



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS 1
SECCIÓN N
INGENIERA: CLAUDIA ROJAS DE MORÁN
AUX: ERICK FLORES

Fase I

Integrantes	
Javier Alejandro Golón López	201700473
Marco Antonio López Grajeda	201700327
Andhy Lizandro Solís Osorio	201700886
José Carlos Véliz Castro	201700343

INTRODUCCIÓN

Como parte de la implementación del avance de la tecnología en el mercado actual, se planteó el desarrollo de un centro comercial virtual denominado CCV, el motivo principal que genera este proyecto es la actual necesidad de poder adquirir productos de alta calidad sin la necesidad de una visita presencial.

Este centro comercial virtual combina el acceso a un conjunto variado de tiendas con la facilidad de compra de cualquier producto deseado, utilizando para ello un diseño atractivo y entendible que permita a las personas realizar sus compras desde la comodidad de su casa.

Por último, es de suma importancia mencionar que este proyecto está enfocado al cuidado y seguridad de las personas, ya que al momento de utilizar esta plataforma se evita el acercamiento o contacto con distintas personas, logrando mantener una sano distanciamiento y ahorro de tiempo en las compras.

INTRODUCCIÓN	2
OBJETIVOS	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	5
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	7
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES	9
PROPUESTA DE ARQUITECTURA	10
TECNOLOGÍAS	11
HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN	19
HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	20
DOCUMENTACIÓN	21
Historias de Usuario	22
CASOS DE USO	36
DIAGRAMA DE ACTIVIDADES	63
DIAGRAMA DE ESTADOS	75

OBJETIVOS

Objetivo General

Ser un centro comercial en línea, que permita reunir tanto la oferta de varios comercios, como la demanda de los clientes en nuestra plataforma, permitiendo el acceso a todos los productos en conjunto como una única tienda, ordenada por categorías para un fácil acceso.

Objetivos Específicos

1. Diseñar y construir una división comprensible para el usuario que permita identificar los productos que desea de una manera rápida y precisa.
2. Generar la integración de múltiples comercios hacia la simulación de una única tienda.
3. Brindar un acceso seguro de los datos utilizados dentro de la plataforma, permitiendo controlar de forma segura la información por cada comercio.
4. Establecer un funcionamiento sencillo de compras y pago de productos, implementado para ello un carrito de compras funcional y efectivo.
5. Implementar un servicio de calidad y rapidez para la compra o adquisición de productos.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Se desea implementar un centro comercial en la red, que reúna la oferta de varios comercios con la particularidad de que el cliente pueda moverse por todo el centro comercial como si se encontrara en una única tienda. Para ello la oferta se ofrece agrupada y desde allí se ofrece de forma homogénea a cada comercio final.

El comprador se estará desplazando a través de diferentes tiendas y tendrá la opción de realizar un único pago mediante tarjeta de crédito simulado.

FLUJO DE EJECUCIÓN

Autenticación de Usuarios

El sistema cuenta con la funcionalidad de acceso a la plataforma, esto es requerido para poder acceder a otras funciones adicionales que se les brinda a los usuarios que se encuentren registrado en la plataforma, estas funciones por ejemplo puede ser la compra, la creación de nuevas tiendas o productos, todo dependiendo del rol que posea.

Manejo de Roles

Dentro del sistema se encuentran tres roles diferenciados que poseen diversas características, a continuación, se detallaran todos los roles que se encuentran presentes en el sistema.

- Administrador: Es el usuario de la plataforma con el mayor permiso posible, y es el encargado de la gestión del conjunto de las tiendas y del portal en sí, siendo su principal tarea dirigir y controlar el CCV.
- Comerciante, Comercio: Son las personas que ingresan su propia tienda al sistema, y este solo debe preocuparse por el ingreso de productos o el precio de estos.
- Cliente: Es el usuario que además de poder visualizar todos los productos que existen en la tienda, tiene la posibilidad de comprar los productos que desea.

Funcionalidad de clientes

Los clientes del sistema tienen la opción de poder agregar a su carrito de compras una cantidad variada de productos que proceden de diferentes tiendas, y luego solo realizar un pago. Esto es visiblemente mucho más eficiente y rápido que si se hiciese de tienda en tienda el pago.

Otro aspecto importante que se debe mencionar es que el usuario posee una amplia gama de productos a los cuales tiene acceso, esto sucede debido a la combinación de múltiples comercios en una sola plataforma.

Manejo de Inventario

Todo el proceso referido al control del inventario se maneja de manera automática dentro del sistema, esto como es visible presenta un manejo más óptimo y exacto del inventario, además también permite llevar un control eficaz y rápido de la cantidad actual del producto.

Administración de Tiendas

El manejo de las tiendas luego de su creación estará en manos del administrador, esto se debió a que si surgiese alguna modificación o eliminación tendría que hacerse por medio directo del administrador de la plataforma.

La creación de tiendas tendrá dos actores principales, en primer lugar, se tiene a un comerciante que desea suscribir su comercio en el CCV, para ello debe llenar un formulario de requerimiento, luego queda a disposición del segundo actor, que se es el administrador, que toma la decisión de permitir la entrada o no a la plataforma.

Administración de Productos

El manejo de esta área corresponde a dos actores, el primero es el comerciante quien es capaz de ingresar productos de su tienda y modificar los precios según corresponda.

La segunda persona es el administrador, quien se encarga de eliminar o modificar los productos que sean necesarios.

Administración de Departamentos

Esta administración es realizada enteramente por el administrador, quien es el encargado de agregar, modificar o eliminar según sea necesario.

Los departamentos que se crean tendrán como requerimiento que exista alguna tienda que pertenezca al mismo, para que de esa manera no se encuentren departamentos vacíos dentro del sistema.

Proceso de Compras

El proceso de compras tiene una funcionalidad especial, ya que inicia con el cliente de nuestro sistema y termina en el administrador de la plataforma, esto se debe a quien es quien autoriza los pedidos realizados antes de su entrega.

Entonces retomando el primer paso tendríamos que el cliente luego de una búsqueda exhaustiva encuentra todos los productos que desea, y procede a realizar el pago, ingresa sus datos y cancela la deuda.

Luego de este proceso llega al escenario el administrador, a quien le llega una notificación de la compra de un cliente, en ese momento el administrador debe aceptar o no el pedido, si es aceptado se envía un correo confirmándolo al cliente que sus productos han sido confirmados y que pronto llegarán, en cambio si se deniega entonces se debe proceder de nuevo.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

1. El sistema debe contener los productos divididos por categorías.
2. El sistema debe tener las tiendas organizadas por medio de departamentos.
3. El carrito de compras debe ser capaz de recibir productos de distintas tiendas.
4. El sistema permitirá un pago único por carrito de compras.
5. El carrito de compras debe permitir la visualización de los productos agregados.
6. El sistema permitirá agregar nuevos usuarios mediante un formulario con los siguientes campos: nombre,
7. El sistema maneja tres roles distintos en el momento de agregar nuevos usuarios, siendo estos: administrador, comerciante y cliente.
8. El sistema permitirá que el usuario administrador autorizar las tiendas que se desean agregar.
9. El sistema permitirá al usuario administrador agregar, eliminar o modificar productos.
10. El sistema permitirá al usuario administrador agregar, eliminar o modificar departamentos.
11. El sistema permitirá al usuario administrador agregar, eliminar o modificar tiendas.
12. El sistema debe generar nuevos usuarios cuando el administrador autorice la tienda.
13. El sistema debe proveer un formulario de inscripción de tiendas para los usuarios comerciantes, donde deberán llenar los siguientes campos: nombre de la tienda, sector, localización, dirección, correo electrónico, identificación y clave.
14. El sistema debe permitir al usuario comerciante la modificación de precios en sus productos.
15. El sistema debe permitir al usuario comerciante agregar productos a su tienda.
16. El sistema debe proveer un formulario para la agregación de productos al usuario comerciante.

- 17.El sistema debe realizar el manejo de inventario de manera automática, disminuyendo la cantidad en stock al momento de realizar las compras necesarias, o al momento de agregar nuevos productos.
- 18.El sistema debe verificar el stock al momento de agregar un producto al carrito de compras.
- 19.El sistema debe notificar al usuario comerciante al momento de la falta de productos en stock.
- 20.El sistema permitirá que los usuarios clientes agreguen productos a su carrito de compras actualizando valores en stock.
- 21.El sistema debe permitir realizar el pago de los productos por medio de la tarjeta de crédito/débito del cliente.
- 22.El sistema validará al usuario administrador para aceptar o denegar pedidos de clientes.
- 23.El sistema debe enviar un correo a los clientes que se hayan aceptado los pedidos con todos los productos que se compraron.
- 24.El sistema debe ser capaz de filtrar la información por medio de categorías o departamentos.
- 25.El sistema debe ser capaz de mostrar todos los envíos solicitados al administrador.
- 26.El carrito de compras debe permitir la opción de vaciar, que cancelará todos los productos agregados y comenzará de cero.

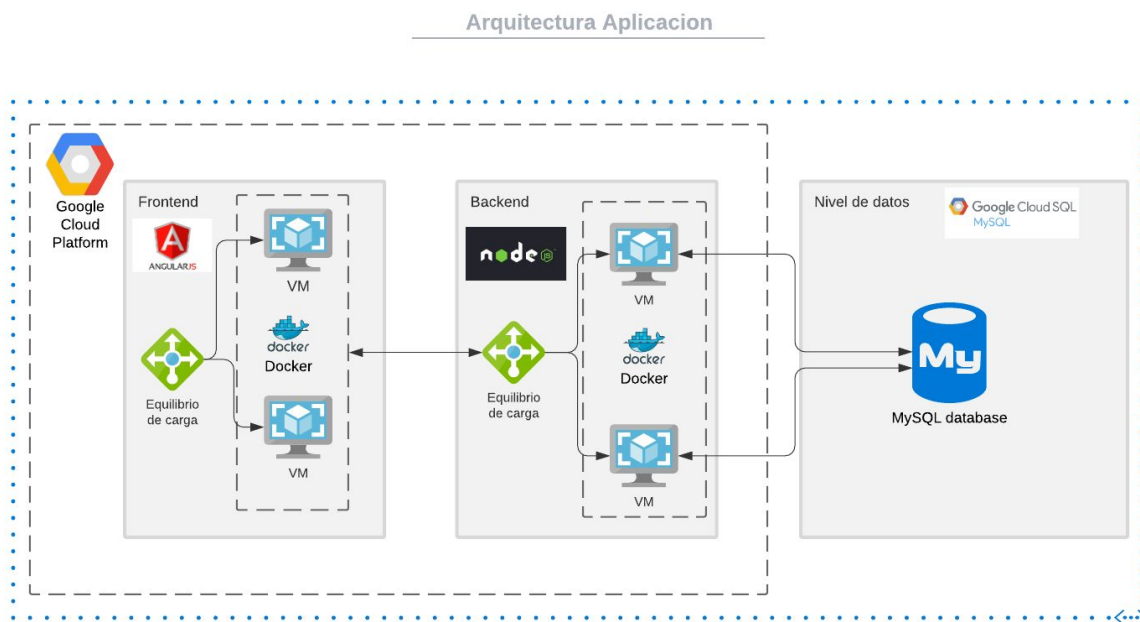
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

1. El sistema del lado del frontend debe ser desarrollado con Angular Material.
2. El sistema del lado del backend debe ser desarrollado con NodeJS.
3. El sistema debe contar con documentación técnica basada en diagramas UML, tales como: diagrama de casos de uso, diagrama de estados y diagrama de actividades,
4. La metodología de desarrollo será SCRUM.
5. El sistema estará orientado a tecnologías web, por lo cual deberá tener compatibilidad con los siguiente navegadores: Mozilla Firefox, Google Chrome.
6. El proceso de realización de pruebas en el backend será con Jasmine.
7. El proceso de realización de pruebas en el frontend será con Jest.
8. El sistema no permitirá la revelación de información de sus usuarios.
9. El sistema no almacena ninguna información confidencial del usuario, como por ejemplo números de tarjetas de crédito/débito.
10. El tipo de base de datos a utilizar es del modelo relacional.
11. La base de datos a utilizar es MySQL.
12. El procesamiento de transacciones por segundo del sistema es
13. El tiempo de respuesta promedio de las peticiones debe ser menor a --- segundos.
14. El sistema deberá contar con una disponibilidad muy alta, valuada en ...%.
15. El sistema se comunicará entre el frontend y backend por medio de peticiones HTTP REST.
16. La información personal y privada de los usuarios como contraseñas o números de tarjetas de crédito/débito serán encriptadas.
17. El sistema no debe tener un consumo en memoria RAM del servidor de ...GB.
18. La probabilidad de la caída o falla del sistema debe ser menor a 0.03.

PROPUESTA DE ARQUITECTURA

El objetivo principal del presente proyecto es la realización de una aplicación web que permita a los usuarios consumidores y usuarios comerciantes reunir la oferta de varios comercios al alcance de su navegador web.

La situación actual del mundo y la tecnología nos obliga a usar una solución basada en la web. El esquema planteado en la siguiente imagen es una solución habitual para las aplicaciones web que han de manejar datos y accesibilidad las 24 hrs.



La aplicación ha desarrollado en el presente proyecto está formado por tres partes, la base de datos, la aplicación web y el servidor de aplicaciones, todo esto montado sobre un ambiente en la nube (Google Cloud) con el uso de Docker para el despliegue de las aplicaciones.

El funcionamiento consta de peticiones (POST, GET, PUSH, PULL) por parte del backend hacia la base de datos, las cuales serán mostradas al usuario en una página web que consulta toda la información al servidor de aplicaciones por medio de protocolo HTTP para mayor eficiencia en las conexiones.

TECNOLOGÍAS

Google cloud



Google Cloud

Google Cloud se refiere al espacio virtual a través del cual se puede realizar una serie de tareas que antes requerían de hardware o software y que ahora utilizan la nube de Google como única forma de acceso, almacenamiento y gestión de datos.

toda nuestra infraestructura de la solución estarán alojados en la nube, en específico en google cloud.

Nuestra solución se basa en una alta disponibilidad y confiabilidad por lo que se hará uso de Google Cloud Hosting y/o Compute Engine, se hará uso de dos máquinas virtuales que contendrá la imagen de la aplicación web a las cuales se podrán acceder mediante un balanceador de carga externo, esta misma estructura se replica en el backend, teniendo dos instancias de node js corriendo en docker. Todo esto con el fin de distribuir de forma equitativa las múltiples peticiones de los clientes a los servidores web para así asegurar una disponibilidad y rendimiento constante de los servidores asegurando la tolerancia a fallos

Angular



Angular es un framework open source desarrollado por google con el propósito de facilitar la creación y programación de aplicaciones web

El framework provee una separación completa del frontend con el backend de nuestra aplicación gracias al uso del patrón MVC (Modelo-vista-controlador) lo que asegura un desarrollo rápido, posibilidad de modificaciones y actualizaciones constantes lo cual se adecua a nuestra previsión de entrega del producto.

Este framework es modular y escalable adaptándose a nuestras necesidades y al estar basado en el estándar de componentes web, y con un conjunto de interfaz de programación de aplicaciones (API) permite crear nuevas etiquetas HTML personalizadas que pueden reutilizarse.

Para el desarrollo se utilizara la siguiente estructura



La arquitectura de Angular hace posible dividir el trabajo entre los diferentes miembros del equipo al tiempo que se garantiza un código organizado.

