

DOCUMENTACIÓN

APLICACIÓN MARTORRES ALMACENES

GABRIEL MARTÍNEZ TORRES

2º DAW

25-11-2019

Contenido

DIAGRAMA DE CLASES	2
DIAGRAMA DE TABLAS	3
DIAGRAMA DE CASOS DE USO Y FLUJO DE DATOS	4
VARIABLES DE SESIÓN	14

DIAGRAMA DE CLASES

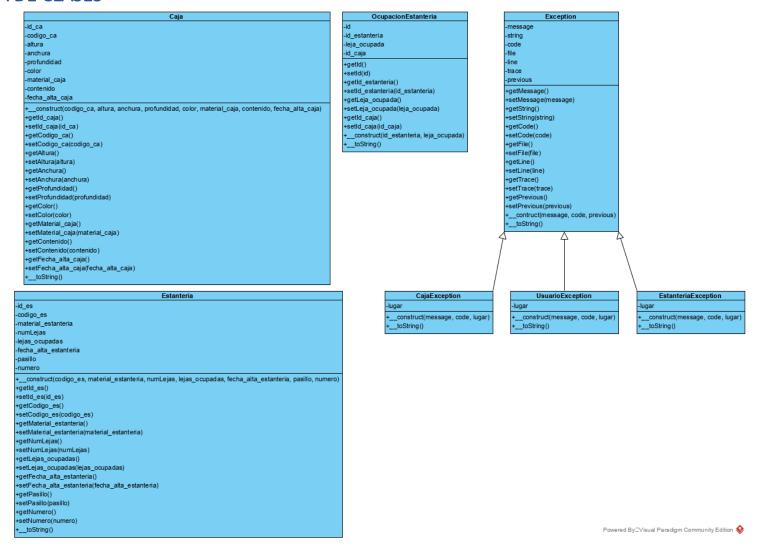


DIAGRAMA DE TABLAS

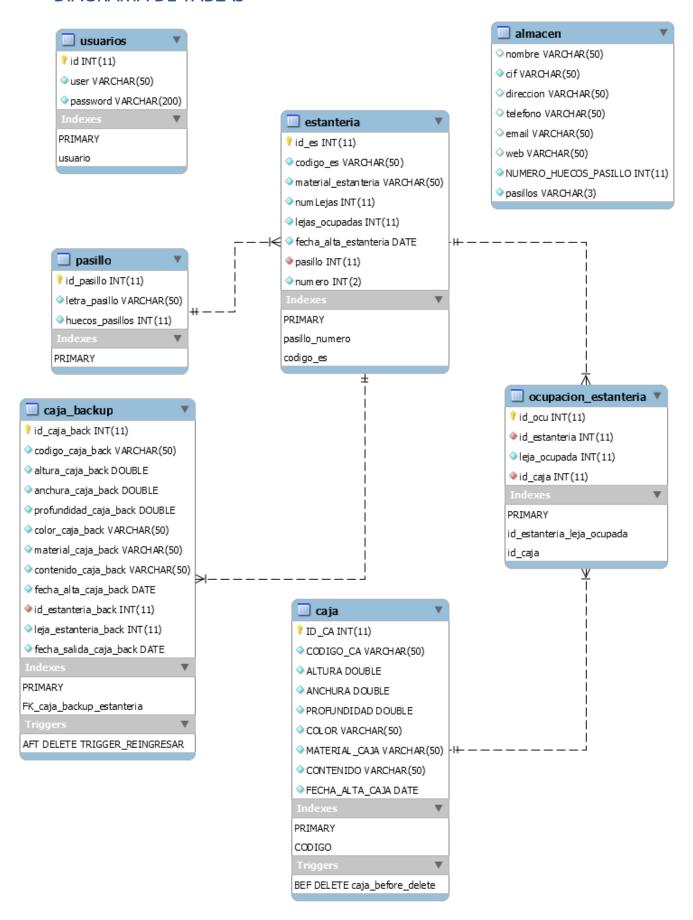
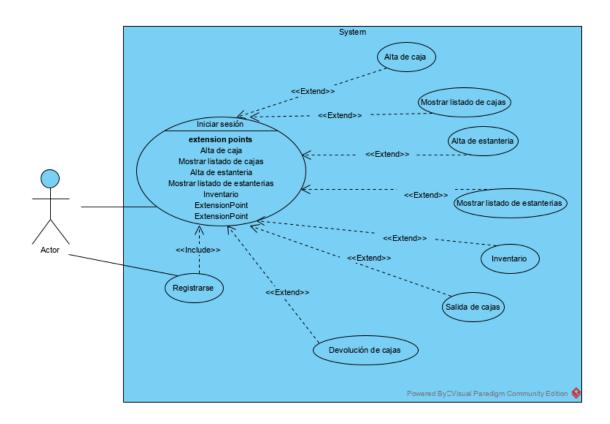


