.312
Informe del Diseño del Sistema	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394
Informe de Selección de Herramientas para el Sistema de Informacion	$ 0	$ 323.538	$ 0	$ 323.538	$ 0	$ 323.538
Planeacion de Construccion del Aplicativo	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986
Herramientas de Bases de Datos	$ 0	$ 200.578	$ 0	$ 200.578	$ 0	$ 200.578
Desarrollo del Entorno Web	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170
Bases de Datos SQL	$ 0	$ 843.812	$ 0	$ 843.812	$ 0	$ 843.812
Manual Tecnico	$ 0	$ 200.578	$ 0	$ 200.578	$ 0	$ 200.578

Manual de Ususario	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986	$ 0	$ 175.986
Plan de Pruebas	$ 0	$ 548.708	$ 0	$ 548.708	$ 0	$ 548.708
Hadware y Software	$ 0	$ 274.354	$ 0	$ 274.354	$ 0	$ 274.354
Arquitectura del Sistema	$ 0	$ 249.762	$ 0	$ 249.762	$ 0	$ 249.762
Plan de Instalacion	$ 0	$ 302.788	$ 0	$ 302.788	$ 0	$ 302.788
Instalar y Configurar del Software	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394	$ 0	$ 151.394
Software para el Cliente	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170
Prueba de Instalacion	$ 0	$ 249.762	$ 0	$ 249.762	$ 0	$ 249.762
Cronograma de Actividades	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170
Informe	$ 0	$ 200.578	$ 0	$ 200.578	$ 0	$ 200.578
Migracion de Datos	$ 0	$ 298.946	$ 0	$ 298.946	$ 0	$ 298.946
Validacion de Manual de Usuario	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170	$ 0	$ 225.170
Plan de Capacitacion	$ 0	$ 345.824	$ 0	$ 345.824	$ 0	$ 345.824
Manual de Instalacion	$ 0	$ 185.208	$ 0	$ 185.208	$ 0	$ 185.208
Informes Tecnicos	$ 0	$ 142.172	$ 0	$ 142.172	$ 0	$ 142.172
Contratos Informaticos	$ 0	$ 194.430	$ 0	$ 194.430	$ 0	$ 194.430
Elaborar Informe Final del Proceso de Gestion de Calidad	$ 0	$ 258.984	$ 0	$ 258.984	$ 0	$ 258.984

18.4. INFORME GENERAL DEL PROYECTO

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

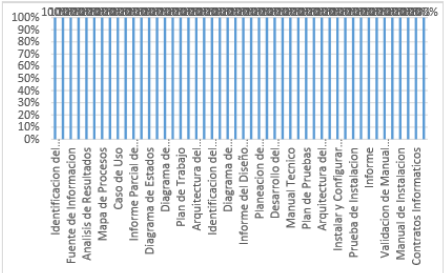
MAR 12/07/16 - VIE 15/12/17

% COMPLETADO

100%

% COMPLETADO

Estado de todas las tareas de nivel superior. Para ver el estado de las subtareas, haga cli
gráfico y actualice el nivel de esquema en la Lista de campos.



VENCIMIENTO DE HITOS

Hitos que vienen pronto.

Nombre	Fin

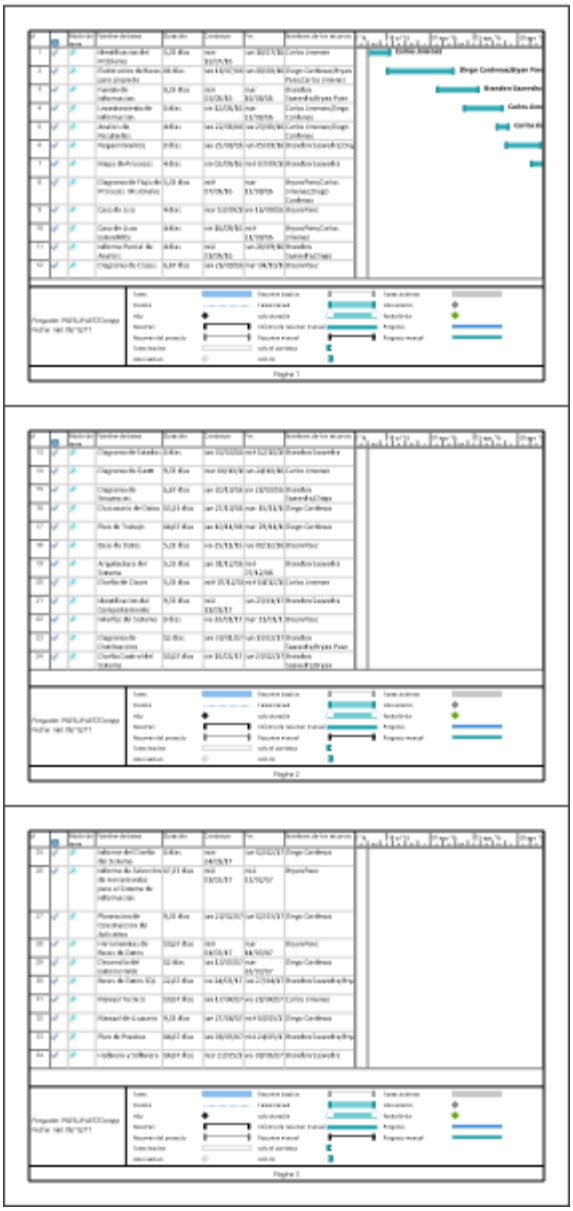
TAREAS RETRASADAS

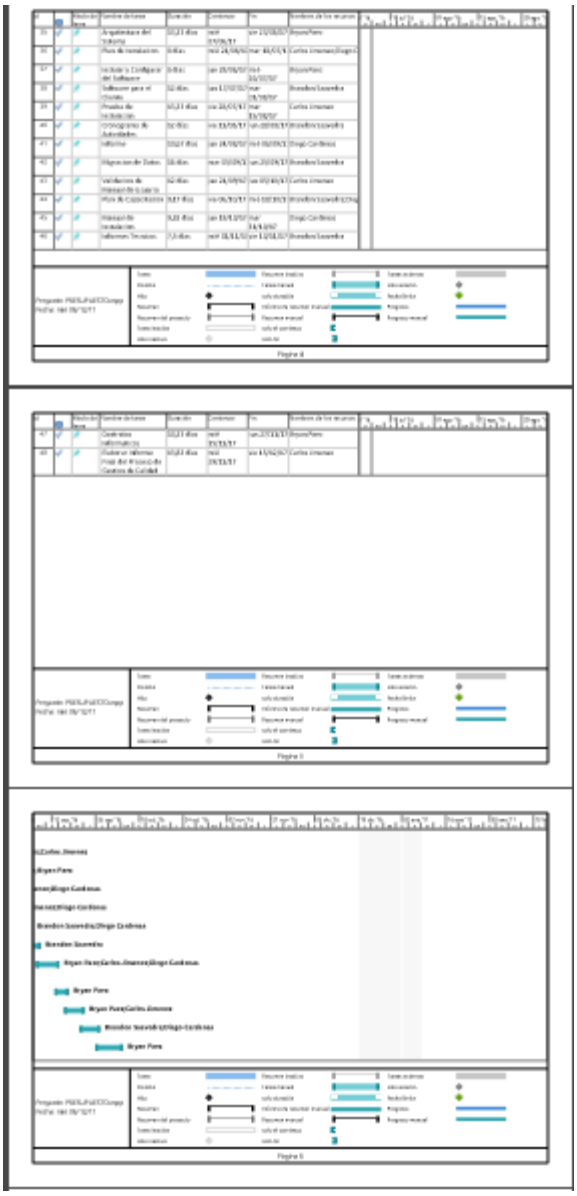
Tareas que están pendientes de pago.

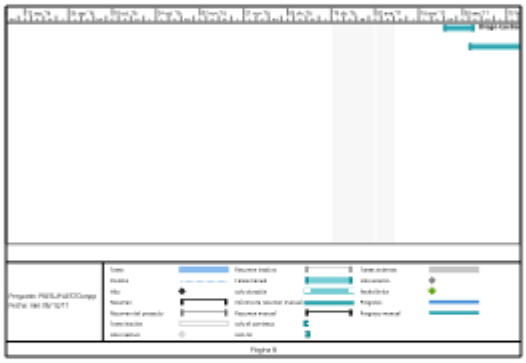
Nombre	Comienzo	Fin	Duración	% completado	Nombres de los recursos

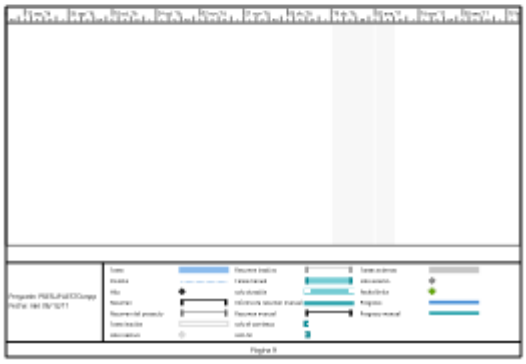
18.5. INFORMACIÓN

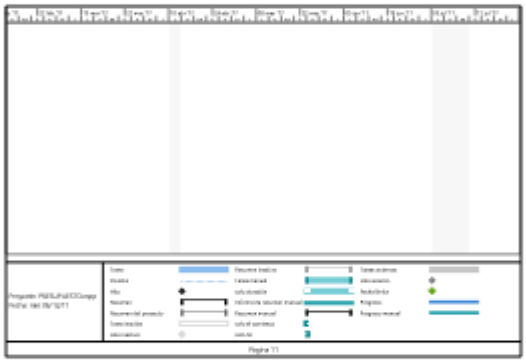
18.6. PRESUPUESTO

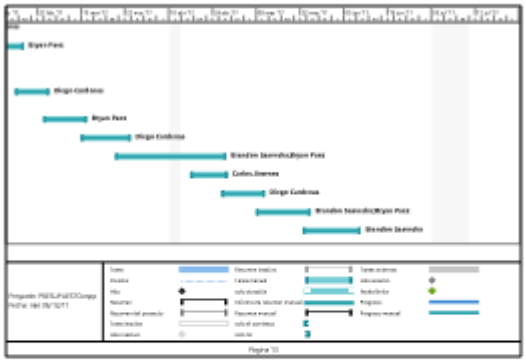


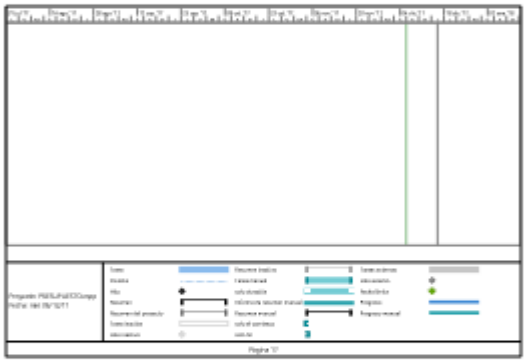


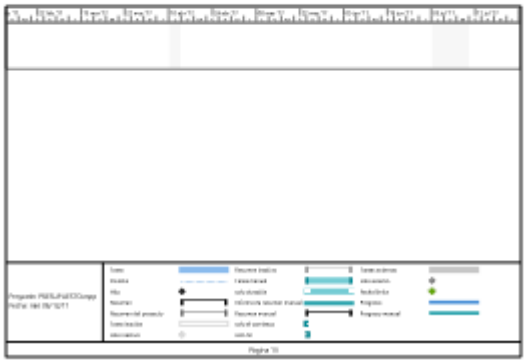


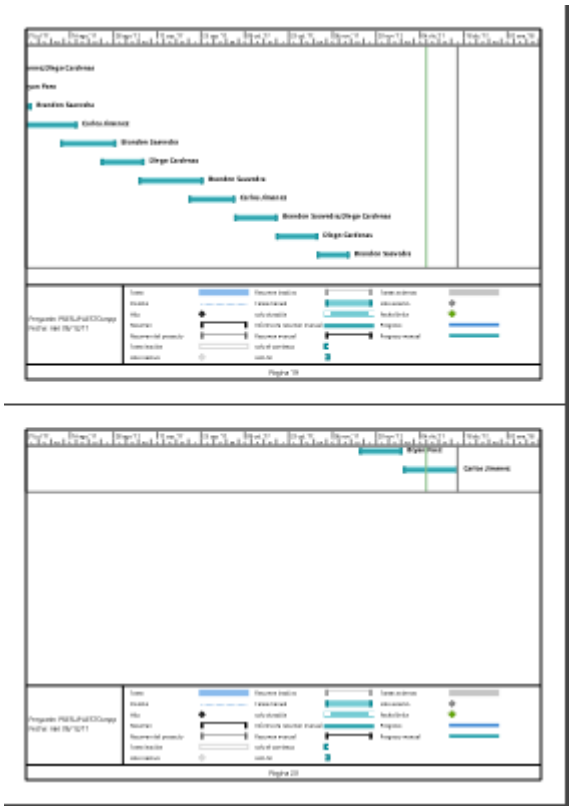












18.7. RECURSOS

Capacidad máxima	Tasa estándar	Tasa horas extra	Costo/Uso	Acumular	Calendario base	Código
100%	$ 3.074/hora	$ 768/hora	$ 3.842	Prorrateo	Estándar	
100%	$ 3.074/hora	$ 768/hora	$ 3.842	Prorrateo	Estándar	
100%	$ 3.074/hora	$ 768/hora	$ 3.842	Prorrateo	Estándar	
100%	$ 3.074/hora	$ 768/hora	$ 3.842	Prorrateo	Estándar	

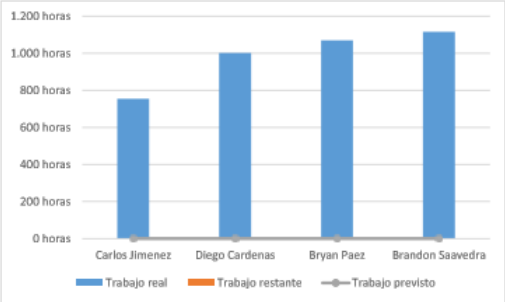
Id		Nombre del recurso	Tipo	Etiqueta de material	Iniciales	Grupo
1		Carlos Jimenez	Trabajo		C	6
2		Diego Cardenas	Trabajo		D	6
3		Bryan Paez	Trabajo		B	6
4		Brandon Saavedra	Trabajo		B	6

18.8. VISION GENERAL DE LOS PRODUCTOS

VISIÓN GENERAL DE LOS RECURSOS

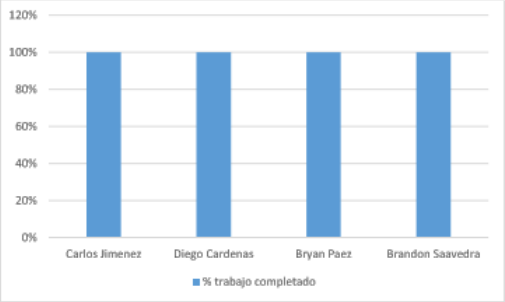
ESTADÍSTICAS DE RECURSOS

Estado de trabajo de todos los recursos de trabajo.



ESTADO DEL TRABAJO

% trabajo realizado por todos los recursos de trabajo.

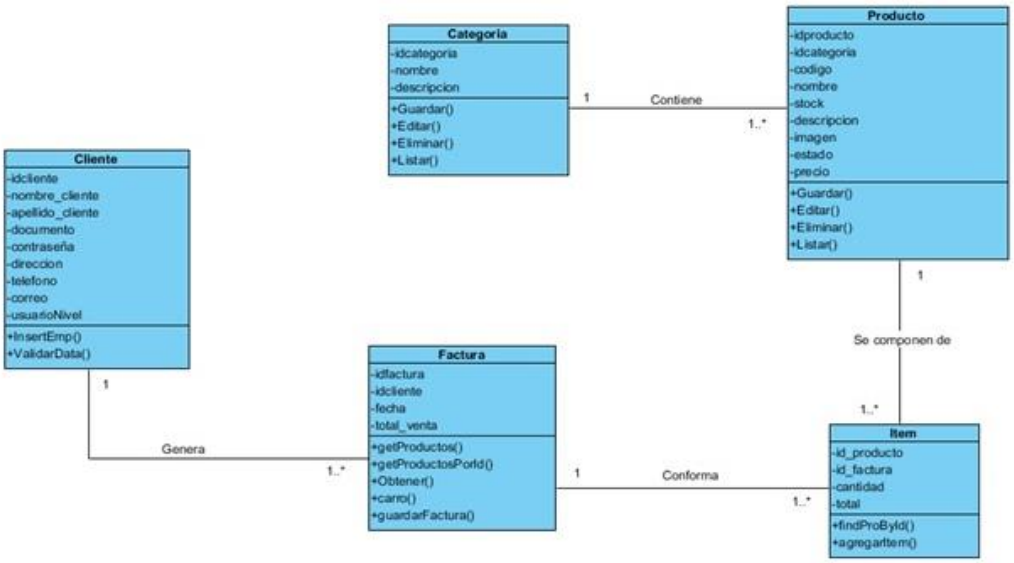


ESTADO DE LOS RECURSOS

Resta trabajo para todos los recursos de trabajo

Nombre	Comienzo	Fin	Trabajo restante
Carlos Jimenez	mar 12/07/16	vie 15/12/17	0 horas
Diego Cardenas	lun 18/07/16	mar 31/10/17	0 horas
Bryan Paez	lun 18/07/16	lun 27/11/17	0 horas
Brandon Saavedra	mié 03/08/16	vie 10/11/17	0 horas