La distribución y maneja de los componentes de esta manera nos genera varias ventajas:

- Hace posible intercambiar o añadir programadores en los proyectos
- El futuro es estable
- Pruebas sencillas
- Integración con pruebas unitarias
- Mejor legibilidad
- Facilidad de mantenimiento

Node js

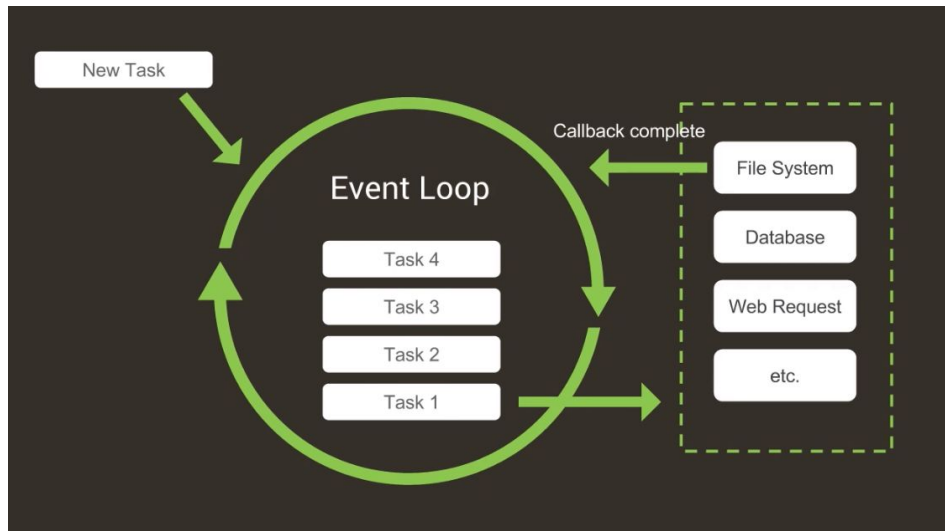


Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación ECMAScript, asíncrono, con I/O de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google.

El motivo de elección del motor para el backend es debido a la principal idea de node js uso; no-bloqueante, event-driven I/O, permanecer ligero y eficiente en la superficie del uso intensivo de datos en tiempo real de las aplicaciones que se ejecutan en dispositivos distribuidos.

Funcionamiento

Frente a las tradicionales técnicas de servicio web donde cada conexión (solicitud) genera un nuevo subproceso, retomando la RAM del sistema y finalmente a tope a la cantidad de RAM disponible, Node.js opera en un solo subproceso, no utiliza el bloqueo de llamadas de E/S, lo que le permite admitir decenas de miles de conexiones simultáneas



Módulos de npm

- express - Express.js, inspirado en el framework de desarrollo web para Node.js, y el estándar de facto para la mayoría de aplicaciones Node.js de hoy en día.
- connect - Connect es un servidor HTTP extensible framework para Node.js, que proporciona una colección de alto rendimiento de plugins conocidos como middleware; sirve como fundamento para expresar.

Transmisión de datos

el servidor recibirá solicitudes HTTP del cliente proveniente desde el navegador web, proporcionando una respuesta en HTTP todo bajo el formato de texto sencillo JSON

Base de datos

mysql



Sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto con un modelo cliente-servidor. RDBMS es un software o servicio utilizado para crear y administrar bases de datos basadas en un modelo relacional.

Una solución relacional era la mejor opción la lógica de negocio del producto. Además de ser open source reduce los costos de implementación y mantenimiento finales.

Toda la implementación de mysql se podría desarrollar en un servidor local sin embargo las tendencias se están inclinando cada vez más por un alojamiento en la nube, google cloud nos facilita toda esa configuración tediosa y procedimientos y nos brinda una solución propietaria basada en mysql.

Ventajas de Google cloud mysql

- Reduce los costos de mantenimiento con bases de datos relacionales completamente administradas en la nube
- Asegura la continuidad empresarial mediante servicios confiables y seguros respaldados por el equipo de SRE las 24 horas, todos los días
- Automatiza el aprovisionamiento de las bases de datos, la administración de la capacidad de almacenamiento y otras tareas tediosas

Operaciones a realizar sobre la base de datos:

- Consulta de datos: solicitar información específica de la base de datos existente
- Manipulación de datos: agregar, eliminar, cambiar, ordenar y otras operaciones para modificar los datos, los valores o los elementos visuales.
- Control de acceso a los datos: proporcionar técnicas de seguridad para proteger los datos, lo que incluye decidir quién puede ver o usar cualquier información almacenada en la base de datos.

Herramientas de apoyo:

Control de versionamiento: gitlab



Gitlab es un servicio web de control de versiones y desarrollo de software colaborativo basado en Git. Además de gestor de repositorios, el servicio ofrece también alojamiento de wikis y un sistema de seguimiento de errores, todo ello publicado bajo una Licencia de código abierto.

Ventajas de uso herramienta de control de versionamiento

- Local: Todos los desarrolladores se encuentran en el mismo sistema de archivos.
- Centralizado: Se tiene una copia del proyecto en un servidor central y los integrantes del equipo realizan una actualización de estos archivos de acuerdo a los cambios que realizan.
- Distribuido: Los desarrolladores trabajan en su repositorio local y los cambios se actualizan entre repositorios.

Uso a través de git kraken



Es una potente y elegante interfaz gráfica multiplataforma para git desarrollada con Electron. De forma muy sencilla podemos llevar el completo seguimiento de nuestros repositorios, ver ramas, tags, crear nuevos, todo el historial de nuestro trabajo, commits etcétera

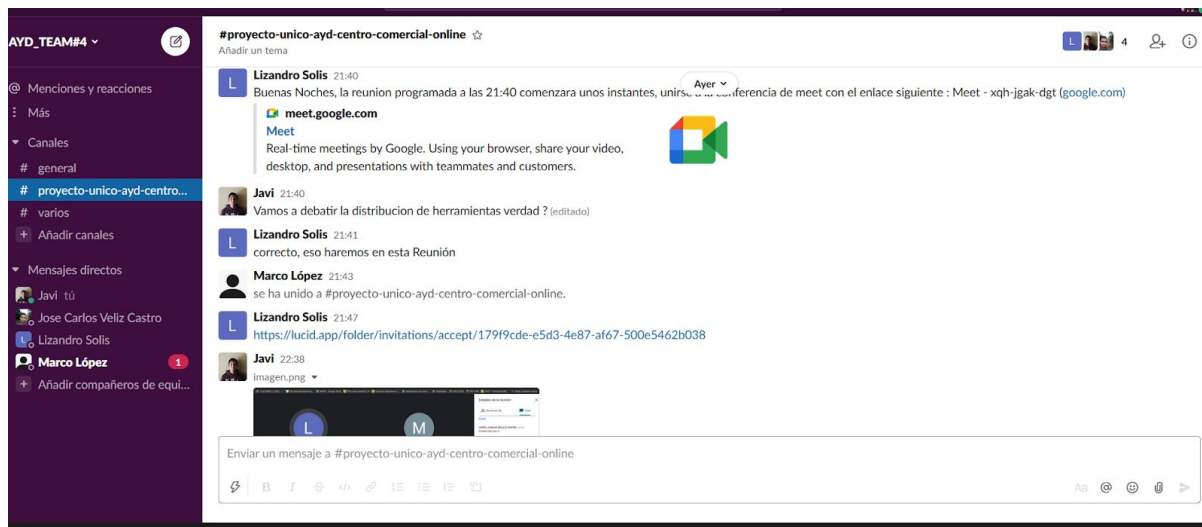
HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

Slack



el canal de comunicación oficial entre desarrolladores será por medio de la aplicación slack

Slack es una plataforma de mensajería basada en canales. Con Slack, las personas pueden trabajar juntas de manera más efectiva, conectar todas sus herramientas y servicios de software y encontrar la información que necesitan para hacer su mejor trabajo, todo dentro de un entorno seguro a nivel empresarial.



HERRAMIENTAS DE DESARROLLO



Fue elegido ya que cubre las necesidades de todos los usuarios. Fue ideado y diseñado para que pueda funcionar sin problemas en los diferentes sistemas operativos más utilizados: Linux, Windows y Mac OS, por lo que es una herramienta realmente versátil, ya que en pocos minutos es posible ponerse a editar código con tan solo descargar los binarios desde su web oficial.

Esta herramienta se destaca por ofrecernos las opciones esenciales ya integradas en el el programa. Además brinda la posibilidad de potenciar sus características mediante la instalación de manera sencilla de extensiones

Ventajas

- IntelliSense: Es una herramienta que nos ayuda a detectar y auto-completar código. IntelliSense, proporciona terminaciones inteligentes basadas en tipos de variables, definiciones de funciones y módulos importados.
- Debugging: Nos permite ver el estado de depuración desde el mismo editor, iniciar aplicaciones y depurar con puntos de interrupción, pilas de llamadas y con una consola interactiva.
- Built-in Git: Viene directamente vinculado a Git.
- Extensiones: themes para personalizar su entorno de trabajo, las extensiones se ejecutan en procesos separados, lo que garantiza que el editor no se ponga lento.

DOCUMENTACIÓN

- Historias de usuario
- Casos de uso
- Diagrama de estados
- Diagrama de actividades

Historias de Usuario

Historia De Usuario		
Número: 1	Usuario: Cliente	
Nombre de historia: Iniciar sesión		
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Media	
Puntos Estimados: 3	Iteración asignada: 1	
Programador Responsable: Javier Golon		
descripción: Quiero ingresar a la plataforma con mis credenciales		
Validación: El usuario debe ingresar con credenciales correctas y no mostrar la contraseña en el formulario y no indicar el fallo de alguna de ellas solo un error de inicio		

Historia De Usuario

Número: 2

Usuario: Cliente

Nombre de historia: Buscar producto

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 3

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Javier Golon

descripción: Quiero tener la opción de buscar productos por palabras

Validación: La búsqueda se debe hacer hacia todos los productos de la base sin importar la tienda o categoría

Historia De Usuario

Número: 3

Usuario: Cliente

Nombre de historia: Agregar a carrito

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 5

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Javier Golon

descripción: Quiero agregar productos al carrito de compras y poder visualizar todas las selecciones y poder elegir qué productos comprar y cuales no

Validación: No tendrá persistencia de los datos, únicamente trabajará en memoria y no afectará en la base de datos

Historia De Usuario

Número: 4

Usuario: Cliente

Nombre de historia: Comprar producto

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 5

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Javier Golon

descripción: Quiero tener la opción de comprar todos mis productos que contiene mi carrito

Validación: La compra únicamente se hace sobre lo que el usuario lleve en el carrito de compras, no de manera directa

Historia De Usuario

Número: 5	Usuario: Cliente
Nombre de historia: Registrarse en la aplicación	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Media
Puntos Estimados: 4	Iteración asignada: 1
Programador Responsable: Javier Golon	
descripción: Quiero tener acceso a la tienda y todos sus beneficios	
Validación: Para poder realizar cualquier transacción dentro de la tienda debe de poseer un usuario, las credenciales deben de ser unicas	

Historia De Usuario	
Número: 6	Usuario: Administrador de Tienda
Nombre de historia: Registrar tienda	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos Estimados: 5	Iteración asignada: 1

Programador Responsable: José Veliz

Descripción: Quiero registrar mi tienda en la plataforma del centro comercial virtual, ingresando los datos de mi tienda en el sistema.

Validación: Es aceptado en el momento que el administrador de la tienda es capaz de cargar toda la información del sistema y subirla para su autorización.

Historia De Usuario

Numero: 7

Usuario: Administrador del Sistema

Nombre de historia: Autorizar tienda

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 3

Iteración asignada: 1

Programador Responsable: José Veliz

Descripción: Quiero verificar y evaluar la información de las tiendas, e ingresarlas en el sistema si cumple con los requisitos adecuados o rechazarla si no los cumple.

Validación: Es aceptado cuando luego de que el administrador la autorice la tienda, esta sea cargada correctamente dentro de la plataforma.

Historia De Usuario

Número: 8

Usuario: Administrador del Sistema

Nombre de historia: Autorizar pedido

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 3	Iteración asignada: 2
Programador Responsable: José Veliz	
Descripción: Quiero verificar y evaluar los pedidos de los clientes, verificando que todo cumpla con lo debido, para luego aceptarlos e informar al cliente, o rechazarlo.	
Validación: Es aceptado en el momento que el cliente recibe en su dirección de correo el listado total de productos requeridos.	
Historia De Usuario	
Número: 9	Usuario: Cliente
Nombre de historia: Buscar tienda	
Prioridad en negocio: Media	Riesgo en desarrollo: Baja
Puntos Estimados: 2	Iteración asignada: 1
Programador Responsable: José Veliz	
Descripción: Quiero poder realizar búsquedas de las tiendas que deseo comprar o aplicar filtros para agilizar mi búsqueda.	
Validación: Es aceptado en el momento que el cliente puede aplicar filtros y ejecutar búsquedas que le devuelvan el resultado que espera.	

Historia De Usuario

Número: 10

Usuario: Administrador de Tienda

Nombre de historia: Solicitar Acceso

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 3

Iteración asignada: 1

Programador Responsable: José Veliz

Descripción: Quiero poder adquirir un usuario del sistema del centro comercial virtual, para poder crear y manipular mi tienda en el entorno virtual.

Validación: Es aceptado en el momento que el administrador de la tienda ingresa sus datos y los envía para la aceptación y devolución del acceso por el administrador del sistema.

Historia De Usuario

Número: 11

Usuario: Administrador de Tienda

Nombre de historia: Agregar departamento

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Medio

Puntos Estimados: 6

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Andhy Solis

Descripción: Quiero agregar un departamento para organizar mejor mi tienda, llenando el formulario para agregar un departamento.

Validación: Es aceptado cuando se puede visualizar que en la tienda tiene un departamento nuevo.

Historia De Usuario

Número: 12

Usuario: Administrador de Tienda

Nombre de historia: Agregar Producto

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 4

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Andhy Solis

Descripción: Quiero agregar mis productos a mi tienda para poder venderlos, llenando los campos para agregar un producto.

Validación: Es aceptado cuando los productos nuevos se puedan visualizar en la tienda.

Historia De Usuario

Número: 13

Usuario: Administrador de Tienda

Nombre de historia: Eliminar Departamento

Prioridad en negocio: Media

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 7

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Andhy Solis

Descripción: Quiero eliminar un departamento que mi tienda ya no necesita.

Validación: Es aceptado en el momento que el departamento que antes le pertenecía a la tienda desaparece.

Historia De Usuario

Número: 14

Usuario: Administrador De Tienda

Nombre de historia: Eliminar Producto

Prioridad en negocio: Media

Riesgo en desarrollo: Media

Puntos Estimados: 5

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Andhy Solis

Descripción: Quiero retirar de mi tienda un producto que he dejado de comercializar.

Validación: Es aceptado en el momento que el producto deja de aparecer en el inventario de mi tienda.

Historia De Usuario

Número: 15

Usuario: Administrador de Tienda

Nombre de historia: Modificar Producto

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 4	Iteración asignada: 2
Programador Responsable: Andhy Solis	
Descripción: Quiero actualizar la información de los productos que tengo a la venta.	
Validación: Es aceptado en el momento que la información que tenían los productos se actualiza a la información nueva.	

Historia De Usuario	
Número: 16	Usuario: Administrador de tienda
Nombre de historia: Crear categoría	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Baja
Puntos Estimados: 3	Iteración asignada: 1
Programador Responsable: Marco López	
Descripción: Quiero crear una nueva categoría para asignar a mis productos.	
Validación: Que el dueño de una tienda pueda crear una nueva categoría en caso de que lo necesite para sus nuevos productos.	

Historia De Usuario

Número: 17

Usuario: Cliente

Nombre de historia: Ver carrito de compra

Prioridad en negocio: Alta

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 5

Iteración asignada: 1

Programador Responsable: Marco López

Descripción: Quiero revisar mi carrito de compras para revisar que productos tengo agregados y si quiero modificar alguno o realizar el pago

Validación: El cliente puede visualizar los productos que ha agregado a su carrito de compra, en caso quiera realizar algún cambio en la cantidad de un producto o que quiera realizar el pago.

Historia De Usuario

Número: 19

Usuario: Administrador de tienda, administrador de sistema y cliente

Nombre de historia: Cerrar sesión

Prioridad en negocio: Baja

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 3

Iteración asignada: 2

Programador Responsable: Marco López

Descripción: Quiero salir del portal.

