



Sistema de inventarios del negocio GameOn

**Arauz Cristian
Cadena Pablo
Castillo Angel
Hermoso Emilio**

Programación Orientada a Objetos

Tabla de contenido

Sistema de inventarios del negocio GameOn	1
Tabla de contenidos	2
Introducción.....	1
Objetivo	2
Alcance.....	3
Personal involucrado	3
Definiciones, acrónimos y abreviaturas.....	3
Referencias.....	3
Descripción general del proyecto	4
Perspectiva del producto	5
Requerimientos funcionales	6
Diagrama de casos de uso.....	6
Diagrama de clases.....	6
Características de usuario.....	6
Restricciones	6
Suposición	6

1. Introducción

En el presente documento todos los requerimientos para el diseño de un sistema de inventarios para el negocio GameOn. Esta se dedica a la venta de videojuegos en un centro comercial que tiene un sistema de inventario físico. El sistema planeado para resolver este problema consta un menú de usuario que muestra las opciones de crear, leer, buscar, modificar los archivos ingresados. El propósito de este proyecto es brindarle a los usuarios un sistema de inventario de fácil entendimiento en el negocio de venta que está administrado por el señor Luis Rodríguez, quien nos proporcionó una serie de requerimientos que fue realizada mediante una encuesta que desglosa los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema

1.1. Objetivo

El propósito de este documento es mostrar los requerimientos funcionales y no funcionales establecidos por el señor Luis Rodríguez para realizar un manejo de inventario a través de archivos.

1.2. Alcance

El sistema se centrara en el manejo de archivos por teclado a través de una interfaz que muestre un menú de opciones que contengan lo siguiente: crear, leer, buscar, modificar archivos con fin de tener un inventario de los artículos de venta en el negocio GameOn.

- 1.2.1. El sistema permitirá ingresar a través de una interfaz, un usuario que sea personal y otro que sea administrado quien es el encargado de generar las claves de acceso.

- 1.2.2. El sistema permitirá el manejo de menús el primero nos mostrara que tipo de acción queremos realizar como: crea, leer, buscar o modificar archivos, en el caso de crear, buscar o modificar pasaremos a otro menú donde ingresaremos datos por teclado y en el caso de leer solo mostrara los archivos.
- 1.2.3. El sistema permitirá el ingreso de datos para ser almacenados en una base de datos en un servidor local donde constara toda la información de los artículos de venta

1.3. Personal Involucrado

Nombre:	Sr. Luis Rodríguez
Rol:	Cliente
Categoría profesional.	Administrador del negocio de venta de video juegos GameOn
Responsabilidad:	Es el dueño del proyecto que proporciona todo los requisitos y recomendaciones

Nombre:	Cristian Arauz
Rol:	Analista y Verificador de calidad
Categoría profesional.	Estudiante de la ingeniería de software
Responsabilidad:	Verifica todo los requerimientos, verifica código y documentación

Nombre:	Pablo Cadena
Rol:	Analista, Diseñador y Programador
Categoría profesional.	Estudiante de la ingeniería de software
Responsabilidad:	Análisis de la información, ingeniería de programador, análisis de usabilidad

Nombre:	Ángel Castillo
Rol:	Analista, Diseñador y Programador
Categoría profesional.	Estudiante de la ingeniería de software
Responsabilidad:	Análisis de la información, ingeniería de programador, análisis de usabilidad

Nombre:	Emilio Hermosa
Rol:	Analista, Diseñador y Programador
Categoría profesional.	Estudiante de la ingeniería de software
Responsabilidad:	Análisis de la información, ingeniería de Programador

1.4. Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- IEEE: es el instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica
- RAE: la real academia de la lengua

1.5. Referencias

Referencia	Título	Ruta	Fecha	Autor
IEEE	Standard IEEE 830	De la plantilla de formato del documento © & Coloriuris http://www.qualitatis.org	1988	IEEE
RAE	Real Academia Española	De la página oficial de la RAE http://dle.rae.es/?id=GerirP3	2017	RAE

2. Descripción General del Proyecto

2.1. Perspectiva del Producto

El sistema de inventario para el negocio Gameon fue diseñado para acelerar el registro de inventario de los diversos productos ofrecido por la empresa como videojuegos, consolas y accesorios.

