

1.Descripcion de la Empresa.

Somos una empresa que se dedica a la venta de micro controladores y estamos dispuestos a ofrecerles nuestro producto cuando quieran y deseen y si usted no lo encuentra nosotros se lo conseguiremos.

Tenemos a personal altamente calificado por si usted no sabe lo que está buscando les puede preguntar y ellos le contestaran con mucho gusto para que usted tenga lo que necesita al alcance de sus manos.

2.Planteamiento del Problema:

La empresa no tenía como ofrecer un producto a más personas y la empresa no podía crecer más por esta razón. También la tienda física no tiene tanto espacio para atender a muchas personas entonces pensamos que necesitaban una tienda online para poder gestionar mejor a las personas y tener un mejor control de las ventas y que todo sea mejor ordenado y mucho más como para el cliente ya que con esta tienda online lo puede hacer desde su comodidad de su casa.

2.1. Descripción actual del área:

Actualmente el software se implementará en diseñar las pagina web para tener una mejor gestión de las ventas y para tener un mejor orden estamos trabajando para tener un buen diseño de las páginas y tener todo bien ordenada para tener una buena gestión.

2.2 Especificación de requerimientos del sistema:

Necesitamos la implementación una base de datos para tener una buena orden para los clientes para que el sistema de control sea mucho más fácil de llevarlo. Esta la puede controlar cualquier persona que no tenga conocimiento sobre páginas y base de datos

Para poder implementar este sistema el usuario deberá registrarse para poder hacer las compras esta información se guardará en una base de datos que nunca se podrá borrar y es muy fácil de manipularla

2.2.3 Requerimientos Fundacionales:

El sistema debe aprobar el ingreso del administrador para que solo esta persona tenga el control de los sistemas. Los otros usuarios solo podrán hacer consultas y compras.

El sistema permite que los usuarios puedan elegir cualquier producto en nuestra tienda online tendrá acceso a todo el producto y ofertas podrá hacer comentario y valoración del producto

2.2.4 Requerimientos no funcionales:

El sistema deberá hacer copia de seguridad de los usuarios

El desarrollo de esta página web es HTML y bootstrap esto para reducir los costos para que la empresa pueda comprar el software.

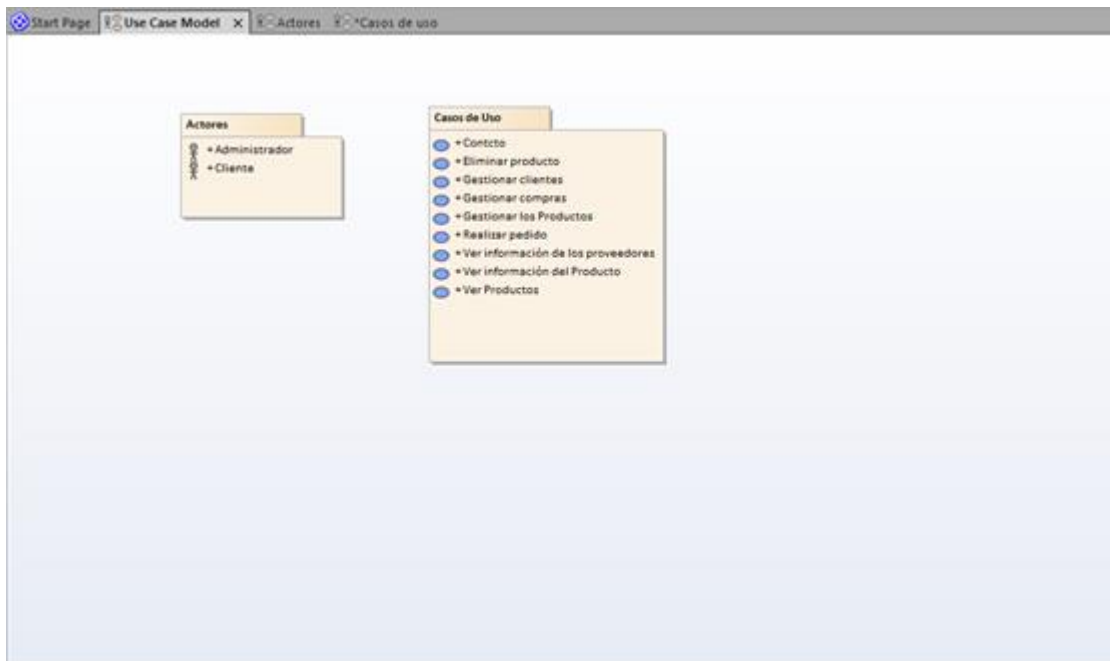
La página deberá ser rápida para que todos los usuarios tengan todo mucho más fácil y rápido

