

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

GUÍA DE ACTIVIDAD Nº2 FC-FISC-1-8-2016

Facilitador(a): Ing. Vanessa Castillo, M.Sc.	Asignatura: Ingenieria de Software II
Estudiante: Joy Nolaton	Cédula: 8-902-1282
Grupo: 114-143	Fecha: 2-5 2023

- A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Evaluación de los Aprendizajes Nº1
- B. TEMAS: Casos de Usos
- C. OBJETIVO: Evaluar el dominio de los construcción de casos de usos y sus especificaciónes.
- D. METODOLOGÍA:
 - Lea cuidadosamente, y responda utilizando los conocimientos adquiridos en clases.
 - Desarollar a mano los puntos solicitados en la sección E.

PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

1. Parte: Análisis de casos

Elaborar:

- 1. El Diagrama de CU para el sistema.
- 2. La especificación del caso de uso Facturación.
- Las pantallas para el caso de uso Facturación.

Descripción de problema:

Se ha informado a la compañía en la que usted labora, desarrollar un Sistema de Facturación e Inventario para una tienda por departamento. Actualmente esta tienda es atendida por un administrador y 2 colaboradores más que han solicitado de forma prioritaria contar con las siguientes funciones:

- Consultar los productos disponibles
- Desean poder dar mantenimiento del inventario de productos, permitiéndole al administrador poder realizar los cambios pertinentes como agregar, modificar o eliminar algún producto.
- El colaborador de turno debe poder procesar la facturación de productos, proceso mediante el cual, el usuario registra una venta en el sistema y se actualizan las unidades en el inventario. En cada venta se debe especificar el código del producto a vender, así como la cantidad unidades que se venderá, se deberá verificar que el producto existe en el inventario y que haya unidades en existencia. Luego de verificar todos los datos, y que no quede ningún campo vacio, se agrega el producto a la factura. Recuerde que en una factura se pueden vender más de un producto. Antes de efectuar la factura, el sistema deberá mostrar una lista de todos los productos con sus respectivas cantidades y montos y finalmente se registra la venta.
- Igualmente, el administrador ha solicitado poder observar ganancias de las ventas por medio de reportes y generar las ordenes de compras cuando sean necesarias.

- med . 2000 1 15 15



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE GUÍA DE ACTIVIDAD Nº4



FC-FISC-1-8-2016

Facilitador(a): Ing. Vanessa Castillo, M.Sc.	Asignatura:	Ingeniería de Software II
-olddiane, John New 1	Cédula:	3.702 1232
Grupo:	Fecha:	44 14110 11113

- A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Evaluación de los Aprendizajes Nº2
- B. TEMAS: Análisis y diseño del Software
- C. OBJETIVO: Evaluar el dominio de los construcción de los diagramas del modelo de análisis.
- D. METODOLOGÍA:
 - Lea cuidadosamente, y responda utilizando los conocimientos adquiridos en clases.
 - Desarollar a mano los puntos solicitados en la sección E.

PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

- 1. Parte: Análisis de casos
 - Elaborar el diagrama de comunicación del siguiente caso de uso

Nombre	Facturar productos		
Descripción			
	y se act	ualizan las unidades en el inventario	
Actores	Vendedor		
Flujo	Pasos	Acción	
Básico	1	El Usuario selecciona la opción "Facturación"	
	2	El Sistema muestra la pantalla principal de Facturación	
	3	El usuario introduce el código del producto a facturar	
	4	El sistema valida la información introducida	
	5	El sistema verfica la información introducida	
	6	El sistema muestra la información del producto en pantalla	
	7	El Usuario introduce la cantidad deseada	
	8	El Usuario selecciona la opción "Agregar a Factura".	
	9	Si se deseab agregan más productos, ir al paso 3.	
	10	El usuario selecciona Facturar	
	11	El sistema muestra la factura con total de productos	
	12	El Usuario selecciona "Registrar Venta".	
	13	El sistema valida la venta	
	14	El sistema registra la venta	
	15	El sistema informa que se ha registrado la venta correctamente	
	16	Fin del caso de uso	