## Contexto Problemático

Una tienda de videojuegos tiene pensado prestar sus servicios de una manera innovadora, requiere un software con interfaz gráfica que le permita a los caleños conocer un poco acerca de cómo funcionaría esta nueva tienda en la ciudad.

## Desarrollo de la Solución

Para resolver la situación anterior se eligió el Método de la Ingeniería para desarrollar la solución siguiendo un enfoque sistemático y acorde con la situación problemática planteada.

Con base en la descripción del Método de la Ingeniería del libro “Introduction to Engineering” de Paul Wright, se definió el siguiente diagrama de flujo, cuyos pasos seguiremos en el desarrollo de la solución.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

### Paso 1. Identificación del Problema

Identificación de necesidades y síntomas

* Los caleños deben poder conocer acerca de cómo funcionaría esta nueva tienda en la ciudad.
* Se debe simular el proceso de compra de videojuegos mediante un Software.
* El Software debe informar el orden de salida de los clientes, el valor de cada compra y el orden en que quedaron empacados sus juegos.

*Definición del Problema*

La tienda de videojuegos requiere del desarrollo de un Software para la simulación del funcionamiento.