

**UNIVERSIDAD VERACRUZANA**



**FACULTAD DE ESTADISTICA E INFORMÁTICA**

**EXPERIENCIA EDUCATIVA: Sistemas Web**

**LIC. EN TECNOLOGÍAS COMPUTACIONALES**

**Equipo 4:**

- **Citlalli Dávila Hernández.**
- **Christopher Alessandro Rodríguez Salazar.**
- **Jorge Luis Mortera Casas.**
- **David Alberto Ramírez Castillo.**

## Introducción

Este documento tiene como objetivo presentar las tareas que se llevaron a cabo para la creación de un sistema web “Sistema Gestor de Abarrotes”, utilizando la metodología de SCRUM y todos sus procesos, priorizando el trabajo en equipo.

## Documento de Control.

Sprint 1						
Diseño y Construcción - Esfuerzo (30 hrs)						
No.	Tarea	Estatus	Rol	Fecha inicio	Fecha termino	Entregable
1	Diseñar frontend de HTML login	Completado	Product owner, Team	29/09/2023	06/10/2023	index.html
2	Aplicar estilos CSS al login	Completado	Product owner, Team	29/09/2023	06/10/2023	style.css
3	Diseñar sketch de login	Completado	Product owner, Team	29/09/2023	06/10/2023	index.html
4	Implementar backend capa de servicio	Completado	Scrum master	29/09/2023	06/10/2023	Conexión.java DAO.java TiendaWS.java Usuario.java
5	Implementar backend capa de conexión a base de datos	Completado	Team	29/09/2023	06/10/2023	Conexión.java DAO.java TiendaWS.java Usuario.java
Sprint 2						
Productos - Esfuerzo (48 hrs)						
No.	Tarea	Estatus	Rol	Fecha inicio	Fecha termino	Entregable
1	Construcción de la tabla producto en base de datos.	En proceso	Scrum master Team	27/10/2023	06/11/2023	***
2	Creación del servicio web de agregar producto.	En proceso	Scrum master Team	27/10/2023	06/11/2023	***

## Contexto del proyecto.

El contexto del proyecto es la creación de un sistema web para una tienda local chica cuyo propósito es brindar a los clientes un inventario en el cual se muestren los productos que se tienen a la venta y mostrar su información (oferta y precio), esto con la finalidad de que los clientes tengan una mayor flexibilidad a la hora de buscar productos que requieran.

## **Usuarios Finales.**

Los usuarios finales que ocuparán este sistema son:

- Dueño de la tienda (negocio).
- Clientes.

## **Historias de Usuario.**

Usuario:

- Como usuario puedo visualizar los productos del inventario por categorización.
- Como usuario puedo visualizar los productos que están en oferta.
- Como usuario puedo agregar productos al carrito de compras.
- Como usuario puedo hacer pedidos.
- Como usuario puedo eliminar productos del carrito de compras.
- Como usuario puedo elegir la forma de pago.
- Como usuario puedo visualizar los productos agregados en el carrito de compras.

Administrador:

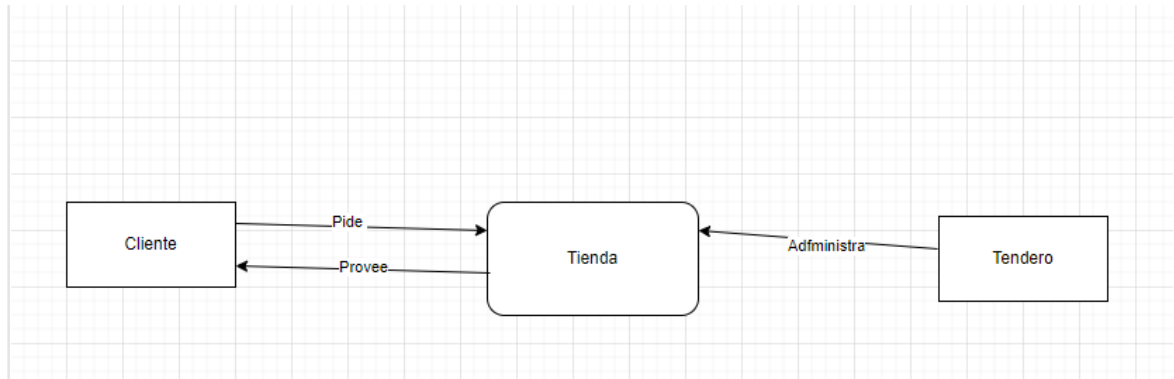
- Como administrador puedo iniciar sesión.
- Como administrador puedo visualizar los productos.
- Como administrador puedo añadir productos al sistema.
- Como administrador puedo editar los datos de los productos.
- Como administrador puedo eliminar productos.
- Como administrador puedo ver los pedidos.