3. Modelo de Requerimientos.

El modelo de requerimientos tiene como objetivo delimitar el sistema y capturar la funcionalidad que debe ofrecer desde la perspectiva del usuario. Este modelo puede funcionar como un contrato entre el desarrollador y el cliente o usuario del sistema, y por lo tanto proyecta lo que el cliente desea según la percepción del desarrollador. Por lo tanto, es esencial que los clientes puedan comprender este modelo. El modelo de requerimientos es el primer modelo a desarrollarse, sirviendo de base para la formación de todos los demás modelos en el desarrollo de software. En general, cualquier cambio en la funcionalidad del sistema es más fácil de hacer, y con menores consecuencias, a este nivel que posteriormente. El modelo de requerimientos que desarrollaremos se basa principalmente en el modelo de casos de uso.

3.1. Paquetes.

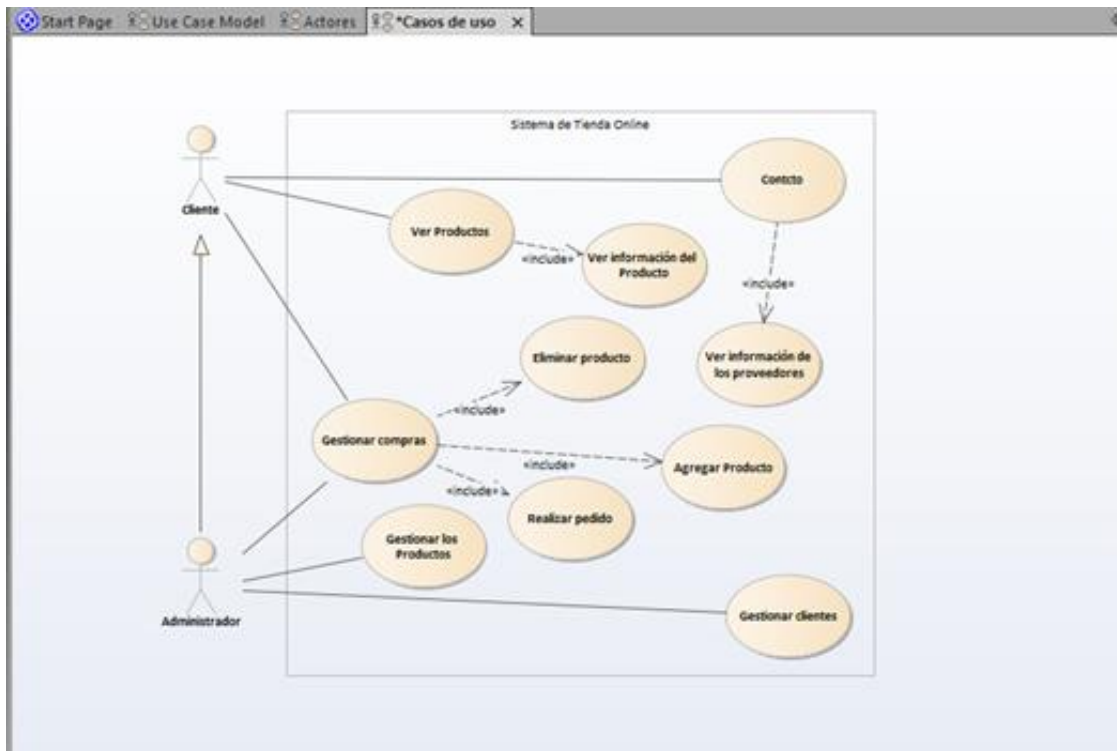
Permite organizar los elementos modelados con UML, facilitando de ésta forma el manejo de los modelos de un sistema complejo, aquí podemos observar grupos de elementos que se pueden manipular como un todo, y a su vez, permite controlar la visibilidad y el acceso a elementos de manera individual.