DIAGRAMA DE CASOS DE USO Y FLUJO DE DATOS



Nombre: Registrar Usuario

ID: CU-1

Descripción:

El usuario se registra escribiendo un email y una contraseña.

Actores: Usuario.

Precondiciones:

Para que el usuario pueda registrarse no debe haber ningún usuario creado en la base de datos

Curso normal del caso de uso:

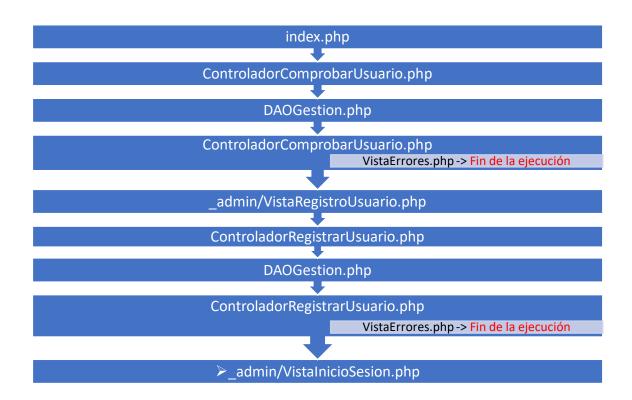
- 1. El usuario escribe el email y la contraseña.
- 2. El usuario pulsa el botón registrarse.
- 3. La aplicación registra al usuario.

Postcondiciones:

El sistema registra al usuario en la base de datos.

Alternativa:

1. Si algún campo está vacío no se registra el usuario ya que todos los datos son requeridos.



Nombre: Iniciar Sesión

ID: CU-2

Descripción:

El usuario inicia sesión escribiendo un email y una contraseña.

Actores: Usuario.

Precondiciones:

Para que el usuario pueda iniciar sesión debe estar registrado en la base de datos.

Curso normal del caso de uso:

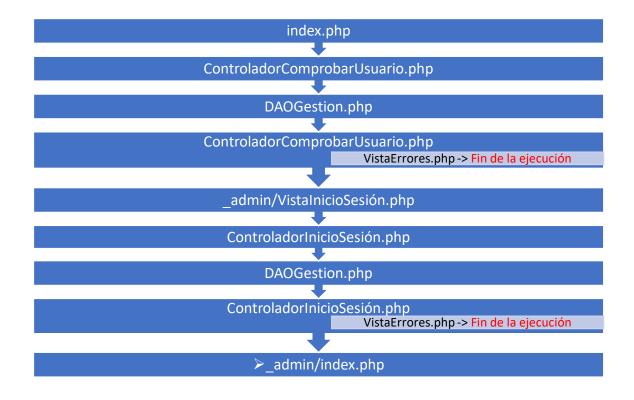
- 1. El usuario escribe el email y la contraseña.
- 2. El usuario pulsa el botón acceder.
- 3. La aplicación comprueba si existe el usuario.
- 4. La aplicación da acceso al usuario.

Postcondiciones:

- 1. La aplicación confirma que el usuario existe en la base de datos.
- 2. El usuario accede al panel de administración.

