



Aplicación de Control de Stock- Para una Negocio local

POTENCIAR ARGENTINA

Angel Nicolás Rojas|DNI 33696299 |
FullCoders-Curso Introductorio|Comisión 18/21659| Tutora: Alejandra Sayago
| 09/09/2023

Caso de Negocio

Se plantea la elaboración de una aplicación de escritorio, visualizado desde la consola propia de PSeint. Cuyo caso de negocio es: Plantear una aplicación para un negocio de barrio (Farmacia, Carnicería, Almacén, Librería, etc.), que permita al usuario de la mencionad app que puede registrar los productos disponibles para su venta, como también la disponibilidad, del mismo. La aplicación se encargará de llevar un registro de los productos, y su cantidad disponible para la venta.

A continuación, detallamos más en detalle los módulos y funcionalidades que esta posee.

- Carga de los productos y su cantidad Inicial
- Mostar el listado de los productos disponibles
- Retirar(o vender) una X cantidad de un producto seleccionado.
- Reponer(o encargar) una Y cantidad de un producto seleccionado.
- Listar y seleccionar un producto determinado.
- Listar y mostrar aquellos productos que necesiten ser repuestos(aquellos productos que tiene una cantidad disponible menor a 5 productos).

Se ha planteado hacer una bosquejo de una aplicación de Control de stock, que sea escalable en el tiempo(es decir agregar más módulos y funcionalidades), para así poder establecer una aplicación que sea práctica para cualquier negocio de barrio, y sea lo más intuitivo posible.

Para el alcance del curso, mostrar los conocimientos adquiridos en el mismo, se planteó las funcionalidades anteriormente descritas de lo que se implemento en el bosquejo

DEFINICION DEL PARADIGMA

Metodologías Ágiles

El proyecto será desarrollado mediante un enfoque ágil. El paradigma ágil esta basado en procesos ágiles. Estos intentan evitar tediosos caminos de las metodologías tradicionales enfocandose en las personas y los resultados. Usa un enfoque basado en el valor para construir software, colaborando con el cliente e incorporando los cambios continuamente.

Scrum

Scrum es una metologia ágil. Un marco de trabajo por el cual las personas pueden acometer problemas complejos adaptativos, a la vez que se entregan productos del maximo valor posible productiva y creativamente.

Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándonos en lo que se conoce. Scrum emplea un enfoque iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control del riesgo.

Desarrollo ágil y aplicación de técnicas de diseño centrado en el usuario.

Durante el desarrollo del proyecto aplicaremos Scrum una metodología ágil, en donde haremos iteraciones de 1 semana con prototipos funcionales del producto, esto nos permitirá detectar más temprano los posibles problemas de interacción con el usuario y los cambios de requisitos que surjan.

El diseño centrado en el usuario a través de las diferentes técnicas que se aplican en cada uno de sus fases nos permitirá hacer un estudio más detallado del usuario final quien va a operar la aplicación.

Práctica Ágiles. Integración continua.

La integración continua es una práctica de desarrollo de software en la que los miembros de un equipo integran su trabajo frecuentemente. Generalmente cada persona integra material al menos diariamente, dando lugar a múltiples integraciones por día. Cada integración es verificada por un build automatizado (incluyendo pruebas) para detectar errores de integración lo más rápido posible. Esta es una de las prácticas que adoptaremos para el control de versiones de la Aplicación usando GIT.

Pruebas Automatizadas

La automatización de pruebas consiste en controlar la ejecución de pruebas y la comparación entre los resultados obtenidos y los resultados esperados. Existen diferentes prácticas ágiles de pruebas automatizadas: TDD, ATDD, BDD, Pruebas Unitarias, Pruebas de Regresión, etc. Como las metodologías ágiles implican constantes iteraciones, en las cuales el código del programa se modifica constantemente, es que en el presente proyecto adoptaremos esta práctica usando Selenium.

Mapa de Historia de usuarios.

Se utilizará Mapa de HU para el desarrollo del producto implementación funcionalidades, mediante tableros de tareas para cada iteración. Debido a la complejidad exigida para la aprobación del curso, solo emplearemos un SPRINT (que cubrirá las funcionalidades mínimas para la gestión de control de stock disponibles para el/los producto/s) para realizar las funcionalidades que hemos descrito, y dejar siempre latente que en futuros SPRINT se irán agregando otros módulos y funcionalidades, que permitan hacer crecer la aplicación y puede llevar una solución

informatizada, para lograr así la simplificación de las necesidades de todos de los potenciales clientes a los que se piensa como destinatarios finales del producto.

Las Historia de Usuario se implementaron en el tablero de Trello, cuyo link es el siguiente: <https://trello.com/b/agDw7Agc/tablero-de-trabajo-por-sprint>