

Trabajo Práctico N.º 1

Análisis de la Información
2do Cuatrimestre 2020
Grupo 1

Integrante	Padrón
Nicolás Aguerre	102145
Taiel Colavecchia	102510
Yuhong Huang	102146
Santiago Klein	102192
Mauro Parafati	102749

{naguerre, tcolavecchia, yhuang, sklein, mparafati} @fi.uba.ar

Índice

1. Modelo de Negocio	2
1.1. Objetivo	2
1.2. Hipótesis y Supuestos	2
1.3. Identificación de Macroprocesos	2
1.4. Diagrama de Actividad	3
2. Modelo de Casos de Uso	8
2.1. Identificación actores	8
2.2. Identificación de Casos de Uso	8
2.3. Desarrollo de Casos de Uso	9
2.3.1. Consultar menú	9
2.3.2. Realizar pedido	10
2.3.3. Modificar pedido	10
2.3.4. Cancelar pedido	10
2.3.5. Consultar estado del pedido	11
2.3.6. Recibir pedido y firmar cupón	11
2.3.7. Elaborar platillo o rechazar platillo	11
2.3.8. ABM platillos	11
2.3.9. Actualizar stock de ingredientes (incluye realizar la compra al mercado) . .	12
2.3.10. Marchar pedido	12
2.3.11. Entregar pedido	12
2.3.12. Tomar y enviar pedido de ingredientes	12
2.3.13. Generar factura y cupon de pago	13
2.3.14. Liquidar cupon de tarjeta	13
2.4. Diagrama de Casos de Uso	13
3. Modelo de Clases	13
3.1. Identificación de Clases de Entidad	13
3.2. Diagrama de Clases	13
4. Scope Canvas	13
5. Storytelling de Producto	13

1. Modelo de Negocio

1.1. Objetivo

El sistema debe permitir consultar y modificar el menú con los platos disponibles, sus precios y tiempos de demora. También debe ser capaz de atender consultas de los clientes, tomar pedidos, notificar al cocinero de los mismos para su elaboración, así como facturarlos a través de pago con tarjeta de crédito, generando y liquidando sus debidos cupones. Asimismo, el sistema debe coordinar la distribución de los pedidos, detectar faltas de ingredientes, y generar las órdenes de compra.

1.2. Hipótesis y Supuestos

- El tiempo de demora de los platos incluye solo la elaboración de los mismos y es un valor conocido.
- Los pedidos pueden ser modificados únicamente antes de ser enviados a *distribución*.
- Los pedidos pueden ser cancelados en cualquier momento.
- Se conoce la cantidad exacta de ingredientes a utilizar para la elaboración de cada plato.
- Todos los cupones generados y firmados son liquidados sin problema alguno.

1.3. Identificación de Macroprocesos

Macroproceso	Funcionalidad	Alcance
Gestión de platillos	Agregar plato con su precio y tiempo de demora	✓
	Eliminar plato con su precio y tiempo de demora	✓
	Modificar plato y/o precio y/o tiempo de demora	✓
	Consultar disponibilidad de cierto platillo	✓
Gestión de pedidos	Ingresar pedido	✓
	Ingresar datos del cliente	✓
	Modificar datos del cliente	✓
	Aceptar pedido	✓
	Rechazar pedido	✓
	Consultar estado de pedido	✓
	Cancelar pedido	✓
	Modificar pedido previo a su distribución	✓
	Modificar pedido durante su distribución	✗
Gestión de facturación	Generar factura	✓
	Generar cupón de tarjeta	✓
	Asentar cupón de tarjeta firmado	✓
	Cancelar cupón de tarjeta	✓
	Pagar en efectivo	✗
Gestión de ingredientes	Generar la orden de compra de ingredientes	✓
	Llevar cuenta del stock de ingredientes	✓