Alternativa:

- 1. Si algún campo está vacío el usuario no puede acceder al panel de administración ya que todos los datos son requeridos.
- 2. Si el usuario introduce sus credenciales erróneas no puede acceder al panel de administración ya que todos los datos son requeridos.



Nombre: Alta de Estantería

ID: CU-3

Descripción:

El usuario registra una estantería.

Actores: Usuario.

Precondiciones:

Para que el usuario pueda dar de alta estanterías debe haber huecos disponibles en los pasillos.

Curso normal del caso de uso:

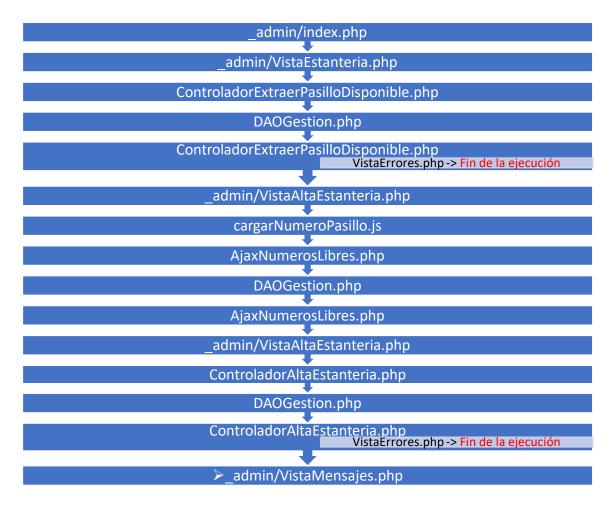
- 1. La aplicación comprueba si quedan ubicaciones en los pasillos.
- 2. El usuario completa los campos del alta.
- 3. El usuario selecciona la ubicación de la estantería.
- 4. La aplicación confirma el alta de la estantería.

Postcondiciones:

- 1. La aplicación confirma que la estantería no existe en la base de datos.
- 2. La aplicación confirma si se produce algún error en el registro de la estantería.
- 3. La aplicación confirmará el registro correcto de la estantería.

Alternativa:

- 1. No hay espacio en los distintos pasillos.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido registrar la estantería.
- 3. Datos erróneos en el registro de la estantería.



Nombre: Listado de Estanterías

ID: CU-4

Descripción:

La aplicación muestra un listado de todas las estanterías registradas.

Actores: Aplicación.

Precondiciones:

Para que la aplicación pueda mostrar estanterías debe haber estanterías registradas.

Curso normal del caso de uso:

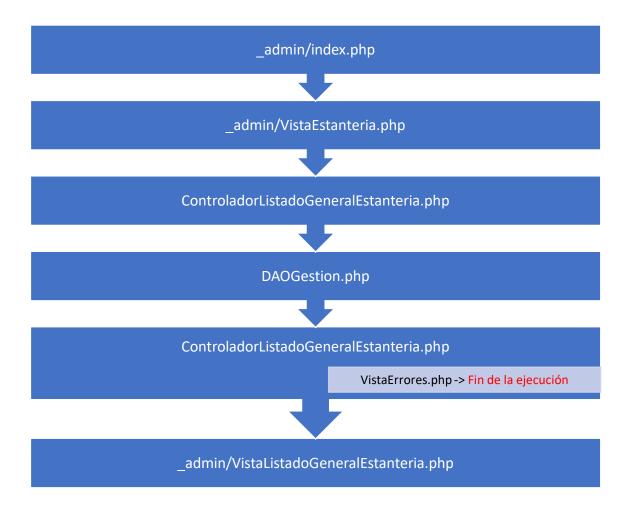
1. La aplicación muestra el listado de todas las estanterías.

Postcondiciones:

- 1. La aplicación confirma que hay estanterías en la base de datos.
- 2. La aplicación confirma si se produce algún error en el listado de estanterías.

Alternativa:

- 1. No hay estanterías en los pasillos.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido mostrar el listado de estanterías.



Nombre: Alta de Caja

ID: CU-5

Descripción:

El usuario registra una caja.

Actores: Usuario.

