

DIAGRAMA DE CLASES.

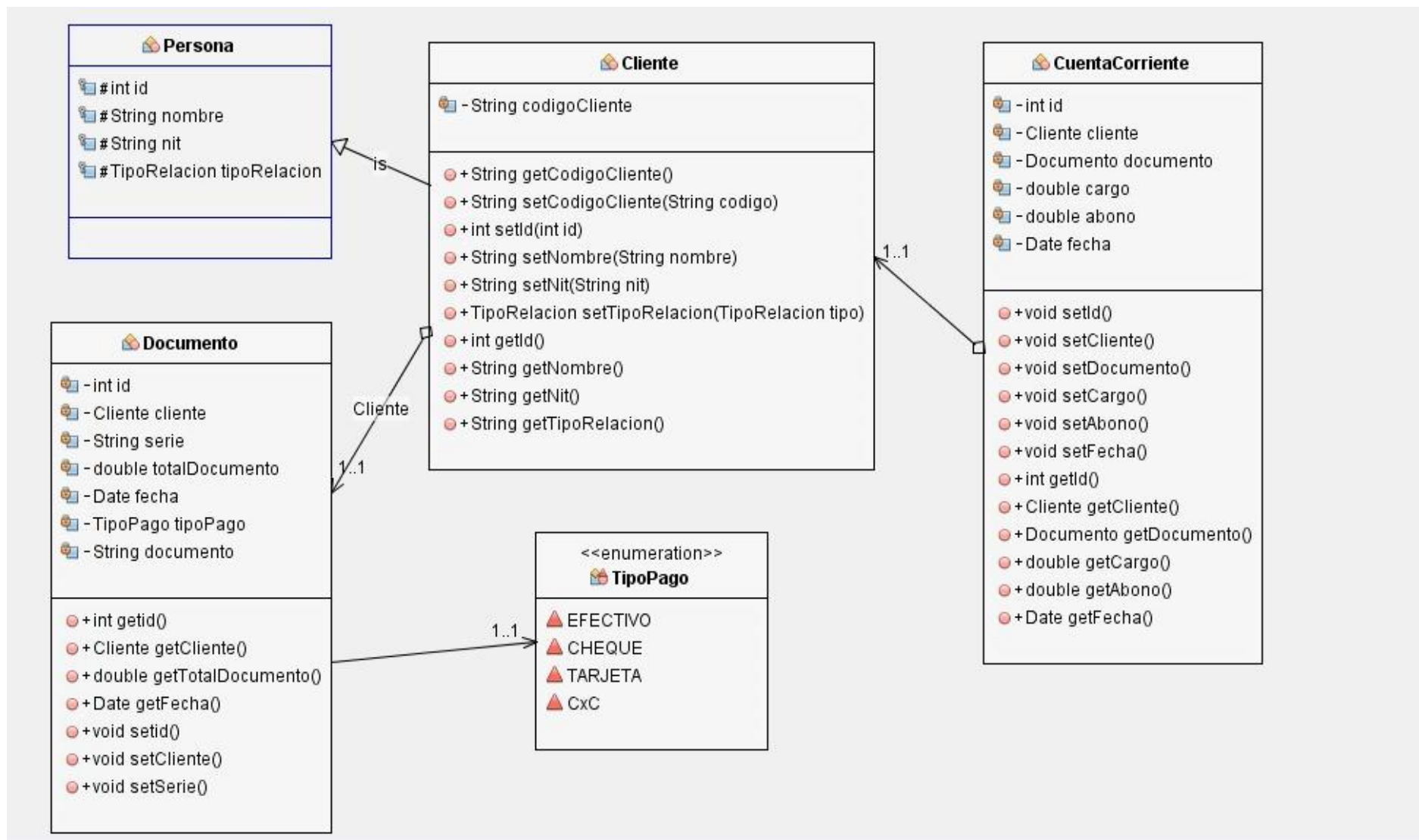