1.4. Diagrama de Actividad

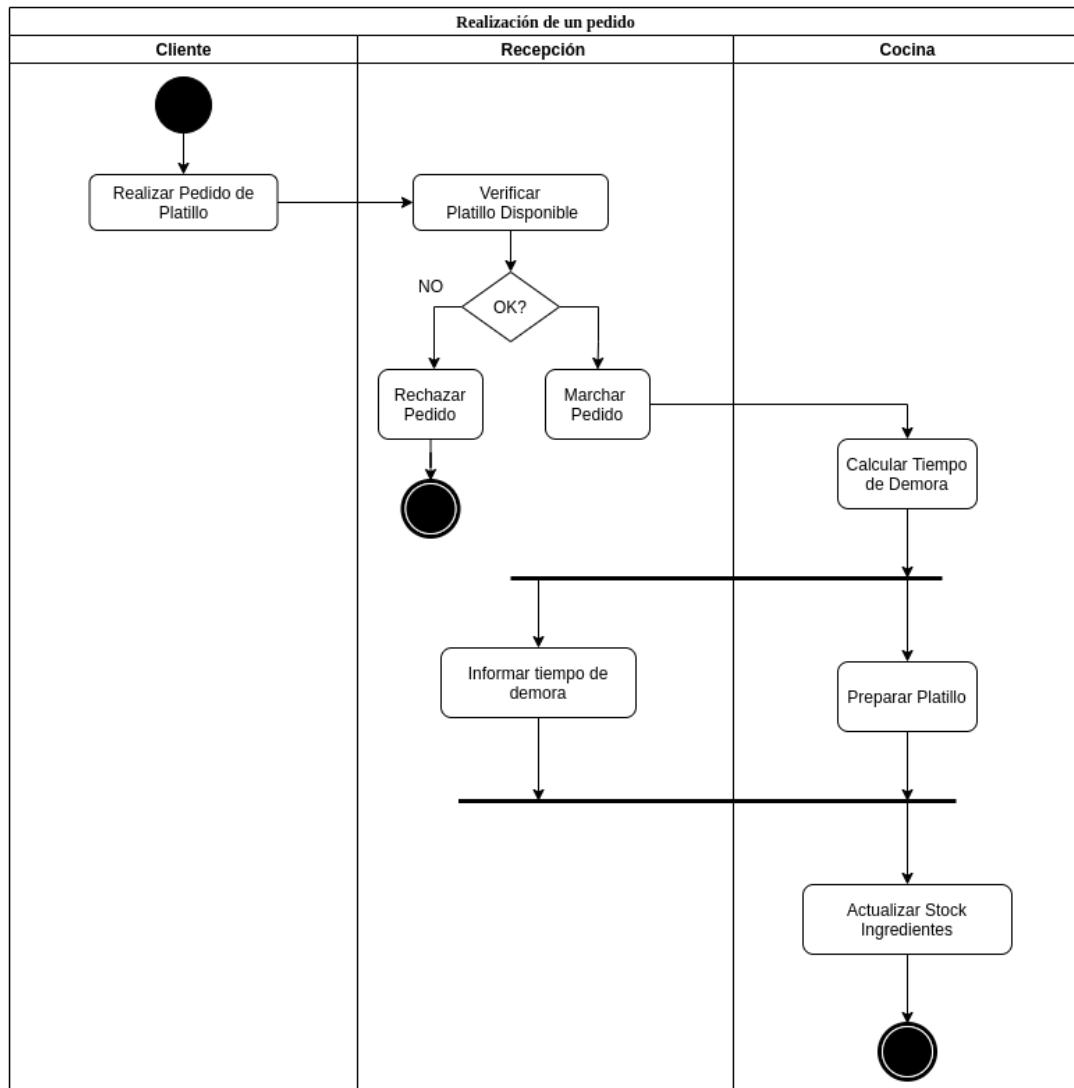


Figura 1: Realizar pedido.