Precondiciones:

Para que el usuario pueda dar de alta cajas debe haber lejas disponibles en las estanterías.

Curso normal del caso de uso:

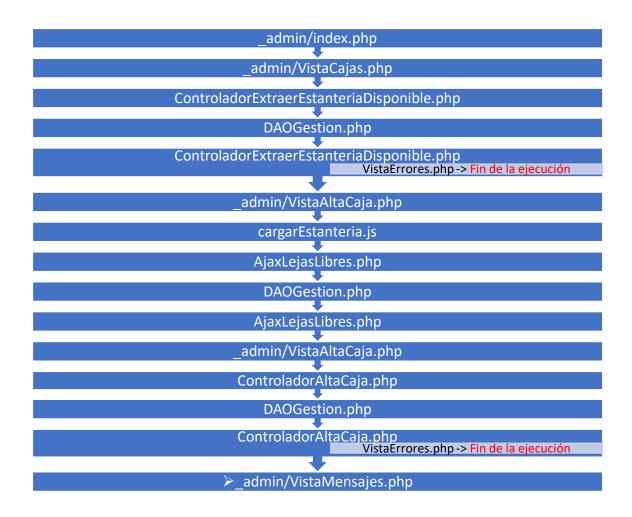
- 1. La aplicación comprueba si quedan lejas en las estanterías.
- 2. El usuario completa los campos del alta.
- 3. El usuario selecciona la ubicación de la caja.
- 4. La aplicación confirma el alta de la caja.

Postcondiciones:

- 1. La aplicación confirma que la caja no existe en la base de datos.
- 2. La aplicación confirma si se produce algún error en el registro de la caja.
- 3. La aplicación confirmará el registro correcto de la caja.

Alternativa:

- 1. No hay espacio en las estanterías.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido registrar la caja.
- 3. Datos erróneos en el registro de la caja.



Nombre: Listado de Cajas

ID: CU-6

Descripción:

La aplicación muestra un listado de todas las cajas registradas.

Actores: Aplicación.

Precondiciones:

Para que la aplicación pueda mostrar las cajas debe haber cajas registradas.

Curso normal del caso de uso:

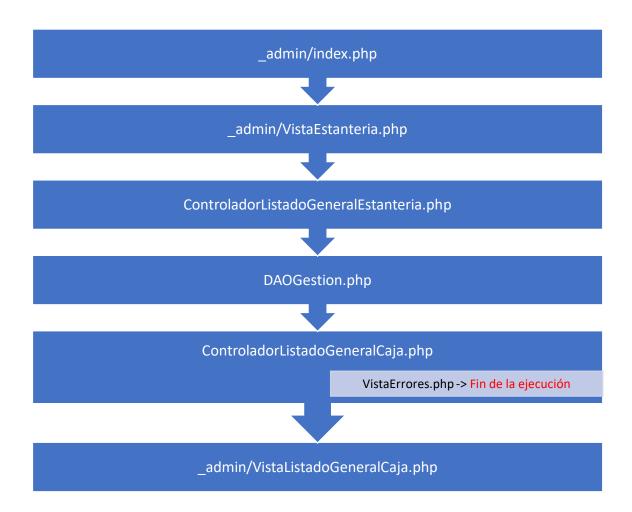
1. La aplicación muestra el listado de todas las cajas.

Postcondiciones:

- 1. La aplicación confirma que hay cajas en la base de datos.
- 2. La aplicación confirma si se produce algún error en el listado de cajas.

Alternativa:

- 1. No hay cajas en las estanterías.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido mostrar el listado de cajas.



Nombre: Listado de Inventario

ID: CU-7

Descripción:

La aplicación muestra un listado de la gestión del almacén.

Actores: Aplicación.

Precondiciones:

Para que la aplicación pueda mostrar la información de los pasillos debe haber registros de estanterías y cajas si las hubiera.

