

ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Contenido

Es	pecificación de requerimientos del sistema	. 1
	Objetivo del sistema	. 1
	Descripción General	. 1
	Requerimientos generales	. 1
	Especificación de requerimientos	. 2

Objetivo del sistema

El sistema tiene como objetivo, llevar el control de los productos existentes en un inventario y sus ventas.

Descripción General

Dado que la empresa **Aprendiendo Java** ha incrementado la cantidad de productos que maneja, se hace necesario la administración de las entradas y salidas de productos mediante un sistema de información.

Hasta ahora, el control de entradas y salidas de productos se ha llevado en hojas de cálculo, pero últimamente se ha perdido el control de los productos.

Se espera que el sistema administre las entradas, salidas y stocks de los productos.

Requerimientos generales

El sistema debe servir como apoyo para la administración de existencias, entradas y salidas de productos de la empresa Aprendiendo Java.

El sistema debe contener los siguientes módulos:

- Módulo de inventarios: Este módulo debe permitir el alta, baja y modificación de artículos, proveedores y categorías de artículos.
- Punto de venta: Este módulo debe permitir la venta al público, proporcionando formas de búsqueda rápida de productos, visualización de precios de venta por cada producto, cálculo automático de total de venta y corte de caja.



Especificación de requerimientos.

#	Requerimiento	Descripción
1.0	Punto de venta	El sistema deberá contar con un módulo simple para realizar las ventas.
1.1	Ingresar producto a la venta	El sistema debe contar con la facultad de ingresar productos a una venta.
1.1.1	Ingresar productos por clave	El sistema de contar con la facultad de ingresar productos a una venta introduciendo una clave de producto. Dicha clave puede ser alguna clave asignada o la clave leída a partir de un código de barras.
1.1.2	Ingresar productos por nombre de producto	El sistema debe permitir la búsqueda de un producto por nombre o por aproximación de nombre para ingresarlo a la venta.
1.2	Despliegue de productos en pantalla de venta	El sistema deberá mostrar todos los productos de una venta específica en una pantalla específica para venta. Cada producto de la lista de venta debe contener los siguientes campos Clave de producto. Nombre del producto. Precio de venta. Cantidad vendida. Importe
1.3	Sumatoria de venta.	El sistema debe realizar la sumatoria de los productos que se ingresen en una venta.
1.3.1	Etiqueta de sumatoria	El sistema debe mostrar en la pantalla de venta, una etiqueta grande y estratégicamente ubicada con el total de la venta en todo momento.
1.4	Cancelar ventas	El sistema debe permitir cancelar una venta.
1.4.1	Cancelar toda la venta	El sistema deberá permitir cancelar el total de la venta. Esta acción debe borrar todo el contenido de la venta (sumatoria, despliegue de productos, etc).



Aprender a programar con Java. De cero harta hacer Sirtemar.

1.4.2	Cancelar un producto de la venta	El sistema deberá permitir cancelar o eliminar un producto de una lista de ventas sin necesidad de cancelar la venta completa.
1.5	Realizar venta	El sistema debe permitir realizar la venta después de haber introducido los productos a vender. Esta acción deberá indicar el gran total a pagar.
1.5.1	Devolver cambio	El sistema deberá tener la opción de introducir la cantidad de dinero con la que el cliente está pagando e indicar el cambio para el cliente después de realizar la venta.
1.5.2	Deducción de productos del inventario.	Internamente, el sistema debe descontar productos del inventario después de realizar una venta.
1.5.3	Limpieza de lista de venta	Una vez que se ha realizado una venta, el sistema deberá limpiar todos los campos y textos y estar listo para realizar una nueva venta.
1.6	Venta del día.	El sistema realizará internamente, la sumatoria de la venta total del día.
1.6.1	Etiqueta venta del día	El sistema reflejará en la pantalla de venta, una etiqueta con el monto de la venta total del día en todo momento.
2.0	Módulo de inventarios	El sistema deberá poseer un módulo de inventarios.
2.1	Alta de artículos.	El módulo de inventarios deberá permitir ingresar artículos al catálogo de artículos de la base de datos de inventario. Debe permitir ingresar los siguientes datos por cada producto: • Foto del artículo. El sistema permitirá elegir una foto del artículo. Si no se elige ninguna, el sistema asignará una foto por defecto. • Clave (que puede ser una clave asignada por el encargado de tienda o una clave de código de barras). • Nombre del artículo. • Descripción del artículo. • Stock requerido.



Aprender a programar con Java. De cero harta hacer Sirtemar.

		 Unidad de medida del artículo: pieza, litro, kilogramo, etc. Precio de compra del artículo Precio de venta del artículo. Categoría del artículo. Proveedor. Stock. Ingreso al inventario. El sistema tendrá la opción de ingresar el artículo al inventario en el mismo momento que se de alta.
2.2	Alta de categoría de artículos.	El módulo de inventarios debe permitir ingresar categorías de artículos. Los datos que debe llevar cada categoría son: • Id de categoría. • Nombre de categoría. • Descripción de categoría.
2.3	Eliminar categoría de artículos.	El módulo de inventarios debe permitir eliminar una categoría de artículos previamente creada.
2.4	Alta de proveedores	El módulo de inventarios debe permitir ingresar proveedores. Los datos que deben llevar los proveedores son: Clave de proveedor. Nombre de proveedor. Dirección del proveedor. Teléfono del proveedor. Email del proveedor. Nombre del contacto.
2.5	Eliminar proveedor	El módulo de inventarios debe permitir la eliminación de proveedores previamente creados.
2.6	Manejo de existencias.	El sistema permitirá manejar las existencias del inventario. Por ejemplo, debe permitir ingresar artículos al stock de inventario cada vez que se hace una compra a proveedores.
2.3.1	Especificación de datos de inventario	Cada vez que se ingresan nuevos artículos al inventario, se podrán especificar los siguientes datos: 1. Proveedor al que se compró. 2. Precio de compra. 3. Precio de venta. 4. Fecha de compra.



Aprender a programar con Java. De cero harta hacer Sirtemar.

2.4	Baja de artículos	El sistema debe permitir la baja definitiva de un artículo en el inventario.
2.5	Modificación de datos de artículo.	El sistema permitirá la modificación de información del artículo. 1. Fotografía. 2. Descripción. 3. Categoría de artículo. 4. Unidad de medida. 5. Stock requerido. No se podrán editar los datos relativos al código o el nombre del artículo.