### Backlog del Producto.

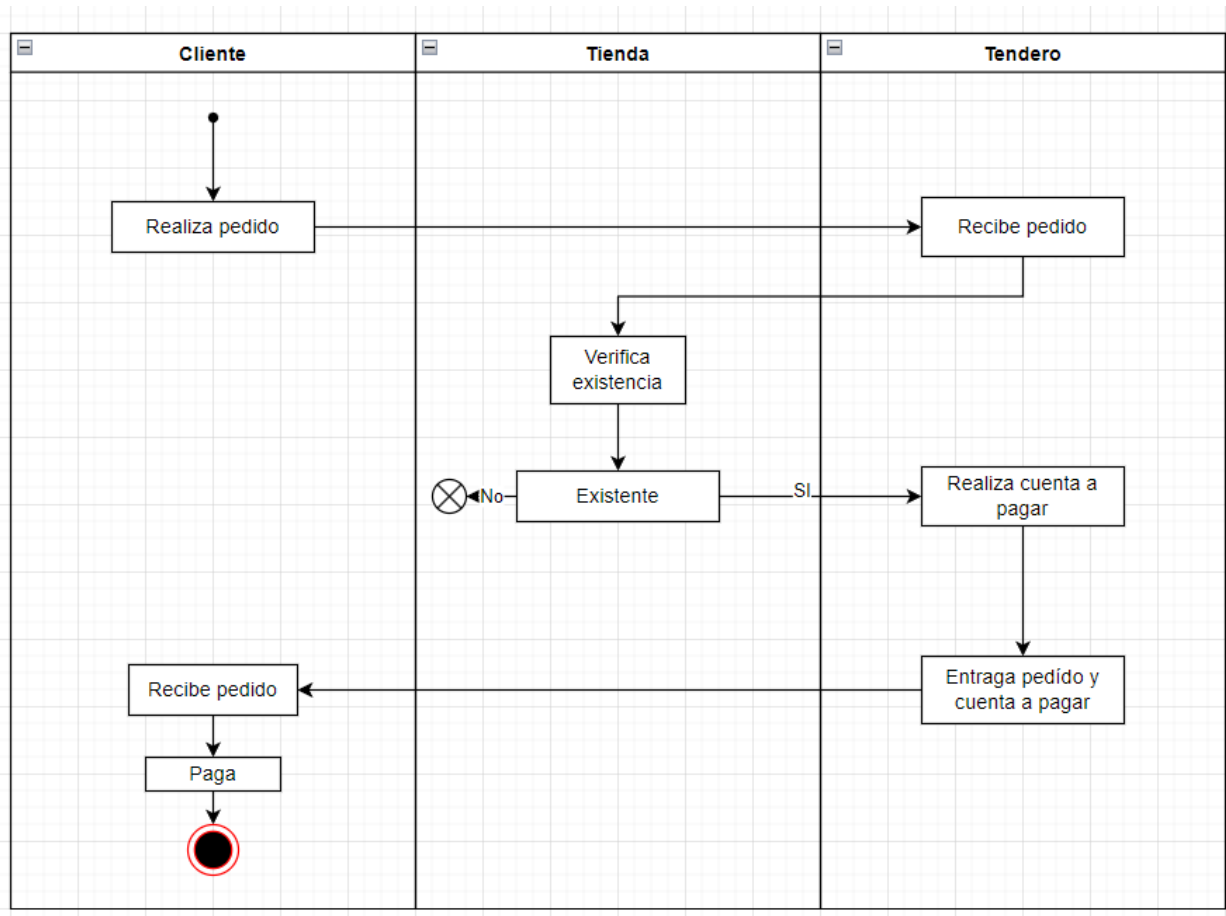
Prioridad	Historia de usuario	Valor	Estimación de esfuerzo
1	Como administrador puedo inicia sesión.	10	6hrs
2	Como administrador puedo visualizar los productos dados de alta del sistema	6	8hrs
3	Como administrador puedo cargar nuevos productos	7	8hrs
4	Como administrador puedo modificar productos	6	8hrs
5	Como administrador puedo eliminar productos	6	6hrs
6	Como cliente puedo visualizar productos	6	4hrs
7	Como usuario puedo visualizar los productos que están en oferta	9	4hrs
8	Como usuario puedo visualizar productos del inventario por categoría	9	6hrs
9	Como usuario puedo agregar productos al carrito de compra	6	6hrs
10	El usuario puedo visualizar productos en el carrito de compra	6	8hrs
11	El usuario puedo eliminar productos del carrito de compra	6	6hrs