Vista General.

Se puede observar de una forma más específica y detallada nuestro diagrama de casos de Uso, teniendo dicho diagrama.

- Actores
 - Administrador
 - Clientes
- Casos de Uso
 - Ver Producto
 - Ver Información del producto
 - Gestionar Producto
 - Gestionar Compras
 - Eliminar Producto
 - Realizar pedido
 - Gestionar Clientes
 - Contacto
 - Ver información de los proveedores



3.2. Actores del Sistema.

Cliente

Persona (usuario) que entra en nuestro sitio web, para realizar sus respectivas compras, el cliente tiene interacción con los productos, puede seleccionar y observar la información de ellos, si es el producto que busca, lo seleccionara y realizara el pedido (compra). Las funcionalidades con las que interactúa son.

- Ver Productos
 - Ver información de Producto
- Contacto
 - Ver información de proveedores
- Gestionar Compras
 - Agregar Producto
 - Eliminar Producto
 - Realizar Pedido

Administrador

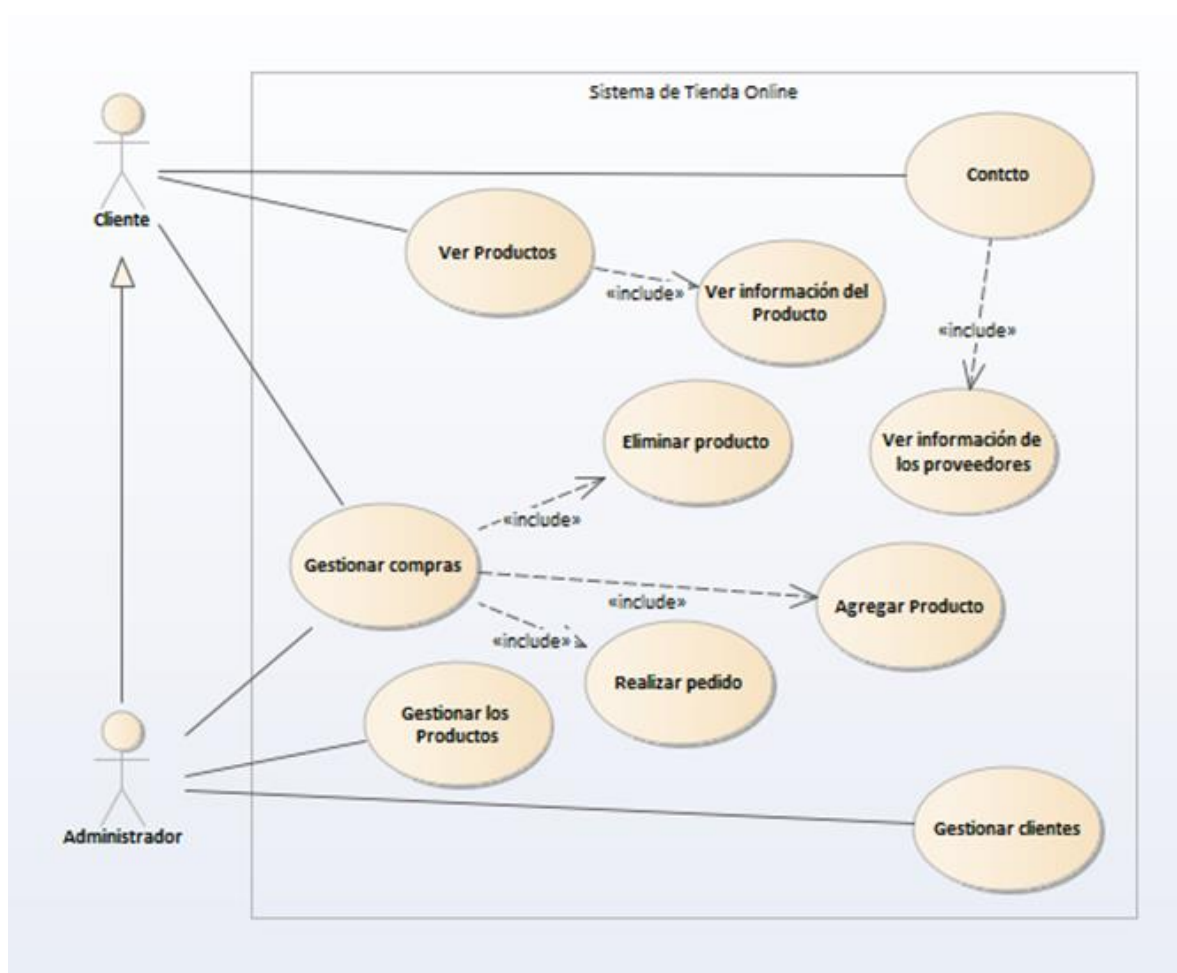
Es la persona que tiene acceso a todo el control sobre el sitio web, debe tener conocimiento total de todas las funcionalidades que le otorga el sitio web (Tienda Online), puede llevar

