

iSoft Empresa

PROYECTO DE PÁGINA WEB DE VENTA DE INDUMENTARIA DEPORTIVA

Documento de especificación de requerimientos

Autores: Cruzado, Patricia
Rebola, Cristian
Robles, Karen Yessica
Vazquez, Franco

Versión del documento: 2.0.0

Historial de revisiones y modificaciones

Version	Fecha	Cambio	Autor
1.0.0	8-May-2017	Version base	iSoft
2.0.0	23-Jun-2017	Se realiza un cambio de requerimientos y se agrega diagrama arq preliminar	Rebola Christian Vazquez Franco

Indice de contenidos

1. Introduccion.....	pág 4
2. Diagramas de casos de usos.....	pág 5
3. Descripcion de casos de usos.....	pág 7
4. Arquitectura del sistema	pag 8
5. Requerimientos funcionales.....	pág 9
6. Requerimientos no funcionales.....	pág 11
7. Modelos de sistemas.....	pag 12
8. Matriz de trazabilidad.....	pag 13
9. Diagrama de arquitectura preliminar.....	pag 14

INTRODUCCION

Este documento tiene el propósito de especificar los requerimientos funcionales y no funcionales de una tienda online de Indumentaria deportiva, cuyo objetivo principal es el comercio electrónico de manera fácil, rápida y sencilla. Las pruebas de software verifican el cumplimiento de estos requerimientos.

Glosario

+Requerimientos de Usuario

Los usuarios de la tienda online serán: los clientes anónimos, los clientes registrados y los administradores de la tienda.

El cliente anónimo será un usuario que simplemente desee realizar consultas sobre el catalogo o los precios. Pese a no haberse registrado, a este usuario se le permitirá acceder a las descripciones de cada uno de los productos, para que se vaya familiarizando con el sistema y se le facilite al máximo la tarea de realizar su compra.

Cuando el usuario anónimo quiera comprar un producto, el sistema lo enviara directamente a un menú donde deberá seleccionar si quiere darse de alta en el sistema, o si es un usuario anterior, loguearse.

El cliente registrado es un usuario que anteriormente ha introducido sus datos como cliente de la tienda y ya cuenta con un nombre de usuario y una contraseña para registrarse. El cliente registrado podrá finalizar su compra, introduciendo su número de tarjeta de crédito para efectuar el pago, y seleccionan la sucursal de OCA en donde va a retirar su producto.

El administrador tendrá acceso a todo el stock de la tienda. El podrá agregar o quitar stock como desee.

DIAGRAMAS DE CASOS DE USOS

Los casos de uso son representaciones de uno o más escenarios que describen cómo será la interacción entre el sistema y el usuario para alcanzar un único objetivo o tarea del negocio.

Los casos de uso han sido desglosados en función del actor con quien interactúa, mostrando un diagrama de casos de uso del actor y la definición o contrato de cada uno de ellos. En el caso del actor administrador, también se han clasificado según la entidad principal con la que relacione.

El cliente anónimo no se ha identificado en el sistema, por lo que solo puede hacer consultas, es la parte pública y simular una compra. Sus funciones son:

- Consultas catálogo
- Alta usuario

El cliente registrado, está identificado en el sistema. Tiene acceso a una parte restringida del software. Hereda todas las funcionalidades propias del cliente anónimo, y además podrá:

- Confirmar compra

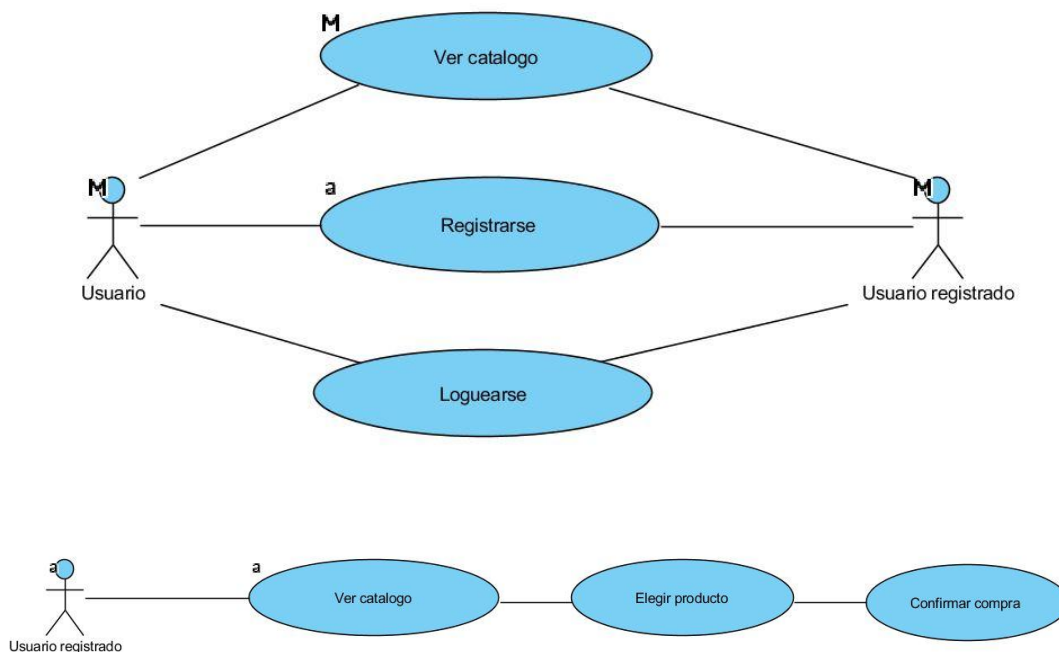


Figura 1 y 2. Caso de Uso de un cliente anónimo y registrado

El administrador, se identifica con el rol de administrador, se encargara del mantenimiento de la tienda virtual. Tiene acceso a todo el stock de la tienda. No hereda la funcionalidad de ninguno de los dos actores anteriores.

Sus funcionalidades son:

- Alta, baja, modificar cantidad de productos (del inventario)

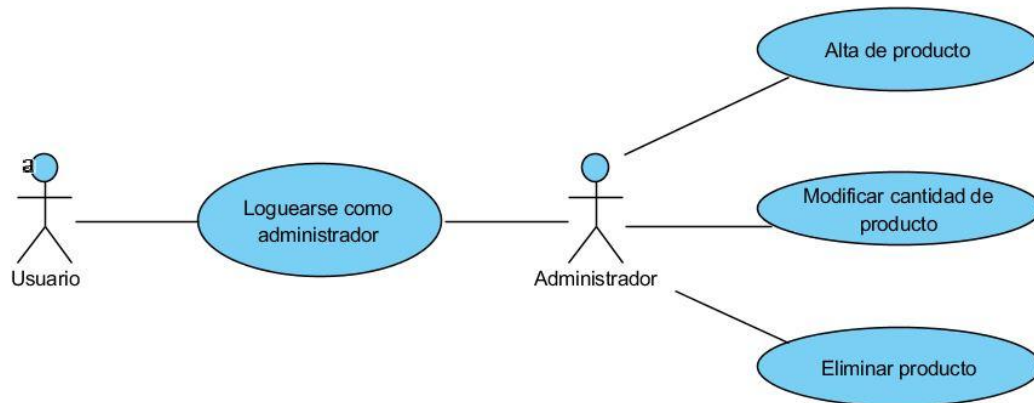


Figura2. Caso de Uso del administrador

DESCRIPCION DE LOS CASOS DE USOS

Las siguientes tablas representan la descripción de los casos de uso tanto de los clientes anónimos, registrados y el administrador, cada tabla contiene el nombre del caso de uso, los actores que intervienen, el propósito del caso de uso, el resumen de las actividades que se realizan.