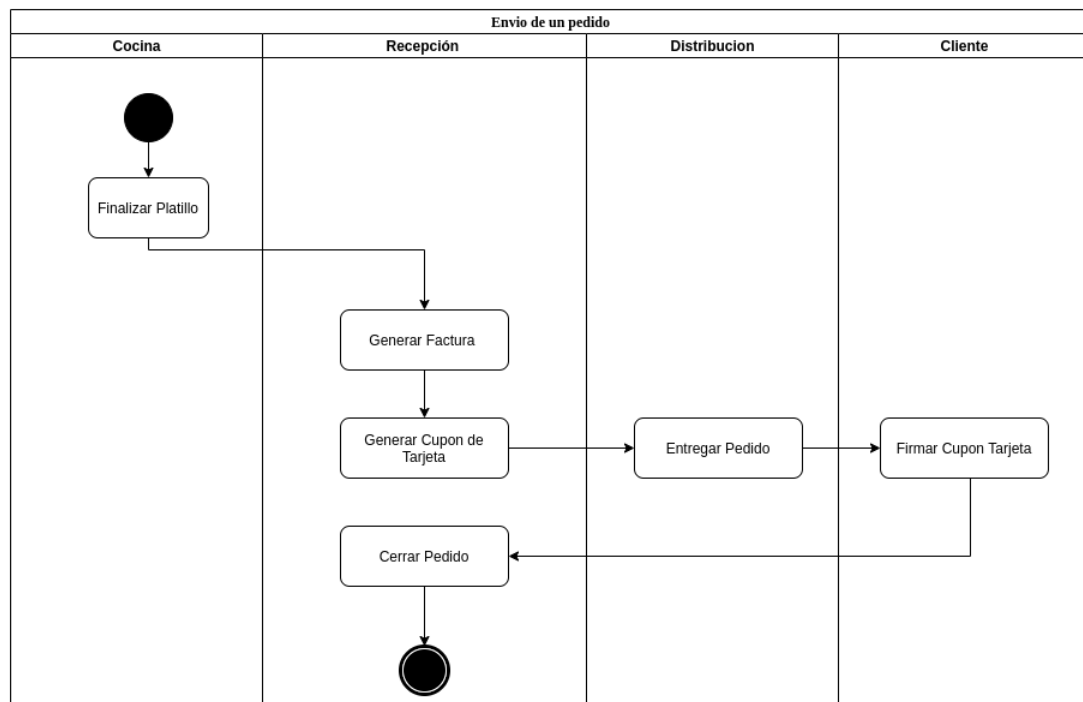


Figura 2: Enviar pedido.

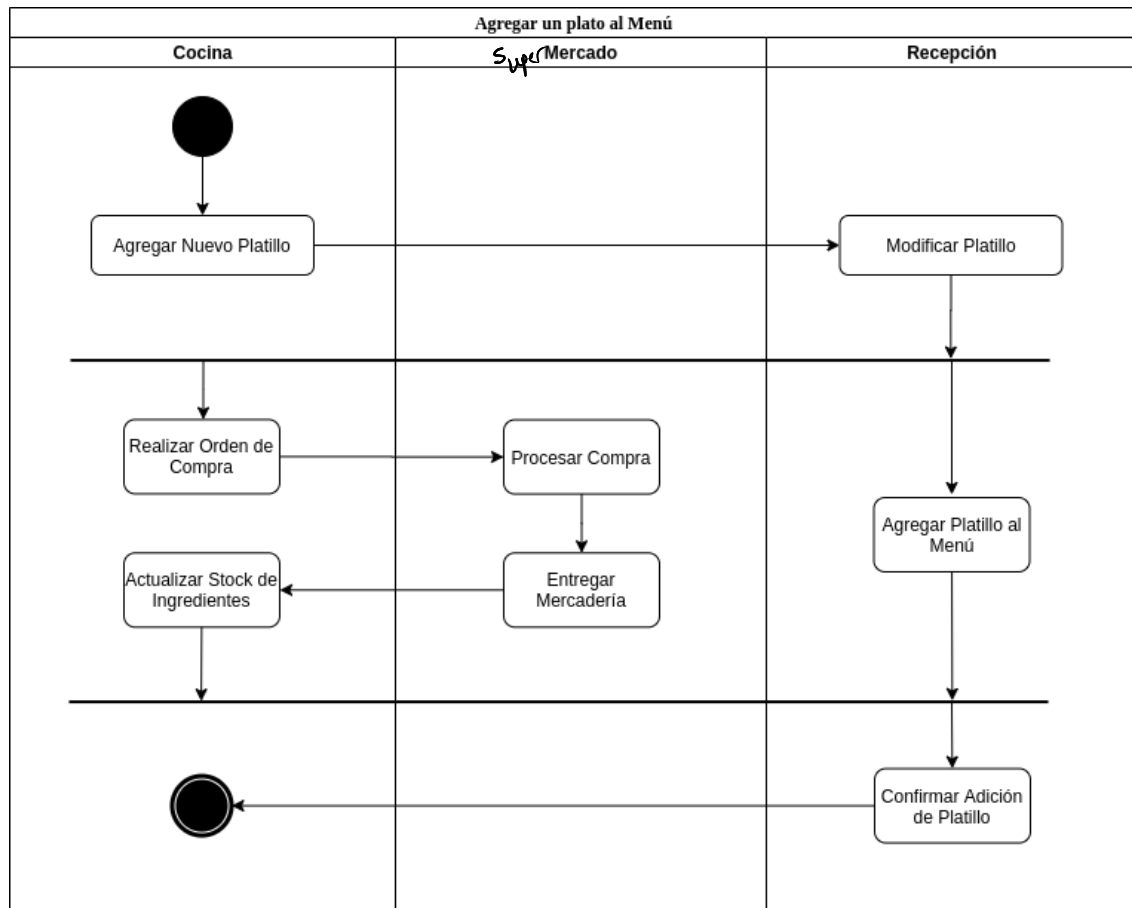


Figura 3: Agregar un plato al menú.