Curso normal del caso de uso:

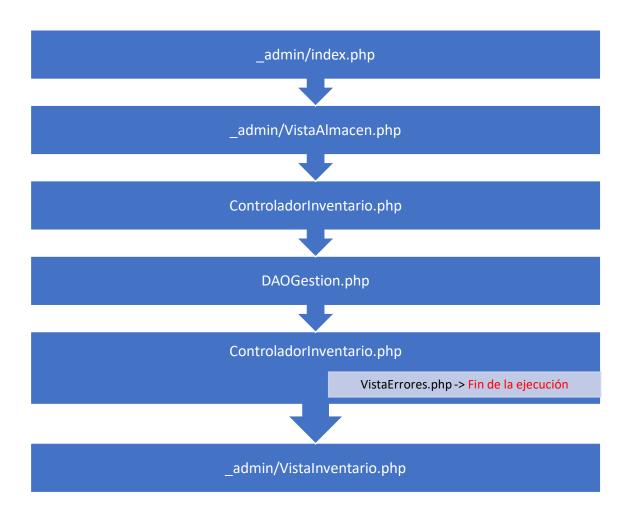
1. La aplicación muestra el listado de la gestión del almacén con sus estanterías y cajas dentro de estas.

Postcondiciones:

- 1. La aplicación confirma que hay estanterías y cajas en la base de datos.
- 2. La aplicación confirma si se produce algún error en el listado de la gestión del almacén.

Alternativa:

- 1. No hay estanterías en los pasillos.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido mostrar la información del almacén.



Nombre: Salida de Mercancía

ID: CU-8

Descripción:

La aplicación extrae una caja de la estantería.

Actores: Usuario.

Precondiciones:

Para que la aplicación pueda extraer una caja de una estantería, la caja debe estar en una estantería.

Curso normal del caso de uso:

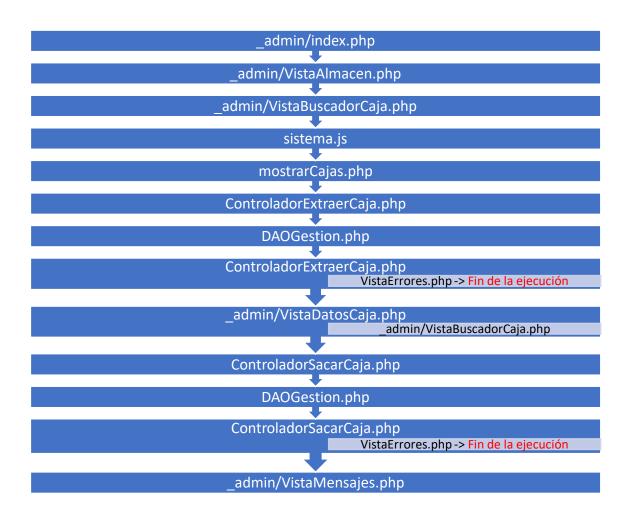
- 1. El usuario busca una caja y la aplicación coge la caja de la estantería y muestra los datos de esta.
- 2. El usuario acepta la caja a extraer de la estantería.
- 3. El usuario cancela y no se extrae la caja de la estantería.

Postcondiciones:

- 1. El usuario escribe la caja que desea extraer.
- 2. La aplicación confirma que la caja a extraer está colocada en la estantería.
- 3. La aplicación confirma que la caja se encuentra en la base de datos.
- 4. La aplicación confirma si se produce algún error al seleccionar la caja.
- 4. La aplicación confirma si se produce algún error al extraer la caja.

Alternativa:

- 1. No hay cajas en las estanterías.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido sacar la caja del almacén.



Nombre: Devolución de Mercancía

ID: CU-9

Descripción:

La aplicación devuelve una caja a una estantería.

Actores: Usuario.

Precondiciones:

Para que la aplicación pueda devolver una caja a una estantería, debe haber estanterías disponibles.

Curso normal del caso de uso:

- 1. El usuario busca una caja y la aplicación muestra los datos de esta.
- 2. El usuario selecciona la ubicación de la estantería y acepta la devolución.
- 3. El usuario cancela y no se devuelve la caja al almacén.