El sistema permitirá al usuario registrar los diferentes productos de forma ágil y sencilla en un inventario dinámico.

El programa consta de lo siguiente:

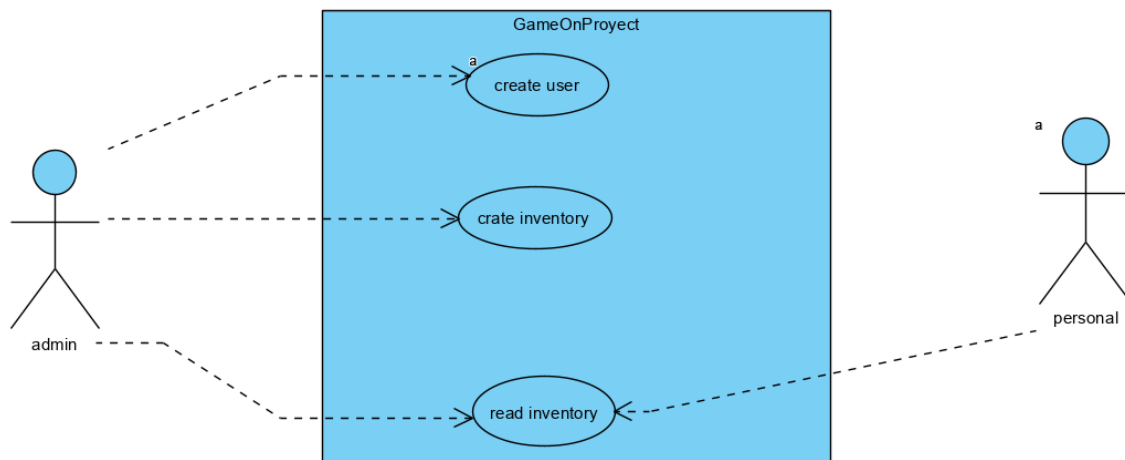
- El programa permite la creación de un usuario que solicita nombre, apellido e identificación.
- El programa le permite ingresar productos identificados por nombre, una consola y una ID.
- El programa permite generar uno identificado por la ID del producto a vender.
- La base del proyecto se desarrolló en el lenguaje Java utilizando el Netbeans, ya que es una herramienta que permite una fácil gestión del lenguaje.

2.2. Requerimientos Funcionales

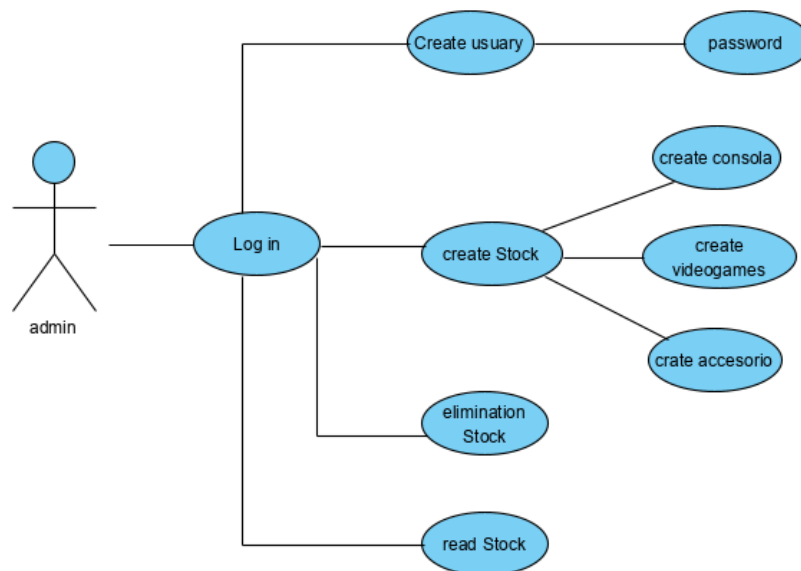
Order	Requirement	kind
FR01	Create user	Evident
FR02	Generate video game ID	Evident
FR03	Generate console ID	Evident
FR04	Generate accessory ID	Evident
FR05	Vouchert	Evident