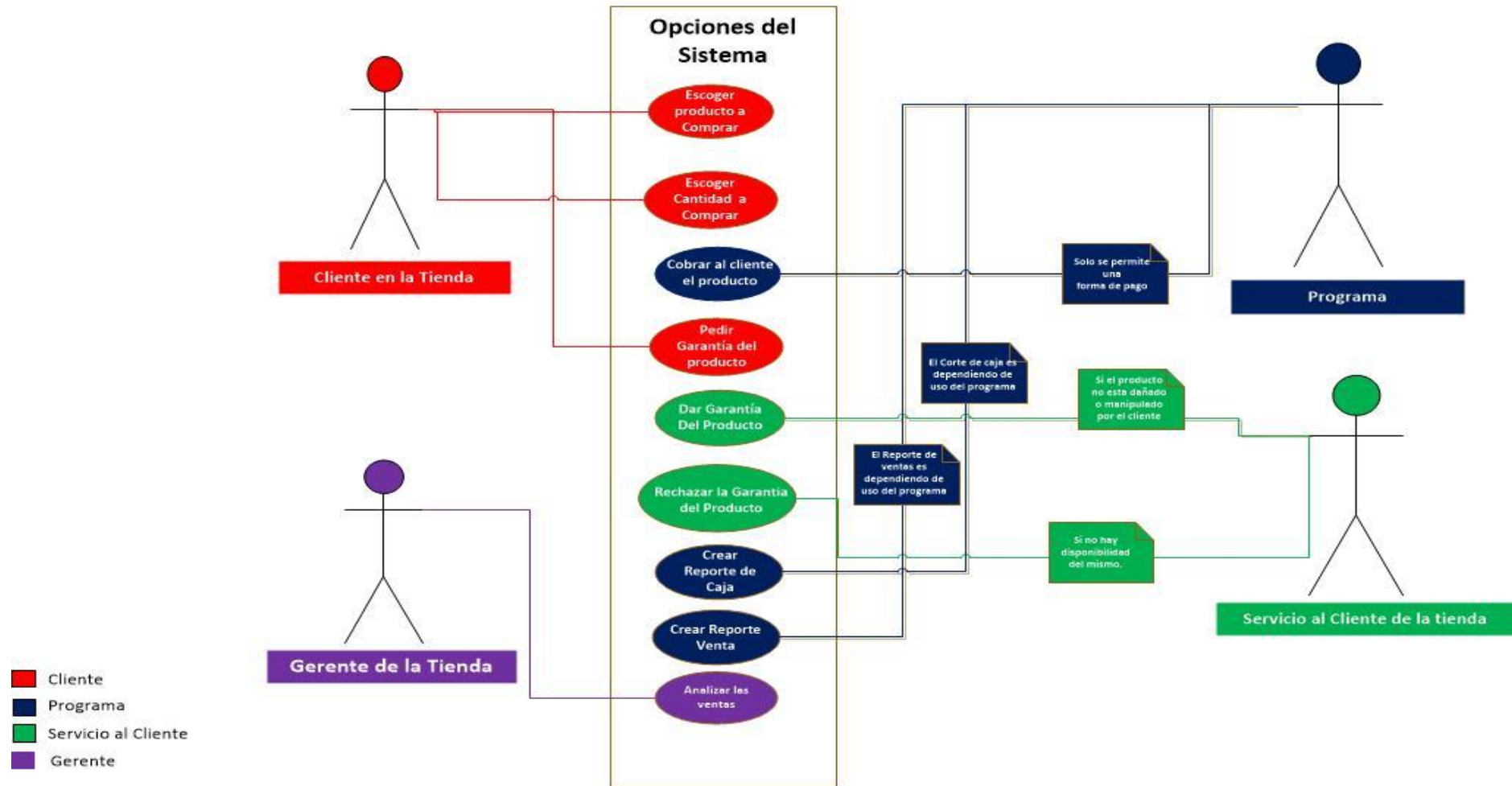