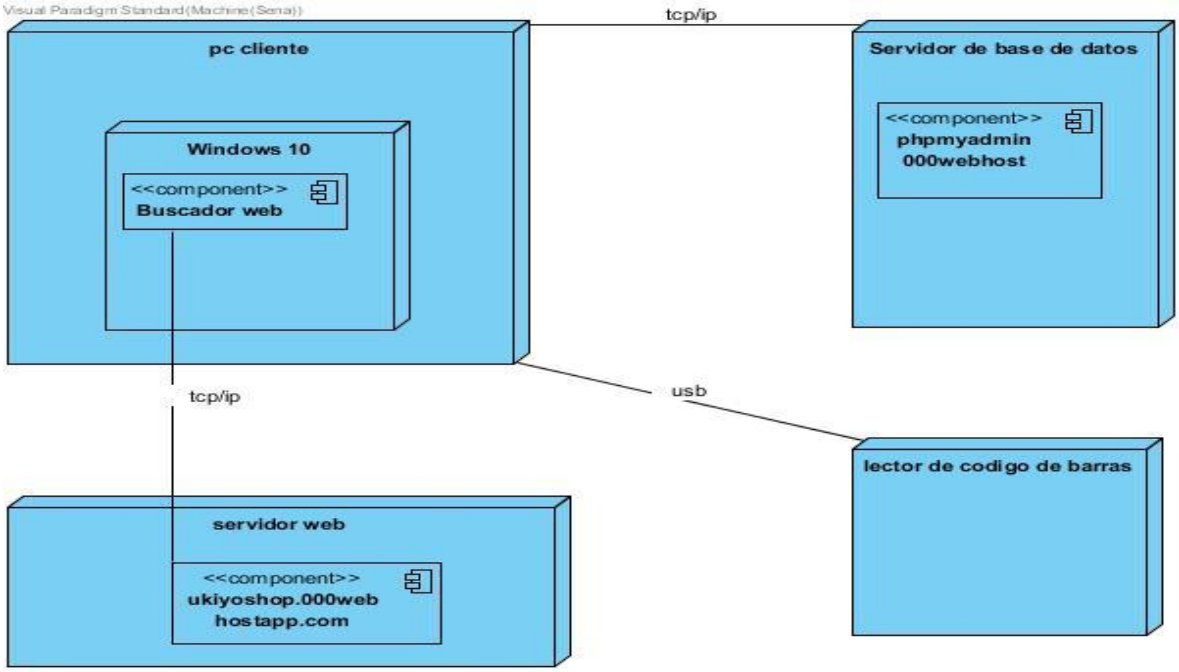
19. DIAGRAMA DE CLASES



20. PROTOTIPO

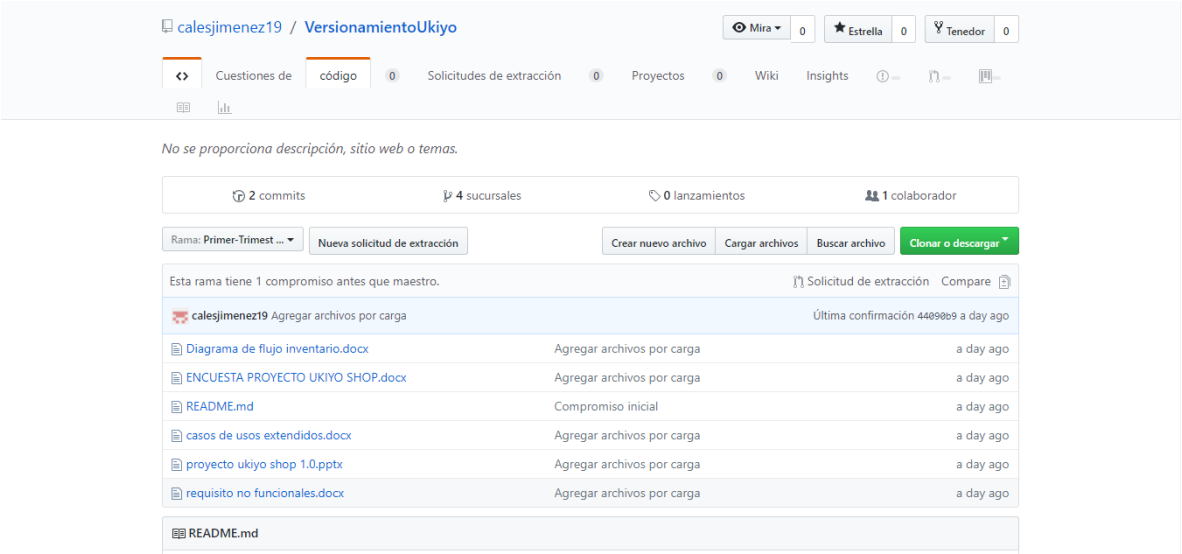
https://ukiyoshop.000webhostapp.com/index.php

21. DIAGRAMA DE DISTRIBUCION



22. VERSIONAMIENTO

22.1. PRIMER TRIMESTRE



22.2. SEGUNDO TRIMESTRE

calesjimenez19 / VersionamientoUkiyo

Watch 0 | Star 0 | Fork 0

Code | Issues 0 | Pull requests 0 | Projects 0 | Wiki | Insights

No description, website, or topics provided.

3 commits | 4 branches | 0 releases | 1 contributor

Branch: Segundo-Trimes... | New pull request | Create new file | Upload files | Find file | Clone or download

This branch is 2 commits ahead of master. Pull request Compare

calesjimenez19 Add files via upload — Latest commit 5b8f4ea a day ago

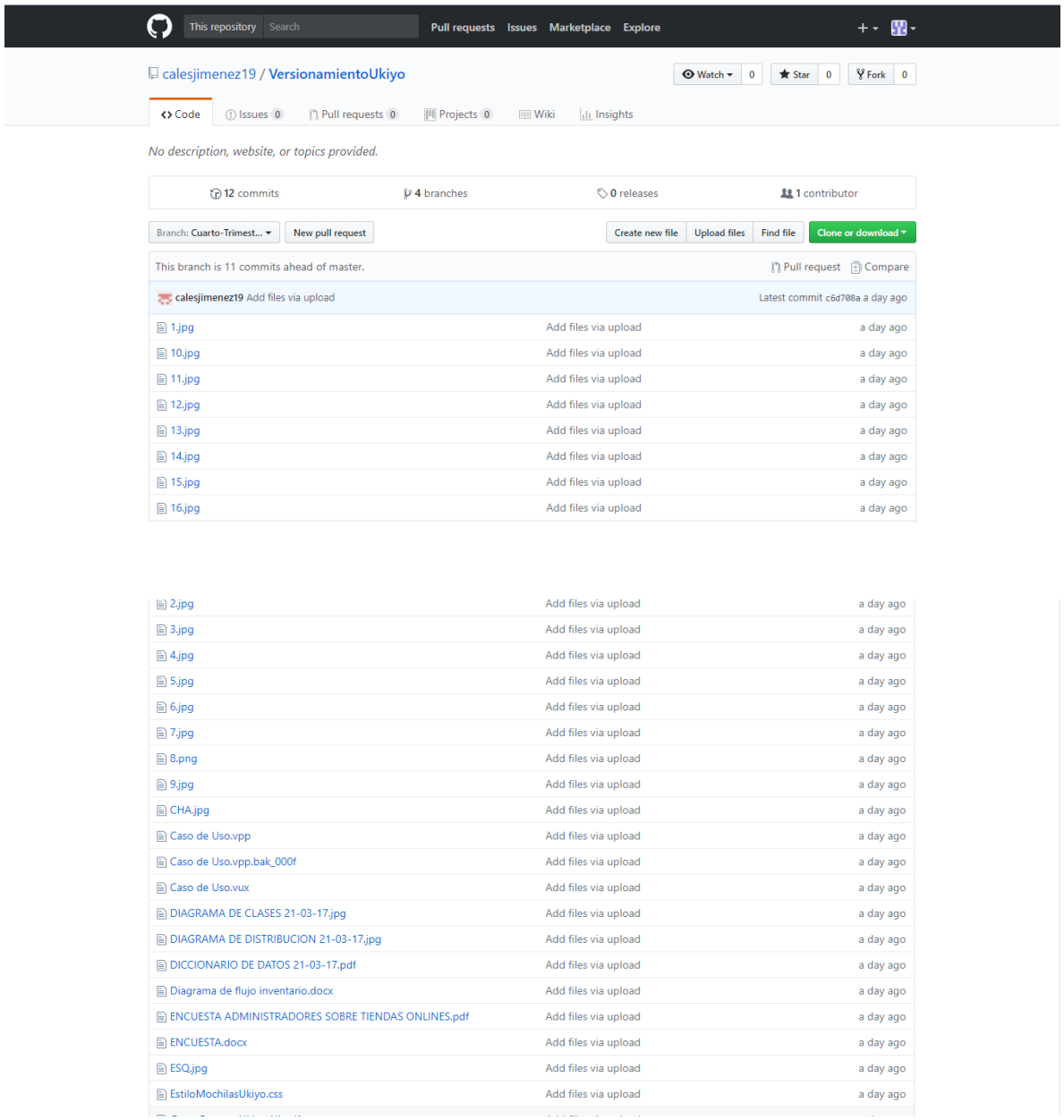
Anime-DJ-Music-Wallpaper-Picture.jpg	Add files via upload	a day ago
BAMM.jpg	Add files via upload	a day ago
Bien.png	Add files via upload	a day ago
CASOS DE USOS EXTENDIDO 2.5.docx	Add files via upload	a day ago
Ca.png	Add files via upload	a day ago
Caso de Uso.vpp	Add files via upload	a day ago
Conexion.php	Add files via upload	a day ago
DIAGRAMA DE DISTRIBUCION.vpp	Add files via upload	a day ago
Diagrama De Clases 2.0.png	Add files via upload	a day ago
Diagrama De Gantt Ukiyo Shop (1).gan	Add files via upload	a day ago
Diagrama De Gantt Ukiyo Shop .pdf	Add files via upload	a day ago
Diagrama de flujo inventario.docx	Add files via upload	a day ago
Diccionario de datos.pdf	Add files via upload	a day ago
Dragon Ball.png	Add files via upload	a day ago
ENCUESTA PROYECTO UKIYO SHOP.docx	Add files via upload	a day ago
ENCUESTA.docx	Add files via upload	a day ago
ENTIDAD RELACION ukiyo.vpp	Add files via upload	a day ago
FORMULARIO BD.php	Add files via upload	a day ago
Fondo.jpg	Add files via upload	a day ago
Hatsune.gif	Add files via upload	a day ago
INDEX.PHP	Add files via upload	a day ago
LETRA UKIYO.png	Add files via upload	a day ago
Mapa De Procesos Ukiyo Shop.pptx	Add files via upload	a day ago
Monkey.png	Add files via upload	a day ago
Muneca.png	Add files via upload	a day ago
MySQL Ukiyo.txt	Add files via upload	a day ago
NEKO.jpg	Add files via upload	a day ago
Naruto.png	Add files via upload	a day ago

Narutoo.png	Add files via upload	a day ago
OJITO 8----------D.jpg	Add files via upload	a day ago
README.md	Initial commit	a day ago
Registro usuario.php	Add files via upload	a day ago
Relacional Ukiyo.jpg	Add files via upload	a day ago
Requerimientos Funcionales Y No Funcionales Ukiyo Shop.docx	Add files via upload	a day ago
SASUKE.jpg	Add files via upload	a day ago
UKIYO SHOP.jpg	Add files via upload	a day ago
Ukiyo shop.pptx	Add files via upload	a day ago
Ukiyo.png	Add files via upload	a day ago
Union.php	Add files via upload	a day ago
art.png	Add files via upload	a day ago
attack.jpg	Add files via upload	a day ago
billetera.jpg	Add files via upload	a day ago
bulbasaur.jpg	Add files via upload	a day ago
buz.png	Add files via upload	a day ago
casos de usos extendido.docx	Add files via upload	a day ago
catalo.png	Add files via upload	a day ago
cha.png	Add files via upload	a day ago
charmander.jpg	Add files via upload	a day ago

collage-computer-backgrounds-1920x1080-id.png	Add files via upload	a day ago
dango.png	Add files via upload	a day ago
dbz.jpg	Add files via upload	a day ago
diagrama clases ukiyo shop 2.7.vpp	Add files via upload	a day ago
dragon-ball-super-wallpaper-xc.jpg	Add files via upload	a day ago
encuesta - copia.pptx	Add files via upload	a day ago
entidad relacion ukiyo.jpg	Add files via upload	a day ago
estilos.css	Add files via upload	a day ago
estlios.css	Add files via upload	a day ago
goku.png	Add files via upload	a day ago
gorro.jpg	Add files via upload	a day ago
iIL3HJ55.png	Add files via upload	a day ago
images.jpg	Add files via upload	a day ago
iniciar sesion.html	Add files via upload	a day ago
inuyasha.jpg	Add files via upload	a day ago
kakaroto.jpg	Add files via upload	a day ago
kk.jpg	Add files via upload	a day ago
kk.png	Add files via upload	a day ago
kunai.jpg	Add files via upload	a day ago
luff.jpg	Add files via upload	a day ago

luffy.png	Add files via upload	a day ago
mass-group-anime.jpg	Add files via upload	a day ago
miku.jpg	Add files via upload	a day ago
moch.png	Add files via upload	a day ago
mochil.jpg	Add files via upload	a day ago
mochila.jpg	Add files via upload	a day ago
nar.jpg	Add files via upload	a day ago
nn.png	Add files via upload	a day ago
one piece.jpg	Add files via upload	a day ago
pel.png	Add files via upload	a day ago
pelu.png	Add files via upload	a day ago
peluche.png	Add files via upload	a day ago
pikachu.jpg	Add files via upload	a day ago
proyecto ukiyo shop 1.0.pptx	Add files via upload	a day ago
red.jpg	Add files via upload	a day ago
requerimientos no funcionales.docx	Add files via upload	a day ago
ryuk.jpg	Add files via upload	a day ago
squirtle.jpg	Add files via upload	a day ago
totoro.jpg	Add files via upload	a day ago
índice.jpg	Add files via upload	a day ago

22.3. CUARTO TRIMESTRE



Gantt Proyect Ukiyo (1).pdf	Add files via upload	a day ago
INFORME IEEE UKIYO SHOP 2.docx	Add files via upload	a day ago
LI.jpg	Add files via upload	a day ago
Logo.png	Add files via upload	a day ago
MANUAL_TECNICO.docx	Add files via upload	a day ago
MANUAL_USUARIO.docx	Add files via upload	a day ago
Mapa De Procesos Ukiyo Shop.pptx	Add files via upload	a day ago
MochilasUkiyo.php	Add files via upload	a day ago
Nueva Carpeta (2).jpg	Add files via upload	a day ago
PIKAS.jpg	Add files via upload	a day ago
Presupuesto Proyecto.xlsx	Add files via upload	a day ago
Presupuesto.mpp	Add files via upload	a day ago
README.md	Initial commit	a day ago
RELACIONAL21_03_2017.jpg	Add files via upload	a day ago
Requerimientos Funcionales Y No Funcionales Ukiyo Shop.docx	Add files via upload	a day ago
Saga Boo.jpg	Add files via upload	a day ago
Saga Cell.jpg	Add files via upload	a day ago
Saga Frezzer.jpg	Add files via upload	a day ago
UKIYO SHOP.jpg	Add files via upload	a day ago
Ukiyo shop final.pptx	Add files via upload	a day ago

---

admin.php	Add files via upload	a day ago
ag.jpg	Add files via upload	a day ago
al.jpg	Add files via upload	a day ago
amaterasu.jpg	Add files via upload	a day ago
anime.png	Add files via upload	a day ago
anime3.jpg	Add files via upload	a day ago
anime34.png	Add files via upload	a day ago
anime35.jpeg	Add files via upload	a day ago
anime36.png	Add files via upload	a day ago
anime45.png	Add files via upload	a day ago
aot.jpg	Add files via upload	a day ago
aplicativodesp.php	Add files via upload	a day ago
art.jpg	Add files via upload	a day ago
articulos.php	Add files via upload	a day ago
articulos4.jpg	Add files via upload	a day ago
banpresto-dxf-the-grandline-lady-vol3-tashigi.jpg	Add files via upload	a day ago
batman.jpg	Add files via upload	a day ago
bbb.png	Add files via upload	a day ago
billetera.jpg	Add files via upload	a day ago
billeteras.php	Add files via upload	a day ago

billeteras1.jpg	Add files via upload	a day ago
ble.jpg	Add files via upload	a day ago
bob.jpg	Add files via upload	a day ago
boo.jpg	Add files via upload	a day ago
bulba.jpg	Add files via upload	a day ago
bulbasaur.jpg	Add files via upload	a day ago
busos.php	Add files via upload	a day ago
call.jpg	Add files via upload	a day ago
carrito.png	Add files via upload	a day ago
carritodecompras.php	Add files via upload	a day ago
casosdeusosbryan.docx	Add files via upload	a day ago
ccc.jpg	Add files via upload	a day ago
cell.jpg	Add files via upload	a day ago
ch.jpg	Add files via upload	a day ago
charmander.jpg	Add files via upload	a day ago
chikis.jpg	Add files via upload	a day ago
choo.jpg	Add files via upload	a day ago
ci.jpg	Add files via upload	a day ago
code.jpg	Add files via upload	a day ago
compras.php	Add files via upload	a day ago

conexion1.php	Add files via upload	a day ago
crudproductos.css	Add files via upload	a day ago
crudproductos.php	Add files via upload	a day ago
cssadmin.css	Add files via upload	a day ago
cssarticulos.css	Add files via upload	a day ago
dead.jpg	Add files via upload	a day ago
descarga (3).jpg	Add files via upload	a day ago
descarga (4).jpg	Add files via upload	a day ago
descarga.png	Add files via upload	a day ago
detalles.php	Add files via upload	a day ago
diagrama de clase uki .3 (1).vpp	Add files via upload	a day ago
don.jpg	Add files via upload	a day ago
dora.jpg	Add files via upload	a day ago
dra.jpg	Add files via upload	a day ago
dra1.jpg	Add files via upload	a day ago
editar.php	Add files via upload	a day ago
eee.jpg	Add files via upload	a day ago
eliminar.php	Add files via upload	a day ago
estilodebilleteras.css	Add files via upload	a day ago
estiloindex.css	Add files via upload	a day ago

estilopeluche.css	Add files via upload	a day ago
estilos.css	Add files via upload	a day ago
estilosbusos.css	Add files via upload	a day ago
favicon.png	Add files via upload	a day ago
fff.jpg	Add files via upload	a day ago
figuarts-zero-monkey-d-luffy-trafalgar-law.jpg	Add files via upload	a day ago
fondo7.jpg	Add files via upload	a day ago
formularioreg.php	Add files via upload	a day ago
fotico1.jpg	Add files via upload	a day ago
freee.jpg	Add files via upload	a day ago
funciones.php	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-dragonball-z-frieza-final-form.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-dragonball-z-super-saiyan-goku.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-dragonball-z-trunks.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-dragonball-z-vegeta-scouter.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-one-piece-chopper.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-one-piece-monkey-d-luffy.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-one-piece-portgas-d-ace.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-sailor-moon-sailor-moon.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-anime-soul-eater-soul.jpg	Add files via upload	a day ago

funko-pop-anime-tokio-ghoul-ken-kaneki.jpg	Add files via upload	a day ago
funko-pop-vocaloid-hatsune-miku.jpg	Add files via upload	a day ago
gab.jpg	Add files via upload	a day ago
ggg.jpg	Add files via upload	a day ago
goku ss4.jpg	Add files via upload	a day ago
gokuazul.jpg	Add files via upload	a day ago
gokuf4.jpg	Add files via upload	a day ago
gorro.jpg	Add files via upload	a day ago
gote.jpg	Add files via upload	a day ago
hhh.jpg	Add files via upload	a day ago
hora.jpg	Add files via upload	a day ago
hora1.jpg	Add files via upload	a day ago
hora2.jpg	Add files via upload	a day ago
iii.jpg	Add files via upload	a day ago
index.php	Add files via upload	a day ago
inicio.php	Add files via upload	a day ago
inicioadm.php	Add files via upload	a day ago
inuyasha.jpg	Add files via upload	a day ago
ja.jpg	Add files via upload	a day ago
jack2.jpg	Add files via upload	a day ago

jiglypuff.jpg	Add files via upload	a day ago
jjj.jpg	Add files via upload	a day ago
kir.jpg	Add files via upload	a day ago
kirito.jpg	Add files via upload	a day ago
kkk.jpg	Add files via upload	a day ago
letra logo.png	Add files via upload	a day ago
lll.jpg	Add files via upload	a day ago
logout.php	Add files via upload	a day ago
luf.jpg	Add files via upload	a day ago
luff.jpg	Add files via upload	a day ago
m.jpg	Add files via upload	a day ago
manga1.jpg	Add files via upload	a day ago
manual_usuario.doc	Add files via upload	a day ago
me.jpg	Add files via upload	a day ago
mew.jpg	Add files via upload	a day ago
mine.jpg	Add files via upload	a day ago
mmm.jpg	Add files via upload	a day ago
mochila 3.jpg	Add files via upload	a day ago
mochila.jpg	Add files via upload	a day ago
modificarDatos.php	Add files via upload	a day ago