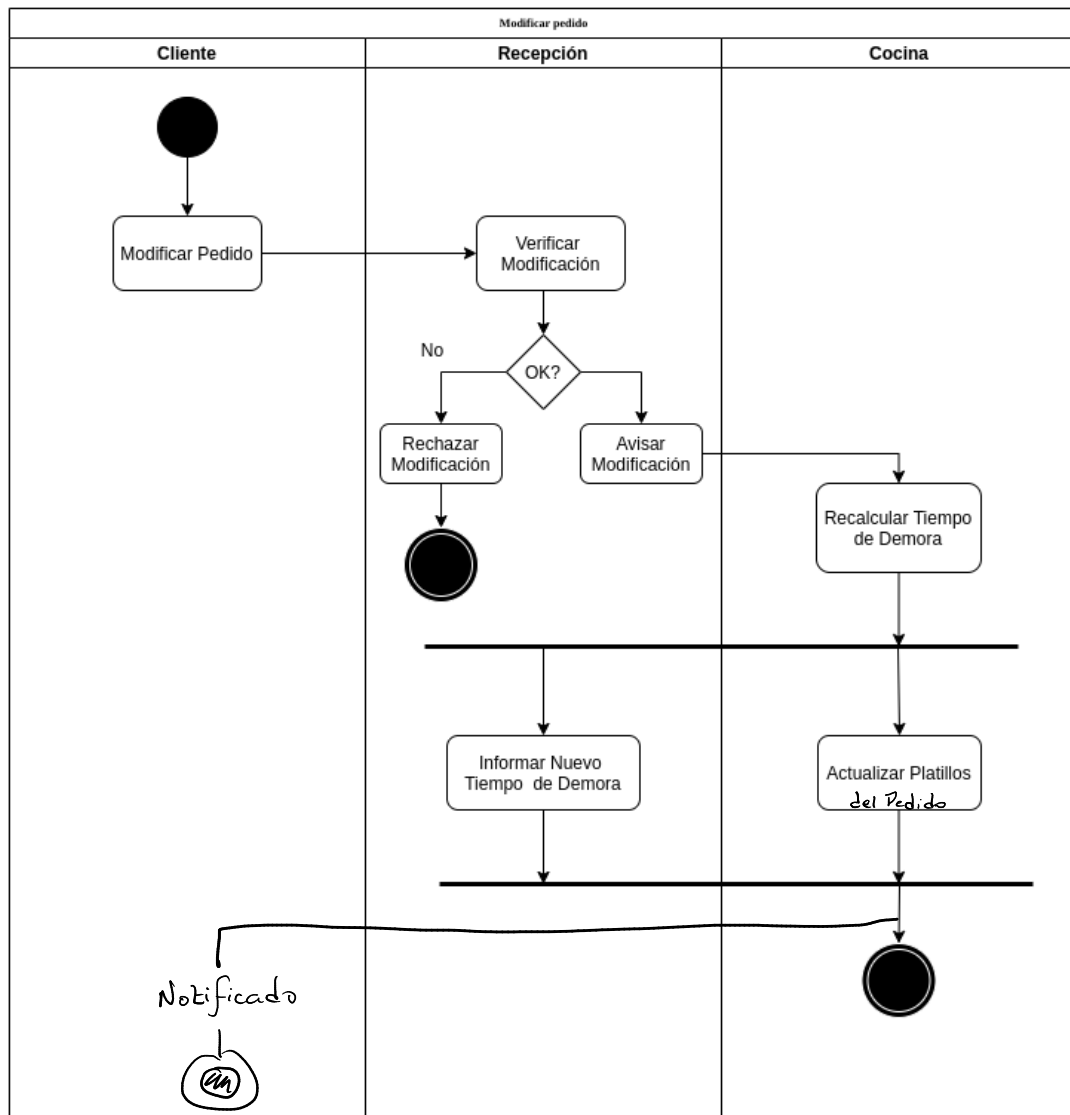


Figura 4: Modificar pedido.