Validación: Permitir al usuario finalizar su sesión para proteger sus datos y cuenta.

Historia De Usuario

Número: 18

Usuario: Cliente

Nombre de historia: Vaciar carrito de compra

Prioridad en negocio: Baja

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 2	Iteración asignada: 2
Programador Responsable: Marco López	
Descripción: Quiero vaciar el carrito de compras porque ya no quiero ninguno de los productos que tengo ahorita agregados.	
Validación: Limpiar el carrito para que el cliente pueda agregar productos desde 0.	

Historia De Usuario

Número: 20

Usuario: Cliente

Nombre de historia: Visualizar pedidos

Prioridad en negocio: Baja

Riesgo en desarrollo: Baja

Puntos Estimados: 2

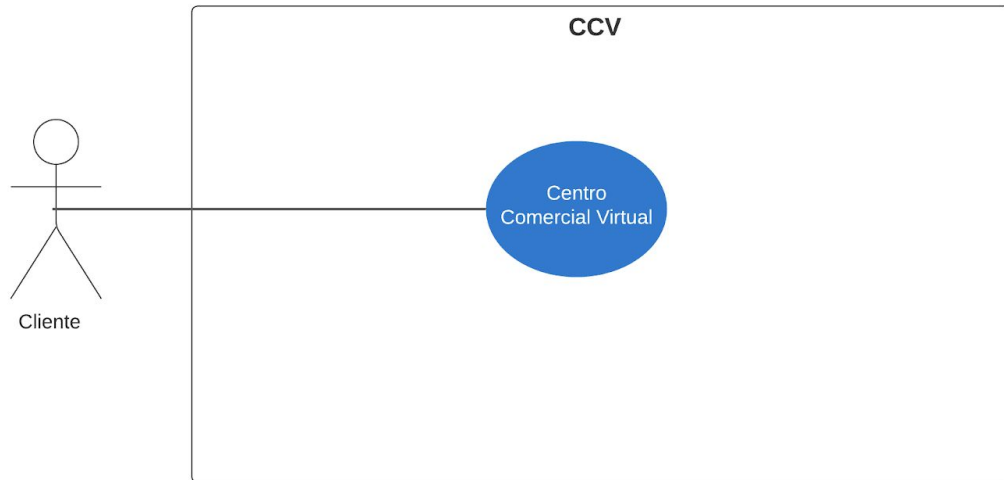
Iteración asignada: 2

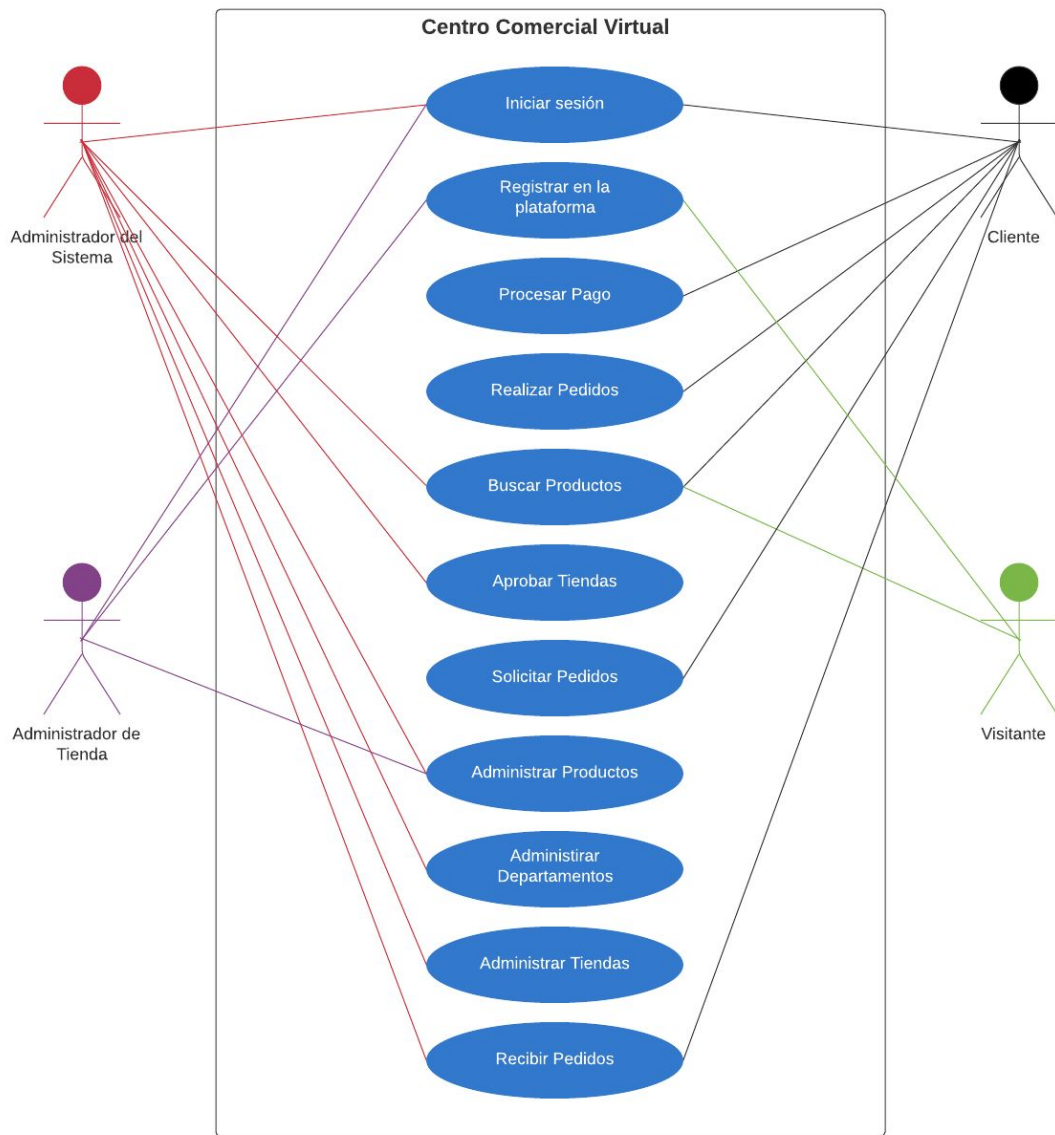
Programador Responsable: Marco López

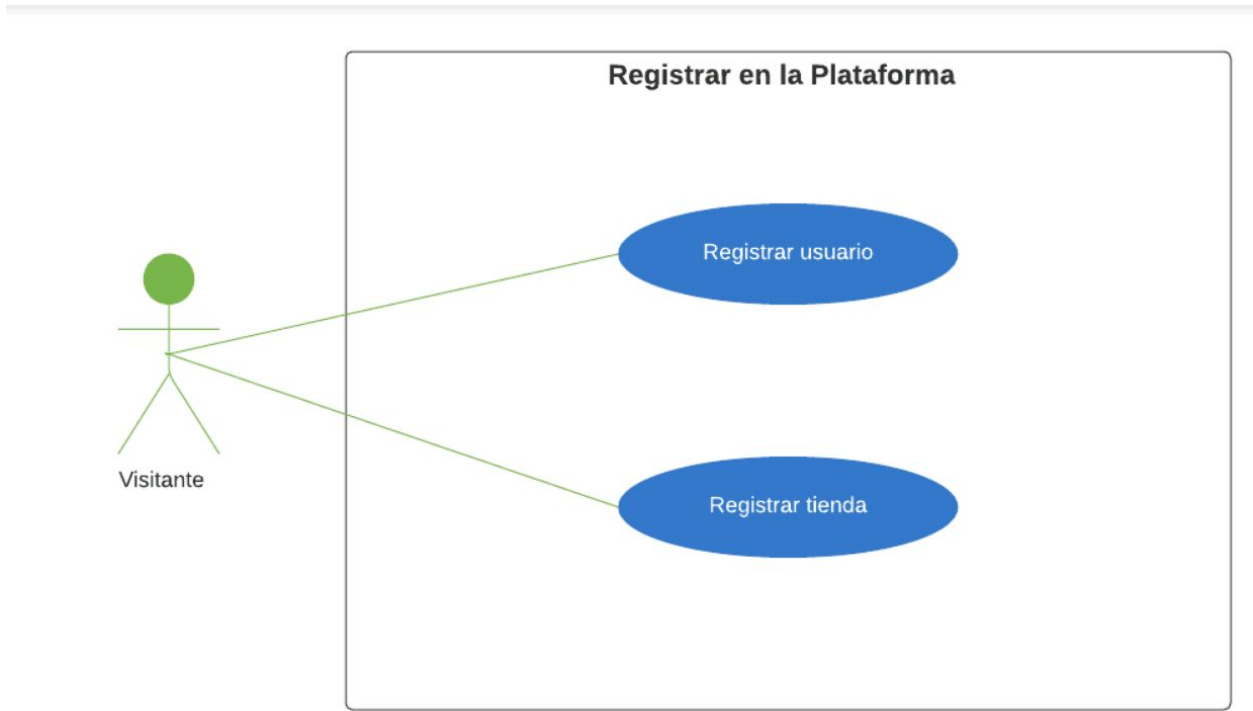
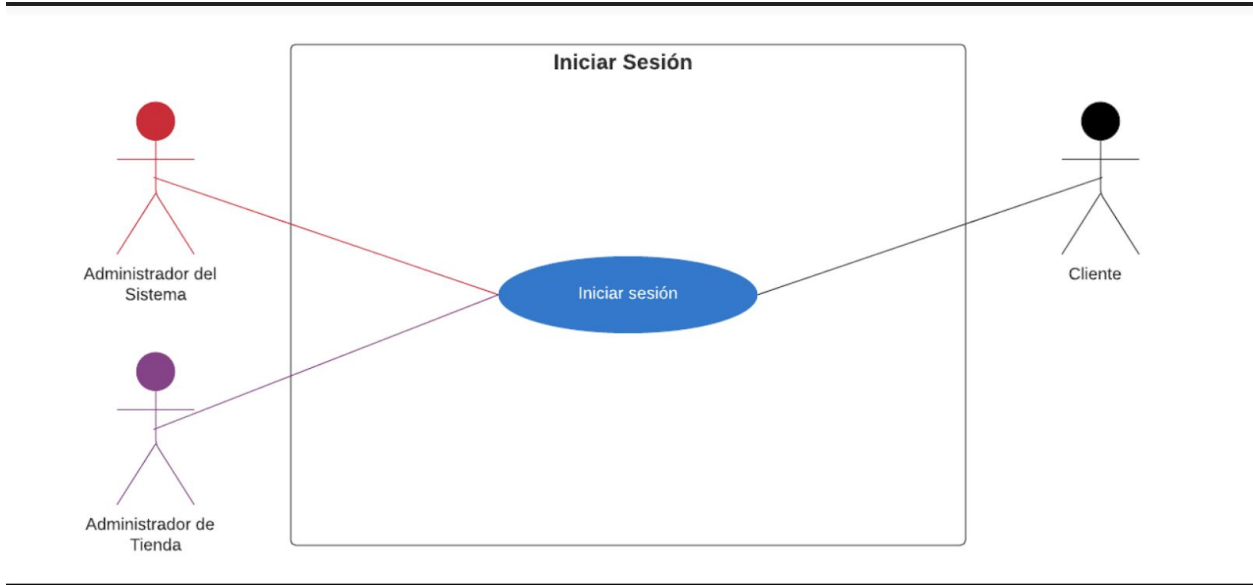
descripción: Quiero ver los pedidos que ha realizado a lo largo del tiempo usando el portal

Validación: El sistema debe otorgar la opción al cliente de listar los pedidos que ha realizado.

CASOS DE USO







Caso de Uso	CDU - 1. Iniciar Sesión
Actores	Administrador del Sistema, Administrador de Tienda, Cliente
Tipo	Primario, Real
Descripción	Los usuarios del sistema son capaces de ingresar a las funciones esenciales del sistema, las cuales solo pueden ser utilizadas por los usuarios registrados.
Caso de Uso	CDU - 2. Registrar en la Plataforma
Actores	Administrador de Tienda, Cliente
Tipo	Primario, Real
Descripción	Los usuarios pueden registrar una tienda dentro de la plataforma, así como pueden hacerlo como clientes para realizar consumos dentro de la misma.

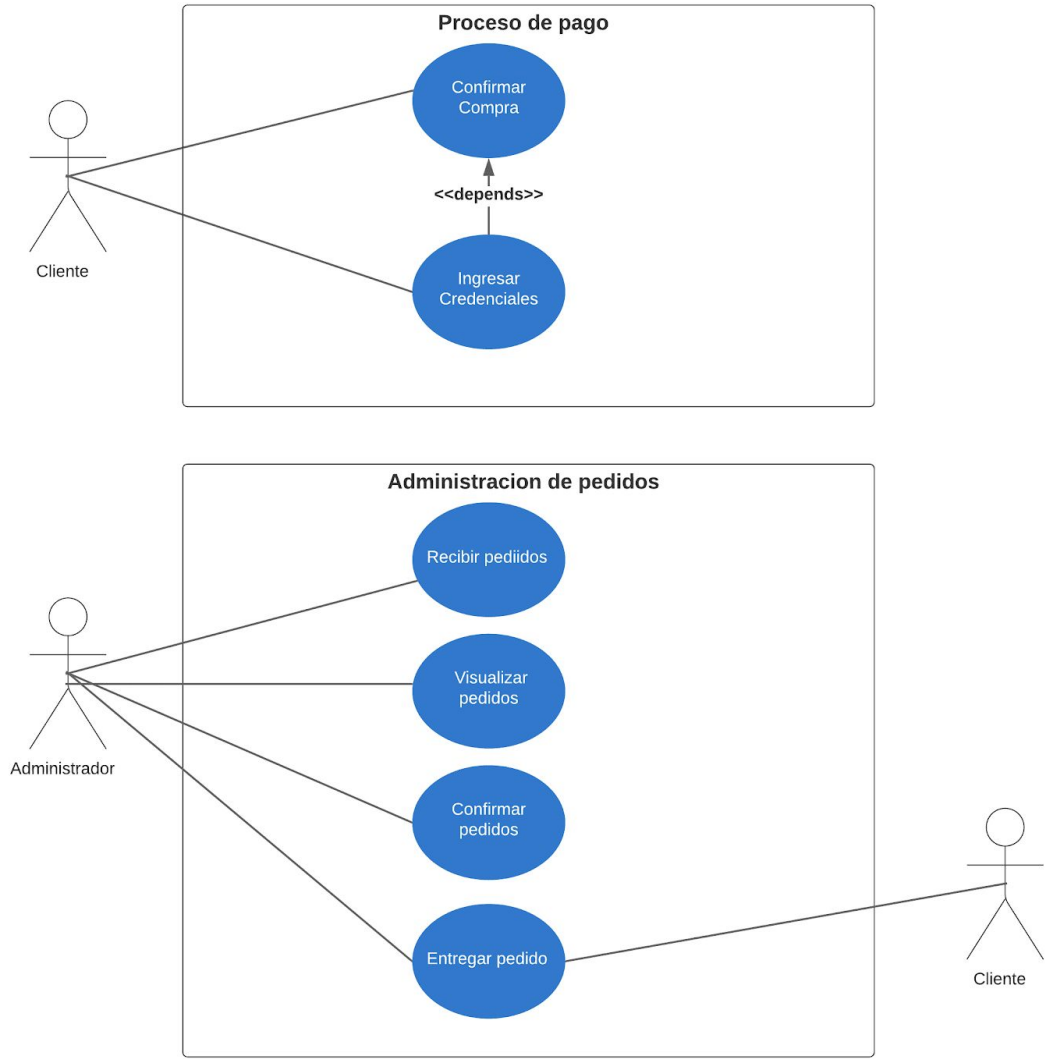
Caso de Uso	CDU - 1. Iniciar Sesión
Actores	Administrador del Sistema, Administrador de Tienda, Cliente
Propósito	Ingresar al sistema para utilizar todas las funcionalidades que este ofrece
Resumen	Los usuarios se dirigen directamente a la ventana de inicio de sesión,
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Los usuarios se dirigen al apartado de inicio de sesión, ingrese sus credenciales pulsan el botón para enviarlas y luego de esto se les redirige a la página inicial según su tipo de usuario
Curso Alternativo de Eventos	Los usuarios se dirijan al apartado de inicio de sesión y coloquen credenciales de manera incorrecta lo que provocaría que se muestre un mensaje que indique