2.3. Diagrama caso de uso

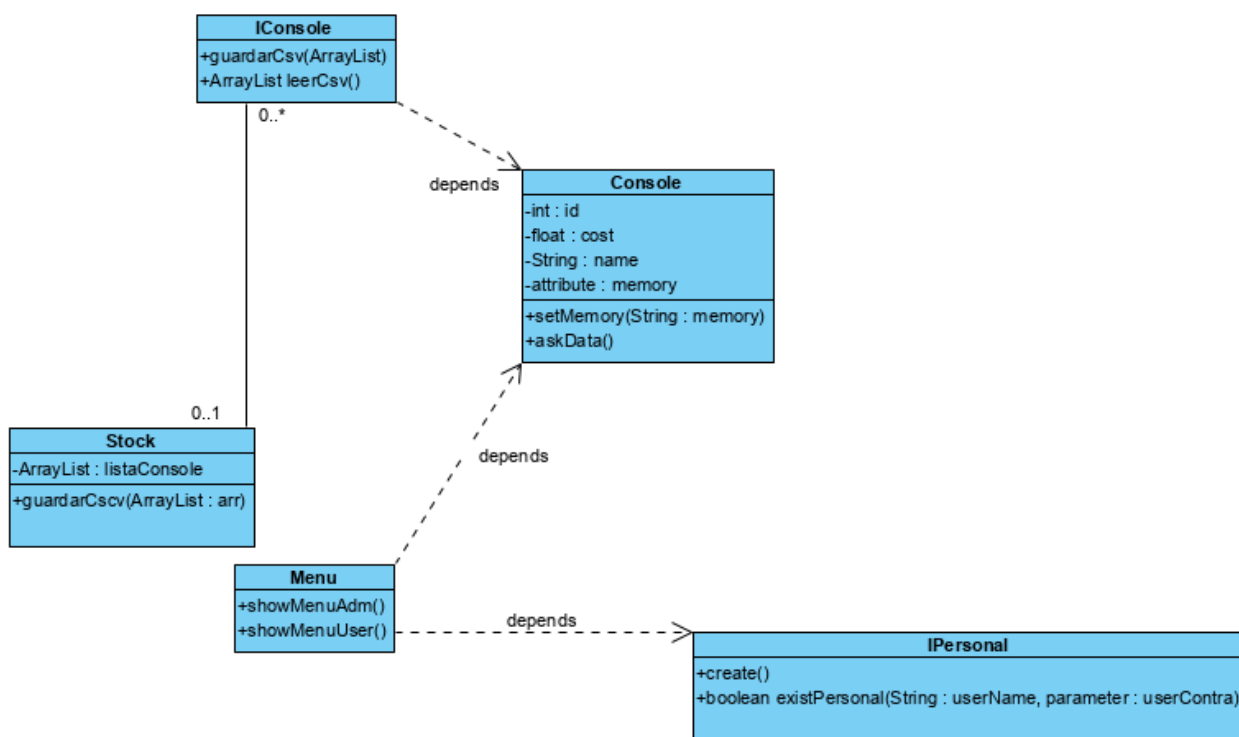
Nivel 0



Nivel 1 administrador



2.4. Diagrama de clase



2.5. Características de Usuario

Tipo de usuario	Gerente
nivel académico	Licenciado
Habilidades	Experto en administración de empresas conocimientos de economía, finanzas habilidades básicas en la computación
actividades	es el encargado de todo el sistema administrativo y de la empresa en general, gestiona la compra de productos.

Tipo de usuario	Personal de venta
nivel académico	Universidad incompleta
Habilidades	Conocimientos básicos en economía nivel intermedio de computación
actividades	Gestiona todas todo el tema de ventas

2.6. Restricciones

- El programa debe ser entendible y que cumpla con las funcionalidades a las que está destinado a realizarse
- El sistema será adaptable para los equipos a los cuales se van a utilizar con Windows 7 en adelante o sistema operativo ios.
- El sistema solo se usa en dispositivos como computadora de escritorio
- El sistema tiene una interfaz fácil y de interacción con el usuario

2.7. Suposición

- El usuario tiene los conocimientos básicos para manipular una computadora de escritorio
- Tener una correcta ejecución y manejo del programa por parte del usuario
- Los requisitos que se muestran son esenciales para el funcionamiento del sistema
- Los equipos deben tener las funcionalidades requeridas por el usuario.