Postcondiciones:

- 1. El usuario escribe la caja que desea devolver.
- 2. La aplicación confirma que la caja a devolver se puede colocar en una estantería.
- 3. La aplicación confirma que la caja se encuentra en la base de datos.
- 4. La aplicación confirma si se produce algún error al seleccionar la caja.
- 4. La aplicación confirma si se produce algún error al devolver la caja.

Alternativa:

- 1. No hay estanterías en el almacén.
- 2. La aplicación informa al usuario que no se ha podido devolver la caja al almacén.



VARIABLES DE SESIÓN

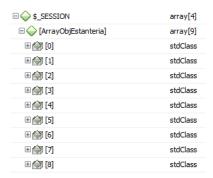
Las variables de sesión empleadas son:

- [ControladorDevolverCajaCaja.php] \$ArrayObjCaja = \$_SESSION['ArrayObjCaja'];
- [ControladorExtraerCaja.php] \$opcion = \$_SESSION['opciones'];
- [ControladorExtraerCaja.php] \$_SESSION['ArrayObjCaja'] = \$ArrayObjCaja;
- [ControladorExtraerCaja.php] \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'] = \$ArrayObjEstanteria;
- [ControladorExtraerCaja.php] \$_SESSION['ArrayObjCaja'] = \$ArrayObjCaja;
- [ControladorExtraerEstanteriaDisponible.php] \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'] = \$ArrayObjEstanteria;
- [ControladorExtraerPasilloDisponible.php] \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'] = \$ArrayObjEstanteria;
- [ControladorInventario.php] \$_SESSION['ArrayObjInventario'] = \$ArrayObjInventario;
- [ControladorListadoGeneralCaja.php] \$_SESSION['ArrayObjCaja'] = \$ArrayObjCaja;
- [ControladorListadoGeneralEstanteria.php] \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'] = \$ArrayObjEstanteria;
- [VistaAltaCaja.php] \$ArrayObjEstanteria = \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'];
- [VistaAltaEstanteria.php] \$ArrayObjEstanteria = \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'];
- [VistaBuscadorCaja.php] \$opciones = \$_SESSION['opciones'] = \$opcion;
- [VistaDatosCaja.php] \$ArrayObj = \$_SESSION['ArrayObjCaja'];
- [VistaDatosCajaDevolucion.php] \$ArrayObj = \$_SESSION['ArrayObjCaja'];
- [VistaDatosCajaDevolucion.php] \$ArrayObjEstanteria =
 \$ SESSION['ArrayObjEstanteria'];
- [VistaDatosCajaDevolucion.php] \$opciones = \$ SESSION['opciones'] = \$opcion;
- [VistaInventario.php] \$ArrayObj = \$ SESSION['ArrayObjInventario'];
- [VistaListadoGeneralCaja.php] \$ArrayObj = \$_SESSION['ArrayObjCaja'];
- [VistaListadoGeneralEstanteria.php] \$ArrayObj = \$_SESSION['ArrayObjEstanteria'];

Ejemplo de una Sesión.

En el controlador "ControladorListadoGeneralEstanteria.php" creamos una sesión que contiene un array de objetos Estanteria.

El contenido que tiene variable de sesión ArrayObjEstanteria es:



Para recoger la variable de sesión nos vamos, en este caso, a la vista

"VistaListadoGeneralEstanteria.php", donde guardamos la variable de sesión en una variable.

```
<?php
include_once '../../Modelo/Estanteria.php';
session_start();
$ArrayObj = $_SESSION['ArrayObjEstanteria'];
}</pre>
```

Finalmente podemos comprobar que hemos recogido el valor que contiene la variable de sesión.

□ ♦ \$ArrayObj	array[9]
⊕ 😭 [0]	stdClass
± 😭 [1]	stdClass
± 😭 [2]	stdClass
± 😭 [3]	stdClass
± (4)	stdClass
⊕ 😭 [5]	stdClass
⊕ [6]	stdClass
± 😭 [7]	stdClass
⊕ 📦 [8]	stdClass