Caso de Uso:	Alta de Usuario
Actores:	Cliente anónimo
Propósito	Dar de alta a un usuario para su posterior ingreso al sistema
Resumen:	El usuario ingresa su información El sistema agrega al usuario a la base de datos El sistema agrega el identificador y la contraseña del usuario a la base de datos

Tabla1.Registrar Cliente anónimo

Caso de Uso:	Elegir producto
Actores:	Cliente registrado
Propósito	Elegir un producto para su posterior compra
Resumen:	El sistema genera la nota de compra en pantalla

Tabla2.Elegir producto

Caso de Uso:	Agregar/Modificar/Eliminar producto
Actores:	Administrador
Propósito	Agregar, Modificar o Eliminar un producto del catalogo
Resumen:	El Administrador agrega un producto al catalogo El Administrador modifica o elimina un producto del catalogo

Tabla4.Alta/Modificar/Eliminar producto

ARQUITECTURA DEL SISTEMA

+Cliente anónimo

- *Consulta catalogo*
- *Consulta de los detalles de un producto*
- *Alta de cliente en la base de datos.*

+Cliente registrado

° Cualquiera de las funciones mencionadas anteriormente para clientes anonimos también podrá ser realizado por clientes registrados.

- *Confirmar compra*

Administrador

- *Alta de un producto en el inventario*
- *Modificar stock de un producto del inventario.*
- *Eliminar un producto del inventario.*

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Cliente anónimo

+Consulta del catálogo:

Con esta consulta, el cliente o usuario podrá ver el catálogo completo de la tienda, con imágenes adjuntas de cada producto.

+Elegir un producto en particular:

Con esta función, el cliente o usuario anónimo podrá ver una información más detallada acerca del producto que desee, así como su precio.

+Alta de cliente en la base de datos:

Esta función la tendrá que realizar todo usuario que desee realizar una compra en la tienda y no la haya realizado previamente. Mediante un formulario sencillo, el cliente no registrado rellenará todos los campos necesarios con sus datos personales. Una vez cumplimentado este paso, se insertará los datos del cliente en la base de datos.

Cliente registrado

Cualquiera de las funciones mencionadas anteriormente para clientes anónimos, también podrá ser realizado por clientes registrados.

+Confirmar compra:

El cliente registrado confirma su compra, introduciendo su tarjeta de crédito para efectuar el pago, así como la sucursal OCA donde deberá retirar el producto.

Administrador

+Alta de un producto en la base de datos:

El administrador tiene la posibilidad de agregar nuevos productos en la base de datos toda la información y el inventario disponible.

+Modificar un producto de la base de datos:

Se mostrará el catalogo disponible en la base de datos con toda la información de cada producto y podrá modificar el producto que desee.

+Eliminar un producto de la base de datos:

Se mostrará el catalogo disponible en la base de datos con toda la información de cada producto y el administrador podrá eliminar el producto del catalogo

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

De Producto:

Eficiencia

- El sistema no debe tardar más de 300 mili segundos en abrir la descripción de un producto, si esto ocurriese el sistema lanzará un mensaje de error indicando que no puede conectarse con la base de datos.

Usabilidad

- El sistema será intuitivo y amigable, siendo fácil de usar incluso para personas con pocos conocimientos informáticos.
- Tendrá una estructura atractiva y agradable visualmente para que el usuario se sienta siempre orientado durante la utilización del sistema

Seguridad

- Ningún administrador del sistema podrá averiguar las contraseñas guardadas.
- Los datos relacionados con las tarjetas de crédito no se registrarán en el sistema y viajarán por la red de forma segura.

Confiabilidad

- El sistema deberá poder verificar la autenticación de ingreso a este por parte del administrador autorizado y que le permita poder actualizar o eliminar información de los productos en la base de datos
- Se realizarán frecuentemente copias de seguridad de la Base de Datos.

Portabilidad

- El sistema deberá funcionar correctamente en cualquiera de los siguientes sistemas operativos: Windows7, Windows8, Linux.