un control de todas las ventas generadas a los clientes y a su vez el control de que productos hay en existencia y cuáles no, para mantener el buen servicio a los clientes. Las funcionalidades a las cuales tiene acceso son.
















- Gestionar Productos
- Gestionar Compras
- Gestionar Clientes










3.3. Diagrama de casos de uso para el Sistema Web



















En la siguiente figura se nos muestra el diagrama de casos de uso, con sus respectivos actores.







































3.5 Presupuesto de HARDWARE



















Nombre Producto		Cantidad	Precio Unitario	Total
	Arduino Pro Mini - (5V / 16MHz)	1  	Q55.00	Q55.00
	Arduino UNO R3	1  	Q125.00	Q125.00
	Protoboard de 1 galleta	1  	Q45.00	Q45.00
	Arduino UNO R3 CH340 SMD	1  	Q105.00	Q105.00
	Arduino Mega 2560 R3 SMD	1  	Q180.00	Q180.00



















	Multímetro básico con buzzer	1  	Q49.00	Q49.00
	Punta para osciloscopio, 0.5 m	1  	Q40.00	Q40.00
	Punta para osciloscopio profesional	1  	Q125.00	Q125.00



















	Multímetro digital Steren de auto-rango	1  	Q199.00	Q199.00
	Arduino Nano V3.0 sin cable - (Soldado)	1  	Q68.00	Q68.00
	Módulo de Láser KY-008	1  	Q18.00	Q18.00
	Extractor de estaño con punta de teflón	1  	Q24.00	Q24.00
	Base para cautín y carrete de estaño, Nippon America	1  	Q95.00	Q95.00
	Adaptador N.A. de 3.5mm macho estéreo a 2 RCA macho	1  	Q4.00	Q4.00

	Cautín TMC de 100W (punta plana)	1  	Q95.00	Q95.00
	Pistola para soldar de 100W, Nippon America	1  	Q145.00	Q145.00
	Estación de soldadura TMC de 50W	1  	Q295.00	Q295.00
	Estación de soldadura con control de digital TMC	1  	Q795.00	Q795.00
	Conector RCA hembra, rojo	1  	Q1.00	Q1.00
	Conector para micrófono de Banda Civil	1  	Q6.00	Q6.00

 <p>Cable de audio retráctil Audiopipe de 3.5 mm a 3.5 mm estéreo de 0.9 m</p>	<div>1</div> <div>   </div>	Q55.00	Q55.00
 <p>Adaptador N.A. de 3.5mm hembra estéreo a 2 RCA macho</p>	<div>1</div> <div>   </div>	Q7.00	Q7.00
 <p>Adaptador de 3.5mm hembra a 6.3 mm macho, estéreo dorado</p>	<div>2</div> <div>   </div>	Q12.00	Q24.00
 <p>Conector Steren de banana doble, rojo</p>	<div>1</div> <div>   </div>	Q16.00	Q16.00
 <p>Pinza de Micro Corte 5"</p>	<div>1</div> <div>   </div>	Q48.00	Q48.00
 <p>Puntas profesionales TMC para multímetro con calamanes y punta afilada de oro</p>	<div>1</div> <div>   </div>	Q80.00	Q80.00