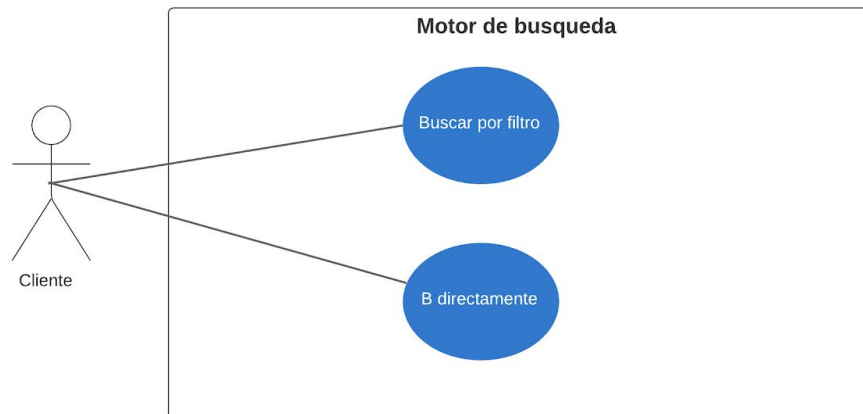
	que no son válidas y se mantenga en la misma página de inicio de sesión.
Caso de Uso	CDU - 2. Registrar usuario
Actores	Visitante
Propósito	Crear un usuario dentro del sistema, para poder utilizar las funcionalidades que se ofrecen en el sistema.
Resumen	Los usuarios se dirigen directamente a la ventana de inicio de sesión,
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un visitante que está interesado en realizar compras dentro del CCV deberá registrar sus datos previamente antes de intentar realizar alguna compra. Será redirigido hacia la página inicial para que pueda iniciar sesión.
Curso Alternativo de Eventos	Un visitante se registre con datos incorrectos, es decir que no cumpla con un correo válido, que no existan el correo o que deje datos obligatorios en blanco, esto mostrará un mensaje de error y mantendrá en la página de registro.
Caso de Uso	CDU - 3. Registrar tienda
Actores	Visitante
Propósito	Crear una tienda para poder vender artículos dentro del CCV
Resumen	Un visitante que está interesado en realizar ventas de sus productos en el CCV, deberá dirigirse al registro de tienda, en el cual se le solicitarán los datos para crear su usuario el cual le permitirá administrar su tienda y los datos de la tienda.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un visitante se dirige al área de registro de tienda, ingresar los campos necesarios que se le solicitan para poder crear su tienda y su usuario para administrar, una vez los envía al sistema se le dirigirá a la página inicial para que pueda iniciar sesión.
Curso Alternativo de Eventos	Que el visitante interesado en registrar su tienda no ingrese los datos

	necesarios para que se cumpla con el registro.
--	---

Caso de uso

Javier Alejandro Golon Lopez | December 14, 2020





Caso de uso	CDU - 1. Recibir pedidos
Actores	Administrador tienda
Tipo	Primario real
Descripción	El administrador de la tienda se encarga de simular la entrega de producto a través de correo electrónico por medio de una notificación
Caso de uso	CDU - 2 . Visualizar Pedidos
Actores	Administrador tienda
Tipo	Primario real
Descripción	El administrador de la tienda debe poder ver el listado completo de peticiones de pedidos de los clientes
Caso de uso	CDU - 3. Confirmar Pedido
Actores	Administrador tienda
Tipo	Primario real
Descripción	El administrador por medio de un botón debe confirmar la recepción y tratamiento de los pedidos
Caso de uso	CDU - 4. Entregar pedido
Actores	Administrador tienda, cliente

Tipo	Primario real
Descripción	El cliente hace la solicitud y detalle de los pedidos y el administrador se encarga de recibirlos
Caso de uso	CDU - 1. Confirmar compra
Actores	Cliente
Tipo	Primario real
Descripción	Una vez añadido los artículos al carrito de compras el cliente debe confirmar el carrito para proceder al pago
Caso de uso	CDU - 2. Ingresar Credenciales
Actores	Cliente
Tipo	Primario real
Descripción	El cliente debe llenar todos los campos pertinentes a la credenciales de la forma de pago
Caso de uso	CDU - 1. Buscar por filtro
Actores	Cliente
Tipo	Opcional real
Descripción	Los clientes tienen la opción de hacer la búsqueda de producto por varios filtros(mujer,hombre,departamento,talla...)
Caso de uso	CDU - 2. Buscar directamente
Actores	Cliente
Tipo	Opcional real
Descripción	El cliente puede acceder directamente a un catálogo mediante un link proporcionado externamente o por acceso directos en la tienda

Caso de Uso	CDU - 1. Recibir pedidos
Actores	Administrador tienda
Propósito	Brindar un soporte hacia el manejo y control de los pedidos para facil manejo de inventarios
Resumen	El administrador simula la entrega de productos a través de un correo al cliente , notificando el envío de este.
Tipo	Primario real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Ingreso a la plataforma hacia el apartado de pedido
Curso Alterno de Eventos	Peticiones con problemas, se debe contactar con el admin de la plataforma y desechar el pedido
Caso de Uso	CDU - 2 . Visualizar Pedidos
Actores	Administrador tienda
Próposito	Tener una pestaña donde se puedan visualizar todos los pedidos en forma de lista
Resumen	El administrador tiene una ventana específica donde puede ver una previa de todos los pedidos que los clientes hayan solicitado para poder así aceptarlos o no
Tipo	Primario real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Ingreso a la plataforma, seleccion de vista de pedidos
Curso Alterno de Eventos	Que el administrador no ingrese las credenciales correctas para poder visualizar los pedidos pendientes
Caso de Uso	CDU - 3. Confirmar Pedido
Actores	Administrador tienda

Propósito	Tener la opción de confirmar el pedido de manera visual
Resumen	El administrador dentro de la visualización de pedidos puede dar de alta el pedido con la simple acción de presionar un botón
Tipo	Primario real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Ingreso a la plataforma y selección de pedido a confirmar
Curso Alternativo de Eventos	El pedido que el administrador intenta acceder no contiene un botón de confirmación o la opción no hace la acción requerida
Caso de Uso	CDU - 4. Entregar pedido
Actores	Administrador tienda, cliente
Propósito	Dejar una constancia digital de la entrega por medio del correo
Resumen	Una vez el administrador acepte el pedido este enviará un correo al cliente con la confirmación del mismo
Tipo	Primario real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El administrador presiona la opción de aceptar pedido y el cliente recibe el correo
Curso Alternativo de Eventos	El correo se pierde por parte del administrador, el correo destinatario no existe, el correo cae en el spam del cliente
Caso de Uso	CDU - 1. Confirmar compra
Actores	Cliente
Propósito	Dar el consentimiento sobre la compra a realizar
Resumen	Una vez el cliente haya seleccionado y visualizado sus artículos de compra debe confirmar para pasar al área de pago
Tipo	Primario real
Referencia Cruzada	N/A

Curso Normal de Eventos	Selección de productos y confirmación de carrito de compras
Curso Alternativo de Eventos	Confirmar un carrito con productos no existentes o productos fuera de stock, confirmación nula
Caso de Uso	CDU - 2. Ingresar Credenciales
Actores	Cliente
Propósito	Ingreso manual de las credenciales de la tarjeta de pago
Resumen	El cliente debe de ingresar las credenciales manualmente sin opción a memoria para una mayor seguridad
Tipo	Primario real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Ingreso de todos los campos de la tarjeta y numeración válida
Curso Alternativo de Eventos	Ingreso de caracteres no válidos en los campos, campos de texto fuera de los límites, credenciales incorrectas
Caso de Uso	CDU - 1. Buscar por filtro
Actores	Cliente
Propósito	Brindar una búsqueda más personalizada a los clientes
Resumen	El cliente tiene la opción de hacer una búsqueda de productos por filtros clave para una mayor simplicidad
Tipo	Opcional real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Ingreso de palabras clave en el motor de búsqueda
Curso Alternativo de Eventos	ingreso de campos o caracteres incorrectos, formato de búsqueda incorrectos

Caso de Uso	CDU - 2. Buscar directamente
Actores	Cliente
Propósito	Búsqueda más centralizada en el producto
Resumen	El cliente tiene la opción de ir directamente al producto sin tener que pasar por todos los filtros
Tipo	Opcional real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Ingreso por medio de un link previamente proporcionado o búsqueda directa en el buscador
Curso Alternativo de Eventos	Link hacia el producto caducado o inexistente, modificación de link

CASOS DE USO ADMINISTRACION DE DEPARTAMENTOS

Andhy Solis



Caso de Uso	CDU - 1. Administrar Departamentos	
Actores	Administrador de Tienda	
Tipo	Primario, Real	
Descripción	Los Administradores de tienda pueden crear departamentos para categorizar sus productos, función de administración que solamente se encuentra disponible para los Administradores de Tienda.	

Caso de Uso	CDU - 1. Crear Departamentos
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Permitir que los administradores de tienda crear un departamento dentro de su tienda.
Resumen	El administrador de tienda desde el panel de administración de la tienda puede agregar nuevos departamentos.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al panel de administración de tienda, usa el botón de nuevo departamento, llena el formulario requerid y confirma el departamento y se le mostrara un mensaje con el resultado de la operación.
Curso Alterno de Eventos	N/A

Caso de Uso	CDU - 2. Modificar Departamentos
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Permitir que un administrador de tienda cambie los datos que tiene un Departamento.
Resumen	El administrador de tienda desde el panel de administración de la tienda puede modificar los departamentos existentes.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y visualiza todos los departamentos de su tienda, seleccionar un departamento y se le abrirá un formulario donde podrá modificar la información del departamento.
Curso Alterno de Eventos	N/A

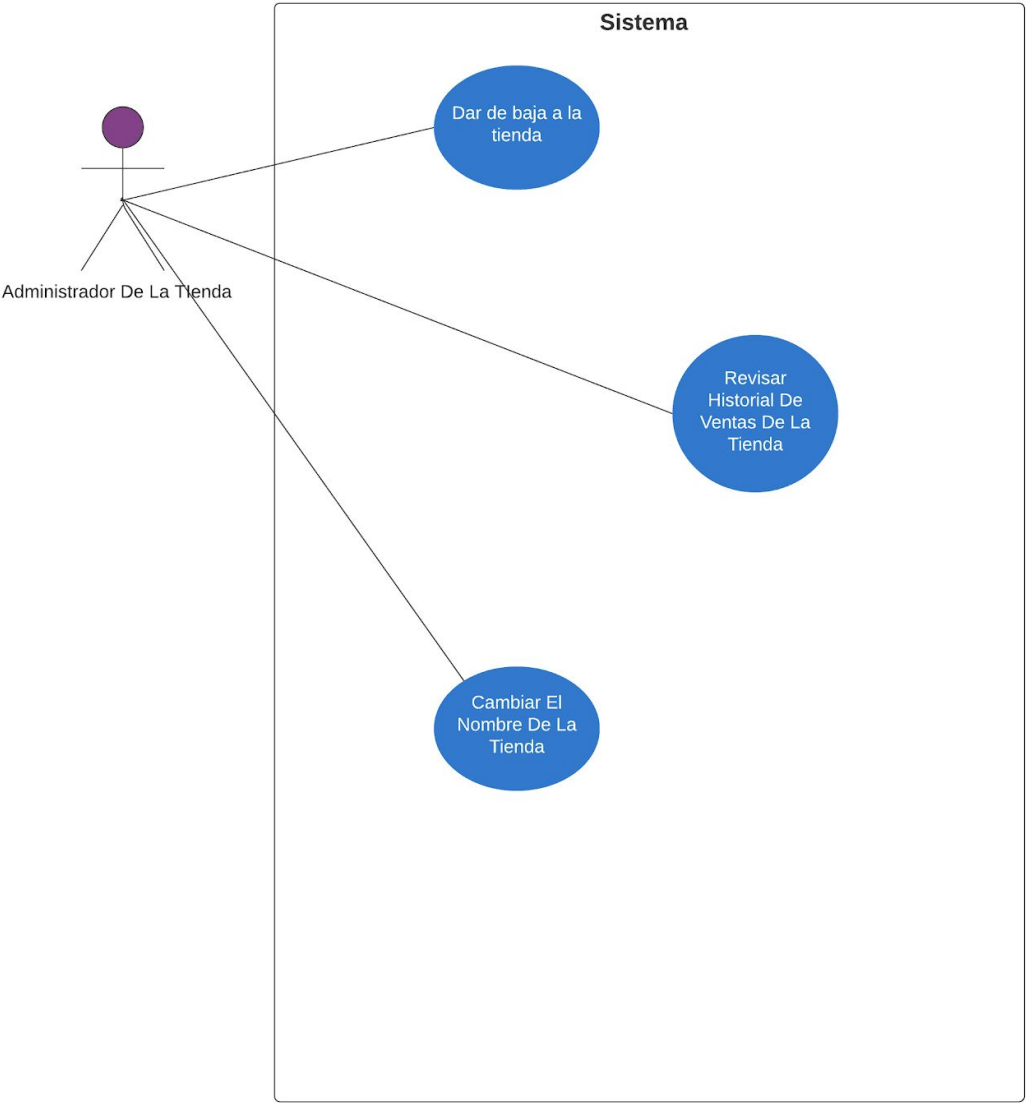
Caso de Uso	CDU - 3. Eliminar Departamentos
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Permitir la eliminación de los departamentos que dejaron de ser relevantes para la tienda.
Resumen	El administrador de tienda desde el panel de administración de la tienda puede eliminar los departamentos existentes.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y visualiza todos los departamentos de su tienda, seleccionar un departamento y pulsa en el botón de eliminar y el departamento dejara de ser parte de la tienda.
Curso Alternativo de Eventos	N/A

Caso de Uso	CDU - 4. Revisar Historial De Ventas Departamento
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Generar reportes acerca de las ventas y proporcionar información histórica del departamento al administrador de la tienda.
Resumen	El administrador de tienda desde el panel de administración de la tienda puede consultar la información de las ventas.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y activa el apartado de historial, se le mostrara información de las ventas así como reportes para ayudar en análisis de los productos de la tienda.
Curso Alternativo de Eventos	N/A

Caso de Uso	CDU - 5. Agregar Productos Al Departamento
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Colocar cada producto en su respectivo departamento
Resumen	El administrador de tienda desde el panel de administración de la tienda puede mover los productos de departamento e incluso agregar un producto que actualmente no tenga departamento.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y selecciona un departamento, luego dentro del departamento activa la opción de agregar productos al departamento, se le desplegara los productos sin un departamento asignado.
Curso Alternativo de Eventos	El administrador selecciona el departamento, pero esta vez seleccionar la opción de traslado, esta opción le preguntara de que departamento quiere mover un producto. y luego de seleccionar el producto confirma, automáticamente se trasladara el producto al nuevo departamento.

CASOS DE USO ADMINISTRACION DE Tienda

Andhy Solis



Caso de Uso	CDU - 10. Administrar Tiendas	
Actores	Administrador de Tienda	
Tipo	Primario, Real	
Descripción	Los Administradores de tienda pueden actualizar su catálogo de productos, cambiando parámetros como lo sería la cantidad disponible y el precio del producto, también pueden agregar, eliminar productos.	