---

muñequito.jpg	Add files via upload	a day ago
myth-cloth-ex-scale-sea-dragon-kanon.jpg	Add files via upload	a day ago
myth-cloth-pegaso-divino-10mo-aniversario.jpg	Add files via upload	a day ago
n.jpg	Add files via upload	a day ago
naru.jpg	Add files via upload	a day ago
naru1.jpg	Add files via upload	a day ago
naru2.jpg	Add files via upload	a day ago
narut.jpg	Add files via upload	a day ago
nendoroid-link-the-wind-waker-ver.jpg	Add files via upload	a day ago
nendoroid-rider.jpg	Add files via upload	a day ago
nnn.jpg	Add files via upload	a day ago
nose.jpg	Add files via upload	a day ago
nubes.jpg	Add files via upload	a day ago
one piece.jpg	Add files via upload	a day ago
one.jpg	Add files via upload	a day ago
onepun.jpg	Add files via upload	a day ago
ooo.jpg	Add files via upload	a day ago
oro.jpg	Add files via upload	a day ago
otaku2.jpg	Add files via upload	a day ago
pelu.php	Add files via upload	a day ago

peluches2.jpg	Add files via upload	a day ago
pi.jpg	Add files via upload	a day ago
piece.jpg	Add files via upload	a day ago
pika.jpg	Add files via upload	a day ago
pika2.jpg	Add files via upload	a day ago
pikachu.jpg	Add files via upload	a day ago
pikachus.jpg	Add files via upload	a day ago
pok.jpg	Add files via upload	a day ago
poke.jpg	Add files via upload	a day ago
ro.jpg	Add files via upload	a day ago
ryok.jpg	Add files via upload	a day ago
ryok2.jpg	Add files via upload	a day ago
sao.jpg	Add files via upload	a day ago
scripts.js	Add files via upload	a day ago
seto.jpg	Add files via upload	a day ago
stf.jpg	Add files via upload	a day ago
tamashii-buddies-bills.jpg	Add files via upload	a day ago
tamashii-buddies-broly.jpg	Add files via upload	a day ago
tamashii-buddies-freezer.jpg	Add files via upload	a day ago
tamashii-buddies-super-saiyan-god-ss-son-goku.jpg	Add files via upload	a day ago

to.jpg	Add files via upload	a day ago
toto.jpg	Add files via upload	a day ago
tra.jpg	Add files via upload	a day ago
trafal.jpg	Add files via upload	a day ago
treecko.jpg	Add files via upload	a day ago
ukiyo.png	Add files via upload	a day ago
ukiyoshop.sql	Add files via upload	a day ago
um.jpg	Add files via upload	a day ago
uuu.jpg	Add files via upload	a day ago
ven.jpg	Add files via upload	a day ago
walk.jpg	Add files via upload	a day ago
xD.jpg	Add files via upload	a day ago
xxx.jpg	Add files via upload	a day ago
yo.jpg	Add files via upload	a day ago
yug2i.jpg	Add files via upload	a day ago
yugi.jpg	Add files via upload	a day ago
zor.jpg	Add files via upload	a day ago
zzz.jpg	Add files via upload	a day ago

README.md

22.4. SEXTO TRIMESTRE

23. PRUEBAS

23.1. PRUEBAS GUI

Nombre del caso de prueba:	Pruebas GUI	Nº C/P:	
Descripción:	Esta prueba verifica la interaccion del usuario con el software	Estado:	Fallido
Condiciones de entrada:	Tener Navegador para poder ingresar al software		
Criterios de éxito global:			

nformación de la prueba

Nombre del probador:	Google Chrome	Fecha:	30/11/2017
Número de versión:	Versión 62.0.3202.94	Hora:	11:22:40 a. m.
Datos de prueba usados:		SO:	Windows
Comentarios:	Estas Pruebas se realizaron a tres personas sin conocimiento del software	Navegador:	Chrome

# pasos	Número de pasos completados por estado:	34	5	0	Completado %:
Acción:	Resultado esperado:	Éxito	Fracaso	N/A	Comentarios
El usuario pudo ingresar al aplicativo	El usuario ingreso sactifactoriamente al sistema	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo visualizar los productos	A el usuario se le facilito la visualizacion de los productos	x			La prueba fue un exito
El usuario ingreso sactifactoriamente al formulario de registro	El usuario ingreso facilmente al formulario de registro	x			La prueba fue un exito
El usuario lleno correctamente el formulario de registro	A el usuario completo sin problemas el formulario de registro y quedo registrado	x			La prueba fue un exito
El usuario ingreso al logeo	El usuario ingreso correcta y facilmente al logeo	x			La prueba fue un exito
El usuario digito los datos correctamente	El sistema comprobo correctamente los datos ingresados	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo acceder con los datos ingresados anteriormente	El usuario ingreso correctamente con los datos anteriormente comprobados	x			La prueba fue un exito
El usuario entro a su cuenta	El sistema dejo ingresa al usuario por primera vez a su cuenta	x			La prueba fue un exito
El usuario selecciono los productos que desea adquirir	El usuario encontro los productos que desea adquirir	x			La prueba fue un exito
El usuario accedio al carrito de compras	El usuario accedio facilmente al carrito de compras	x			La prueba fue un exito
El usuario finalizo la compra	El usuario pudo finalizar la compra	x			La prueba fue un exito
El usuario visualizo la factura con todos los produtos que adquirio	El usuario visualizo su factura con los datos, precio total y productos adquiridos	x			La prueba fue un exito
El usuario cerro sesion	El usuario logro cerrar sesion facilmente	x			La prueba fue un exito

El usuario pudo ingresar al aplicativo	El usuario ingreso sactifactoriamente al sistema	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo visualizar los productos	A el usuario se le facilito la visualizacion de los productos	x			La prueba fue un exito
El usuario ingreso sactifactoriamente al formulario de registro	El usuario ingreso facilmente al formulario de registro	x			La prueba fue un exito
El usuario lleno correctamente el formulario de registro	A el usuario completo sin problemas el formulario de registro y quedo registrado	x			La prueba fue un exito
El usuario ingreso al logeo	El usuario ingreso correcta y facilmente al logeo	x			La prueba fue un exito
El usuario digito los datos correctamente	El sistema comprobo correctamente los datos ingresados	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo acceder con los datos ingresados anteriormente	El usuario ingreso correctamente con los datos anteriormente comprobados	x			La prueba fue un exito
El usuario entro a su cuenta	El sistema dejo ingresa al usuario por primera vez a su cuenta	x			La prueba fue un exito
El usuario selecciono los productos que desea adquirir	El usuario encontro los productos que desea adquirir	x			La prueba fue un exito
El usuario accedio al carrito de compras	El usuario accedio facilmente al carrito de compras	x			La prueba fue un exito
El usuario finalizo la compra	El usuario pudo finalizar la compra	x			La prueba fue un exito
El usuario visualizo la factura con todos los produtos que adquirio	El usuario visualizo su factura con los datos, precio total y productos adquiridos	x			La prueba fue un exito
El usuario cerro sesion	El usuario logro cerrar sesion facilmente	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo ingresar al aplicativo	El usuario ingreso sactifactoriamente al sistema	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo visualizar los productos	A el usuario se le facilito la visualizacion de los productos	x			La prueba fue un exito
El usuario ingreso sactifactoriamente al formulario de registro	El usuario ingreso facilmente al formulario de registro	x			La prueba fue un exito
El usuario lleno correctamente el formulario de registro	A el usuario completo sin problemas el formulario de registro y quedo registrado	x			La prueba fue un exito
El usuario ingreso al logeo	El usuario ingreso correcta y facilmente al logeo		x		La prueba fue un Fracaso
El usuario digito los datos correctamente	El sistema comprobo correctamente los datos ingresados	x			La prueba fue un exito
El usuario pudo acceder con los datos ingresados anteriormente	El usuario ingreso correctamente con los datos anteriormente comprobados	x			La prueba fue un exito
El usuario entro a su cuenta	El sistema dejo ingresa al usuario por primera vez a su cuenta	x			La prueba fue un exito
El usuario selecciono los productos que desea adquirir	El usuario encontro los productos que desea adquirir	x			La prueba fue un exito
El usuario accedio al carrito de compras	El usuario accedio facilmente al carrito de compras		x		La prueba fue un Fracaso
El usuario finalizo la compra	El usuario pudo finalizar la compra		x		La prueba fue un Fracaso
El usuario visualizo la factura con todos los produtos que adquirio	El usuario visualizo su factura con los datos, precio total y productos adquiridos		x		La prueba fue un Fracaso
El usuario cerro sesion	El usuario logro cerrar sesion facilmente		x		La prueba fue un Fracaso
Final del texto de prueba					

NOTA: los campos Éxito, Fracaso y N/A se rellenarán con una "x" según corresponda

Información del documento

Nombre Proyecto:	Ukiyo shop	Gerente/Jefe Proyecto:	Bryan paez
Título Documento:	Pruebas de unitarias	Versión:	1.0
Creado por:	Ukiyo shop	Fecha Creación:	30-Nov-17
Revisado por:		Fecha Revisión:	

Histórico de cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

23.2. PRUEBAS DE SEGURIDAD

Nombre del caso de prueba:	Pruebas de seguridad	Nº C/P:		
Descripción:	Esta prueba para poder observa la restriccion de usuario	Estado:	No completo	
Condiciones de entrada:	logearse			
Criterios de éxito global:	los usuarios que no tenga permiso a sitios restringido no podran ingresar por link			

Información de la prueba

Nombre del probador:	chrome	Fecha:	08/11/2017	
Número de versión:	Versión 61.0.3163.100	Hora:	08:59 a. m.	
Datos de prueba usados:		SO:	window	
Comentarios:		Navegador:	chrome	

#	pasos	Número de pasos completados por estado:	3	0	0	Completado %:	0.2
Pasos	Acción:	Resultado esperado:	Exito	Fracaso	N/A	Comentarios	
1	http://localhost:8082/amaterasu/?c=index&m=adminSlider	Si se ha iniciado sesion lo llevara a la interfaz de administrador y si no al pagina principal	x			La prueba fue un exito	
2	http://localhost:8082/amaterasu/?c=index&m=categoria	Si se ha iniciado sesion lo llevara a la interfaz de administrador y si no al pagina principal	x			La prueba fue un éxito	
3	http://localhost:8082/amaterasu/?c=index&m=RegistrarProducto	Si se ha iniciado sesion lo llevara a la interfaz de administrador y si no al pagina principal	x			La prueba fue un exito	
4							
5							
6							
7							
8							
9							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
	Final del caso de prueba						

Información del documento

Nombre Proyecto:	Ukiyo shop	Gerente/Jefe Proyecto:	Bryan paez
Título Documento:	Pruebas de seguridad	Versión:	1.0
Creado por:	Ukiyo shop	Fecha Creación:	8-Nov-17
Revisado por:		Fecha Revisión:	

Histórico de cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

23.3. PRUEBAS DE STRESS

Nombre del caso de prueba:	pruebas de stress	Nº C/P:		
Descripción:	Esta prueba se realiza para evaluar la velocidad del software	Estado:	No completo	
Condiciones de entrada:	ab -n 10 -c 10			
Criterios de éxito global:	150 numero de respuestas con un 10 de concurrencia			

Información de la prueba

Nombre del probador:	apache shell	Fecha:	07/11/2017	
Número de versión:	3.2.2	Hora:	11:50	
Datos de prueba usados:		SO:	windows 10	
Comentarios:		Navegador:	chrome	

15	pasos	Número de pasos completados por estado:	10	2	0	Completado %:	########
Pasos	Acción:	Resultado esperado:	Exito	Fracaso	N/A	Comentarios	
1	ab -n 10 -c 10	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.067 seconds	
2	ab -n 100 -c 10	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.592 seconds	
3	ab -n 169 -c 10	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.993 seconds	
4	ab -n 1000 -c 10	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo		x		5.871 seconds	
5	ab - n 20 -c 20	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.126 seconds	
6	ab - n 40 -c 20	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.241 seconds	
7	ab - n 60 -c 20	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.353 seconds	
8	ab - n 80 -c 20	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.469 seconds	
9	ab -n 100 -c 20	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.586 seconds	
10	ab -n 160 -c 20	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.937 seconds	
11	ab -n 100 -c 100	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo	x			0.672 seconds	
12	ab -n 100 -c 100	completar las repuestas en un determinado tiempo no mayor a un segundo		x		1.328 seconds	
13							
14							
15							
	Final del caso de prueba						

Información del documento

Nombre Proyecto:	ukiyoshop	Gerente/Jefe Proyecto:	Bryan paez
Título Documento:	pruebas de stress	Versión:	1.0
Creado por:	ukiyoshop	Fecha Creación:	7-Nov-17
Revisado por:		Fecha Revisión:	

Histórico de cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

23.4. PRUEBAS UNITARIAS

Nombre del caso de prueba:	Pruebas Unitarias	N° CP:	
Descripción:	Esta prueba comprueba el funcionamiento correctamente de la unidad de codigo	Estado:	Pasado
Condiciones de entrada:	Tener php unit instalado		
Criterios de éxito global:	Los usuarios que no tengan phpunit no pueden hacer estas pruebas		

Información de la prueba

Nombre del probador:	phpunit	Fecha:	30/11/2017
Número de versión:	Versión 5,7,23	Hora:	08:08 a. m.
Datos de prueba usados:		SO:	window
Comentarios:		Navegador:	

6	pasos	Número de pasos completados por estado:	6	0	0	Completado %:	
Paso	Acción:	Resultado esperado:	Éxito	Fracaso	N/A	Comentarios	
1	C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model> phpunit categoria.php	Se ha realizado la prueba unitaria de categoria.php correctamente	x			La prueba fue un exito	
2	C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model> phpunit cliente.php	Se ha realizado la prueba unitaria de cliente.php correctamente	x			La prueba fue un exito	
3	C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model> phpunit compra.php	Se ha realizado la prueba unitaria de compra.php correctamente	x			La prueba fue un exito	
4	C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model> phpunit database.php	Se ha realizado la prueba unitaria de database.php correctamente	x			La prueba fue un exito	
5	C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model> phpunit security.php	Se ha realizado la prueba unitaria de security.php correctamente	x			La prueba fue un exito	
6	C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model> phpunit producto.php	Se ha realizado la prueba unitaria de productos.php correctamente	x			La prueba fue un exito	
7							
8							
3							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
	Final del caso de prueba						

Información del documento

Nombre Proyecto:	Ukiyo shop	Gerente/Jefe Proyecto:	Bryan paez
Título Documento:	Pruebas de unitarias	Versión:	1.0
Creado por:	Ukiyo shop	Fecha Creación:	30-Nov-17
Revisado por:		Fecha Revisión:	

Histórico de cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

1. Categoria.php

```
C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>phpunit categoria.php
PHPUnit 5.7.23 by Sebastian Bergmann and contributors.

.EEEE                                                               5 / 5 (100%)

Time: 152 ms, Memory: 8.75MB

There were 4 errors:

1) Categoria::testObtener
Missing argument 1 for Categoria::testObtener()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Categoria.php:53

2) Categoria::testEliminar
Missing argument 1 for Categoria::testEliminar()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Categoria.php:70

3) Categoria::testActualizar
Missing argument 1 for Categoria::testActualizar()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Categoria.php:88

4) Categoria::testRegistrar
Argument 1 passed to Categoria::testRegistrar() must be an instance of Categoria, none given

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Categoria.php:115

ERRORS!
Tests: 5, Assertions: 0, Errors: 4.
```

2. Cliente.php

```
C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>phpunit cliente.php
PHPUnit 5.7.23 by Sebastian Bergmann and contributors.

EE                                                                  2 / 2 (100%)

Time: 114 ms, Memory: 8.75MB

There were 2 errors:

1) Cliente::testqueryId
Missing argument 1 for Cliente::testqueryId()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Cliente.php:17

2) Cliente::testinsertEmp
Missing argument 1 for Cliente::testinsertEmp()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Cliente.php:36

ERRORS!
Tests: 2, Assertions: 0, Errors: 2.

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>
```

3. Compra.php

```
C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>phpunit compra.php

PHPUnit 5.7.23 by Sebastian Bergmann and contributors.

EEEE.                                                               4 / 4 (100%)

Time: 118 ms, Memory: 8.75MB

There were 3 errors:

1) Compra::testgetProductos
Undefined variable: stm

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Compra.php:48

2) Compra::testgetProductosPorId
Undefined variable: stm

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Compra.php:71

3) Compra::testObtener
Missing argument 1 for Compra::testObtener()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\Compra.php:85

ERRORS!
Tests: 4, Assertions: 0, Errors: 3.
```

4. Database.php

```
C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>phpunit database.php
PHPUnit 5.7.23 by Sebastian Bergmann and contributors.

W                                                                   1 / 1 (100%)

Time: 123 ms, Memory: 8.75MB

There was 1 warning:

1) Warning
No tests found in class "Database".

WARNINGS!
Tests: 1, Assertions: 0, Warnings: 1.

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>
```

5. Producto.php

```
C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>phpunit producto.php
PHPUnit 5.7.23 by Sebastian Bergmann and contributors.

.EEEE                                                               5 / 5 (100%)

Time: 117 ms, Memory: 8.75MB

There were 4 errors:

1) producto::testObtener
Missing argument 1 for producto::testObtener()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\producto.php:37

2) producto::testEliminar
Missing argument 1 for producto::testEliminar()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\producto.php:48

3) producto::testActualizar
Missing argument 1 for producto::testActualizar()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\producto.php:59

4) producto::testRegistrar
Argument 1 passed to producto::testRegistrar() must be an instance of producto, none given

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\producto.php:89

ERRORS!
Tests: 5, Assertions: 0, Errors: 4.
```

6. security.php

```
C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>phpunit security.php
PHPUnit 5.7.23 by Sebastian Bergmann and contributors.

W                                                                   1 / 1 (100%)

Time: 120 ms, Memory: 8.75MB

There were 3 errors:

1) security::testlogin
Missing argument 1 for security::testlogin()

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\security.php:33

2) security::testdestroyer
Undefined variable: session

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\security.php:34

3) security::testvalidarsesion
Cannot modify header information - headers already sent by (output started at phar://C:/bin/phpunit.phar/phpunit/Util/Printer.php:110)

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model\security.php:46

WARNING!
Tests: 1, Assertions: 0, Errors: 3.

C:\xampp\htdocs\avanceproyecto20\amaterasuclases\Model>
```

24. PRUEBAS DE CALIDAD DE SOFTWARE

Calidad Del Software

AMATERASU STORE

FORMATO PARA EVALUAR LOS FACTORES DE CALIDAD

Introducción.