## Diagramas.

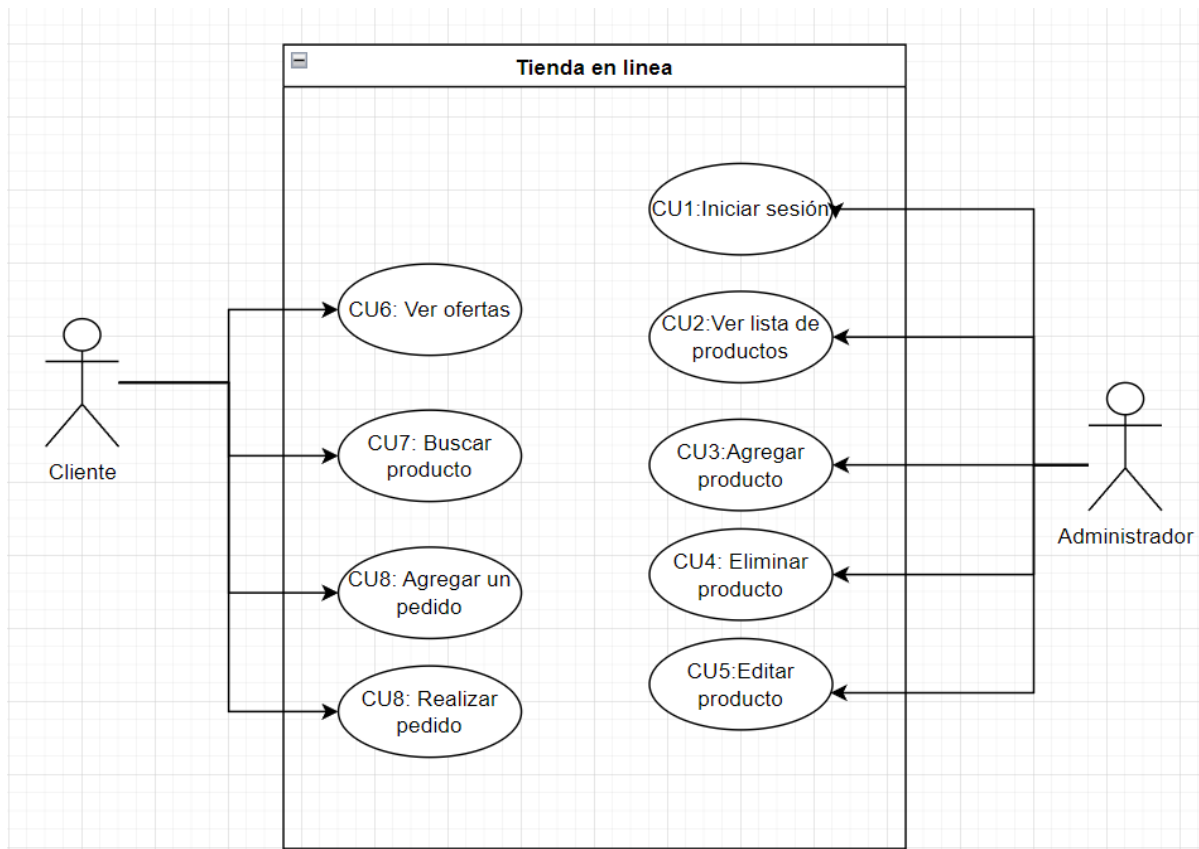
- Diagrama de contexto.