Desarrollo

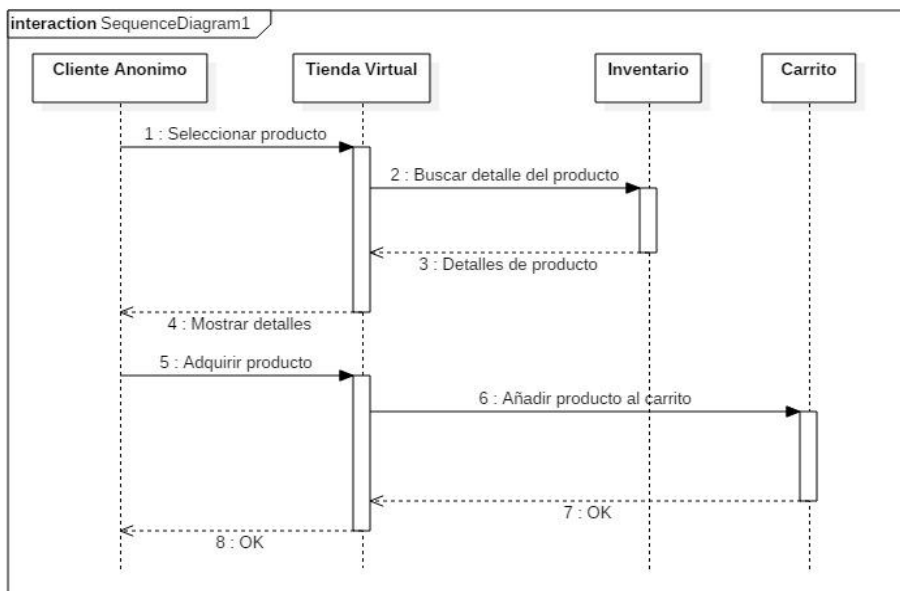
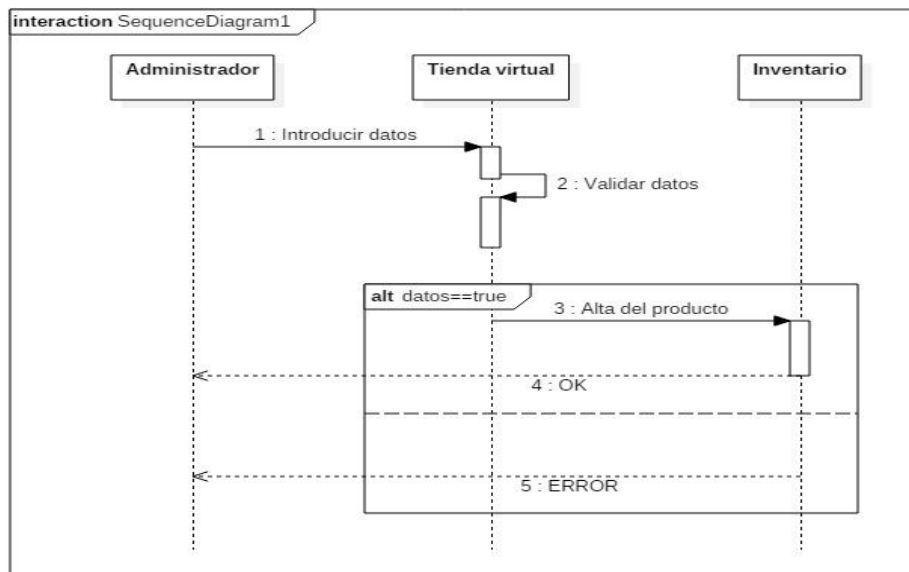
- El lenguaje utilizado para implementar la tienda virtual es Java

MODELOS DE SISTEMAS

A continuación se muestran varios ejemplos de interacción con el sistema representados mediante unos diagramas de secuencia que reflejan a nivel de ejecución los pasos que sigue la aplicación para llevar a cabo las acciones indicadas arriba de cada ejemplo.

Se muestra un ejemplo para el administrador y otro para un cliente.

Alta de un producto en la base de datos.



MATRIZ DE TRAZABILIDAD

	Alta de cliente	Modificar clientes	Baja de cliente	Confirmar compra	Consulta catalogo	Consulta de producto	Consulta del carrito	Añadir producto al carrito.	Eliminar producto del carrito.	Alta de un producto	Modificar un producto	Eliminar un producto	Alta de administrador	Modificar administrador	Consultar cliente
Registro de usuario	X												X		
Modificar usuario		X												X	
Eliminar usuario			X												
Autenticación de usuario				X						X	X	X			
Mostrar cliente															x
Mostrar producto						x									
Mostrar compras							x								x
Agregar compra								x							
Cancelar compras									x						

DIAGRAMA DE ARQUITECTURA PRELIMINAR DEL SISTEMA

El siguiente diagrama ofrece una vision de la estructura general del sistema de acuerdo a los requerimientos propuestos y su relacion con el diseño de los modeulos desarrollados