La **Calidad del software** es el conjunto de cualidades que lo caracterizan y que determinan su utilidad y existencia, la cual plantea un adecuado balanceo de eficiencia, confiabilidad, facilidad de mantenimiento, portabilidad, facilidad de uso, seguridad e integridad. En este sentido, *la calidad del software es "la concordancia con los requerimientos funcionales y de rendimiento explícitamente establecidos con los estándares de desarrollo explícitamente documentados y con las características implícitas que se espera de todo software desarrollado profesionalmente"* (Roger Pressman, 1998).

Lista de factores *(Según McCall)*

Corrección	mide el grado en que un programa satisface sus especificaciones y consigue los objetivos del usuario
Fiabilidad	Mide el grado en que se puede esperar que un programa lleve a cabo sus Funciones esperada con la precisión requerida.
Eficiencia	Mide la cantidad de recursos de computadora y de código requerido por un Programa para que lleve a cabo las funciones especificadas.
Integridad	es el grado en que puede controlarse el acceso al software o a los datos por personal no autorizado
Facilidad de Uso	Es el esfuerzo requerido para aprender un programa e interpretar la información de entrada y de salida.
Facilidad de Mantenimiento	es el esfuerzo requerido para localizar y arreglar programas
Facilidad de Prueba	es el esfuerzo requerido para probar un programa
Portabilidad	es el esfuerzo requerido para transferir un software de un hardware o un entorno de sistemas a otro
Reusabilidad	es el grado en que un programa (o partes de un programa) se puede reutilizar en otro
Facilidad de Interoperación	es el esfuerzo requerido para asociar un programa a otro

1

CONDICIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LAS PRUEBAS DE CALIDAD DEL SOFTWARE

A continuación se enuncian las funcionalidades que se desean probar. Usar escala de valoración de 1 a 5.

Objetivo	Rol Administrador
Hardware Requerido	Computador Portátil Toshiba, Disco duro 250 GB, Memoria RAM 2.0 GB, Procesador Pentium Dual Core.
Software Requerido	Windows 8 64 bits, Internet Explorer y Google Chrome
No. de Usuarios	1
Procedimiento de Prueba	1. El administrador solicitara el usuario y contraseña para ingresar al sistema De información. 2. El administrador podrá ingresar al sistema solo con los datos establecidos Previamente. 3. El administrador podrá gestionar tanto productos como clientes con los que Contará el sistema. 4. El administrador podrá almacenar productos en el inventario y editar o Actualizar su estado.

EVALUACIÓN DE LAS MÉTRICAS DE CALIDAD

CUMPLIMIENTO DE LOS FACTORES DE CALIDAD						
						C : Cumple (Escala 1 a 5)
						NC : No Cumple (Escala 1 a 5)
						NR : No requerido (Escala 1 a 5)
						VE : Valor Estimado (Escala 1 a 5)
Métrica a Evaluar	**C**	**NC**	**NR**	**VE**	**Total**	**Observaciones**
1. Fiabilidad	3	0	0	5	3	
2. Facilidad de Uso	5	0	0	5	5	
3. Facilidad de Prueba	4	0	0	5	4	
4. Eficiencia	3	0	0	5	3	
5. Facilidad de Mantenimiento	4	0	0	5	4	
6. Portabilidad	2	0	0	5	2	
7. Integridad	1	0	0	5	1	
8. Corrección	5	0	0	5	5	
9. Reusabilidad	4	0	0	5	4	
10. Facilidad de Interoperación	3	0	0	5	3	

2

Prueba Ejecutada por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

Informe Final

Para: Amaterasu Store
Cargo: Administrador

Asunto:

A continuación me permito relacionar el informe final sobre las "Pruebas de Calidad del Software" para nuestro proyecto ***Ukiyo Shop.***

Prueba Funcional: Rol Administrador.	
Elaborado por: Grupo 6	**Identificador: Efman Bryan Páez Montes**
Objetivo	El sistema creara y establecerá una cuenta para el administrador, la cual le permitirá Gestionar su tienda.

ITEM	Se cumple: SI / NO	Observaciones
1. ¿solicito la creación del administrador desde la base de Datos?	SI	
4. ¿Pudo ingresar al panel del administrador?	SI	
5. ¿pudo gestionar los productos y clientes con los que cuente El sistema?	SI	
6. ¿Pudo actualizar y editar el estado de los productos?	SI	Solo el administrador podrá actualizar el estado de los productos
7. ¿Pudo ingresar nuevos productos?	SI	
8. ¿pudo generar reportes de productos y de sus clientes Registrados?	SI	Estos reportes podrán ser visualizados en formato pdf y podrá imprimirlos para llevar un control de Su tienda.
9. ¿pudo saber cuáles productos son los más vendidos y los productos agotados?	SI	
10. ¿pudo gestionar el inventario?	SI	El administrador solo podrá gestionar el inventario cuando un producto este agotado o para ingresar un nuevo producto.

Observaciones Adicionales:

Si al administrador se le olvida el usuario y/o contraseña tendrá que comunicarse con soporte técnico para realizar el debido cambio.

Informe elaborado por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

	Login
Hardware Requerido	Computador Portátil Toshiba, Disco duro 250 GB, Memoria RAM 2.0 GB, Procesador Pentium Dual Core.
Software Requerido	Windows 8 64 bits, Internet Explorer y Google Chrome
No. de Usuarios	5
Procedimiento de Prueba	1. Tanto el administrador como los clientes podrán ingresar al sistema. 2. El administrador entrara al panel de gestión de la tienda, mientras los clientes entraran a la página principal. 3. Podrán logearse solo si están registrados en la base de datos.

EVALUACIÓN DE LAS MÉTRICAS DE CALIDAD

CUMPLIMIENTO DE LOS FACTORES DE CALIDAD						C : Cumple (Escala 1 a 5) NC : No Cumple (Escala 1 a 5) NR : No requerido (Escala 1 a 5) VE : Valor Estimado (Escala 1 a 5)
Métrica a Evaluar	**C**	**NC**	**NR**	**VE**	**Total**	**Observaciones**
1.Fiabilidad	4	0	0	5	4	
2.Facilidad de Uso	5	0	0	5	5	
3.Facilidad de Prueba	4	0	0	5	4	
4.Eficiencia	5	0	0	5	5	
5.Facilidad de Mantenimiento	5	0	0	5	5	
6.Portabilidad	5	0	0	5	5	
7.Integridad	3	0	0	5	3	
8.Corrección	4	0	0	5	4	
9.Reusabilidad	5	0	0	5	5	
10.Facilidad de Interoperación	5	0	0	5	5	

Prueba Ejecutada por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

5. ¿El sistema le permitió hacer uso de las funciones con las que cuentan los paneles?	SI	
6. ¿El sistema cerró su sesión cuando lo solicito?	SI	

Observaciones Adicionales: El inicio de sesión será el mismo para administrador como para cliente.

Informe elaborado por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

CONDICIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LAS PRUEBAS DE CALIDAD DEL SOFTWARE

A continuación se enuncian las funcionalidades que se desean probar. Usar escala de valoración de 1 a 5.

Objetivo	Gestionar Categorías
Hardware Requerido	Computador Portátil Toshiba, Disco duro 250 GB, Memoria RAM 2.0 GB, Procesador Pentium Dual Core.
Software Requerido	Windows 8 64 bits, Internet Explorer y Google Chrome
No. de Usuarios	1
Procedimiento de Prueba	1. El administrador podrá crear categorías con las que contara el sistema. 2. El administrador podrá llenar dichas categorías con los productos correspondientes.

Informe Final

Para: Amaterasu Store
Cargo: Administrador
Asunto:
*A continuación me permito relacionar el informe final sobre las "Pruebas de Calidad del Software" para nuestro proyecto **Ukiyo Shop***

Prueba Funcional: Login.	
Elaborado por: Grupo 6	**Identificador: Efman Bryan Páez Montes**
Objetivo	El sistema permitirá tanto al administrador como a los clientes acceder a sus respectivos paneles a través de un Login.

ITEM	Se cumple: SI / NO	Observaciones
1. ¿pudo Ingresar a la página de inicio de sesión?	SI	
2. ¿Pudo logearse como el rol esperado?	SI	
3. ¿El Sistema Valido correctamente los datos?	SI	Validara el uso de Mayúsculas y que los datos concuerden con los ingresados al momento del registro.
4. ¿El sistema lo direcciono al panel adecuado?	SI	El administrador entrara al panel de gestión de productos donde podrá gestionar productos, categorías y clientes, mientras los clientes entraran a la página principal donde podrá ver los productos y posteriormente comprarlos.

DE CALIDAD						NR : No requerido (Escala 1 a 5) VE : Valor Estimado (Escala 1 a 5)
Métrica a Evaluar	**C**	**NC**	**NR**	**VE**	**Total**	**Observaciones**
1.Fiabilidad	4	0	0	5	4	
2.Facilidad de Uso	5	0	0	5	5	
3.Facilidad de Prueba	5	0	0	5	5	
4.Eficiencia	3	0	0	5	3	
5.Facilidad de Mantenimiento	5	0	0	5	5	
6.Portabilidad	4	0	0	5	4	
7.Integridad	5	0	0	5	5	
8.Corrección	4	0	0	5	4	
9.Reusabilidad	3	0	0	5	3	
10.Facilidad de Interoperación	5	0	0	5	5	

Prueba Ejecutada por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

Informe Final

Para: Amaterasu Store
Cargo: Administrador
Asunto:
*A continuación me permito relacionar el informe final sobre las "Pruebas de Calidad del Software" para nuestro proyecto **Ukiyo Shop***

Prueba Funcional: Gestionar Categorías.	

Elaborado por: Grupo 6	Identificador: Efman Bryan Páez Montes
Objetivo	Permitir al Administrador crear, editar y eliminar las respectivas categorías con las que contara el sistema

ITEM	Se cumple: SI / NO	Observaciones
1. ¿El sistema verifico en el momento del inicio de sesión los datos de administrador?	SI	
2. ¿Pudo ingresar al panel del administrador?	SI	
3. ¿El sistema permite acceder al gestionamiento de las categorías?	SI	Solo el administrador tendrá la opción de ingresar al gestionamiento de las categorías.
4. ¿El sistema deja crear una categoría?	SI	El administrador creara todas las categorías con las que contara el sistema.
5. ¿El sistema permite visualizar la categoría creada?	SI	
6. ¿El sistema permite llenar la categoría con productos?	SI	Las categorías contaran con un cupo llimitado de productos.
7. ¿El sistema le deja editar o eliminar una categoría?	SI	

Observaciones Adicionales: El administrador podrá elegir la opción de activar o inactivar las categorías para que se muestre en la página oficial.

Informe elaborado por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

CONDICIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LAS PRUEBAS DE CALIDAD DEL SOFTWARE

A continuación se enuncian las funcionalidades que se desean probar. Usar escala de valoración de 1 a 5.

Informe Final

Para: Amaterasu Store
Cargo: Administrador
Asunto:
A continuación me permito relacionar el informe final sobre las "Pruebas de Calidad del Software" para nuestro proyecto ***Ukiyo Shop***

Prueba Funcional: Gestionar Productos.	
Elaborado por: Grupo 6	Identificador: Efman Bryan Páez Montes
Objetivo	Permitir al administrador ingresar los productos que estarán disponibles en el sistema

ITEM	Se cumple: SI / NO	Observaciones
1. ¿El sistema verifico en el momento del inicio de sesión los datos de administrador?	SI	
2. ¿Pudo ingresar al panel del administrador?	SI	
3. ¿El sistema permite ingresar un nuevo producto?	SI	Solo el administrador tendrá la opción de ingresar productos al sistema.
4. ¿El sistema deja ingresar al gestionamiento de productos?	SI	
5. ¿El sistema deja seleccionar la categoría donde pertenece el producto?	SI	
6. ¿El sistema permite editar el producto (descripción, cantidad y precio)?	SI	
8. ¿El sistema permite cambiar el estado del producto cuando este agotado?	SI	El sistema le avisara al administrador cuando un producto este agotado.

Observaciones Adicionales: Los productos que estén agotados no se mostraran en la tienda.

Objetivo	Gestionar Productos
Hardware Requerido	Computador Portátil Toshiba, Disco duro 250 GB, Memoria RAM 2.0 GB, Procesador Pentium Dual Core.
Software Requerido	Windows 8 64 bits, Internet Explorer y Google Chrome
No. de Usuarios	1
Procedimiento de Prueba	1. El administrador ingresara los productos con los que contara la tienda en sus respectivas categorías. 2. El administrador podrá editar la cantidad del producto. 3. El administrador podrá cambiar el estado del producto de activo a inactivo o viceversa. 4. El administrador podrá generar reportes de sus productos con su respectivo estado.

EVALUACIÓN DE LAS MÉTRICAS DE CALIDAD

CUMPLIMIENTO DE LOS FACTORES DE CALIDAD						C : Cumple (Escala 1 a 5) NC : No Cumple (Escala 1 a 5) NR : No requerido (Escala 1 a 5) VE : Valor Estimado (Escala 1 a 5)
Métrica a Evaluar	C	NC	NR	VE	Total	Observaciones
1.Fiabilidad	5	0	0	5	5	
2.Facilidad de Uso	5	0	0	5	5	
3.Facilidad de Prueba	4	0	0	5	4	
4.Eficiencia	4	0	0	5	4	
5.Facilidad de Mantenimiento	5	0	0	5	5	
6.Portabilidad	4	0	0	5	4	
7.Integridad	5	0	0	5	5	
8.Corrección	5	0	0	5	5	
9.Reusabilidad	4	0	0	5	4	
10.Facilidad de Interoperación	5	0	0	5	5	

Prueba Ejecutada por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

Nombre de la Empresa: AMATERASU STORE	Nombre del Proyecto: UKIYO SHOP

Informe elaborado por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

CONDICIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LAS PRUEBAS DE CALIDAD DEL SOFTWARE

A continuación se enuncian las funcionalidades que se desean probar. Usar escala de valoración de 1 a 5.

Objetivo	Reportes de Productos
Hardware Requerido	Computador Portátil Toshiba, Disco duro 250 GB, Memoria RAM 2.0 GB, Procesador Pentium Dual Core.
Software Requerido	Windows 8 64 bits, Internet Explorer y Google Chrome
No. de Usuarios	1
Procedimiento de Prueba	1. El administrador ingresara al inventario de productos. 2. El administrador podrá visualizar el inventario actualizado de la tienda. 3. Tendrá la opción de gestionar reportes. 4. Podrá visualizar los reportes en pdf los cuales muestran el nombre del producto, una breve descripción y la cantidad actual.

EVALUACIÓN DE LAS MÉTRICAS DE CALIDAD

CUMPLIMIENTO DE LOS FACTORES DE CALIDAD						C : Cumple (Escala 1 a 5) NC : No Cumple (Escala 1 a 5) NR : No requerido (Escala 1 a 5) VE : Valor Estimado (Escala 1 a 5)
Métrica a Evaluar	C	NC	NR	VE	Total	Observaciones
1.Fiabilidad	5	0	0	5	5	
2.Facilidad de Uso	4	0	0	5	4	
3.Facilidad de Prueba	3	0	0	5	3	
4.Eficiencia	4	0	0	5	4	
5.Facilidad de Mantenimiento	5	0	0	5	5	
6.Portabilidad	4	0	0	5	4	
7.Integridad	5	0	0	5	5	
8.Corrección	4	0	0	5	4	
9.Reusabilidad	5	0	0	5	5	
10.Facilidad de Interoperación	3	0	0	5	3	

Prueba Ejecutada por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

Informe Final

Para: Amaterasu Store
Cargo: Administrador
Asunto:
A continuación me permito relacionar el informe final sobre las "Pruebas de Calidad del Software" para nuestro proyecto ***Ukiyo Shop***

Prueba Funcional: Reportes de Productos.	
Elaborado por: Grupo 6	Identificador: Efman Bryan Páez Montes
Objetivo	Permitir al administrador llevar y visualizar un control de productos, en los cuales sabrá la disponibilidad y la cantidad de los productos

ITEM	Se cumple: SI / NO	Observaciones
1. ¿El sistema verifico en el momento del inicio de sesión los datos de administrador?	SI	
2. ¿Pudo ingresar al panel del administrador?	SI	
3. ¿El sistema deja ingresar al gestionamiento de productos?	SI	
4. ¿El sistema permite visualizar el inventario?	SI	
5. ¿El sistema permite editar el inventario?	SI	
6. ¿El sistema da la opción de generar reportes?	SI	Esta opción permitirá al administrador generar reportes diarios, semanales o mensuales de sus ventas
7. ¿El sistema descargo los reportes en pdf?	SI	
8. ¿Los reportes muestran los datos de los productos correctamente?	SI	

Observaciones Adicionales: Los reportes le permitirán saber al administrador cuales productos tienen mayor demanda y cuáles estarán agotados próximamente.

Informe elaborado por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

CONDICIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LAS PRUEBAS DE CALIDAD DEL SOFTWARE

A continuación se enuncian las funcionalidades que se desean probar. Usar escala de valoración de 1 a 5.

Objetivo	Gestionar Clientes
Hardware Requerido	Computador Portátil Toshiba, Disco duro 250 GB, Memoria RAM 2.0 GB, Procesador Pentium Dual Core.
Software Requerido	Windows 8 64 bits, Internet Explorer y Google Chrome
No. de Usuarios	1000
Procedimiento de Prueba	1. El cliente entra en el sistema. 2. El cliente diligencia el formulario de registro 3. El cliente recibirá un correo de confirmación de registro. 4. El cliente podrá ingresar de nuevo al sistema como usuario registrado, y poder comprar productos. 5. El cliente podrá actualizar sus datos (Teléfono, Dirección, Email).