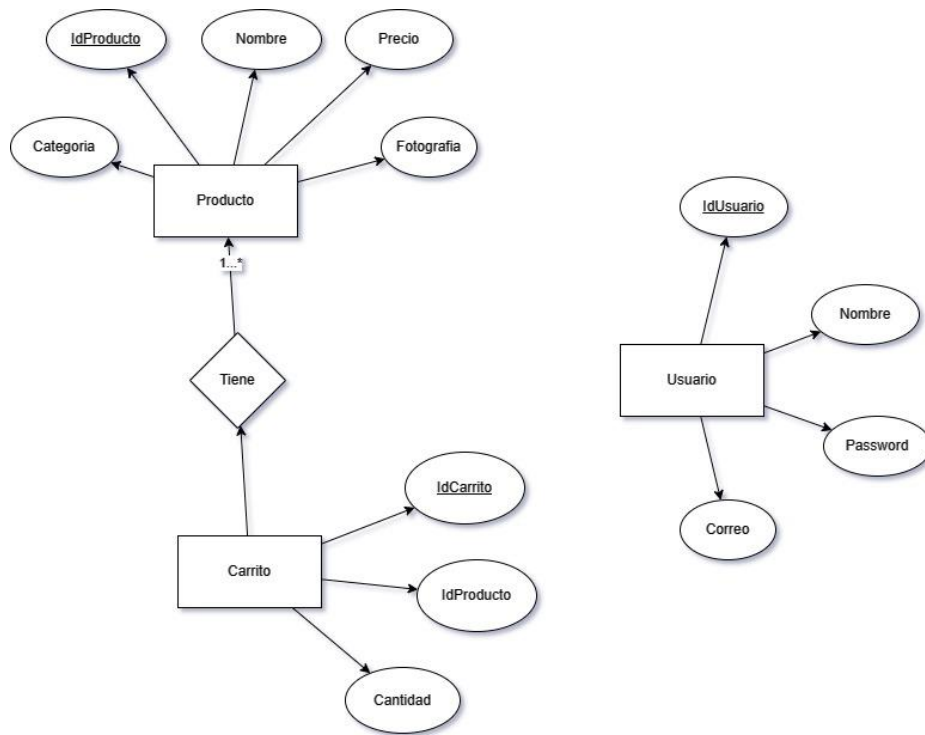
- Diagrama de actividades.



- Diagrama de Casos de uso.



- Entidad-Relación





Interfaces de Usuario.


## Tienda de Abarrotes




Nombre de usuario:


Contraseña:

Enviar




[Limpieza](#)
[Frutas y Verduras](#)
[Higiene Personal](#)
[Productos Animales](#)







**Jabon Zote**  
Precio: \$22  
[Actualizar](#) [Eliminar](#)



**Axió 1LT**  
Precio: \$54  
[Actualizar](#) [Eliminar](#)



**Pinol 1LT**  
Precio: \$35  
[Actualizar](#) [Eliminar](#)



[Limpieza](#)
[Frutas y Verduras](#)
[Higiene Personal](#)
[Productos Animales](#)

Actualizar Producto

Nombre:

Jabon Zote

Precio:

22

Fotografía:

Choose File

No file chosen

Categoría:

Limpieza

Actualizar Producto

Crear Producto

Abarrotes El Compadre SA de CV

The screenshot shows a web application interface for 'EL COMPADRE'. At the top, there is a dark blue header with the logo on the left and navigation links: 'Limpieza', 'Frutas y Verduras', 'Higiene Personal', and 'Productos Animales'. The main content area has a light blue background. In the center, a light green modal box titled 'Crear Producto' contains the following fields: 'Nombre:' with a text input, 'Precio:' with a text input, 'Fotografía:' with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen', and 'Categoría:' with a dropdown menu currently showing 'Limpieza'. A yellow 'Crear Producto' button is at the bottom of the modal. Below the modal, on a dark blue background, the text 'Crear Producto' and 'Abarrotes El Compadre SA de CV' are displayed.

## Usabilidad:

1.4.6 Contraste: El contraste está ajustado para diferenciar perfectamente cada elemento diferente.

1.4.9 Imágenes de texto: Las imágenes con texto no representan mayor información que representar logotipos, sin tener una función importante para el usuario.

2.4.2 Página con Títulos: Cada sección está especificada por un título que da claridad al usuario de en qué página se ubica y las acciones que puede hacer en dicha página.

## **Conclusiones.**

En el desarrollo de un proyecto de software es importante llevar una planeación y organización, con el fin de conocer cómo y cuándo se realizarán las actividades necesarias para materializar las necesidades del cliente, en un producto que le sea útil para automatizar dichas necesidades.

En este documento probamos lo útil que es la metodología SCRUM para aplicarlo, como método de desarrollo, para realizar un proyecto según las necesidades de este proyecto de una tienda de abarrotes, del cual como equipo nos sentimos cómodos usando las reglas que nos da SCRUM para desarrollar un proyecto.