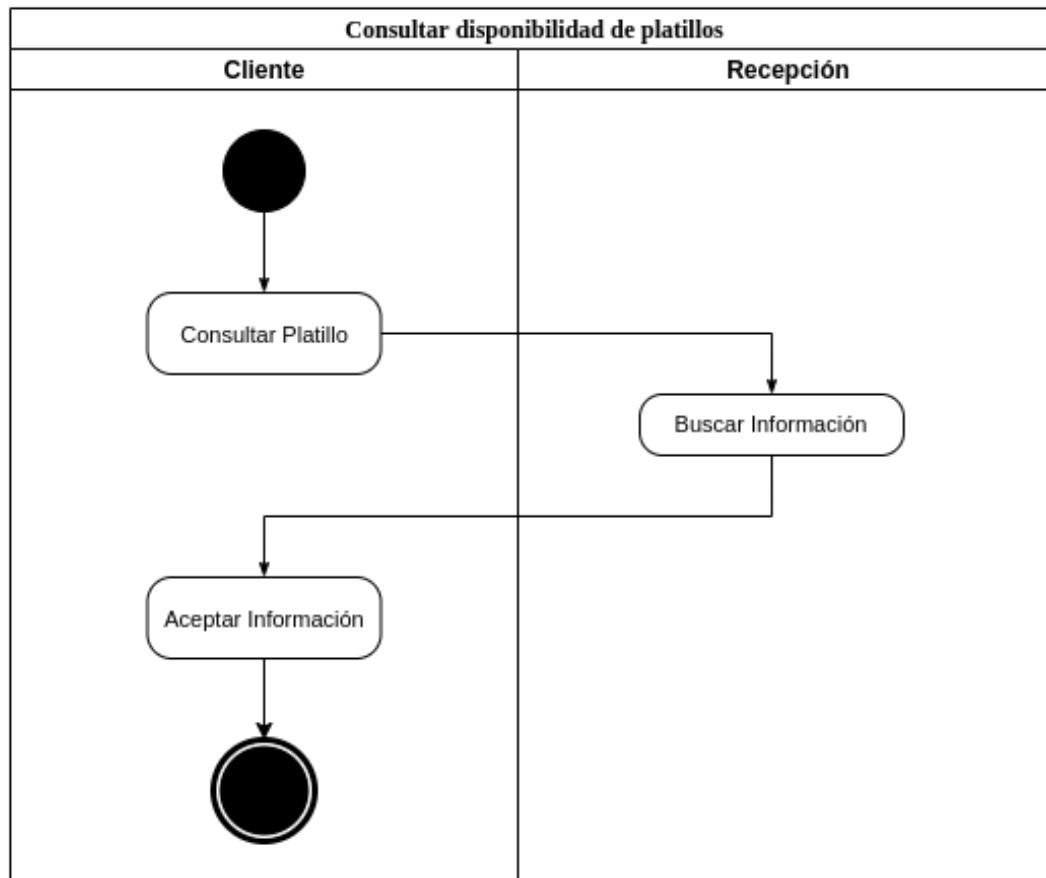


Figura 5: Consultar disponibilidad de platillo.