EVALUACIÓN DE LAS MÉTRICAS DE CALIDAD

CUMPLIMIENTO DE LOS FACTORES DE CALIDAD						C : Cumple (Escala 1 a 5) NC : No Cumple (Escala 1 a 5) NR : No requerido (Escala 1 a 5) VE : Valor Estimado (Escala 1 a 5)
Métrica a Evaluar	**C**	**NC**	**NR**	**VE**	**Total**	**Observaciones**
1.Fiabilidad	5	0	0	5	5	
2.Facilidad de Uso	4	0	0	5	4	
3.Facilidad de Prueba	5	0	0	5	5	
4.Eficiencia	5	0	0	5	5	
5.Facilidad de Mantenimiento	5	0	0	5	5	
6.Portabilidad	4	0	0	5	4	
7.Integridad	4	0	0	5	9	
8.Corrección	5	0	0	5	10	
9.Reusabilidad	5	0	0	5	10	
10.Facilidad de Interoperación	5	0	0	5	10	

Prueba Ejecutada por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

Informe Final

Para: Amaterasu Store
Cargo: Administrador
Asunto:
A continuación me permito relacionar el informe final sobre las "Pruebas de Calidad del Software" para nuestro proyecto ***Ukiyo Shop***

Prueba Funcional: Gestionar Clientes.	
Elaborado por: Grupo 6	**Identificador: Efman Bryan Páez Montes**
Objetivo	Permitir al cliente registrarse en el sistema para poder realizar compras o cotizaciones. El cliente podrá actualizar sus datos posteriormente si cambia de Residencia, teléfono de contacto o correo electrónico.

15

Nombre de la Empresa: AMATERASU STORE	Nombre del Proyecto: UKIYO SHOP

ITEM	Se cumple: SI / NO	Observaciones
1. ¿El sistema lo deja ingresar al formulario de registro?	SI	
2. ¿El sistema valido todos los campos?	SI	
3. ¿El sistema envió un correo de confirmación?	SI	
4. ¿El sistema permite iniciar sesión con los datos ingresados?	SI	
5. ¿El sistema permite entrar a la visualización de los productos con los que cuenta la tienda?	SI	
6. ¿El sistema permite seleccionar productos y agregarlos al carrito?	SI	
7. ¿El sistema genera una visualización de productos agregados al carrito?	SI	

Observaciones Adicionales:

Informe elaborado por:	Firma	Fecha
Grupo 6	*Ukiyo Shop*	30/10/2017

25. MANUAL DE USUARIO

INTRODUCCION

Este manual se realiza con el fin de darle a conocer a los usuarios que cuenten con conocimientos básicos en el uso de un sistema de información, los pasos a seguir para conocer y utilizar de manera correcta el aplicativo, y así poder sacarle el máximo provecho a todo lo que brinda.

Cabe resaltar, que en este manual de usuario se tienen en cuenta los requerimientos mínimos para que el aplicativo funcione de manera correcta.

PERSONAL INVOLUCRADO

Nombre	Rol
Cárdenas Valencia Diego Alejandro	Desarrollador
Jiménez Torres Carlos Andrés	Desarrollador
Ortega Saavedra Brandon Daniel	Desarrollador
Páez Montes Efman Bryan	Encargado del proyecto

1. REQUERIMIENTOS TECNICOS

REQUERIMIENTOS MINIMOS DEL HARDWARE

Procesador	Intel,AMD
Memoria RAM	1Gigabyte(GB)
Disco Duro	100Gb

REQUERIMIENTOS MINIMOS DEL SOFTWARE

Sistema Operativo	Windows 10/8/7/XP…
Navegador Web	Google Chrome/Mozilla Firefox

2. PAGINA DE INICIO

3. REGISTRO

PASOS PARA REGISTRARSE:

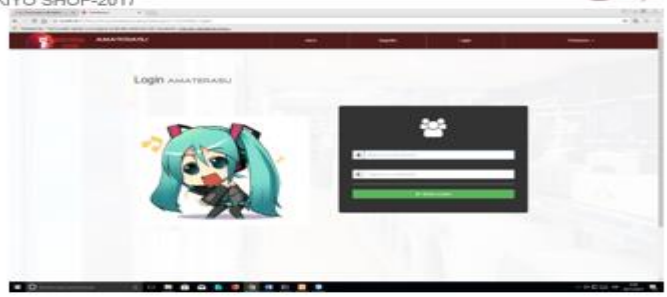
1. Clic pestaña "Registro" del menú de la pestaña de inicio.
2. Diligenciamiento del formulario correspondiente
3. Clic en botón "Registrarse"

MANUAL DE USUARIO
AMATERASU STORE
UKIYO SHOP-2017

4. INICIO DE SESION

PASOS PARA INICIAR SESION

1. Clic pestaña "Login" del menú de la pestaña de inicio.
2. Diligenciamiento del formulario correspondiente
3. Clic en botón "Iniciar sesión". Re direccionamiento pagina usuario



5. CARRITO DE COMPRAS

PASOS COMPRAR

1. Clic en detalle para compra el articulo que desea adquirir.
2. Luego clic en agregar para añadir ese artículo en el carrito de compras.
3. Después Llegamos a donde tenemos todo lo que hemos agregado en el carrito.
4. Ahora podemos decidir si agregar, eliminar, quitar producto del carrito, o seguir comprando.
5. Hacemos clic en finalizar compra después nos dice que la compra se ha realizado y podremos cerrar sesión.

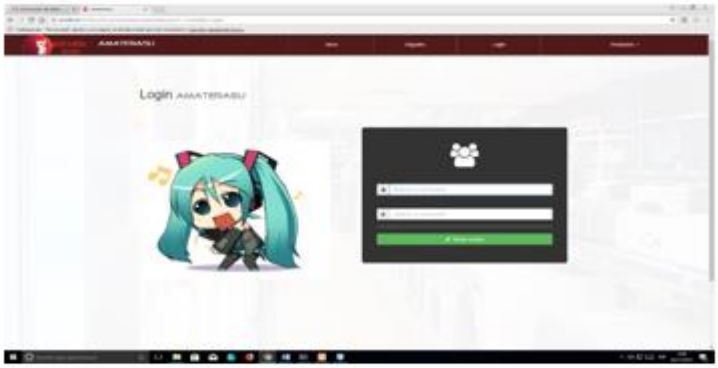
MANUAL DE USUARIO
AMATERASU STORE
UKIYO SHOP-2017

6. ADMINISTRADOR

PASOS PARA INICIAR AL ROL DEL ADMINISTRADOR

1. Clic pestaña "Login" del menú de la pestaña de inicio.
2. Diligenciamiento del formulario correspondiente
3. Clic en botón "Iniciar sesión". Re direccionamiento al rol del administrador

MANUAL DE USUARIO
AMATERASU STORE
UKIYO SHOP-2017



7. CATEGORIA

COMO APLICAR LAS OPCIONES DE EL AREA CATEGORIA

7.1 AGREGAR CATEGORIAS

a) Ingresar el nombre, la descripción de la categoría y hacer clic en guardar.
b) Luego lo envía a la capa de listar y editar categoría y la veremos.

MANUAL DE USUARIO
AMATERASU STORE
UKIYO SHOP-2017

7.2 EDITAR CATEGORIAS

a) Clic a editar categoría.
b) Luego cambiamos el formulario para editarlo.
c) Clic en actualizar y volveremos a la capa donde están las categorías y veremos que esta la categoría editada.

7.3 ELIMINAR CATEGORIA

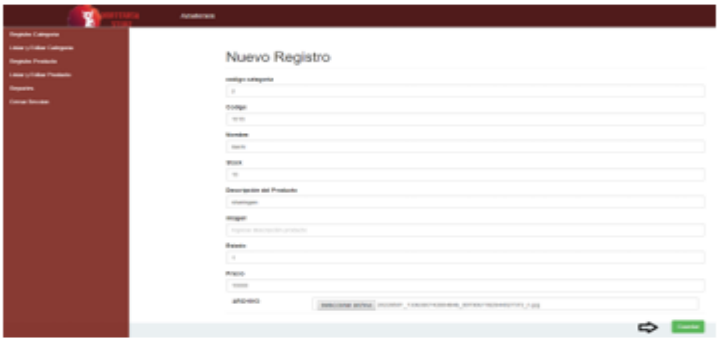
a) Clic en eliminar
b) Después aparecerá un cuadro de advertencia si quiere borrar la categoría.
c) Luego clic en aceptar y se borrara la categoría escogida.

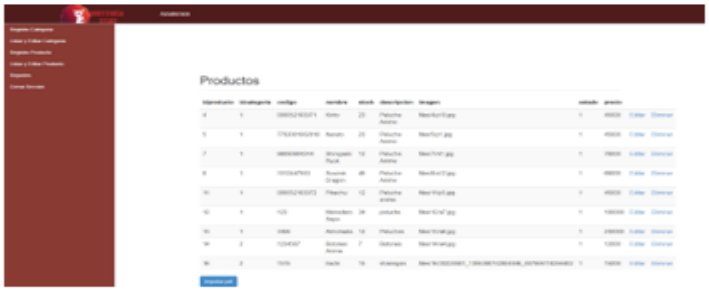
8. PRODUCTOS

COMO APLICAR LAS OPCIONES EN EL AREA DE PRODUCTOS

8.1 AGREGAR PRODUCTOS

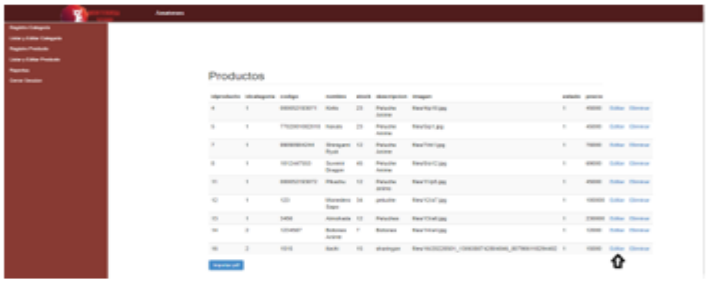
a) Llenar el formulario de nuevo registro
b) Dar clic en guardar y volvemos a la capa de nuevo registro y vemos que el producto está registrado.



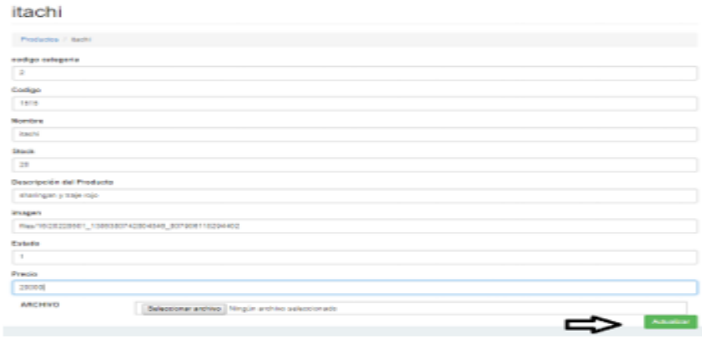


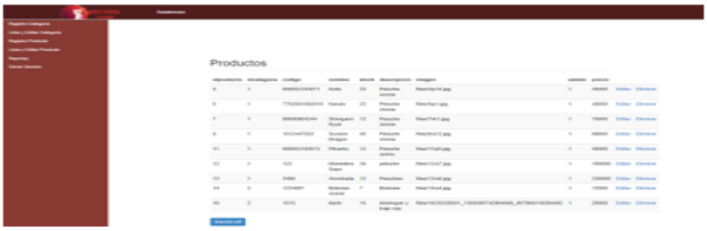
8.2 EDITAR PRODUCTOS

a) Clic a editar producto.
b) Luego cambiamos el formulario para editarlo.
c) Clic en actualizar y volveremos a la capa donde están los productos y veremos que esta el producto editado.



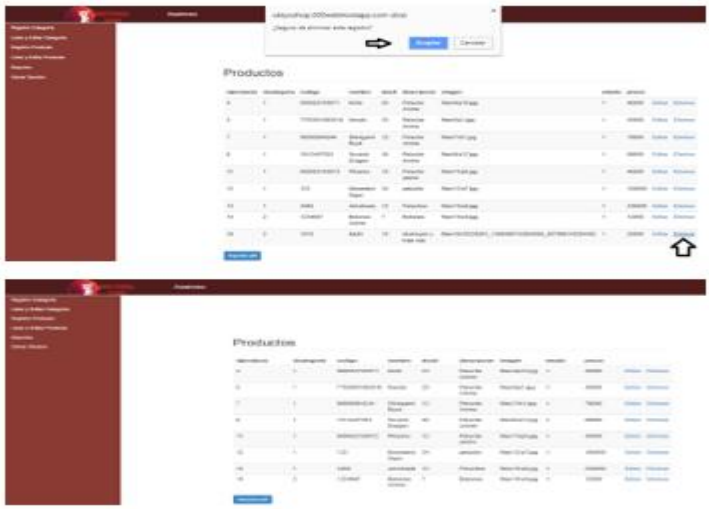
MANUAL DE USUARIO
AMATERASU STORE
UKIYO SHOP-2017





8.3 ELIMINAR PRODUCTO

a) Clic en eliminar
b) Después aparecerá un cuadro de advertencia si quiere borrar el producto.
c) Luego clic en aceptar y se borrara el producto escogido.



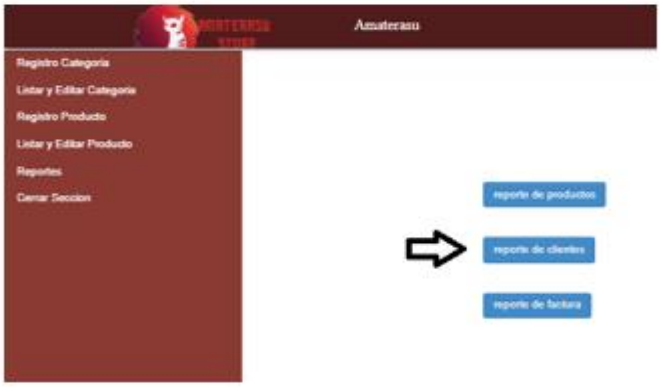
9. REPORTES

9.1 REPORTES DE PRODUCTOS

a) Dar clic en el botón reportes de productos.
b) Luego veremos todos los productos disponibles en un pdf.

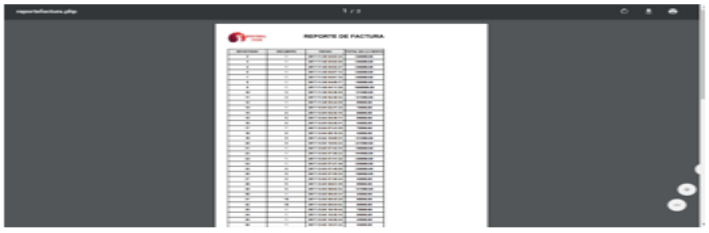
9.2 REPORTES DE CLIENTES

a) Dar clic en el botón reportes de clientes.
b) Luego veremos todos los clientes en un pdf.



9.3 REPORTES DE FACTURAS

a) Dar clic en el botón reportes de factura.
b) Luego veremos todas las facturas de las compras que se han generado en un pdf.



26. MANUAL TECNICO

INTRODUCCION

Este manual se realiza con el fin de dar a conocer al área de soporte técnico, la estructura global del sistema de información, en este se detallan aspectos importantes para realizar dicha tarea, para así entender su funcionamiento y posibilitar el mantenimiento del mismo.

PERSONAL INVOLUCRADO

Nombre	Rol
Cárdenas Valencia Diego Alejandro	Desarrollador
Jiménez Torres Carlos Andrés	Desarrollador
Ortega Saavedra Brandon Daniel	Desarrollador
Páez Montes Efman Bryan	Encargado del Proyecto

1. OBJETIVOS

1.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar y desarrollar un sistema de información que permita llevar un control óptimo de registros de ventas y clientes, con el fin de brindar una herramienta innovadora para el crecimiento comercial de dichos establecimientos.

1.2. OBJETIVO ESPECIFICOS

Los objetivos específicos de este proyecto son:

- Crear Categorías para perfilar los productos.
- Llevar un conteo de existencia de cada producto.
- Habilitar y deshabilitar los productos.
- Crear un registro de ventas.
- Llevar reportes de ventas (diarios, semanales o mensuales).
- Poder agregar o descontar productos de la compra.
- Agregar el carrito de compra productos.
- Descontar productos del carrito de compras.
- Permitir al usuario recuperar su contraseña a través de un correo electrónico.

2. CONTENIDO TECNICO

2.1. HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO

2.1.1. PHP: Es un lenguaje de programación principalmente utilizado para desarrollar páginas web, este ofrece una ventaja y es que se puede

mezclar con código HTML. Las ejecuciones que este realiza, son ejecutadas en un servidor y por su parte el cliente es el encargado de recibir dichas peticiones. Si el cliente realiza una petición, se ejecuta el intérprete de PHP y se genera el contenido de manera dinámica. Este lenguaje permite conexión con varios tipos de bases de datos como: MySql, Oracle, Postgress y SQL Server. Este lenguaje de programación puede ser ejecutado en la gran mayoría de sistemas operacionales y puede interactuar con los servidores WEB más reconocidos.

2.1.2. MYSQL: Es un gestionador de bases de datos el cual permite ser utilizado por varios usuarios, fue desarrollado como software completamente libre. Este gestionador es de uso libre para servidores WEB.

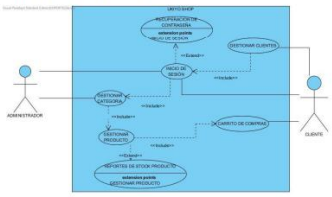
2.1.3. APACHE: Es un servidor web HTTP de código abierto para la creación de páginas y servicios web. Es un servidor multiplataforma, gratuito, muy robusto y que destaca por su seguridad y rendimiento. Su código fuente se puede distribuir y utilizar de forma libre. Ofrece algunas ventajas, tales como: Independencia de plataforma, es decir que permite el cambio de plataforma en cualquier momento sin ningún inconveniente. También permite la creación de contenidos dinámicos, permitiendo así la creación de sitios WEB, mediante el lenguaje PHP.

3. DESCRIPCION DE LOS PROCESOS

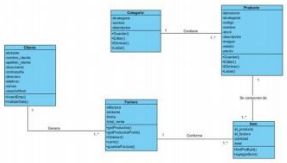
Requerimientos Funcionales
RF01-Rol Administrador
RF02-Login
RF03-Gestionar Categorías
RF04-Gestionar Productos
RF05-Reportes de Productos
RF06-Gestionar Clientes
RF07-Carrito de Compras
RF08-Recuperacion de Contraseña
RF09-Ayuda

3.1. DIAGRAMAS UML

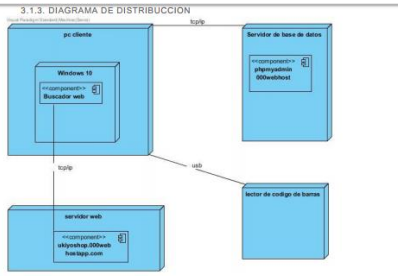
3.1.1. DIAGRAMAS DE CASO DE USO



3.1.2. DIAGRAMA DE CLASES



3.1.3. DIAGRAMA DE DISTRIBUCCION



4. DESCRIPCION DE LOS CAMPOS

4.1. REGISTRO

- **Nombre**

  Hace referencia al nombre real del usuario.

- **Apellido**

  Hace referencia al apellido real del usuario.

- **Documento**

  Hace referencia al número de documento con el que se identifica el usuario.

- **Contraseña**

  Hace referencia a la contraseña privada que es ingresada por el usuario.

- **Dirección**

  Hace referencia a la dirección residencial del usuario.

- **Teléfono**

  Hace referencia al teléfono de contacto del usuario.