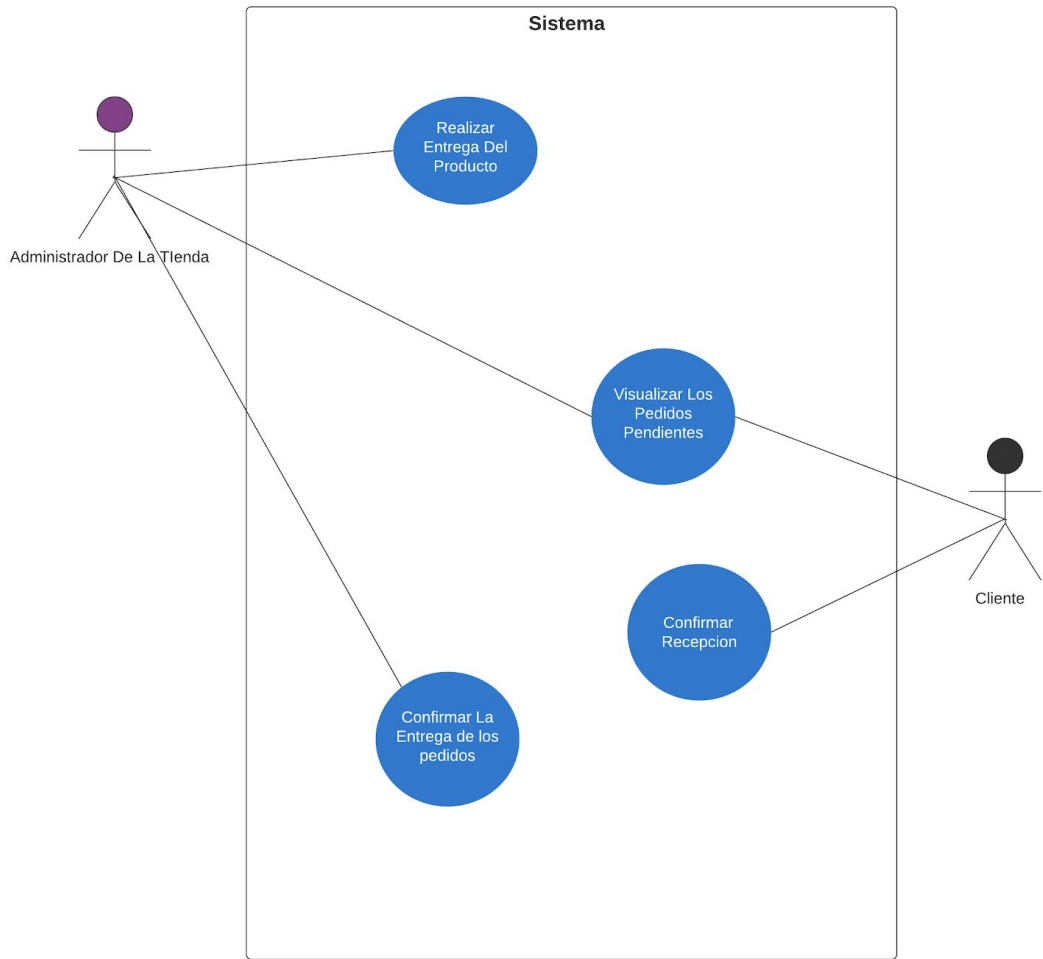
Caso de Uso	CDU - 1. Dar De Baja Tienda
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Iniciar Proceso para dar de baja a la tienda.
Resumen	El administrador de la tienda puede dar de baja a la tienda.
Tipo	Secundario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y en configuraciones de tienda usa la opción para darse de baja, tendrá que confirmar varios datos y luego se dará de baja la tienda.
Curso Alternativo de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y en configuraciones de tienda usa la opción cancelar la operación de darse de baja.

Caso de Uso	CDU - 2. Revisar Historial De Ventas Tienda
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Obtener un reporte de las ventas que ha tenido la tienda.
Resumen	El administrador de la tienda puede dar de baja a la tienda.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y en reportes se le mostrará un listado de las transacciones y un reporte generado en base a las transacciones.
Curso Alternativo de Eventos	N/A

Caso de Uso	CDU - 3. Cambiar Nombre De La Tienda
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Colocar un nuevo nombre a la Tienda.
Resumen	El administrador de la tienda puede modificar el nombre de la tienda.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador de tienda se dirige al apartado de administración de tienda y modifica el nombre actual de la tienda
Curso Alternativo de Eventos	N/A

CASOS DE USO RECEPCION DE PEDIDOS

Andhy Solis



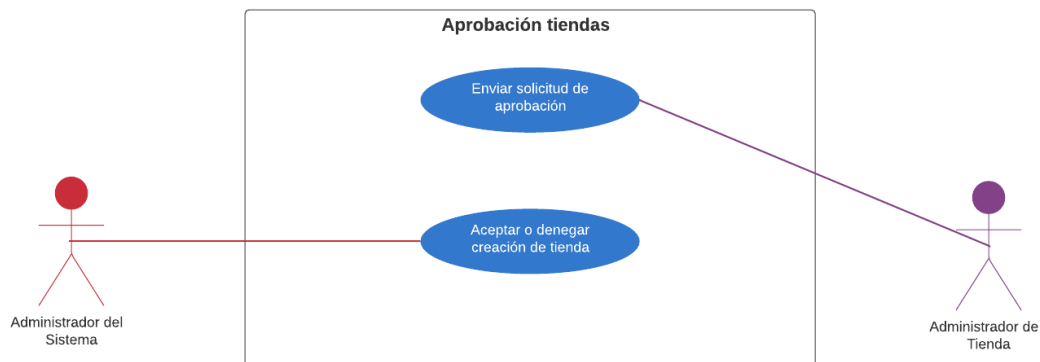
Caso de Uso	CDU - 1. Recibir Pedidos	
Actores	Administrador de Tienda, Cliente	
Tipo	Primario, Real	
Descripción	Los administradores de tienda realizan gestiones para garantizar que el producto que un cliente solicito llegue a su destino, los usuarios pueden visualizar sus compras que aún no se han completado.	

Caso de Uso	CDU - 2. Realizar Entrega Del Producto
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Dar al cliente el producto que solicito
Resumen	El administrador de tienda le envía el producto al cliente
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un administrador procede a enviar el producto a su cliente
Curso Alterno de Eventos	N/A

Caso de Uso	CDU - 3 visualizar los pedidos pendientes
Actores	Administrador de Tienda y Cliente
Propósito	Ver los pedidos que están en tramite
Resumen	El usuario puede ver los pedidos que están en proceso de entrega
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un usuario se dirige a pedidos y se le despliega la lista de sus pedidos registrados.
Curso Alterno de Eventos	N/A

Caso de Uso	CDU - 4 Confirmar recepción
Actores	Cliente
Propósito	Confirmar la entrega de un producto
Resumen	Un Cliente puede indicar en el sistema que ha recibido un producto
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un Cliente Se Dirige Al Apartado De Pedidos y se le mostrara los productos que están pendientes de confirmación de la recepción
Curso Alterno de Eventos	N/A

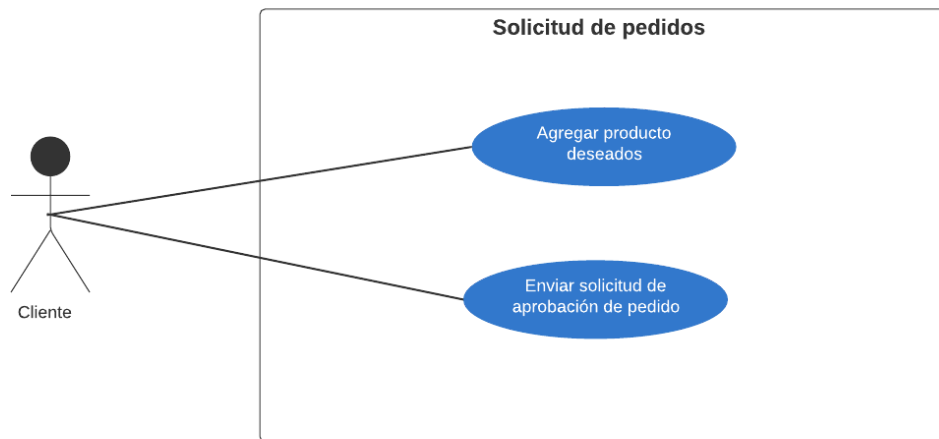
Caso de Uso	CDU - 5 Confirmar Entrega De Los Pedidos
Actores	Administrador De Tienda
Propósito	Autorizar Él envió De Un Producto
Resumen	Un Administrador De Tienda Revisa sus pedidos y confirma él envió a los pedidos
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Un Administrador de tienda se dirige al apartado de entregar producto y confirma el envío
Curso Alterno de Eventos	N/A



Caso de Uso	Enviar solicitud de aprobación
Actores	Administrador de Tienda
Tipo	Primario, Real
Descripción	Para que el administrador pueda aprobar los datos, se debe realizar el envió del formulario.

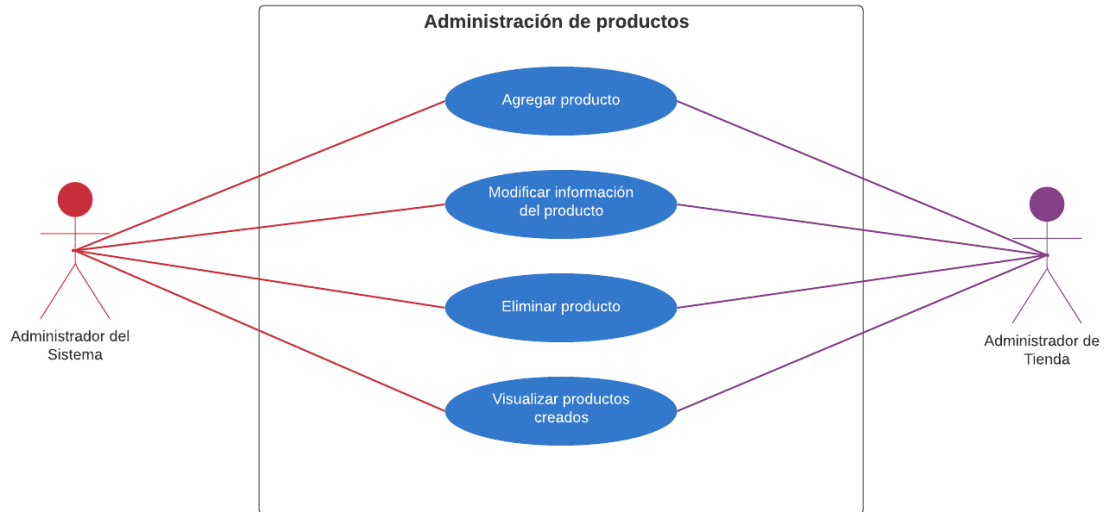
Caso de Uso	Aceptar o denegar creación de la tienda
Actores	Administrador del Sistema

Tipo	Primario, Real
Descripción	Si la tienda cumple con todos los parámetros establecidos, se procede a aceptar la creación de la tienda, en caso contrario se deniega la creación.



Caso de Uso	Agregar productos deseados
Actores	Cliente
Tipo	Primario, Real
Descripción	Es el proceso de seleccionar el producto y agregar dicho producto dentro del carrito.

Caso de Uso	Enviar solicitud de aprobación de pedido
Actores	Cliente
Tipo	Primario, Real
Descripción	Si la verificación se completo se procede a enviar una solicitud al administrador para completar la compra.



Caso de Uso	Agregar producto
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de la Tienda
Tipo	Primario, Real
Descripción	El proceso de agregar toda la información correspondiente a un producto específico y agregarlo al sistema.

Caso de Uso	Modificar información del producto
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de la Tienda
Tipo	Primario, Real
Descripción	Son los cambios que sean necesarios para mantener actualizada la información del producto.

Caso de Uso	Eliminar producto
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de la Tienda
Tipo	Primario, Real
Descripción	Proceso de quitar del sistema el producto que sea deseado.

Caso de Uso	Visualizar productos creados
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de la Tienda
Tipo	Secundario, Real
Descripción	Visualización de los productos que fueron creados por el usuario.

Caso de Uso	Enviar solicitud de aprobación de tienda
Actores	Administrador de Tienda
Propósito	Permitir a los comerciantes el envío de información para la aprobación.
Resumen	Proceso de enviar la información para su autorización por parte del administrador.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Luego del llenado de información el usuario envía la información con la pulsación de un botón de envío.
Curso Alternativo de Eventos	Si existiese algún error en el envío el sistema informara al usuario por medio de una notificación.

Caso de Uso	Aceptar o denegar creación de la tienda
Actores	Administrador del Sistema
Propósito	Permitir la creación de una tienda dentro del sistema.
Resumen	El administrador encargado del sistema verifica que todo se encuentre de la manera correcta y procede a aceptar la tienda a crear.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El administrador verifica todos los requerimientos y procede a aceptar la creación de la tienda, si eso sucede el sistema se encarga de agregar la tienda al conjunto de tiendas ya creado con anterioridad, en caso contrario el sistema eliminará la tienda de la cola de espera de aceptación.
Curso Alternativo de Eventos	Si al aceptar la tienda se produjese un error dentro de la ejecución propia del sistema,

	mostrara al administrador que ocurrió algún fallo por medio de un mensaje.
--	--

Caso de Uso	Agregar productos deseados
Actores	Cliente
Propósito	Permitir al cliente agregar productos.
Resumen	Agregar productos para la compra del cliente
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El cliente selecciona el producto que desea agregar al carrito y el sistema lo agrega directamente al carrito para futura compra.
Curso Alternativo de Eventos	Si no existiese artículos de ese tipo en el stock entonces el sistema informará al cliente y al administrador de la tienda, sobre ese aspecto.

Caso de Uso	Enviar solicitud de aprobación de pedido
Actores	Cliente
Propósito	Permitir al cliente realizar la compra si es autorizada.
Resumen	El cliente envía todos sus productos para la confirmación de compra del administrador.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	Luego de la etapa de verificación del producto, se procede a confirmar los productos para autorizar la compra, esto lo hará el administrador si encuentra que todo lo cumple con cabalidad, si se acepta se envía un correo informativo de todos los productos comprados.
Curso Alternativo de Eventos	Si el sistema no envía el correo, el administrador debe verificar que el proceso se estableció de manera correcta.

Caso de Uso	Agregar producto
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de Tienda
Propósito	Permitir agregar productos a la plataforma.
Resumen	El usuario encargado agrega toda la información del producto y lo agrega al sistema.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El usuario encargado entra en el apartado de agregar productos, y luego ingresa toda la información del producto y lo agrega, el sistema se encarga de agregarlo al sistema y a las categorías que pertenece.
Curso Alternativo de Eventos	Si el usuario no ingresa los datos de la manera correcta, el sistema mostrara un mensaje informativo de la información que faltase.

Caso de Uso	Modificar información del producto
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de Tienda
Propósito	Permitir modificar información de los productos a la plataforma.
Resumen	El usuario encargado modifica la información del producto y lo agrega al sistema.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El usuario encargado entra en el apartado de modificación de productos, y luego ingresa todos los cambios de información del producto y lo agrega, el sistema se encarga de agregarlo al sistema y a las categorías que pertenece.
Curso Alternativo de Eventos	Si el usuario no ingresa los datos de la manera correcta, el sistema mostrara un mensaje informativo de la información que faltase.

Caso de Uso	Eliminar producto
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de Tienda
Propósito	Permitir eliminar productos de plataforma.
Resumen	El usuario encargado puede quitar productos de la plataforma si fuese necesario.
Tipo	Primario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El usuario encargado localiza el producto que se desea eliminar y selección la opción de eliminar producto, el sistema procede a quitar el producto de la base de datos y de la plataforma como tal.
Curso Alternativo de Eventos	Si se detectase algún fallo inesperado, el sistema informará al usuario de los problemas encontrados.