	Puntas TMC para multímetro	1  	Q19.00	Q19.00
	Pistola de calor TMC por control digital, 2 velocidades	1  	Q550.00	Q550.00
	Multímetro profesional de autorango con USB	1  	Q640.00	Q640.00
	Multímetro profesional de Autorango True RMS	1  	Q495.00	Q495.00
	Cable de audio Steren de 3.5 mm macho a 2 RCA hembra de 15 cm	1  	Q10.00	Q10.00
	Cable de audio en espiral Steren de 3.5 mm a 3.5 mm estéreo de 2.1 m	1  	Q35.00	Q35.00

	Multímetro digital con conexión Bluetooth	1  	Q420.00	Q420.00
	Driver DRV8825 para motor stepper	1  	Q38.00	Q38.00
	Módulo convertidor USB a TTL CP2102 - rojo	1  	Q39.00	Q39.00
	Pinza ponchadora TMC para RG11, RG12 y RJ45	1  	Q130.00	Q130.00
	Módulo regulador de voltaje LM2596HVS - 3A	1  	Q29.00	Q29.00
	Pantalla touch TFT LCD de 2.4" para Arduino UNO R3	1  	Q98.00	Q98.00

	Voltímetro analógico de 30V	1  	Q59.00	Q59.00
	Voltímetro y amperímetro digital de 100V y 50A	1  	Q119.00	Q119.00
	Protoboard de 4 galletas	1  	Q242.00	Q242.00
	Cable Audiopipe de 2 RCA macho a RCA hembra de 15 cm con conectores dorados	1  	Q12.50	Q12.50
	Cortador y pelador de cable multifuncional I.S.	1  	Q68.00	Q68.00
	Protoboard TMC de 1 galleta	1  	Q49.00	Q49.00

3.6 Listado de SOFTWARE

HTML

HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

Se trata de un formato abierto que surgió a partir de las etiquetas SGML (Standard Generalized Markup Language). Concepto traducido generalmente como «Estándar de Lenguaje de Marcado Generalizado» y que se entiende como un sistema que permite

ordenar y etiquetar diversos documentos dentro de una lista. Este lenguaje es el que se utiliza para especificar los nombres de las etiquetas que se utilizarán al ordenar, no existen reglas para dicha organización, por eso se dice que es un sistema de formato abierto.

EL HTML se encarga de desarrollar una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (como fotografías, animaciones, etc).

Es un lenguaje muy simple y general que sirve para definir otros lenguajes que tienen que ver con el formato de los documentos. El texto en él se crea a partir de etiquetas, también llamadas tags, que permiten interconectar diversos conceptos y formatos.

Para la escritura de este lenguaje, se crean etiquetas que aparecen especificadas a través de corchetes o paréntesis angulares: < y >. Entre sus componentes, los elementos dan forma a la estructura esencial del lenguaje, ya que tienen dos propiedades (el contenido en sí mismo y sus atributos).

Por otra parte, cabe destacar que el HTML permite ciertos códigos que se conocen como scripts, los cuales brindan instrucciones específicas a los navegadores que se encargan de procesar el lenguaje. Entre los scripts que pueden agregarse, los más conocidos y utilizados son JavaScript y PHP.

El marcado estructural es el que estipula la finalidad del texto, aunque no define cómo se verá el elemento. El marcado presentacional, por su parte, es el que se encarga de señalar cómo se verá el texto más allá de su función.

Para conocer el código HTML que utiliza una página web, hay que seleccionar Ver código fuente en nuestro navegador (como Internet Explorer o Mozilla Firefox). Al elegir esta opción, se abrirá el editor de texto con el código HTML de la página que se está visualizando.