- **Correo**

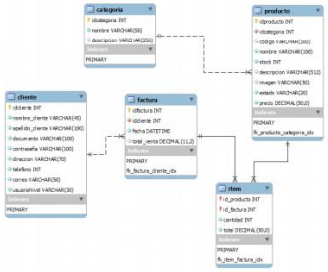
  Hace referencia al correo electrónico del usuario.

4.2. INICIO DE SESION

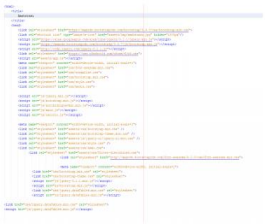
- Hace referencia al número de documento con el que se registró el usuario.

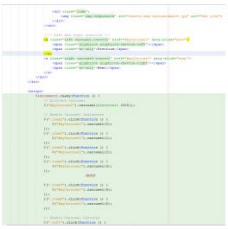
- Hace referencia a la contraseña con la que se registró el usuario.

5. MODELO LOGICO RELACIONAL



6. PAGINA PRINCIPAL





7. REGISTRO

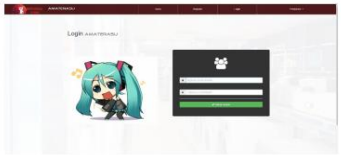
7.1. PASOS PARA REGISTRARSE:

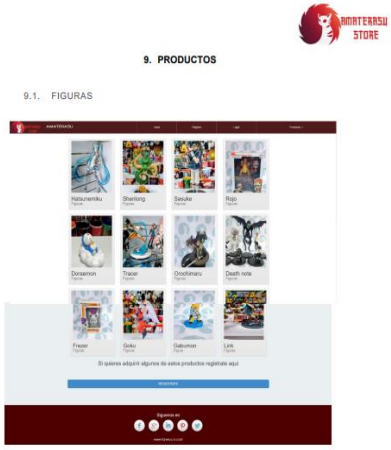
1. Clic pestaña "registro" del menú de la pestaña de inicio.
2. Diligenciamiento del formulario correspondiente.
3. Clic en botón "Registrar"

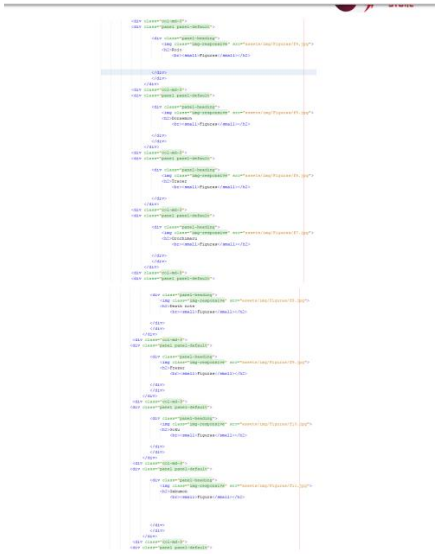
8. LOGEO

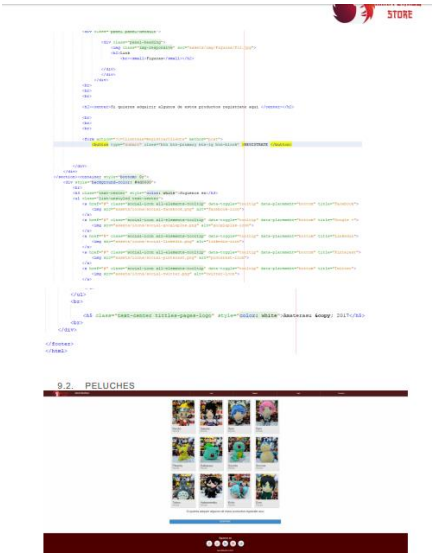
8.1. INICIO DE SESIÓN

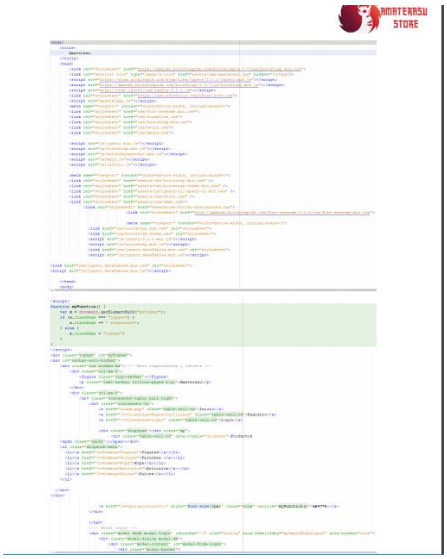
- Hace referencia al número de documento con el que se registró el usuario.
- Hace referencia a la contraseña con la que se registró el usuario.




9. PRODUCTOS
9.1. FIGURAS

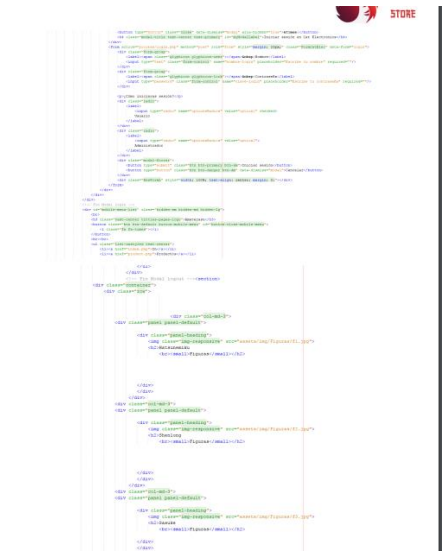


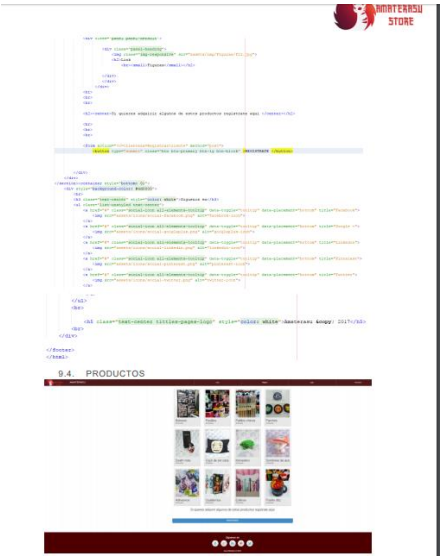

STORE
9.2. PELUCHES

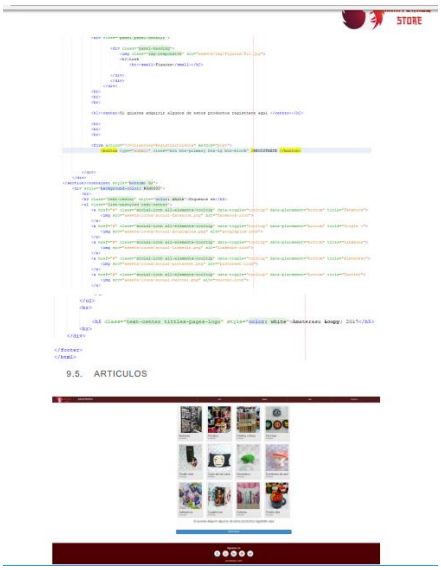

AMATERASU
STORE

STORE

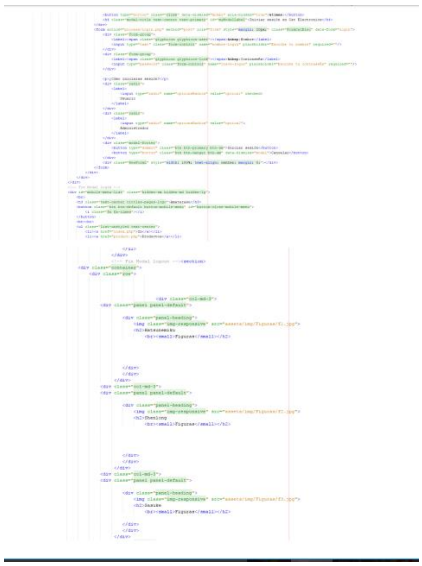
9.3. ROPA

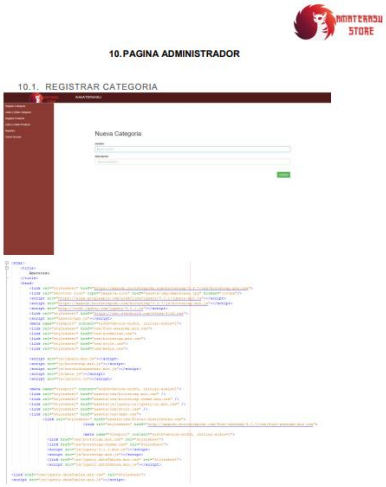


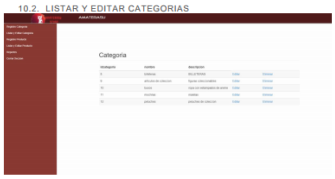

9.4. PRODUCTOS

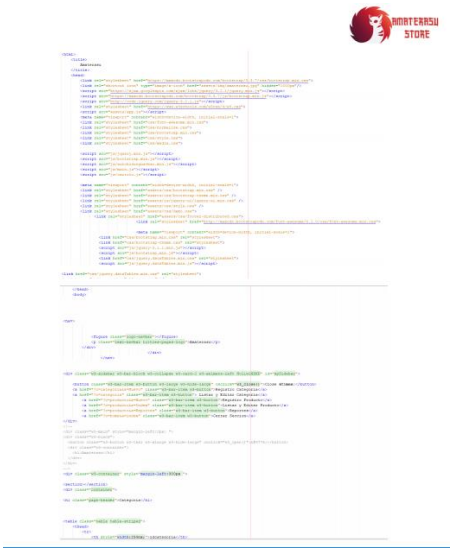

STORE
9.5. ARTICULOS

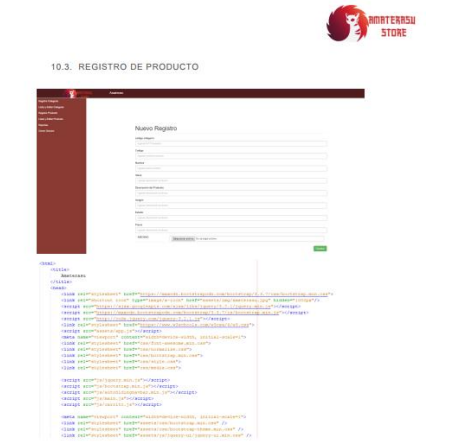
9.6. DULCES

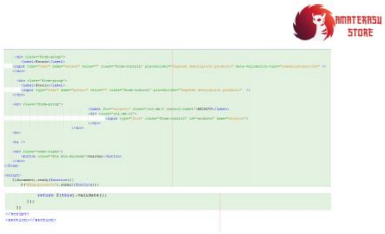



10. PAGINA ADMINISTRADOR
10.1. REGISTRAR CATEGORIA
Nueva Categoria

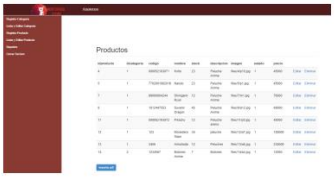

10.2. LISTAR Y EDITAR CATEGORIAS
Categoria



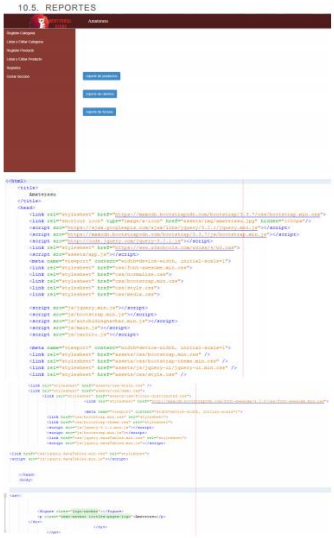

10.3. REGISTRO DE PRODUCTO
Nuevo Registro

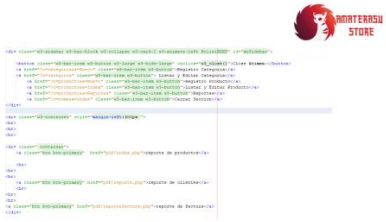


10.4. LISTAR Y EDITAR PRODUCTOS



10.5. REPORTES





10.5.1. REPORTE DE PRODUCTOS

REPORTE DE PRODUCTOS

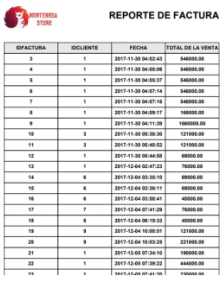
IDPRODUCTO	IDCATEGORIA	CODIGO	NOMBRE	DESCRIPCION	ESTADO
4	1	00000215571	Kirito	Peluche Anime	1
6	1	7702001903016	Naruto	Peluche Anime	1
7	1	9990908424	Shinogami Ryuk	Peluche Anime	1
8	1	1012447553	Suzuki Dragon	Peluche Anime	1
11	1	00005215972	Pikachu	Peluche anime	1
12	1	123	Monedero Sapo	peluche	1
13	1	3406	Almohada	Peluche	1
14	2	1234567	Botines Anime	Botines	1

10.5.2. REPORTES DE CLIENTES

REPORTES DE CLIENTES

NOMBRE	APELLIDO	DOCUMENTO	DIRECCION	TELEFONO	CORREO
Bryan	Paez Montes	1234	calle 40	2147483647	ebpaez@ncnc.com
camilo	Ortiz	456	calle43	321456789	ortiz@nm.com
Carolina	Meza Cardenas	3456	calle67	2147483647	carlos@jml.co
Adriana	Blanco	567	calle67	2147483647	adri@outlook.com
Juan	perez	969	calle23	2147483647	juan@outlook.com
Samuel	Paez	123	calle34	321345678	samuel@outlook.com
Diego	Cardenas	111	calle67	2147483647	cardena@iff.com
Carlos	Cifuentes	222	calle67	2147483647	carlos@outlook.com
Benedicto	Castro	333	calle60	2147483647	bene@outlook.com
Federico	Torres	555	calle 40	2147483647	fede@outlook.com
Angela	Blanco	666	calle890	2147483647	angel@outlook.com
daniel	chikara	1012447553	cl 123	2147483647	bj@mail.co
Carlos	Jimenez	1020011756	Calle 165	34258787	calos@gmail.com

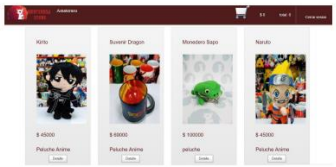
10.5.3. REPORTES DE FACTURA

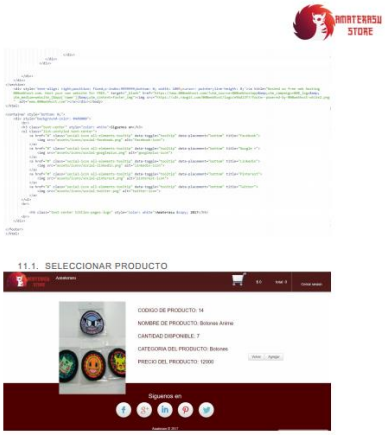


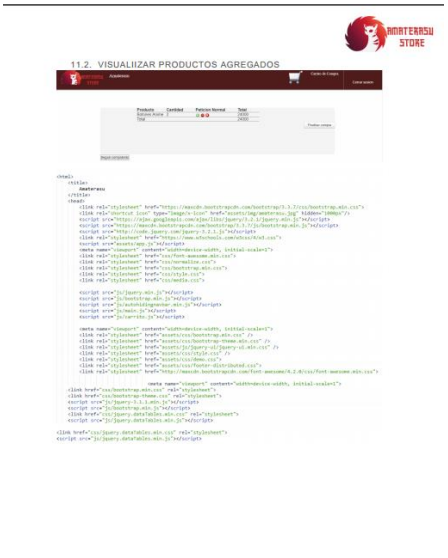
REPORTE DE FACTURA

IDFACTURA	IDCLIENTE	FECHA	TOTAL DE LA VENTA
3	1	2017-11-30 04:02:43	546000.00
4	1	2017-11-30 04:06:06	546000.00
5	1	2017-11-30 04:06:37	546000.00
6	1	2017-11-30 04:07:14	546000.00
7	1	2017-11-30 04:07:18	546000.00
8	1	2017-11-30 04:09:17	186000.00
9	1	2017-11-30 04:11:39	1860000.00
10	3	2017-11-30 05:38:39	121000.00
11	3	2017-11-30 05:40:52	121000.00
12	1	2017-11-30 05:44:08	69000.00
13	1	2017-12-04 02:47:23	78000.00
14	6	2017-12-04 03:35:10	69000.00
15	6	2017-12-04 03:36:11	69000.00
16	6	2017-12-04 03:50:41	45000.00
17	7	2017-12-04 07:41:29	78000.00
18	8	2017-12-04 09:19:33	46000.00
19	9	2017-12-04 10:50:51	121000.00
20	9	2017-12-04 10:53:25	221000.00
21	1	2017-12-05 07:34:10	190000.00
22	1	2017-12-05 07:39:22	444000.00
23	1	2017-12-05 07:41:19	110000.00

11. CARRITO DE COMPRAS




11.1. SELECCIONAR PRODUCTO
CODIGO DE PRODUCTO: 14
NOMBRE DE PRODUCTO: Botones Anime
CANTIDAD DISPONIBLE: 7
CATEGORIA DEL PRODUCTO: Botones
PRECIO DEL PRODUCTO: 12000
Síguenos en


11.2. VISUALIIZAR PRODUCTOS AGREGADOS

```
                    <td>0000</td>
                  </tr>
                </tbody>
              </table>

              <table>

                <button onclick="window.location='/?ctrl=ts&op=pedir&ctx=1' / class="btn success">Finalizar compra</button>

                <button onclick="window.location='index.php?ctrl=ms&op=index'">Seguir comprando</button>

            </div>
          </div>

          <!-- ------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------ -->

</div>

    <div style="text-align: right;position: fixed;z-index:2000000;bottom: 0px;width: 100%;cursor: pointer;line-height: 0px;">
    <a target="_blank" href="https://www.000webhost.com/?utm_source=000webhostapp&utm_campaign=000_logo&utm_medium=free_account&utm_content=free_logo">Website created on free web hosting 000webhost.com. Want your own website for FREE? <br>Get it now!</a>
    <br><br><br>
```

27. MANUAL DE INSTALACION

	Amaterasu Manual de Instalación	Ukiyoshop

<Amaterasu>

Manual de Instalación

HOJA DE CONTROL

Proyecto	Amaterasu		
Entregable	Manual de Instalación		
Autor	Ukiyoshop		
Aprobado por		**Fecha Aprobación**	DD/MM/AAAA
		Nº Total de Páginas	8

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
Beta	Versión inicial	Brandon Ortega Saavedra	14/11/2017

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos
Diego Cardenas
Carlos Jiménez

INTRODUCCION

1.1 Objeto

El documento es creado para la instalación del software Amaterasu store

1.2 Alcance

<Introduzca Contenido y borre cuadro>

Al cliente que comprara el software personalizado de Amaterasu store

RECURSOS HARDWARE

2.1 Servidores

<Cumplimente tabla y borre cuadro>

Para cada uno de los servidores necesarios para la implantación del sistema (servidor de aplicaciones, servidor de base de datos, servidor de archivos, etc.), se detallarán sus requisitos hardware, diferenciando entre requisitos mínimos y recomendados.