Caso de Uso	Visualizar productos creados
Actores	Administrador del Sistema y Administrador de Tienda
Propósito	Permitir ver los productos que han sido creados por un usuario.
Resumen	El usuario puede visualizar todo los productos que el creo.
Tipo	Secundario, Real
Referencia Cruzada	N/A
Curso Normal de Eventos	El usuario encargado entra en el apartado especial para la visualización y obtiene el detalle de todos los productos que el creo.
Curso Alternativo de Eventos	Si no se encontrasen productos debe de comunicarse con el administrador del sistema.

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES

Diagrama De Actividades Recepcion De Pedidos

Andhy Solis

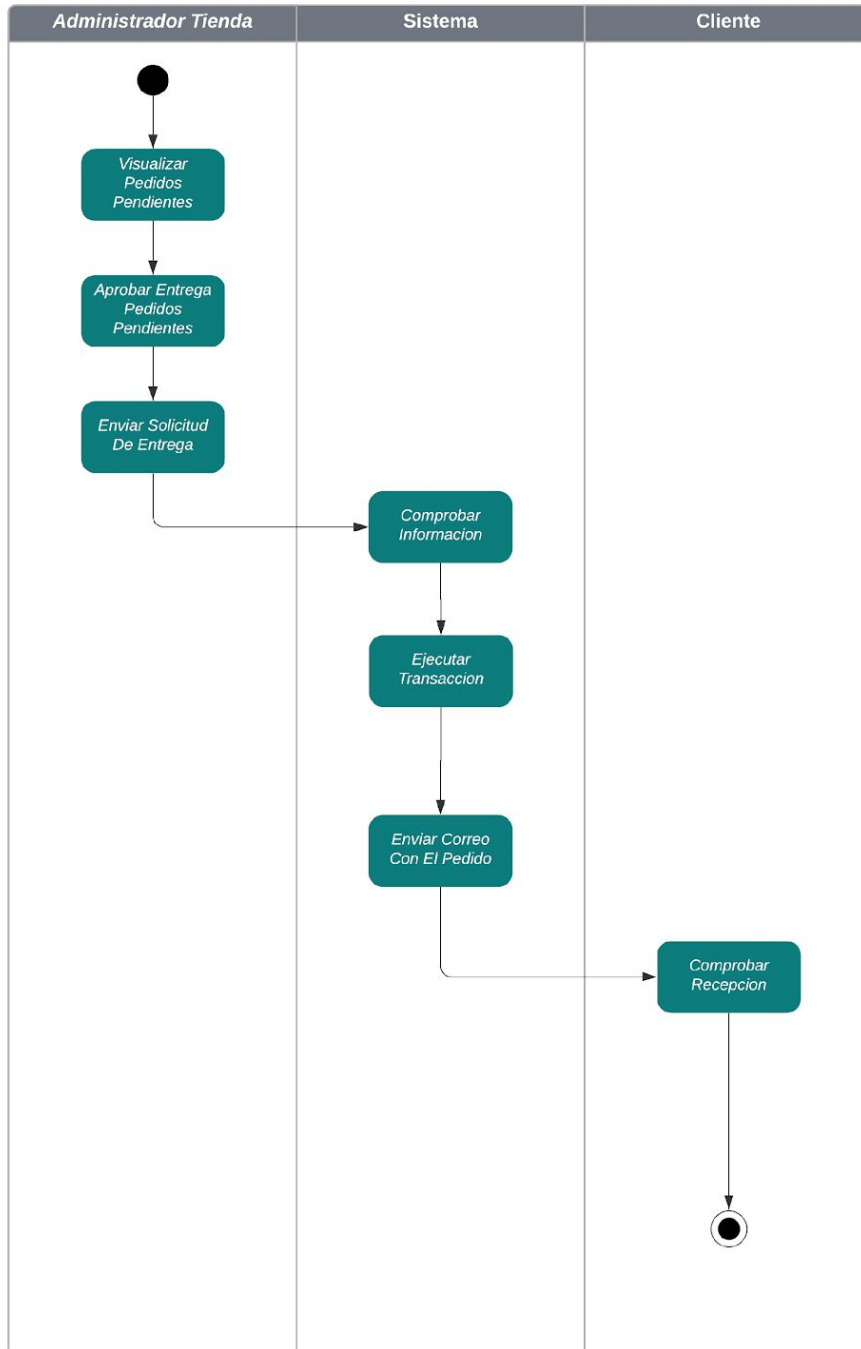


Diagrama De Actividades Administracion Departamento

Andhy Solis

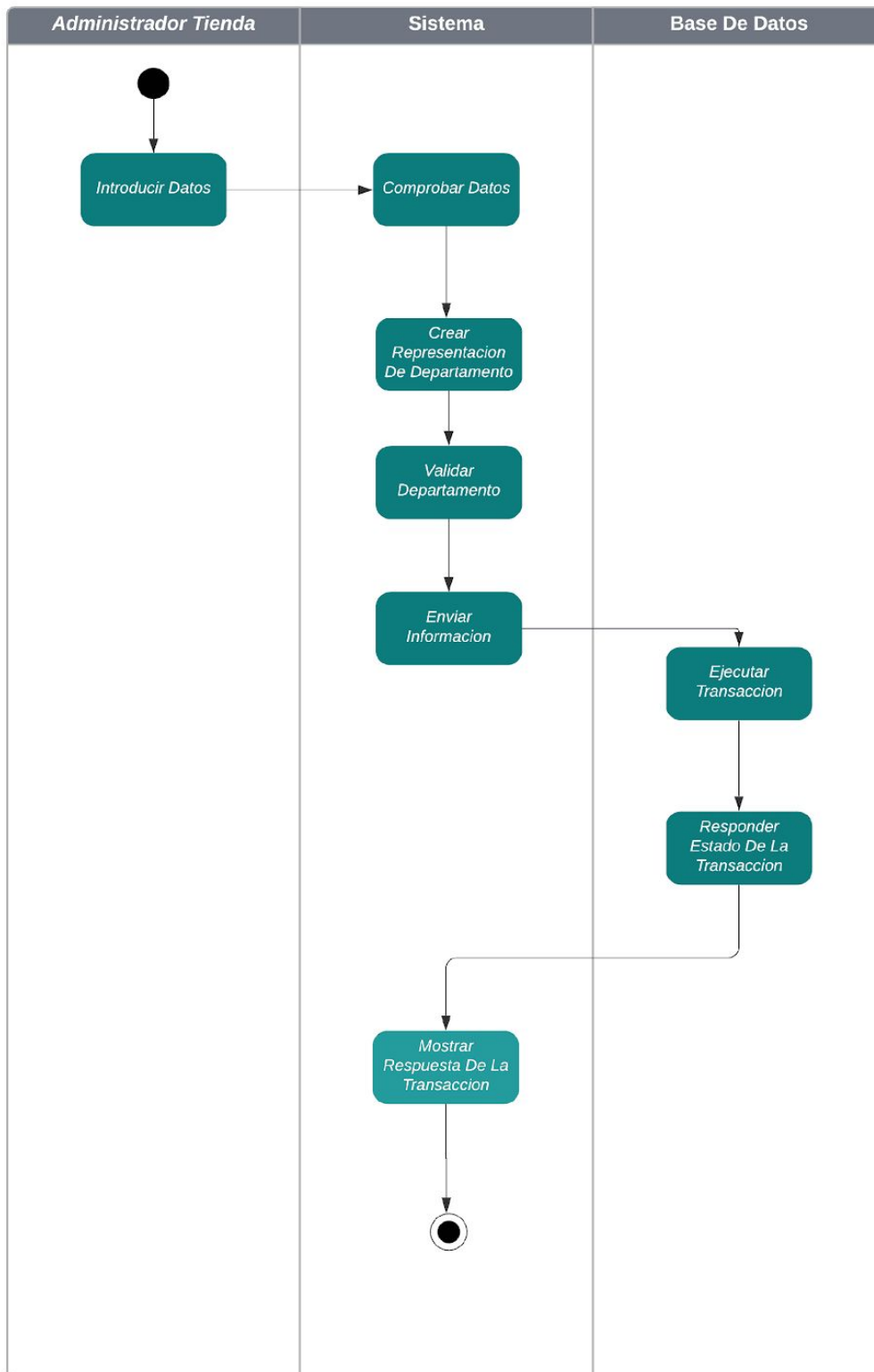
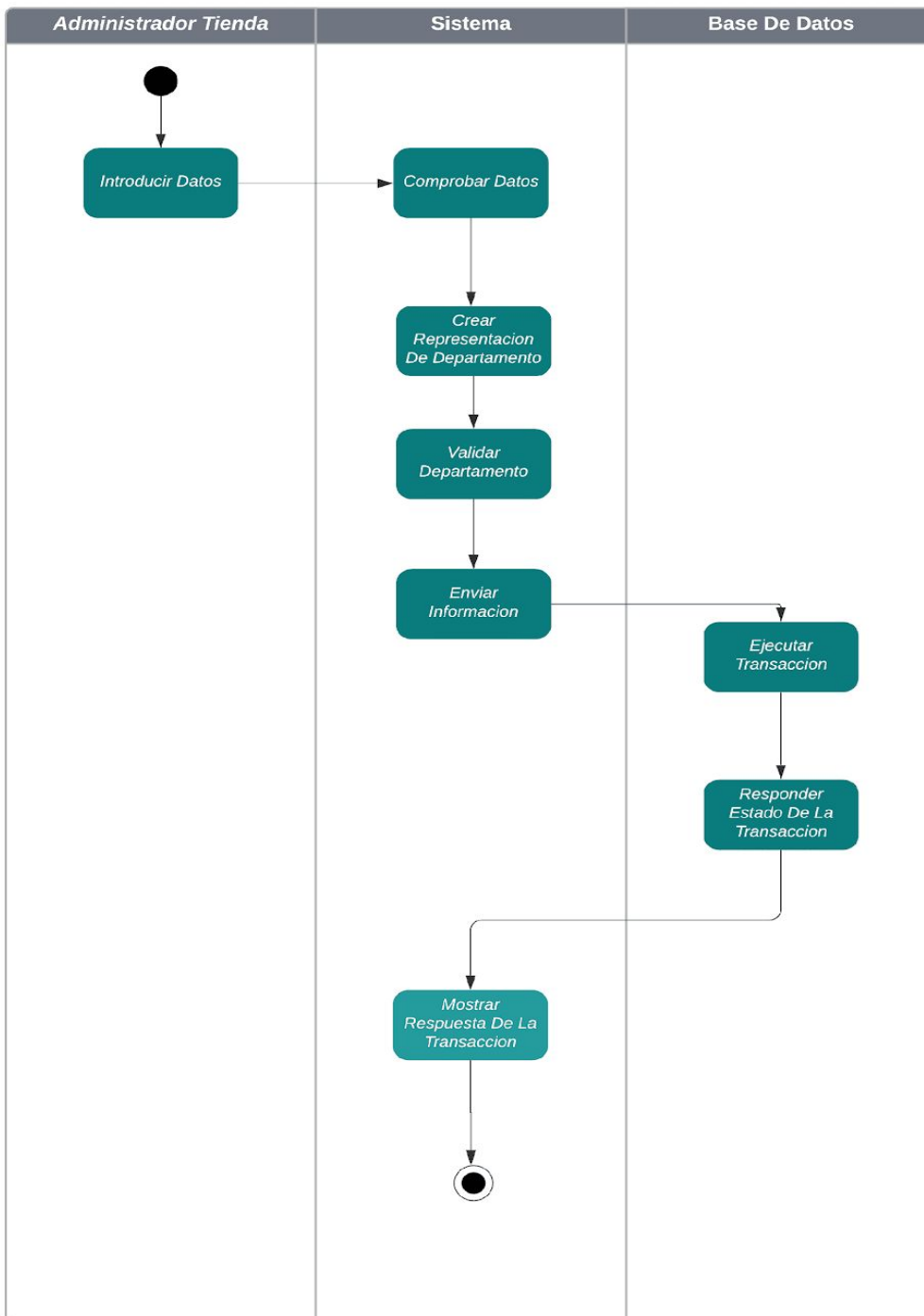
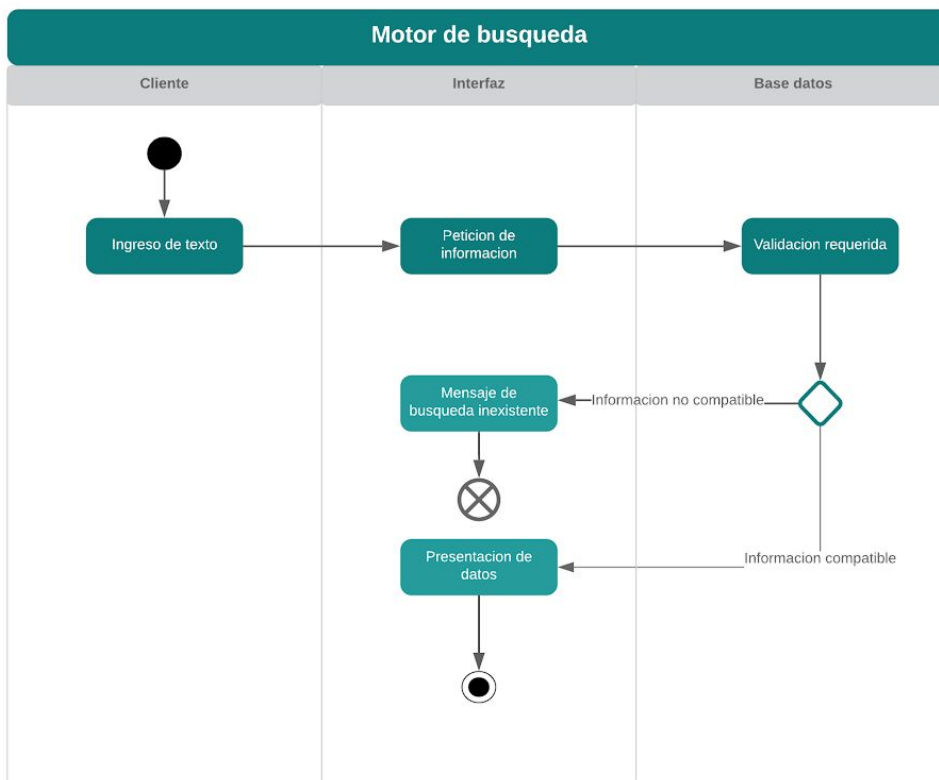
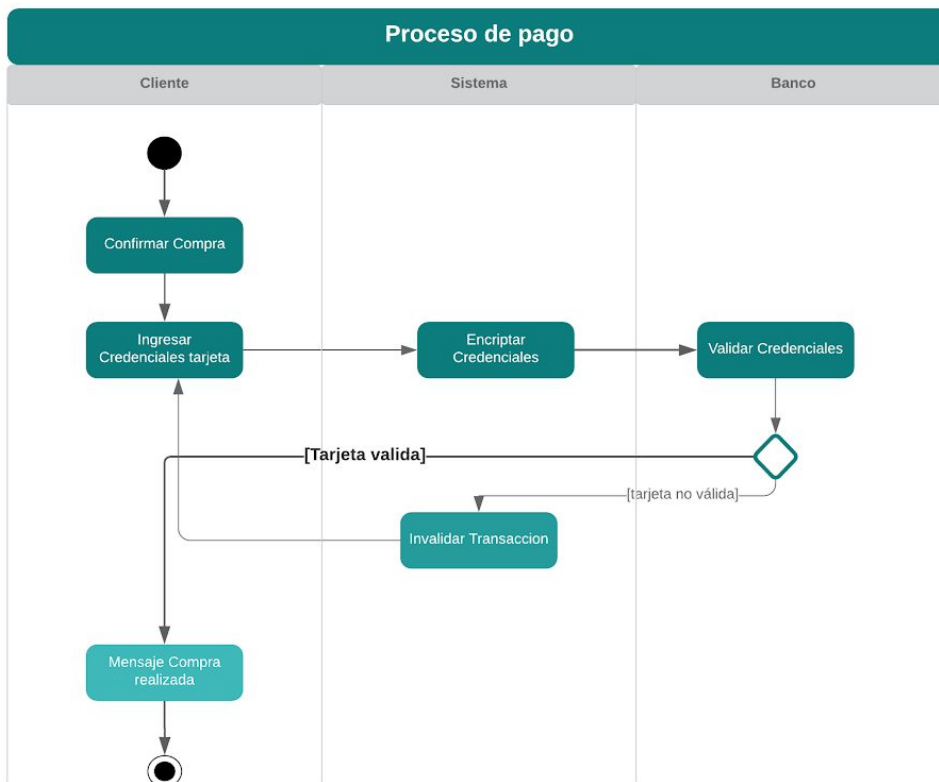
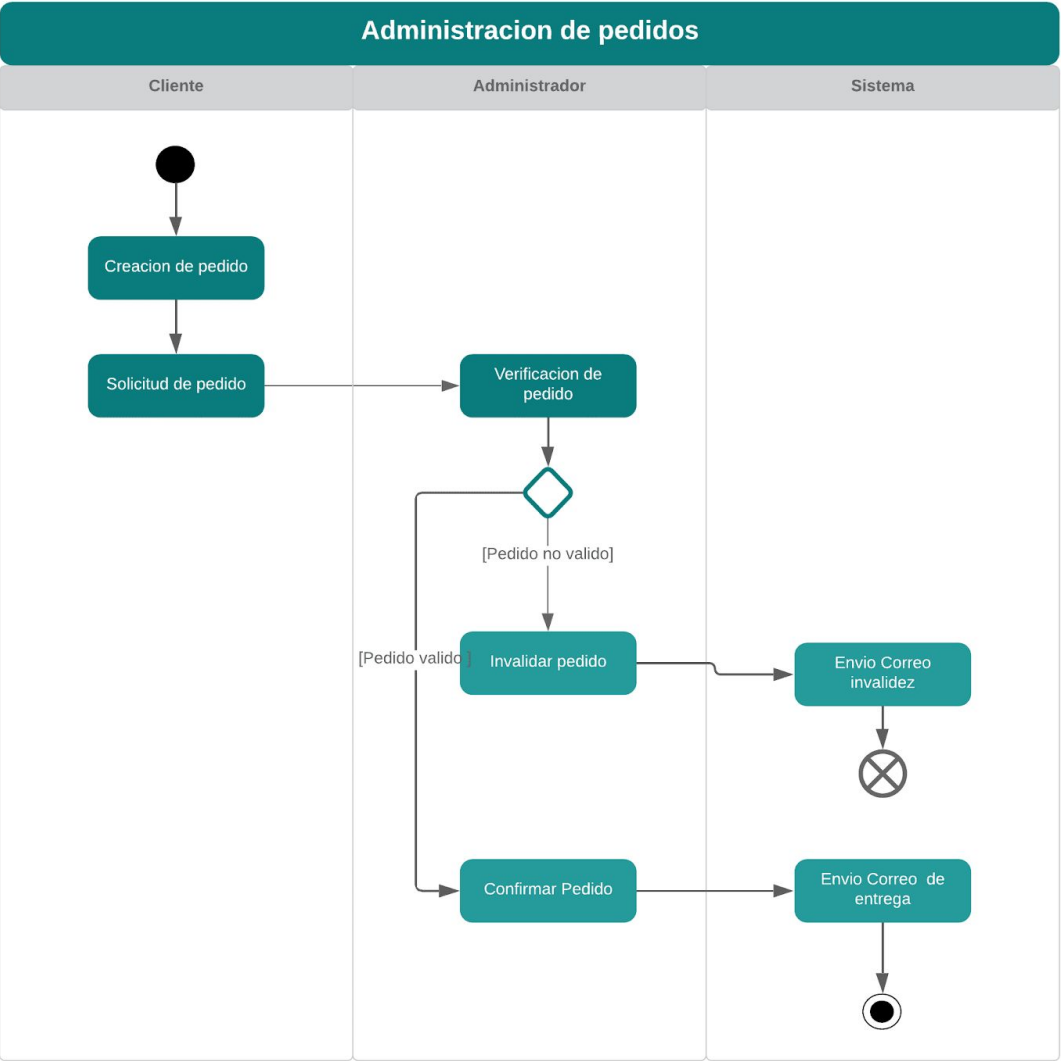