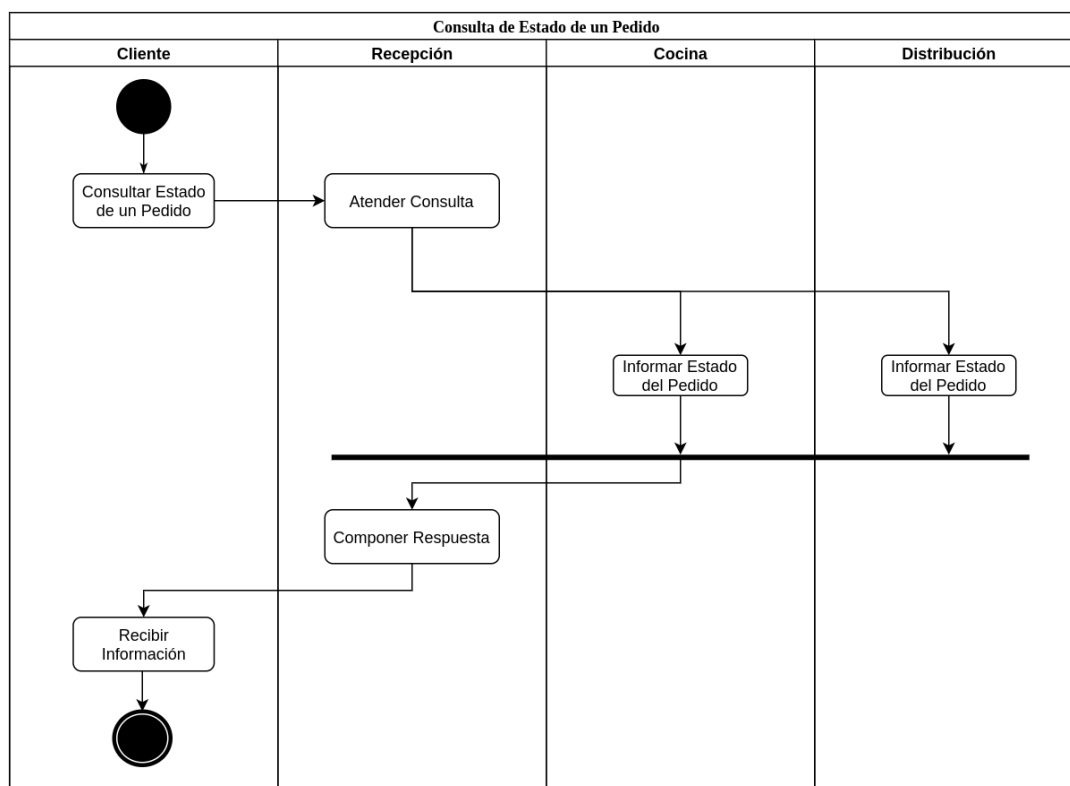


Figura 6: Consultar estado de un pedido.