CSS:

es un lenguaje de diseño gráfico que se usa para establecer el diseño visual de las páginas o aplicaciones web su lanzamiento produjo un cambio importante en la creación de interfaces gráficas web ahora el contenido como signos párrafos enlaces listas tablas formularios etcétera es totalmente independiente de su presentación es decir colores bordes márgenes fondos layouts tamaños fuentes alineación de textos entre muchos otros esta separación proporciona muchas ventajas ya que varios archivos HTML pueden compartir la misma hoja de estilo lo que

optimiza el tiempo de carga del sitio y lo hace más fácil de mantener actualmente css se encuentra en su tercera versión css3 que optimizó algunas características de las versiones

anteriores e incorporó nuevas tales como degradados transparencias sombras bordes

redondeados transformaciones animaciones y mucho más puedes incorporar código css

a un documento html de tres maneras diferentes la primera css en línea consiste en escribir código css como valor del atributo style de un elemento html pero el estilo definido sólo se

aplicará en ese elemento la segunda técnica css embebido consiste en incrustar un elemento style en alguna parte del documento html y entre sus etiquetas de apertura y cierre irá el código css pero el estilo definido sólo se aplicará a los elementos de ese documento la tercera técnica css externo

consiste en definir los estilos css en un archivo aparte que luego puede ser enlazado a todos los documentos html que lo requieran esta última es la técnica más recomendada el código css está

compuesto por reglas cada regla está formada por el selector del elemento y el bloque declarativa en el selector permite seleccionar a qué elemento del documento se aplica la regla el bloque declarativo contiene una o más declaraciones cada declaración es una par propiedad valor separado por dos puntos y finalizado con punto y coma la propiedad indica la característica del elemento que se desea cambiar como la anchura altura color etcétera y el valor indica cómo se desea cambiar esa

característica por ejemplo 100 % 500 píxeles rojo en fin dale a tu sitio web una apariencia original y agradable con

4. Modelo de análisis:

La empresa de venta de electrónicos quiere extender su ventas y tener una administración precisa con un sistema capaz de se administre de mejor manera que los clientes puedan ver los productos en una pagina en la red poder comprar en línea la empresa requiere de una base de datos para tener el control de ventas en línea y nombre del consumidor y tener la disposividad de ingreso y control.

Hemos planteado una investigación del problema que se maneja en su empresa, para poder tener el plan de trabajo para el manejo del desarrollo de su sistema, con el análisis tenemos en cuenta que es necesario para la elaboración del sistema que se le solicita a nuestra empresa de desarrolladores de sistemas.

Encuesta a los clientes de la empresa:

- 1. ¿sería necesario tener una pagina para que usted puede ver los productos que necesita?** Si es necesario porque abecés no tengo la posibilidad de ir en persona a a la empresa a busca el producto.

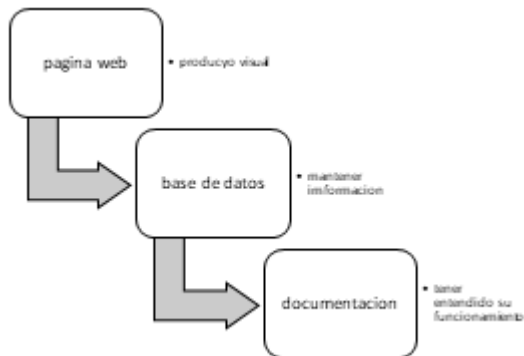
2. **¿quisiera ser la compra en línea?** Si quisiera para evitar el recorrido tengo que hacer un viaje en busca del producto.
3. **¿Quisiera tener el contacto por chat con el vendedor para Tener mayor información?** Si quisiera tener mayor información sería bueno que tuviera el servicio de chat

Es necesario saber que el cliente tiene peticiones de funcionalidad para su beneficio y acceso a los productos es necesario tener una página que tenga la disponible los productos contacto del vendedor comprar en línea y tener la oportunidad de consultar precios.

Personal de la empresa:

Los trabajos encargados de la venta y administración de los productos y ventas e ingresos tienen a necesidad de un sistema de venta y ingresos como desarrollador de software sugiero el desarrollo de una base de datos la cual será capaz de administrar los productos, clientes y ingresos económicos de la empresa.

