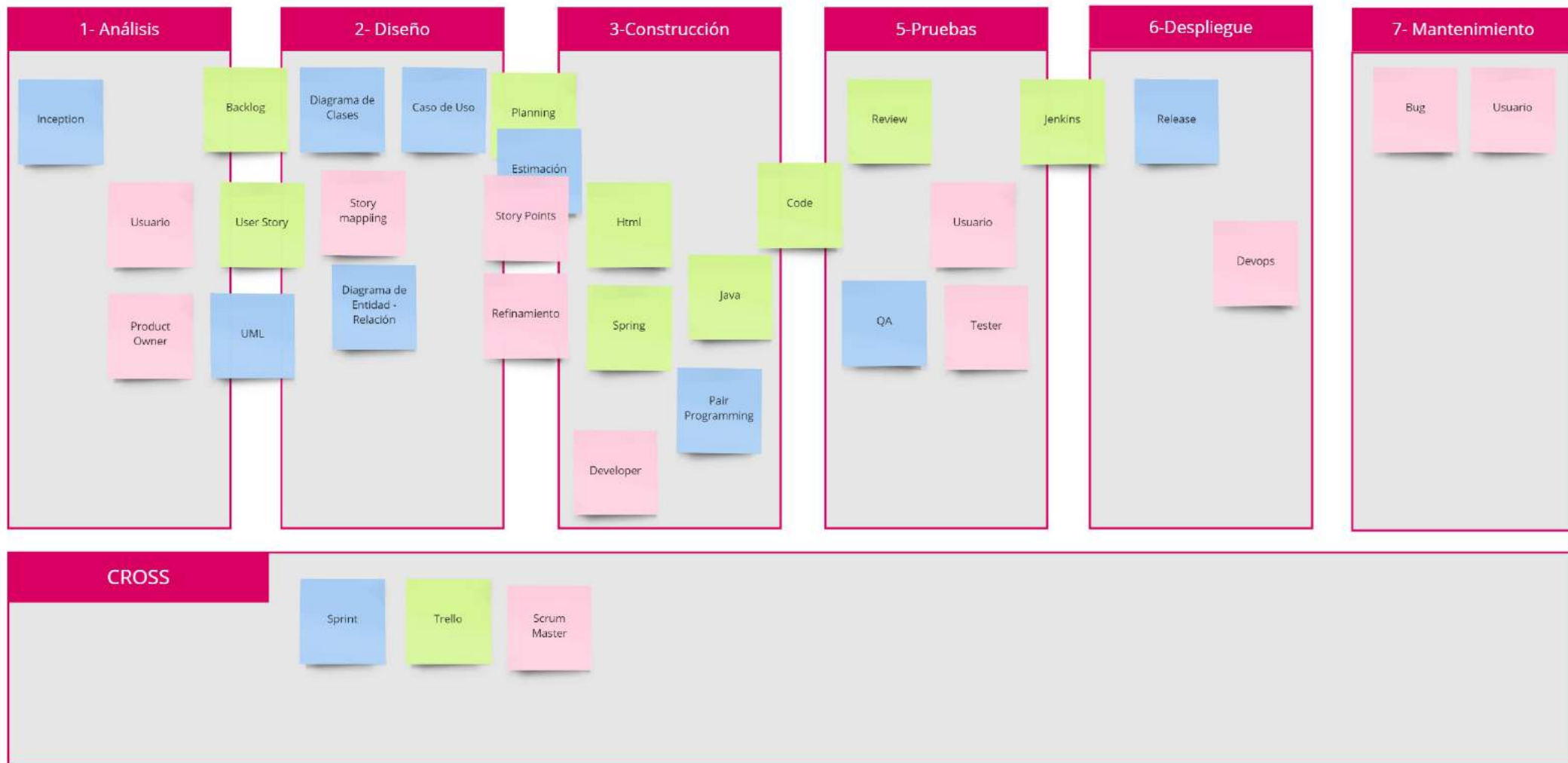


Kanban

Ubiquen los siguientes conceptos en las etapas desarrollo de software con que se relaciona.



2- UML - La pizzeria virtual

Son un equipo de desarrollo diseñando un software de cocina de pizza virtual.

Deben realizar:

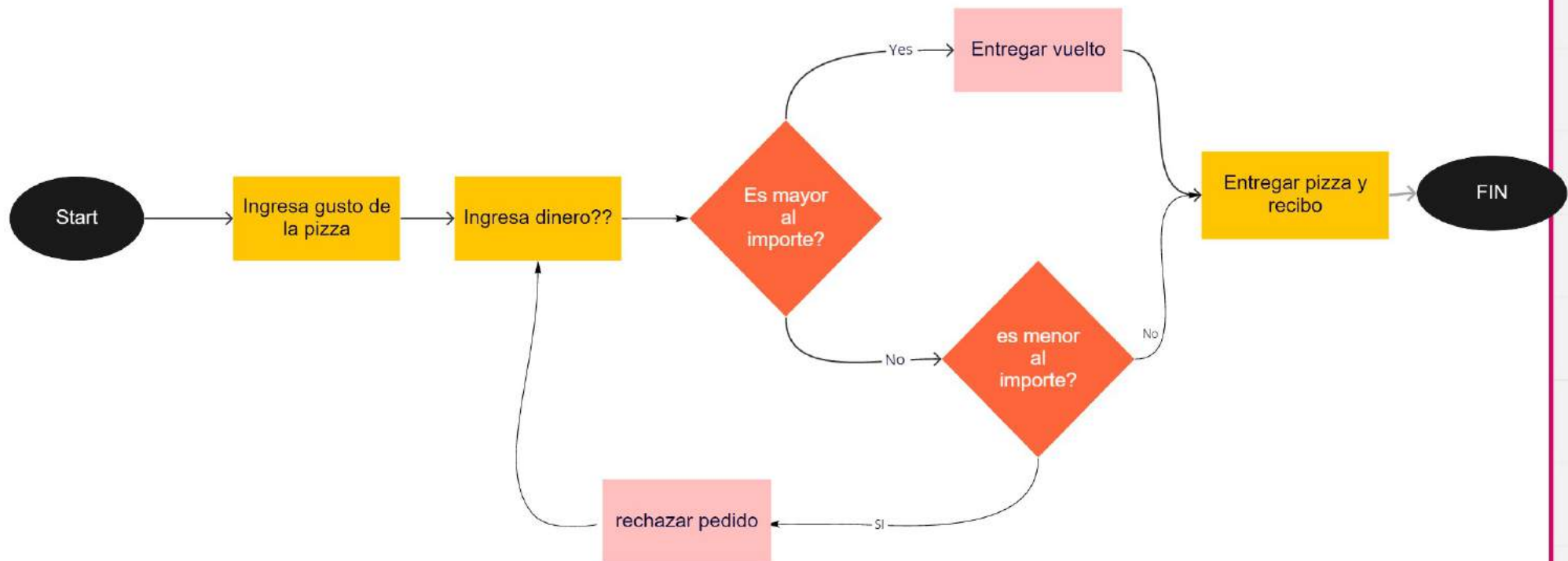
- Diagrama de flujo
- Diagrama de Estados
- Diagrama de Objetos
- 3 user stories

Proceso:

1. El usuario ingresa gusto de la pizza y el dinero
2. El sistema procesa el pedido.
3. Todos los gustos son válidos.
4. Si el dinero alcanza: cocina la pizza, sino rechaza el pedido
5. El sistema le devuelve al usuario la pizza, el recibo y si hay, vuelto

Diagrama de Flujo

Acción: Que actividades debe realizar el sistema? Verbos: Registrar nuevo pedido...
Que decisiones debe



User Stories

INGRESAR PEDIDO

COMO comprador Cliente
QUIERO ingresar el gusto de la
pizza
PARA pedir la pizza del gusto que
yo quiera

Criterio de Aceptación:
Cuando el usuario SELECCIONA
GUSTOS Y CONFIRMA EL PEDIDO

PAGO PEDIDO

COMO comprador
QUIERO ingresar el dinero
PARA pagar mi pedido

ENTREGAR PEDIDO

Como comprador
quiero que me llegue el pedido a
mi casa
para no tener que ir a buscarlo

Diagrama de Estados

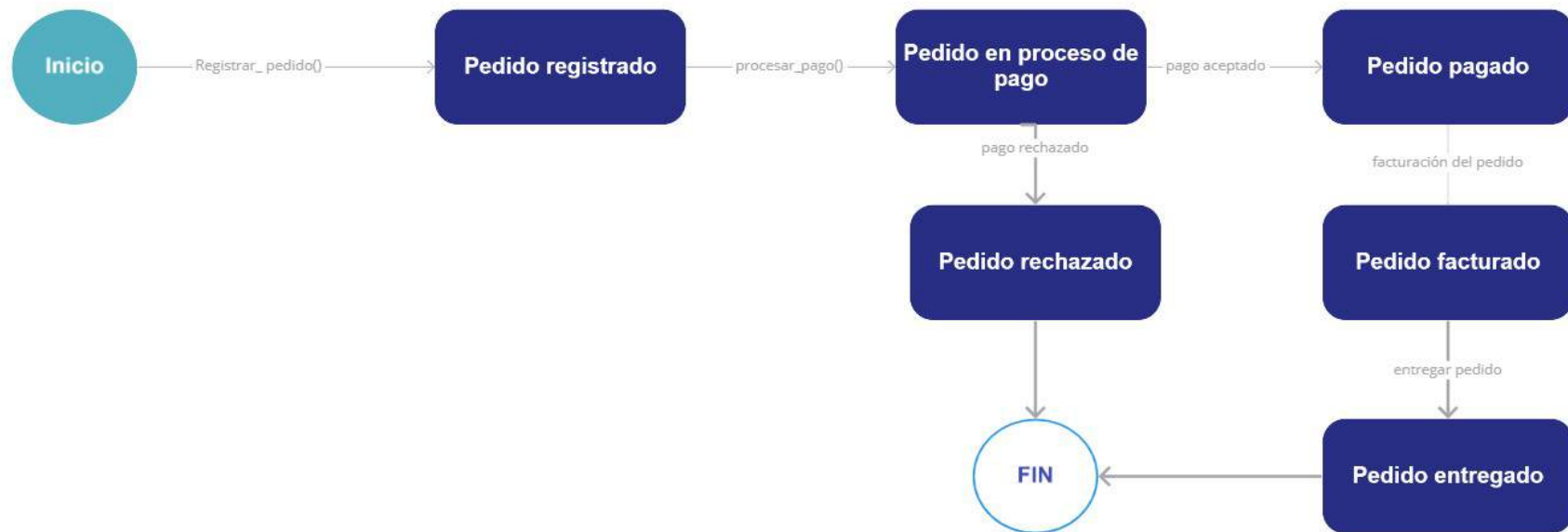


Diagrama de Clases / Objetos