Incluir una tabla para cada Servidor.

En caso de no tratarse de servidores virtuales, deberá justificarse en este apartado. Previamente de deberá haber solicitado la creación de la máquina virtual mediante la plantilla correspondiente.

Servidor 1		
Dato	**Valor mínimo**	**Valor recomendado**
Procesador	intel core 3	intel core 6
Memoria RAM	4gb	8 gb
Tamaño Almacenamiento	10 GB	50Gb
Otros		

2.2 Estaciones cliente

<Cumplimente tabla y borre cuadro>

Se detallarán los requisitos hardware de las estaciones cliente necesarios para la ejecución del sistema, diferenciando entre requisitos mínimos y recomendados.

Dato	Valor mínimo	Valor recomendado
Procesador	CORE 3	CORE 5
Memoria RAM	2GB	4GB
Tamaño Almacenamiento	93,6 MB	150 MB

3 obtención del software

3.1 carpeta

Una vez obtenida la carpeta del sistema de información Amaterasu

4 servidor

4.1 Host

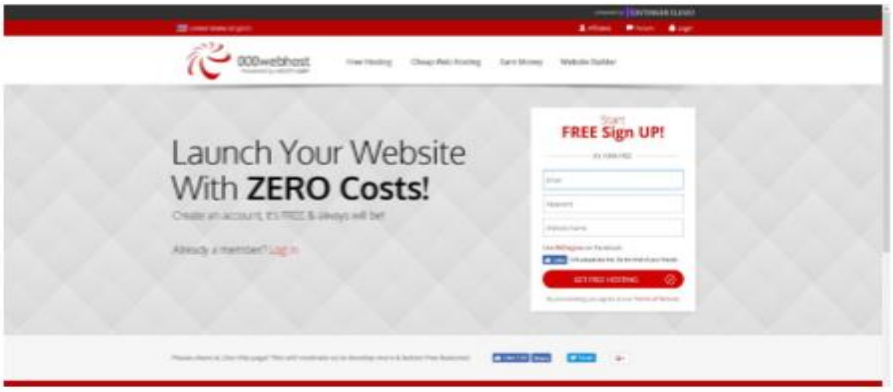
4.2*Se deberá subir en su respectivo servidor en este ejemplo se subirá en* ***https://000webhost.com/***

4.3 *Estando en la página principal deberás dar click en sign up*

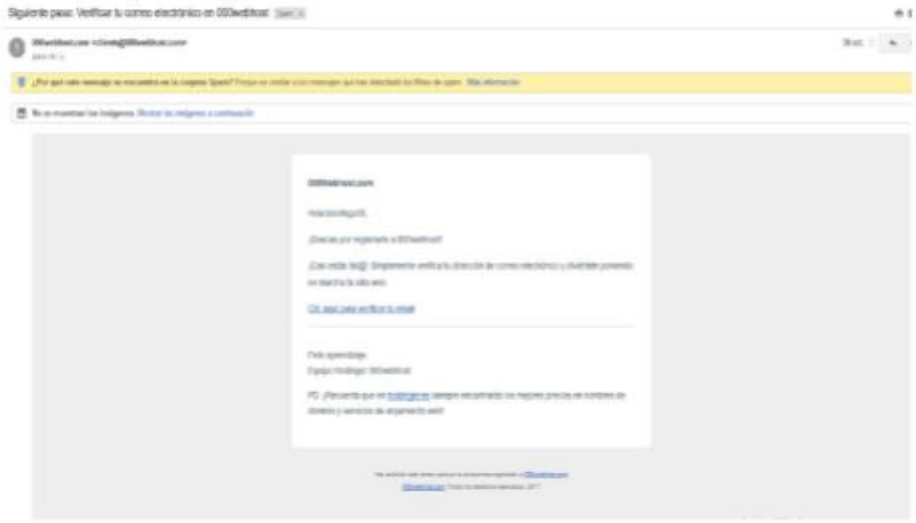
5 Registro

5.1 Se llenan los datos requeridos como el email la contraseña y el nombre del sitio

5.2 Das click sobre el botón rojo debajo de los campos



5.3 Te llegará al correo registrado una confirmación darás click en el link del correo y tu Registro habrá terminado



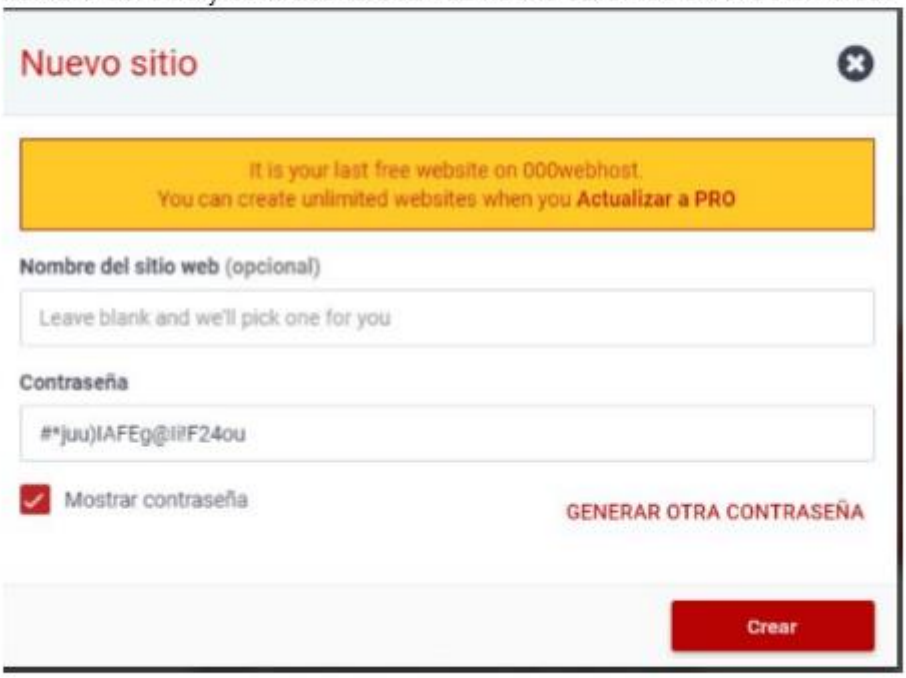
6 Inicio de sesión

6.1 Ya una vez registrado procederemos a iniciar sesión escribimos el correo y la contraseña que hemos registrado

7 Crear sitio web

7.1 Dar click en el (+) como lo indica la imagen

7.2 Aparecerá una ventana en la cual llenaremos los datos como nombre del sitio y contraseña una vez hecho daremos en el botón crear



8 Subir proyecto

8.1 una vez creado el sitio deberás dar en la opción de subir sitio web propio como lo indica la flecha en la imagen

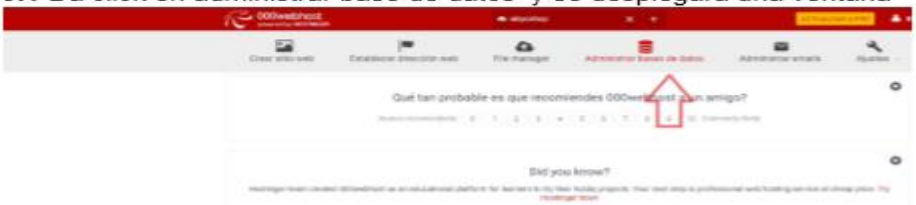
8.2 subiremos todo en la carpeta public_html sin borrar nada de lo que ya exista por defecto

8.3 Subiremos todos los archivos que estan dentro de la carpeta que previamente ha recibido en el servidor

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
assets	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
Controller	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
css	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
file	11/10/2017 18:52	Carpeta de archivos	
files	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
fonts	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
inc	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
js	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
Model	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
nbproject	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
pdf	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
process	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
ScriptSQL	30/09/2017 14:36	Carpeta de archivos	
View	07/11/2017 11:39	Carpeta de archivos	
.gitattributes	30/04/2016 23:10	Documento de tex...	1 KB
.gitignore	30/04/2016 23:10	Documento de tex...	1 KB
index.php	04/10/2017 20:31	PHP Script	2 KB
README.md	30/04/2016 23:10	Archivo MD	5 KB

9 Subir base de datos .

9.1 Da click en administrar base de datos y se desplegará una ventana



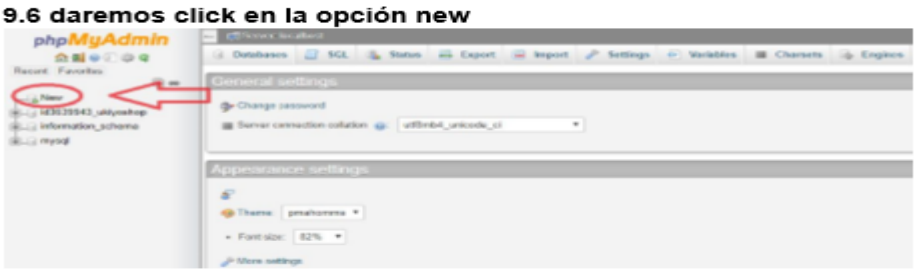
9.2 Click en el botón nueva base de datos

9.3 Llena los datos de los campos y click en crear

9.4 Una vez creada daremos click en gestionar y en la opción phpmyadmin

9.5 Llenaremos los datos con el id que te haya dado por defecto la página

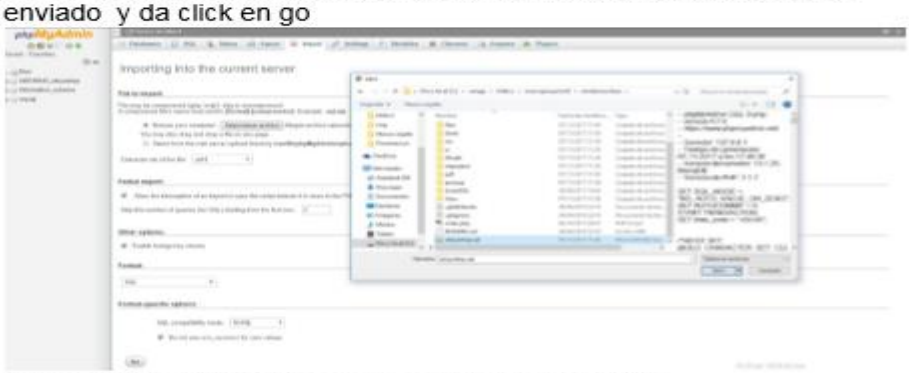
9.6 daremos click en la opción new



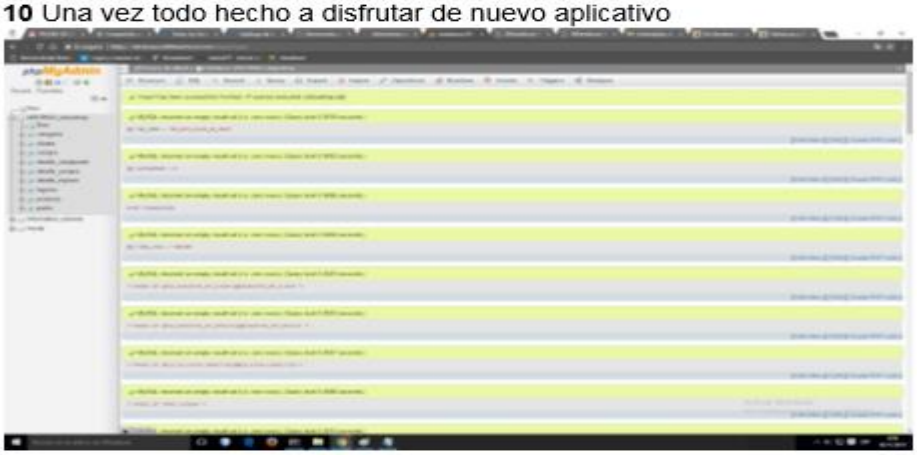
9.7 Llenaremos los datos de la base de datos le pondremos el nombre de ukiyoshop

9.8 una vez creada nos dirigimos al botón de import damos en seleccionar archivo

9.9 Buscamos el archivo ukiyoshop.sql que previamente se ha le ha enviado y da click en go



10 Una vez todo hecho a disfrutar de nuevo aplicativo



28. PLAN DE CAPACITACION

CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN "Ukiyo Shop"		
PROGRAMACIÓN	Viernes	Sábado
07:30AM	Alistamiento de la actividad	Alistamiento de la actividad
08:00AM	Presentación General	Inducción al perfil Administrador/Usuario
08:30AM	Inducción del sistema (Acceso al aplicativo)	Operaciones del sistema
09:00AM	Gestion de cuenta	
09:30AM	DESCANSO	DESCANSO
10:30AM		
10:30AM	Administracion del perfil (Creacion de incidentes, actualizacion de datos)	Gestor de administrador

11:30AM	Dudas y aclaraciones	Consulta del sistema
12:30PM	Finalizacion de la capacitación	
1:00PM	ALMUERZO	ALMUERZO
02:00PM		Dudas y aclaraciones
02:30PM		
03:00PM		Finalizacion de la capacitación
OBSERVACIONES	El perfi Administrador , debe asistir a toda la capacitacion.	

29. PLAN DE MIGRACION Y CARGA INICIAL

Ukiyo Shop

Plan de Migración y Carga Inicial

UKIYO SHOP Plan de Migración y Carga Inicial		GRUPO 6

HOJA DE CONTROL

Organismo	Sena		
Proyecto	Ukiyo Shop		
Entregable	Plan de Migración y Carga Inicial		
Autor	Diego Cárdenas, Carlos Jiménez, Bryan Páez, Brandon Ortega		
Versión/Edición	0100	**Fecha Versión**	16/11/2017
Aprobado por		**Fecha Aprobación**	DD/MM/AAAA
		Nº Total de Páginas	24

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0100	Versión inicial	<Bryan Páez Montes>	16/11/2017

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos
Brandon Ortega Saavedra
Bryan Páez Montes
Carlos Jiménez Torres
Diego Cárdenas Valencia

ÍNDICE

1 INTRODUCCION 4
1.1 Objeto 4
1.2 Alcance 4
2 DESCRIPCIÓN FUNCIONAL 5
3 REQUISITOS DE MIGRACION Y CARGA DE DATOS 6
4 MODELO DE DATOS 7
4.1 Tablas de origen 7
4.2 Modelo de datos final 8
4.2.1 Representación gráfica del modelo 8
4.2.2 Descripción del Modelo 9
5 ANÁLISIS Y DISEÑO DE PROCESOS 10
5.1 Carga inicial de datos 11
5.2 Formateo de los datos 12
5.3 Transformación de datos 17
5.4 Carga final de datos 22
6 NECESIDADES DEL ENTORNO DE MIGRACIÓN 27
6.1 Hardware 27
6.2 Software 27
7 ANEXOS 28
8 GLOSARIO 29
9 BIBLIOGRAFIA Y REFERENCIAS 30

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Objeto

La creación de este plan pretende llevar a cabo una carga inicial de información cuando sea necesaria, cuyo alcance y estrategia se establecerán previamente, Se tomará como referencia las estructuras físicas de datos del sistema. La prioridad es seguir las necesidades de depuración de la información

1.2 Alcance

A partir de dicho plan y de acuerdo a la estructura física los datos del nuevo sistema y a las características de la arquitectura y del entorno tecnológico, se procederá a definir y diseñar los procedimientos y procesos necesarios.
Para realizar la migración. Se completará este plan detallando las pruebas a realizar, los criterios de aceptación, los responsables de la organización, realización y evaluación de resultados.

2 DESCRIPCIÓN FUNCIONAL

El servicio de verificación y validación del proceso de migración se encargar de asegurar la validez, calidad y operatividad de un proceso de migración y controlar la ejecución del procedimiento del mismo en los distintos entornos de la organización, asegurando una carga correcta de datos.

En la ejecución de este servicio se validará la documentación propuesta como Plan de migración y carga y se asegurara la calidad del proceso mediante la ejecución del proceso según las especificaciones de la documentación, con el objetivo de asegurar que el proceso se ejecuta sin equivocaciones y poder establecer si las necesidades formuladas a nivel de recursos e infraestructuras se adaptan a los requerimientos reales del proceso.

Por otra parte, el servicio también verificara la integridad de los datos migrados a través de validaciones realizadas a medida, y que se comprobara que estos datos son perfectos desde el punto de vista funcional, mediante la ejecución de las pruebas funcionales generadas con este fin.

Como el resultado del servicio lanzado la oficina de testing elaborara un informe en el que se detallen los defectos en el proceso, así como los volúmenes de datos logrados y los tiempos de ejecución del proceso de migración. Así mismo se incluirá la referencia al número de datos o elemento no migrados a fin de establecer si los márgenes son admisibles son dentro de los requerimientos formulados por el cliente.