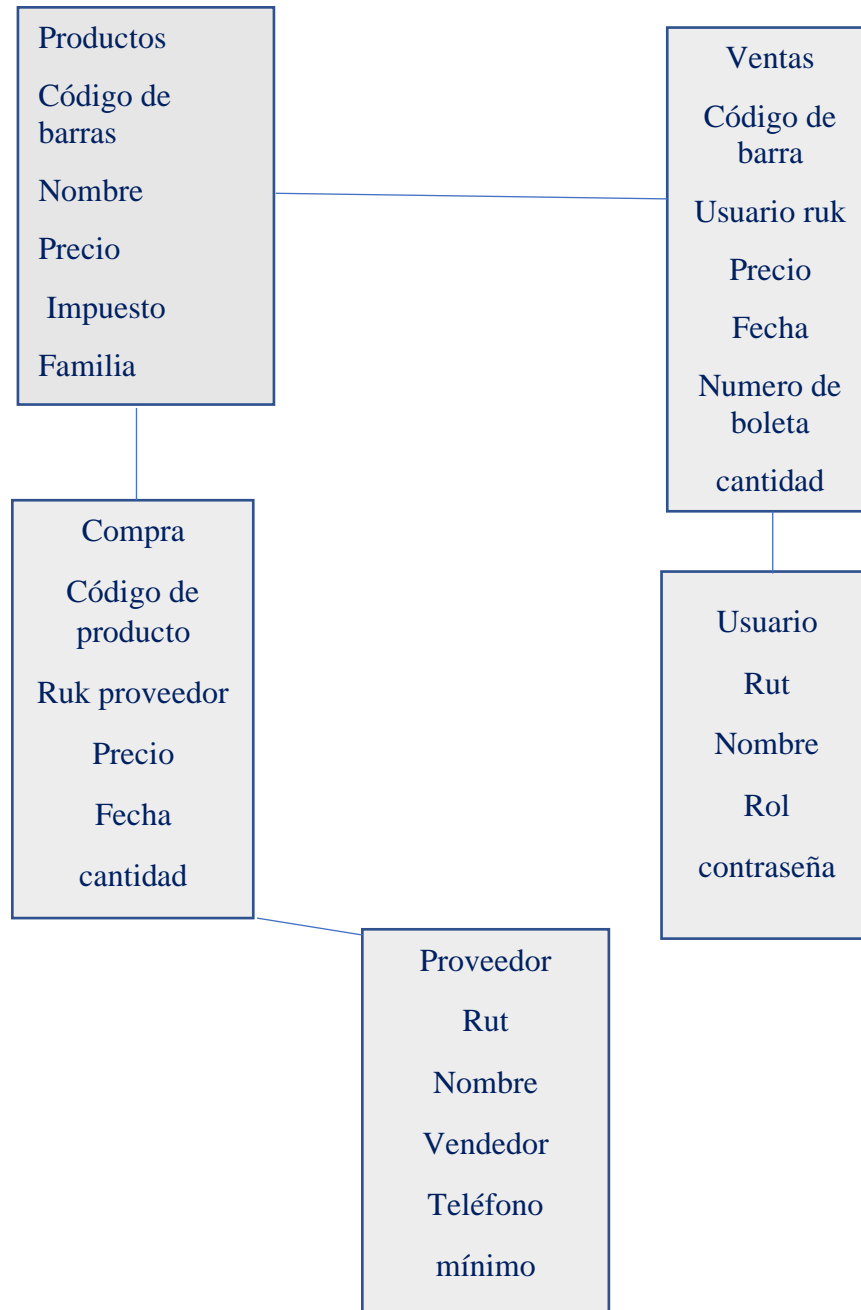
Planificación del sistema a desarrollar: necesitamos un sistema capaz de entender las necesidades del consumidor y lo empleados manejadores de la empresa.