DIAGRAMA DE CASOS DE USO.

Sistema de Empresa La “Tiendita” S.A



Reglas de Negocio a implementar en el Sistema de caja de la empresa “la Tiendita S.A”

Artículo 1: Si el cliente desea realizar un pago, solo se puede usar una forma de pago no está permitido realizar dos formas diferentes de pago al mismo tiempo.

Artículo 2: Los pagos en forma de cheques se aplicarán de manera especial especificando un motivo por el cual se va a realizar.

Artículo 3: Al Sistema solo podrá ingresar la persona encargada de caja, lo cual se le indicara un usuario y contraseña para su seguridad.

Artículo 4: Al momento de que la persona tenga la necesidad de alejarse del sistema de caja, el sistema cuenta con una función de bloqueo para su seguridad

Artículo 5: El sistema no aceptara cantidades de producto con signo negativo, letras o símbolos el cual indica que hay un error de ingreso.

Artículo 6: El sistema tendrá que tener como referencia un número de cliente para poder continuar.

Artículo 7: Cuando se realice un pago con crédito, débito adicional a la tarjeta se pedirá ya sea una tarjeta de identificación, documento que compruebe que es el cliente. En dado caso que no se compruebe que es el cliente se le negara la compra del producto por débito o crédito.

Artículo 8: Si el consumidor desea adquirir por mayor a 100 unidades el sistema automáticamente aplica descuento.

Artículo 9: Cada establecimiento tiene que dar el mismo servicio que se especificó, no se tolerara ningún tipo de cambio a la estructura definida, la forma de brindar el servicio y las formas de pago.

Artículo 10: Si la persona encargado no ingresa un dato. El sistema no podrá continuar y le pide que ingrese correctamente los datos.

Artículo 11: Al realizarse el pago al contado, el sistema hace la petición de cuanto efectivo está ingresando para poder devolver cuanto de cambio se tiene que dar. No aceptando cantidades menores a el monto a cobrar.

Artículo 12: Al consumir producto al crédito se debe ingresar un número de nota de crédito como referencia.

Artículo 13: El cliente ya no podrá adquirir producto al crédito si su crédito actual es mayor a Q3000.00

Artículo 14: Cualquier uso indebido de la empresa tiene que ser puesta a saber con los supervisores, el cual determinara y analizara la acción a aplicar a lo mencionado.

Artículo 15: El consumo mínimo de producto es de una unidad.

Artículo 16: Los datos estarán ubicados en la carpeta tiendita-master.

Artículo 17: Todos los datos son guardados en un formato. Json y ubicados en la carpeta “tiendita-master”.

Artículo 18: Los reportes generados por ventas por defectos son guardados en formato de Excel (.xlsx) el reporte contendrá la rotulación de la empresa, su logo una tabla de ventas con su respectivo número, id, código, nombre, nit, serie de factura, total del producto, fecha de compra del cliente, Y en la última fila tendrá el total de las ventas realizadas. Todos los reportes estarán ubicados en la carpeta “tiendita-master”.

Artículo 19: No se aceptan devoluciones, ni cancelo del producto en el sistema.

Artículo 20: El programa automáticamente genera los detalles respectivos de la compra a elaborar en Inicio.

Artículo 21: No puede borrar ningún tipo de dato ingresado en el software.

Artículo 22: Por defecto el programa solo maneja un producto de precio unitario 5.

Artículo 23: El programa tiene que ser ejecutado todo el tiempo de su uso y no cerrarlo sin antes generar Corte de Caja.

Artículo 24: Siempre que se ingrese el código del cliente se tiene que pulsar en Buscar para que el sistema lo analice.

Artículo 25: Para que se muestre los detalles de ingreso en efectivo, crédito, entre otros selecciona importar datos.

Artículo 26: Para cerrar las ventanas abiertas a tiene que presionarse el botón de Retorno al inicio, no cierre la ventana manualmente, de lo contrario se cerrara por completo el programa.

Artículo 27: Se prohíbe la manipulación, inserción, borrado de los reportes de ventas generados por el programa, los datos de los archivos de Json.