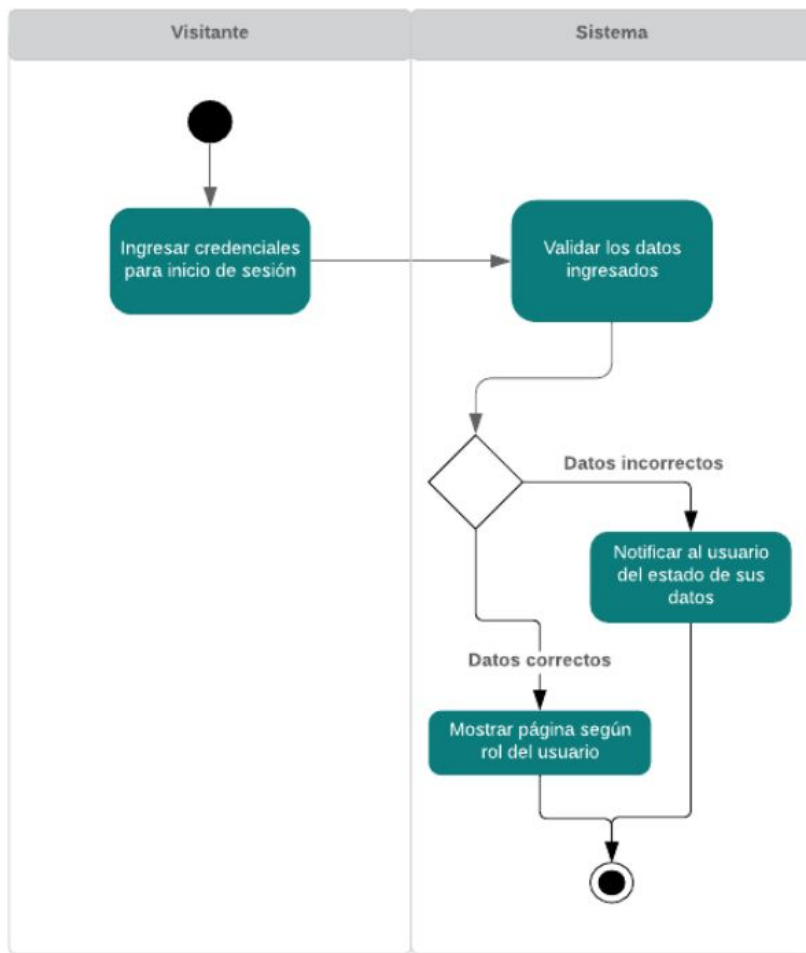
Diagrama De Actividades Administracion Tienda

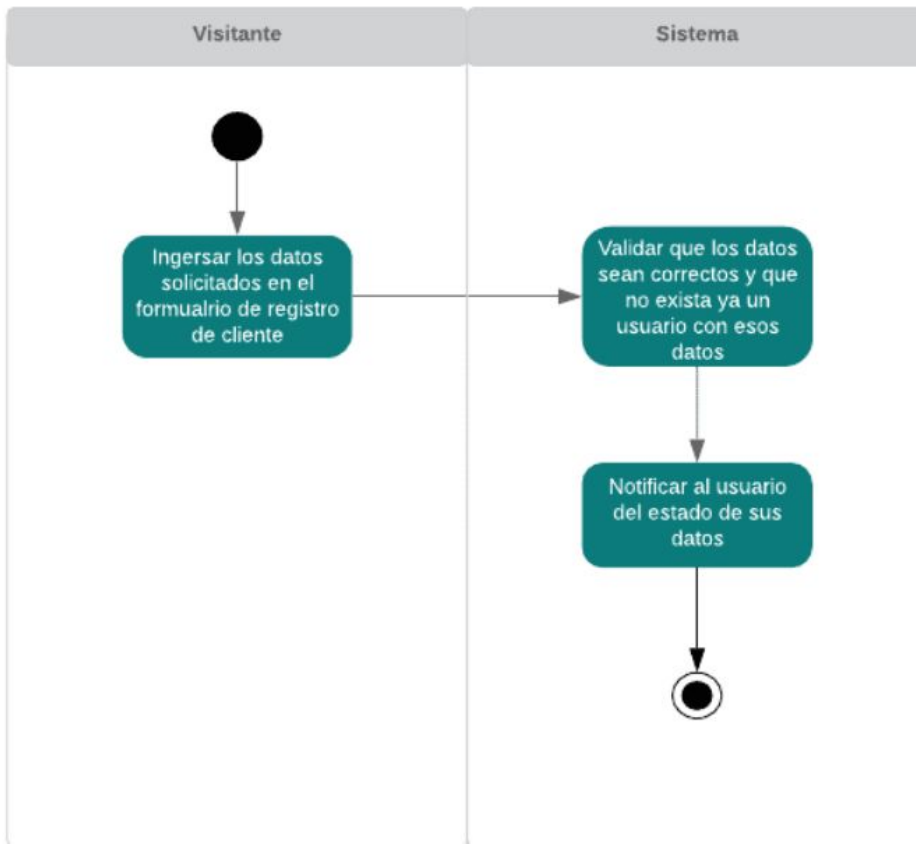
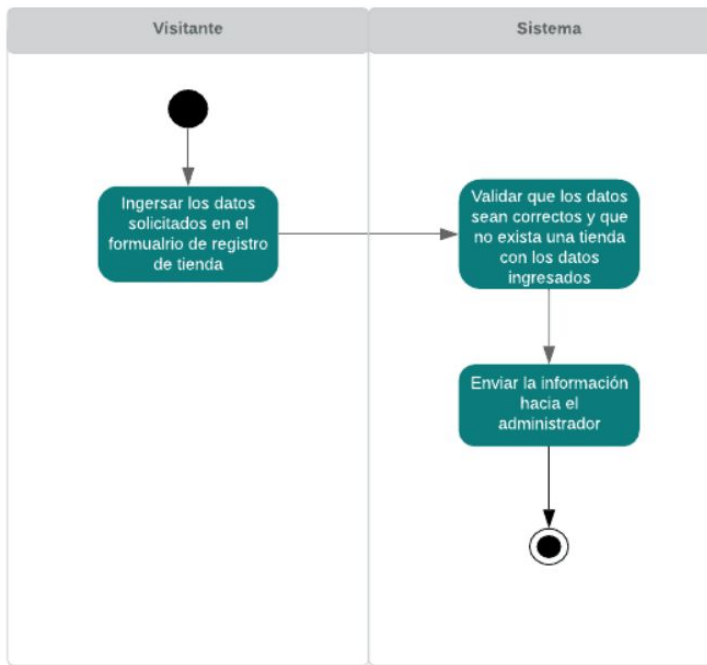
Andhy Solis