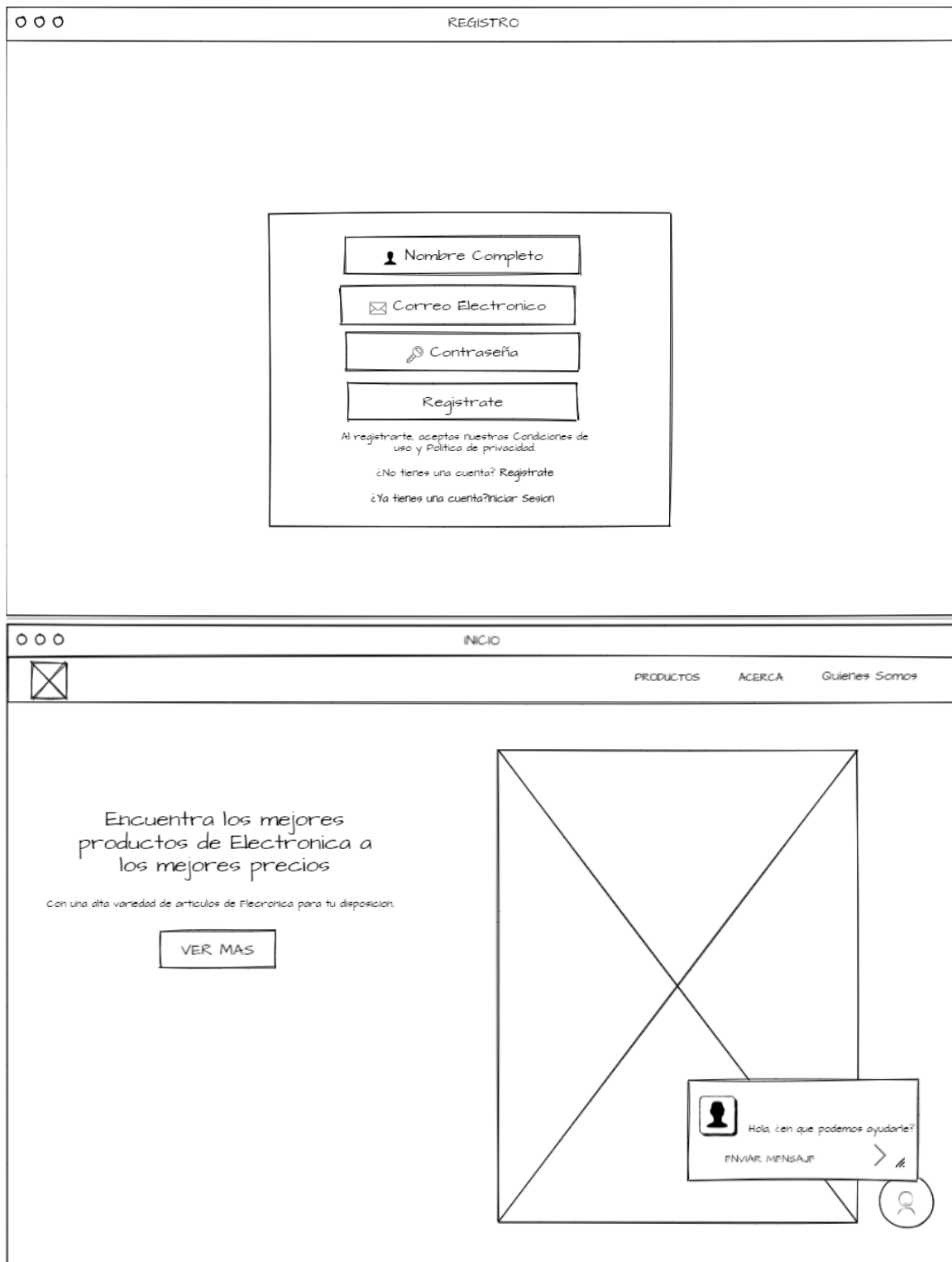
4.1 Diseño:

Teniendo un diseño claro de lo que se quiere tener para la realización de lo que se necesita para la empresa.

modelo del diseño



4.2 Mockups



✉ Correo Electronico

🔑 Contraseña

LOGiN

Al registrarte, aceptas nuestros Condiciones de uso y Política de privacidad.

¿No tienes una cuenta? [Regístrate](#)

OMITIR REGISTRO

