

Sistema de Gestión Supermark

Contexto

Supermark es un supermercado minorista en expansión que atiende las necesidades hogareñas de su comunidad, está abierto desde las 8:00 a.m. hasta las 20:00 hs, hace envíos a domicilios y a los clientes regulares se les provee una tarjeta de descuento. La única manera de realizar una compra es de forma presencial provocando esperas muy largas para los clientes en la caja en determinadas horas del día.

Problemática

El dueño de **Supermark** nos planteó la necesidad de tener una plataforma donde publicar sus productos, gestionar y premiar a los usuarios que se registren en la aplicación, con la intención de disminuir la saturación de las colas sin perder clientes.

Solución

La solución que se le puede brindar al cliente es desarrollar los siguiente subsistemas.

Para el cliente:

- Registrarse.
- **Iniciar sesión. (opcional)**
- Seleccionar productos
- ver listado de productos seleccionados.
- Autorizar la compra de los productos seleccionados

Para la Administración:

- Cargar productos a la aplicación
- Modificar los datos de los productos cargados
- Ver todos los usuarios que realizaron una compra

- Ver listado de productos seleccionados por el usuario

Consideraciones

- Controlar el stock de productos.
- No se puede seleccionar un producto con stock 0.
- Los usuarios pueden seleccionar hasta 30 artículos.

Entregables

Checkpoint 1 (Fecha: 31/10 al 09/11) (opcional)

- 1) Elaborar un diagrama de clases proponiendo la solución.
- 2) Elaborar otro diagrama de clases mostrando el método de registro de clientes e inicio de sesión. **(opcional)**

Checkpoint 2 (Fecha: 14/11 al 23/11)

- 1) Elaborar el DER (diagrama de entidad relación) de la solución. **(opcional)**
- 2) Presentar los Script de generación de esquemas de la base de datos.

Checkpoint 3 (Fecha: 28/11 - 14/12)

- 1) Avances en codificación y dudas técnicas.

Entrega Final (Fecha: 19/12)

- 1) Presentación grupal del proyecto.
- 2) Explicación del código.
- 3) Decisiones de diseño.