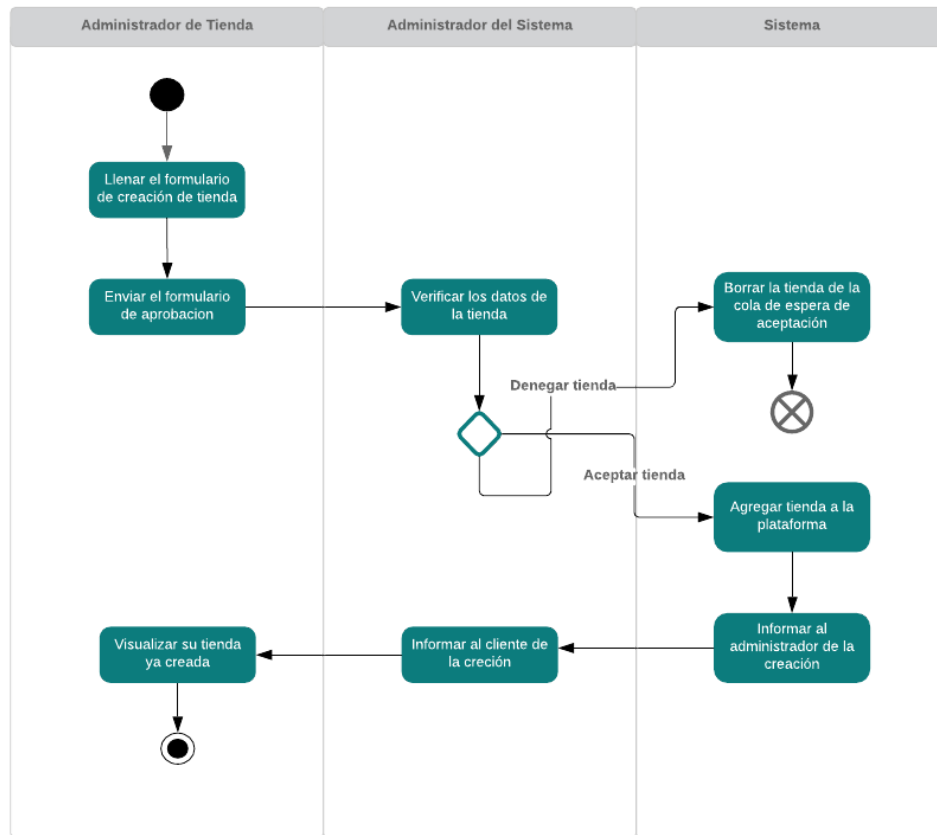






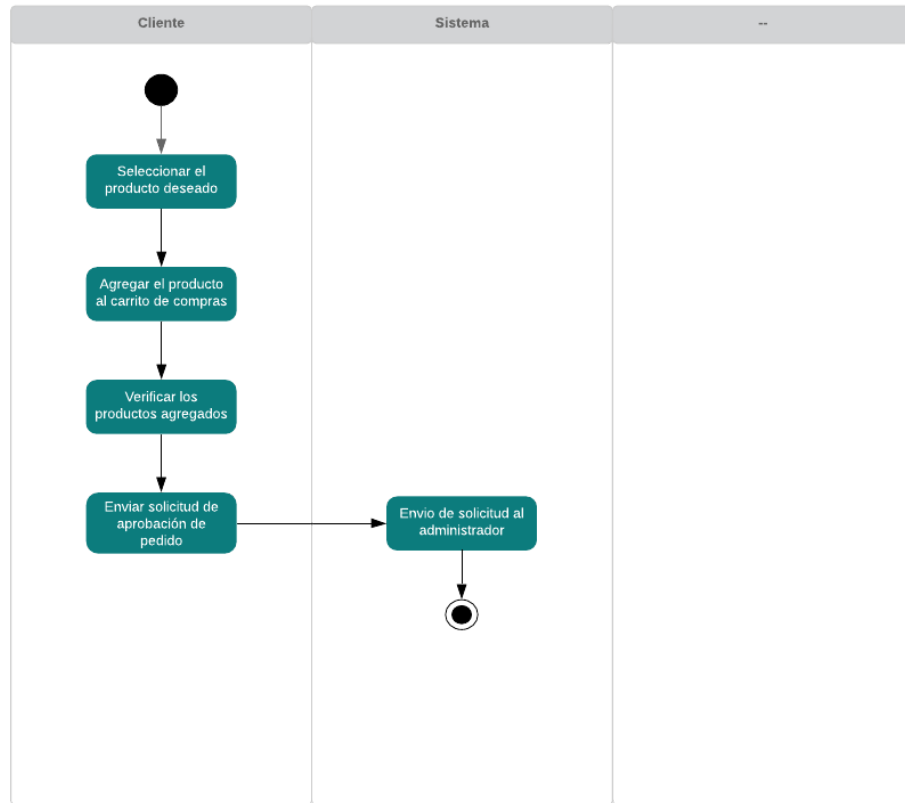
Aprobación de Tienda

José Carlos Véliz Castro | December 12, 2020



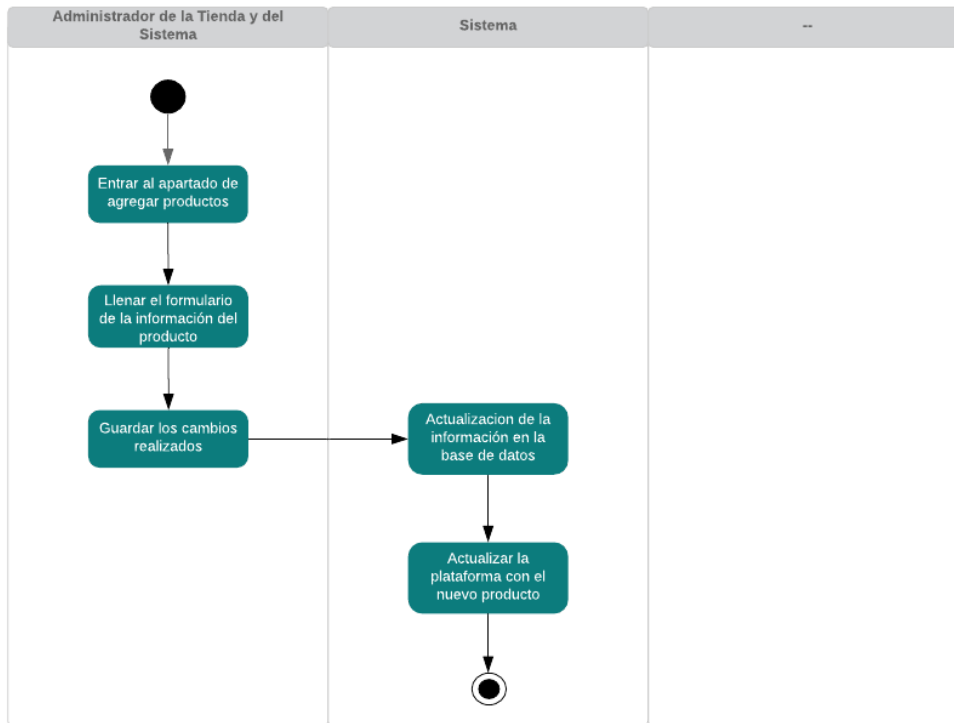
Solicitud de Pedidos

José Carlos Véliz Castro | December 12, 2020



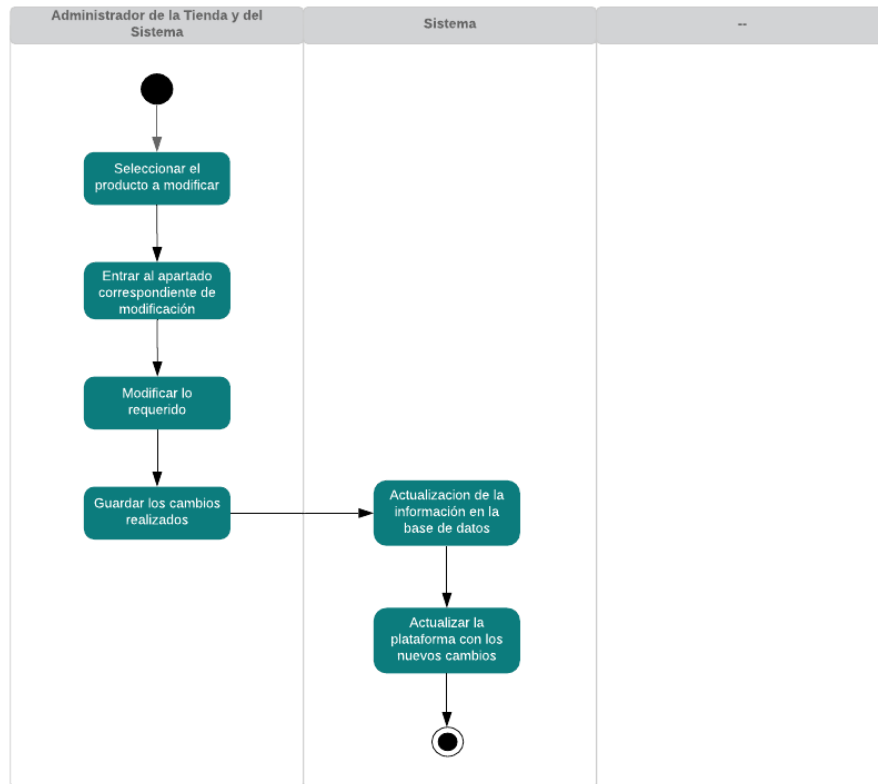
Agregar producto

José Carlos Véliz Castro | December 12, 2020



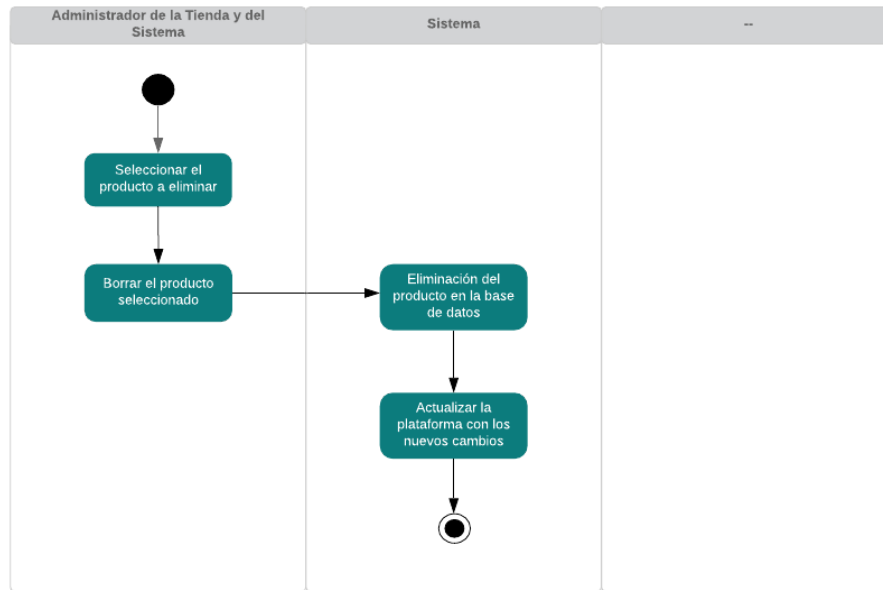
Modificar información del producto

José Carlos Véliz Castro | December 12, 2020



Eliminar producto

José Carlos Véliz Castro | December 12, 2020



Visualizar producto creado

José Carlos Véliz Castro | December 12, 2020

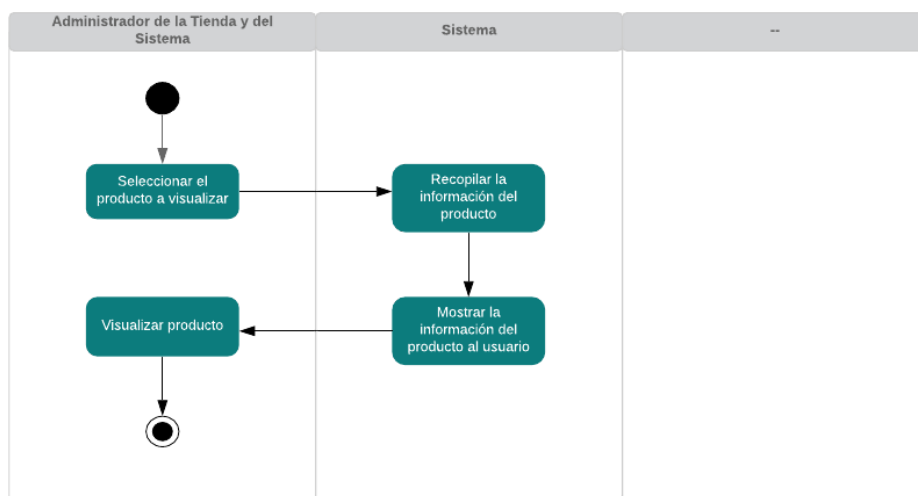


DIAGRAMA DE ESTADOS

Diagrama De Estados Registro Tienda

Andhy Solis

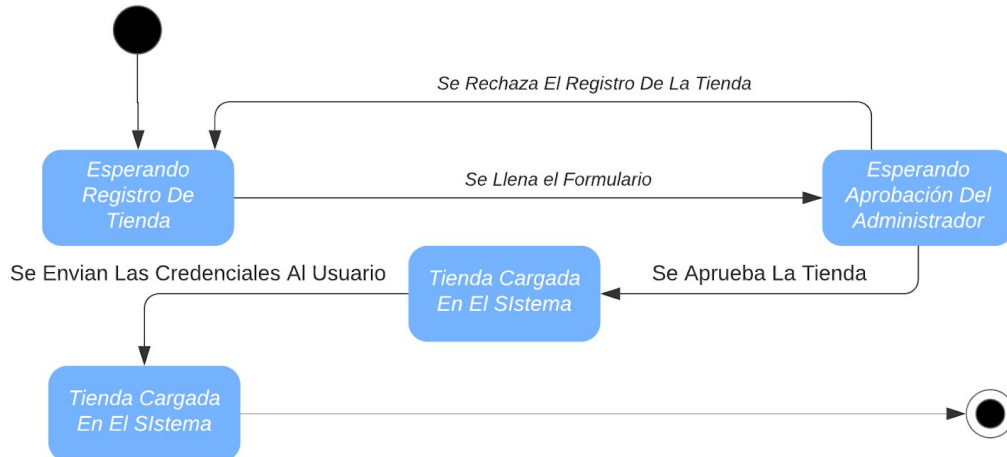


Diagrama De Estados Venta

Andhy Solis

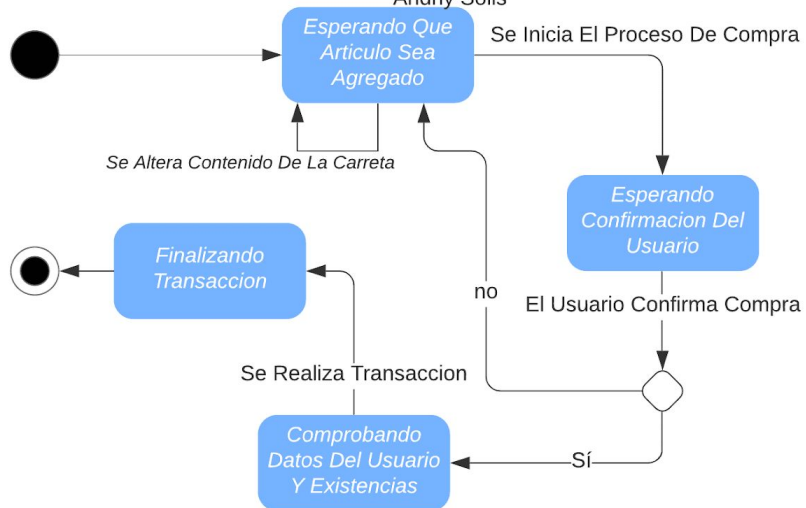


Diagrama De Estados Registro Usuario

Andhy Solis

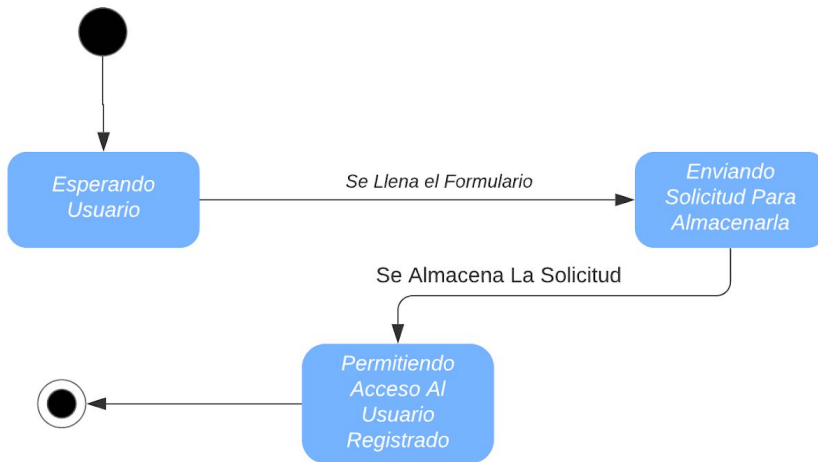


Diagrama De Estados Agregar Carrito

Andhy Solis

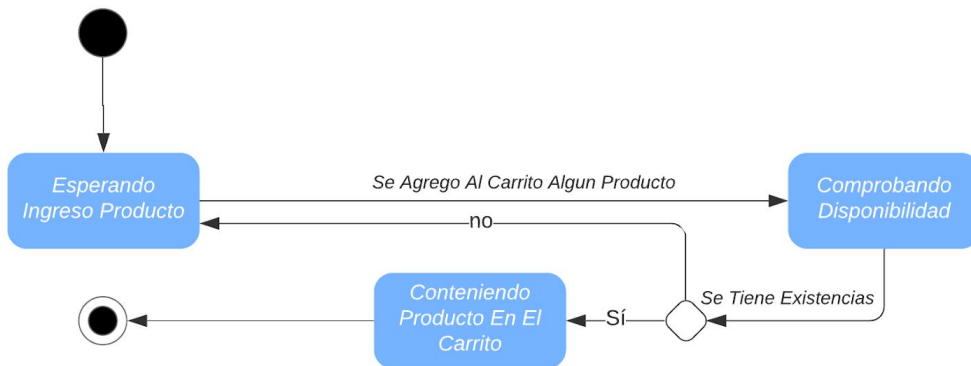


Diagrama De Estado Registro De Producto

Andhy Solis

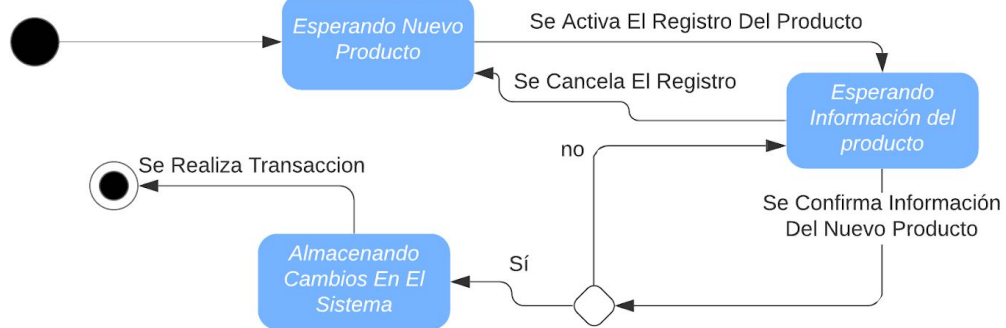
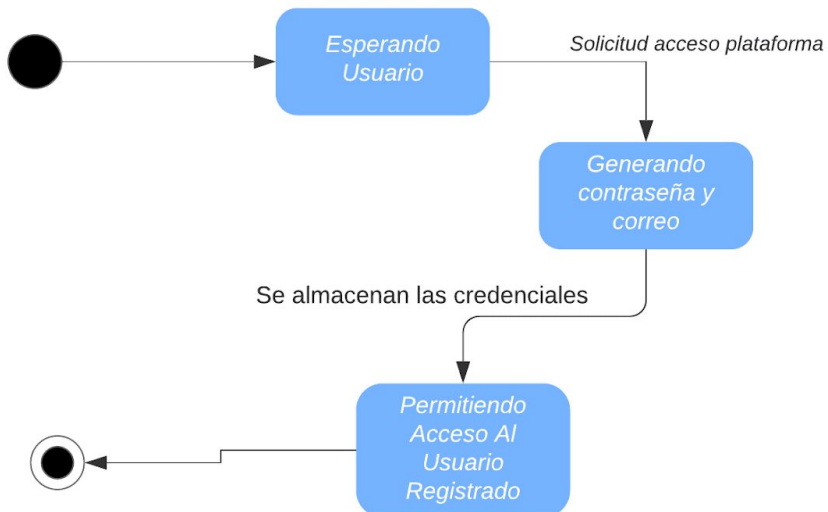


Diagrama De Estados Otorgar acceso



Recepción pedidos