2. Modelo de Casos de Uso

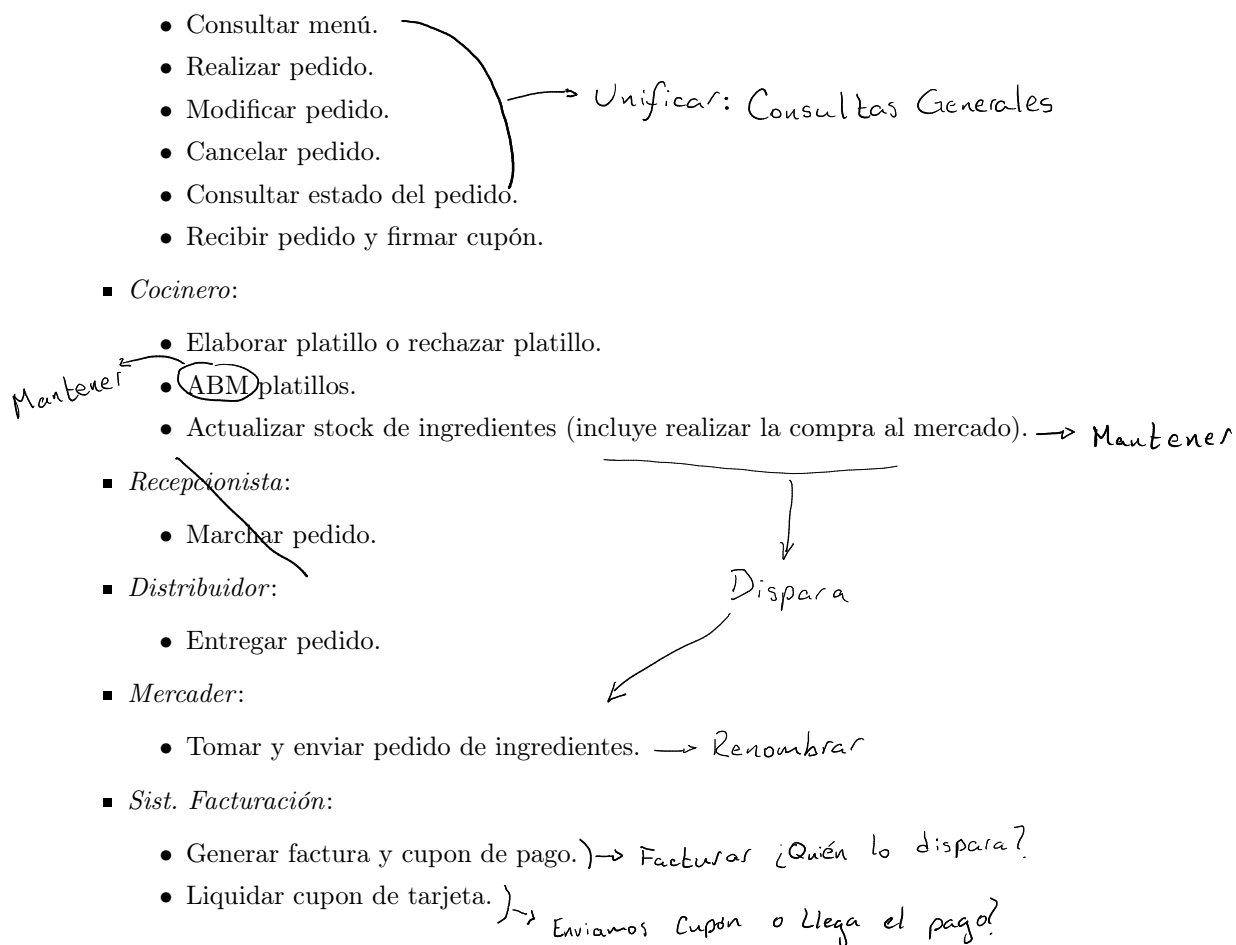
2.1. Identificación actores

- Cliente: Interactúa con el sistema para realizar consultas o pedidos (y sus modificaciones) de platillos.
- Cocinero: Es el encargado de preparar los platillos, aprender platillos nuevos y registrar los consumos de ingredientes.
- ~~Recepcionista~~: Es el responsable de tomar pedidos de clientes y atender consultas de los mismos.
- Distribuidor: Es responsable de la distribución de los pedidos, así como del traslado de las facturas y de los cupones antes y después de su firma.
- ~~Mercader~~: Es el proveedor de ingredientes de la cocina. Recibe órdenes de compra y entrega la mercadería correspondiente.
- ~~Sistema de Facturación~~: ^{Tarjeta} Se encarga de la generación de las facturas y cupones, y de la liquidación de estos últimos con las empresas de tarjetas.

Supermercado

2.2. Identificación de Casos de Uso

- Cliente:



2.3. Desarrollo de Casos de Uso

2.3.1. Consultar ~~menú~~

■ Descripción de caso de uso

Proveer la ~~funcionalidad~~ a los clientes para consultar el menú de platillos disponibles, sus descripciones, demoras y precios.

■ Precondiciones

- El restaurante debe estar abierto. → *No*
- El cliente inició la comunicación con el restaurante por internet o por teléfono. → *No*

■ Flujo Principal

- Cliente realiza una consulta.
 - Sistema muestra el menú.
- principal.*

■ Postcondiciones

- El cliente consultó el menú del restaurant.

+ Actores Participantes.

2.3.2. Realizar pedido

- Descripción de caso de uso
Permitir a los clientes para realizar un nuevo pedido al restaurante.
- Precondiciones
 - El restaurante debe estar abierto.
 - El cliente inició la comunicación con el restaurante por internet o por teléfono.
- Flujo Principal
 - Cliente elige platos a pedir.
 - Sistema valida pedido (**E1**).
 - Recepcionista marcha pedido (**S1**).
- Subflujos
 - **S1** Marchar pedido.
- Flujos de Excepción
 - **E1**
 - Sistema indica que el pedido no es válido, y el caso de uso reinicia desde el principio.
- Postcondiciones
 - El pedido quedó asentado en el sistema.
 - Se comenzó a preparar el pedido.

2.3.3. Modificar pedido

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.4. Cancelar pedido

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.5. Consultar estado del pedido

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.6. Recibir pedido y firmar cupón

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.7. Elaborar platillo o rechazar platillo

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.8. ABM platillos

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.9. Actualizar stock de ingredientes (incluye realizar la compra al mercado)

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.10. Marchar pedido

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.11. Entregar pedido

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.12. Tomar y enviar pedido de ingredientes

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.13. Generar factura y cupon de pago

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.3.14. Liquidar cupon de tarjeta

- Descripción de caso de uso
- Precondiciones
- Flujo Principal
- Subflujos
- Flujos de Excepción
- Postcondiciones

2.4. Diagrama de Casos de Uso

3. Modelo de Clases

3.1. Identificación de Clases de Entidad

3.2. Diagrama de Clases

4. Scope Canvas

5. Storytelling de Producto