3 REQUISITOS DE MIGRACIÓN Y CARGA DE DATOS

Código	Requisito	Tipo MI	CO	DES*	Entornos PRE*	PRO*
00001	Enviar un mensaje de alerta, donde se informe a todos los usuarios del sistema que se realizara un mantenimiento al sitio web. Donde se debe especificar el día y tiempo estimado del mantenimiento	X				X
00002	Diseñar e implementar una interfaz gráfica donde se describa el motivo del mantenimiento y un correo registrado, para que el usuario pueda tener presente cuando puede utilizar el sistema de información	X				X
00003	Realizar todas las etapas de conversión de datos requeridas para la migración.	X	X	X	X	

*Desarrollo
Preproducción
Producción

4 MODELO DE DATOS

4.1 Tablas de origen

Nombre de la Tabla	Descripción
Categoría	En esta tabla se encuentran los valores de todas las categorías que tienen todos los productos de la tienda online
Producto	En esta tabla se encuentran todos los valores de los productos ofrecidos en la tienda online
Cliente	En esta tabla se encuentran todos los valores de los registros de usuario y administrador por defecto
Compra	En esta tabla se encuentran los valores que pertenecen a las compras realizadas por los usuarios del sistema
Detalle compra	En esta tabla se encuentra los valores de la compra realizada ampliando los datos de dicha venta

4.2.2 Descripción del Modelo

<<cliente>>

<<Registro de todos los usuarios y administradores por defecto del sistema>>

Atributos

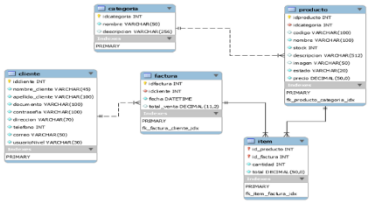
Nombre	Descripción	Tipo	¿Nulo?	Valor por defecto
id cliente	Número de identificación único para cada usuario del sistema.	int	No	Int(11)
nombre cliente	Nombres completos de cada usuario.	Varchar	No	Varchar(45)
apellido cliente	Apellidos completos de cada Usuario.	Varchar	No	Varchar(100)
documento	Número único de identificación de cada usuario	Varchar	No	Varchar(100)
Contraseña	Contraseña elegida por el usuario para poder ingresar al sistema.	Varchar	No	Varchar(100)
dirección	Dirección del sitio de residencia del usuario.	Varchar	No	Varchar(70)
teléfono	Número telefónico de contacto principal del usuario.	int	No	Int(11)
correo	Correo electrónico del usuario	Varchar	No	Varchar(50)
usuario Nivel	Numero único de identificación de cada usuario	Varchar	No	Varchar(30)

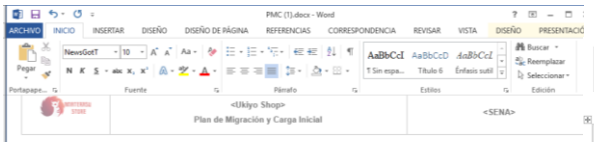
<Ukiyo Shop>
Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>

<Ukiyo Shop>
Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>

4.2 Modelo de datos final

4.2.1 Representación gráfica del modelo





<Ukiyo Shop>
Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>

4.2.2 Descripción del Modelo

<<cliente>>

<<Registro de todos los usuarios y administradores por defecto del sistema>>

Atributos

Nombre	Descripción	Tipo	¿Nulo?	Valor por defecto
id cliente	Número de identificación único para cada usuario del sistema.	int	No	Int(11)
nombre cliente	Nombres completos de cada usuario.	Varchar	No	Varchar(45)
apellido cliente	Apellidos completos de cada Usuario.	Varchar	No	Varchar(100)
documento	Número único de identificación de cada usuario	Varchar	No	Varchar(100)
Contraseña	Contraseña elegida por el usuario para poder ingresar al sistema.	Varchar	No	Varchar(100)
dirección	Dirección del sitio de residencia del usuario.	Varchar	No	Varchar(70)
teléfono	Número telefónico de contacto principal del usuario.	int	No	Int(11)
correo	Correo electrónico del usuario	Varchar	No	Varchar(50)
usuario Nivel	Numero único de identificación de cada usuario	Varchar	No	Varchar(30)

<Ukiyo Shop>
Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>

<<categoría>>

<<categoría a la que pertenece cada producto del sistema>>

Atributos

Nombre	Descripción	Tipo	¿Nulo?	Valor por defecto
idcategoría	Número único que tiene cada categoría del sistema.	int	No	Int(11)
nombre	Nombre que tendrá la categoría para determinados productos.	Varchar	No	Varchar(50)
descripción	Una pequeña descripción del tipo de productos que pertenecen a esta categoría.	Varchar	Si	Varchar(256)

<<producto>>

<<Todos los productos que ofrece la tienda>>

Atributos				
Nombre	**Descripción**	**Tipo**	**¿Nulo?**	**Valor por defecto**
id producto	Numero único de identificación que tiene cada producto en el sistema.	int	No	Int(11)
idcategoria	ID de la categoría a la cual va a pertenecer este producto.	int	No	Int(11)
código	Numero de código de barras que tenga el producto por defecto.	Varchar	Si	varchar(100)
nombre	Nombre que el producto tendrá en el sistema.	Varchar	No	varchar(100)
stock	Cantidad de productos que existen de este idproducto.	int	No	Int(11)
descripción	Un breve resumen brindando información del producto.	Varchar	Si	varchar(512)
imagen	Foto del producto.	Varchar	Si	varchar(50)
estado	Condición en la que se encuentra el producto activo o inactivo.	Varchar	No	varchar(20)
precio	Valor de adquisición del producto.	decimal	No	Decimal(50,0)

<<factura>>

<<Todos los productos que ofrece la tienda>>

Atributos				
Nombre	**Descripción**	**Tipo**	**¿Nulo?**	**Valor por defecto**
id factura	Numero único de identificación que tiene cada factura en el sistema.	int	No	Int(11)
id cliente	Número de identificación único para cada usuario del sistema.	int	No	int(11)
fecha	Año,mes,dia en la que se creó la factura	datetime	No	datetime
total_venta	Valor de la compra que se ha realizado	decimal	No	decimal(11,2)

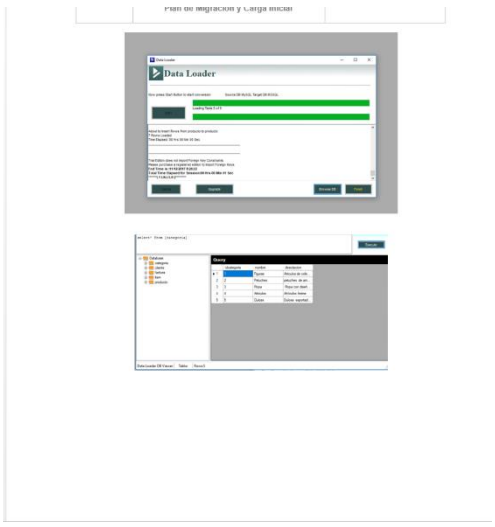
<<factura>>

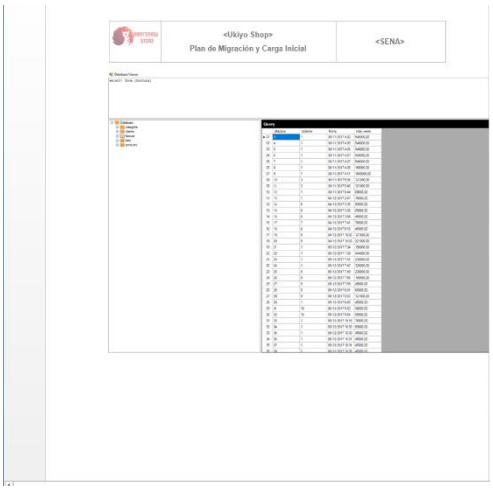
<<Todos los productos que ofrece la tienda>>

Atributos				
Nombre	**Descripción**	**Tipo**	**¿Nulo?**	**Valor por defecto**
Id_producto	Numero único de identificación que tiene cada producto en el sistema.	int	No	Int(11)
Id_factura	Numero único de identificación que tiene cada factura en el sistema.	int	No	Int(11)
cantidad	Total de un mismo producto que se escoge	int	No	Int(11)
total	Valor del producto que se ha seleccionado	decimal	No	decimal(50,0)

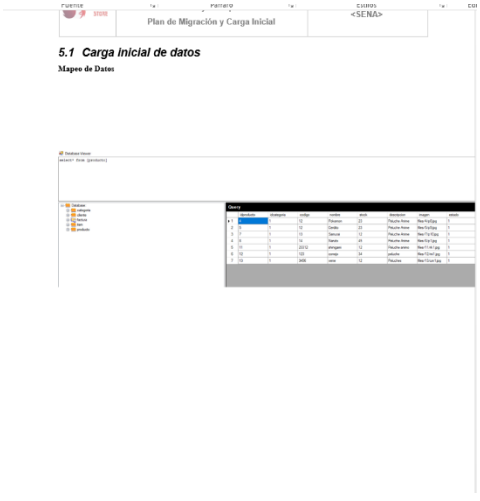
5 ANÁLISIS Y DISEÑO DE PROCESOS

	<Ukiyo Shop> Plan de Migración y Carga Inicial	<SENA>


Data Loader


<Ukiyo Shop>
Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>

<Ukiyo Shop>
Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>


Plan de Migración y Carga Inicial
<SENA>
5.1 Carga inicial de datos
Mapeo de Datos

6 NECESIDADES DEL ENTORNO DE MIGRACIÓN

6.1 Hardware

Nombre	Descripción	Datos Técnicos
Disco Duro	dispositivo de almacenamiento de datos que emplea un sistema de grabación magnética para almacenar archivos digitales	250 GB Interfaz: SATA. 3.5 Pulgadas.
Memoria	Es utilizada por un procesador para recibir instrucciones y guardar los resultados	2.0 GB Fabricante: Corsair Referencia: DD-DI-I
Procesador	Unidad que hace las veces de "motor" de todos los procesos informáticos desde los más sencillos hasta los más complejos.	Positron Dual Core Velocidad: 2.3 GHz. Memoria Cache: L2.
Tarjeta de Video	Es una tarjeta de expansión de la placa base del ordenador que se encarga de procesar los datos provenientes de la unidad central de procesamiento	Ezdg de 3Gclass 3194.3MHz Memoria: 2GB Interfaz: 64 Bits. Resolución: 4096x2160 Conectores: VGA-DVI-D Dual Link HDMI
Monitor	Es el principal dispositivo de salida (muestra), que muestra datos o información al usuario. También puede considerarse un periférico de Entrada/Salida si el monitor tiene pantalla táctil o multitáctil.	Tamaño: 21.7 Pantalla LCD Resolución: 1920x1080

6.2 Software

Nombre	Descripción
Bases de Datos	En esta sección se proporciona la información necesaria para comprender los conceptos de las bases de datos y la utilización de los archivos, grupos de archivos y registros de transacciones en SQL Server.
Sistema Operativo	El conjunto de programas informáticos que permite la administración eficaz de los recursos de una computadora es conocido como sistema operativo o software de sistema.
Aplicativo	Es un programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de tareas. Esto lo diferencia principalmente de otros tipos de programas.
Data loader	Data Loader es una herramienta gráfica fácil de usar que le ayuda a transferir sus datos a los objetos de Salesforce. El cargador de datos también se puede usar para extraer datos de objetos de la base de datos en cualquiera de los destinos mencionados anteriormente.

7 ANEXOS

Data Loader puede exportar e importar datos y cuando vamos hacer la carga solo es necesario que introduzcan cualquier información al sistema y ahí se está cargando unos datos iniciales.

8 GLOSARIO

Término	Descripción
Depuración	La depuración de programas es el proceso de identificar y corregir errores de programación. En inglés se conoce como debugging, porque se asemeja a la eliminación de bichos (bugs), manera en que se conoce informalmente a los errores de programación.
Migración	Consiste en la transferencia de materiales digitales de un origen de datos a otro, transformando la forma lógica del ente digital de modo que el objeto conceptual pueda ser restituido o presentado por un nuevo equipo o programa informático.
Preproducción	Es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra, o otra presentación. Hay tres partes en una producción: preproducción, producción y preproducción. La preproducción termina cuando finaliza la planificación y el contenido comienza a ser producido.
Loader	Es un programa sencillo que no tiene la totalidad de las funcionalidades de un sistema operativo, y que está diseñado enchusivamente para preparar todo lo que necesita para iniciar el sistema operativo.
Concretar	Reducir a lo más esencial [la materia de que se habla o escribe]. Expresar en forma concreta [las ideas abstractas o las imágenes sensitivas]. Tratar de una cosa sola con exclusión de otros asuntos.
Testing	Son las investigaciones empíricas y técnicas cuyo objetivo es proporcionar información objetiva e independiente sobre la calidad del producto a la parte interesada o stakeholder. Es una actividad más en el proceso de control de calidad.
Infraestructura	Conjunto de software y hardware sobre el que se soportan los servicios de una organización para responder eficientemente a las necesidades de los consumidores, actualizar los planes de control o supervisión y optimizar la cooperación con proveedores y clientes. Este conjunto de medios técnicos, como las redes o líneas de comunicación, son la nueva sensibilidad de las consultías.

9 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Referencia	Título
http://www.juntadeandalucia.es/servicios/madeja/search/apachesolr_search/modelos%20de%20datos?filters=tid%3A4	Marco de desarrollo de la junta Andalucía
https://cld.bz/CUEruje#60	SENATI
https://manuel.cillero.es/doc/metrica-3/procesos-principales/dsi/actividad-9/tarea-1/	Manuel.cillero.es
https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/institution/semillas/228106_2_VIRTUAL-2015/contenido/oaaps/oaap10/aa1/oa_migracion/utilidades/descargable.pdf	Técnica de migración de datos
http://www.softpedia.com/get/Internet/Servers/Database-Utils/Data-Loader.shtml	Data loader
https://www.youtube.com/watch?v=avQIgMLn04c	3 Migración de datos

30. CONTRATO

CONTRATO DE DESARROLLO DE PROGRAMAS INFORMATICOS

Conste por el presente documento el Contrato para el Desarrollo de Programas Informáticos que celebran de una parte_____, debidamente representado por su Director de Administración_____, identificado con DNI_____
Y su Director de Abastecimiento_____, identificado con Libreta Electoral N°_____ Con domicilio en_____, a quienes en adelante se les denominar la ENTIDAD, y de la otra parte la Empresa_____ inscrita con N°_____ del Registro Mercantil de....., debidamente representado por su_____, Sr_____, identificado con DNI_____, con domicilio en el_____ N°____, a quien en adelante se le denominar el PROVEEDOR bajo los términos y condiciones siguientes:

CLAUSULA PRIMERA.- ANTECEDENTES

Con la presente fecha se llevara a cabo un contrato de desarrollo de programas informáticos con el establecimiento **AMATERASU STORE**, con el objetivo de desarrollar un sistema de información mediante la elaboración e implementación de una tienda on-line.

CLAUSULA SEGUNDA.- OBJETO

Mediante este contrato nosotros como proveedores le otorgamos a la entidad **AMATERASU STORE** la licencia para utilizar el sistema de información que están relacionado mediante el programa, el precio y su forma de pago así como una serie de documentación.

De acuerdo al procedimiento previamente establecido podrá obtener los derechos de uso bajo los términos y condiciones de dicho contrato.

CLAUSULA TERCERA.- COMUNICACION ENTRE LAS PARTES

Las comunicaciones que realizan las partes entre sí en ejecución del presente contrato podrá efectuarse por escrito (con confirmación escrita), por vía correo electrónico o por cualquier otro medio.

CLAUSULA CUARTA.- PRECIO CONVENIDO Y FORMA DE PAGO

El valor del presente contrato que el establecimiento **AMATERASU STORE** pagara al proveedor es de **11.927.856(ONCE MILLONES NOVECIENTOS VEINTE SIETE MIL OCHOCIENTOS CINCUENTA Y SEIS)** en pesos Colombianos.

Los precios acordados en dicho contrato, todos sus costos inclusive cualquier impuesto derecho o tasa que tuviese que pagar será añadido al precio del contrato.

En esta cláusula se establecerá la forma de pago teniendo en cuenta que el establecimiento **AMATERASU STORE** deberá realizar una anticipo del 45% para elaboración de dicho Programa en donde se establecerá la fecha límite de pago.

CLAUSULA QUINTA.- PROPIEDAD DE LOS PROGRAMAS INFORMATICOS

Los programas que estén establecidos en dicho contrato como derechos legales de copia, marcas, derechos comerciales y cualquier otro derecho, pertenecen al proveedor el cual contara con las autorizaciones suficientes para otorgar sus licencias de uso de dichos programas.

Si como resultado final la empresa **AMATERASU STORE** en su programa no pudiera usar la aplicación correctamente, el proveedor deberá reemplazar los programas por otros que cumplan con las especificaciones y requerimientos.

Los Programas Informáticos son propiedad del **PROVEEDOR** hasta su cancelación total por parte de la **ENTIDAD**.

CLAUSULA SEXTA.- DE LAS OBLIGACIONES

El proveedor le garantiza al establecimiento **AMATERASU STORE**, el desarrollo de un sistema de información que cumpla con las necesidades del cliente y su previo funcionamiento en donde se garantiza que cada uno de sus requerimientos sea llevado a cabo y que su funcionalidad sea correcta.

CLAUSULA SEPTIMA.- DE LAS MODIFICACIONES

Ninguna cláusula del presente contrato podrá ser cambiada, modificada o eliminada. Toda posición de cambio deberá ser comunicada y aceptada por escrito un mes antes de la fecha de realización.

CLAUSULA OCTAVA.- DE LA ENTREGA

El proveedor deberá hacer la entrega del programa, realizando la previa instalación y explicación de cómo funciona el sistema.

CLAUSULA NOVENA - ANEXOS

Dentro de esta cláusula se destacan los siguientes anexos:

- Relación de programas , precios y forma de pago
- Información técnica y confidencial
- Entrega, instalación y condiciones de Operación de los programas.
- Copias adicionales.
- Soporte técnico y centros de servicio.
- Capacitación.

CLAUSULA DECIMA.- GARANTIA DE EVICCION

En este contrato se garantiza al establecimiento **AMATERASU STORE** la funcionalidad correcta del sistema en caso de ser así el proveedor revisara las fallas que presenta el programa y hará su respectivo mantenimiento.

CLAUSULA DECIMA PRIMERA.- CAPACITACION

El plan de capacitación se realiza con el fin de informarle al personal administrativo y de ventas el manejo y el uso del sistema de información.

Se intentara abarcar desde el manejo básico de la plataforma hasta la gestión propia de la información sensible de la parte administrativa

CLAUSULA DECIMA SEGUNDA.- CASO FORTUITO O FUERZA MAYOR

En caso de que un evento de fuerza mayor o caso fortuito impida el cumplimiento de las obligaciones derivadas del presente contrato, tal evento deberá ser comunicado inmediatamente y por escrito en donde especificara el hecho que constituye fuerza mayor o caso fortuito y las razones por las cuales tal hecho debe calificarse como fuerza mayor o caso fortuito.

CLAUSULA DECIMA TERCERA- GARANTIA TECNICA

En este contrato se establecerán las siguientes garantías durante el primer año de vigencia tales como mantenimiento preventivo cada cuatro meses garantizando la funcionalidad correcta del sistema, actualizaciones y verificar si cada una de las expectativas del cliente cumplan con lo requerido.

CLAUSULA DECIMA CUARTA.- DURACION DEL CONTRATO

El contrato estará vigente desde la firma de este documento y por un término de 5 meses, que es el plazo estimado hasta la culminación de la fase de mantenimiento. Este plazo podrá ser ampliado de común acuerdo entre las partes mediante documento escrito.

CLAUSULA DECIMA QUINTA.- PENALIDADES

En caso de que el proveedor incumpla los términos y condiciones establecidos en el presente contrato, la microempresa podrá imponer penalizaciones por el cumplimiento defectuoso o tardío en donde la penalidad equivaldrá al 3% del precio acordado.

CLAUSULA DECIMA SEXTA. –DE ARBITRAJE

Las partes sometidas en dicho contrato deberán conocer el conocimiento y las decisiones de uno o más árbitros para dar solución a fututos problemas que puedan surgir entre ellas como consecuencia del presente contrato. De acuerdo a la ley los árbitros podrán resolver los problemas que se originen.

CLAUSULA DECIMA SEPTIMA. –COMPETENCIA.

Las partes renunciaran de manera expresa a los privilegios de sus domicilios y se someterán a la competencia de los jueces y tribunales, así mismo, declaran expresamente que todo lo no previsto en el presente contrato se rigen por lo dispuesto en el código civil en lo que fuera pertinente.

_____ _____

ENTIDAD PROVEEDOR

(sello y firma) (sello y firma)