Proyecto Diseño de Software

PoliVentas

* David Durango
* Estefanía Freire
* Karina Saylema
* Karen Silva

# Descripción

Este sistema está desarrollado para poder habilitar a los estudiantes de la ESPOL a vender sus productos y receptar el pago dentro de la misma plataforma. Dentro del sistema existirán 4 tipos de usuarios: comprador, vendedor, administrador y un usuario sin registrar que únicamente podrá ver la página de los productos más pedidos. El vendedor tiene las propiedades del comprador, pero este se diferencia ya que puede realizar operaciones sobre los productos que este tiene dentro del sistema. Los usuarios podrán realizar búsquedas de 2 tipos: sencillas y avanzadas. Las avanzadas cuentan con filtros que permitirán al usuario encontrar de manera más optima el producto que este está buscando. Cuando se realice una compra inmediatamente se enviará una notificación al vendedor para que el pedido pueda ser procesado y enviado al cliente. Una vez que el cliente reciba el producto podrá realizar una calificación tanto al vendedor como al producto. Todos estos datos estarán almacenados en una base de datos lo que permitirá realizar reportes que ayudarán a la empresa luego de analizarlos a realizar ofertas y tomar decisiones sobre las nuevas funcionalidades que pueda tener la plataforma.

# Justificación

* STRATEGY PATTERN

Se uso el patrón strategy para realizar los pagos ya que al momento de implementar la aplicación existen 2 tipos de pagos este patrón permite dar una flexibilidad al cliente de elegir que método de pago desea realizar. Sin embargo se está pensando en añadir otro método de pago, al usar el patrón strategy se está dando esta posibilidad ya que podrá extender de la interfaz forma de pago y al momento de implementar el método pagar podrá usar su propia lógica.

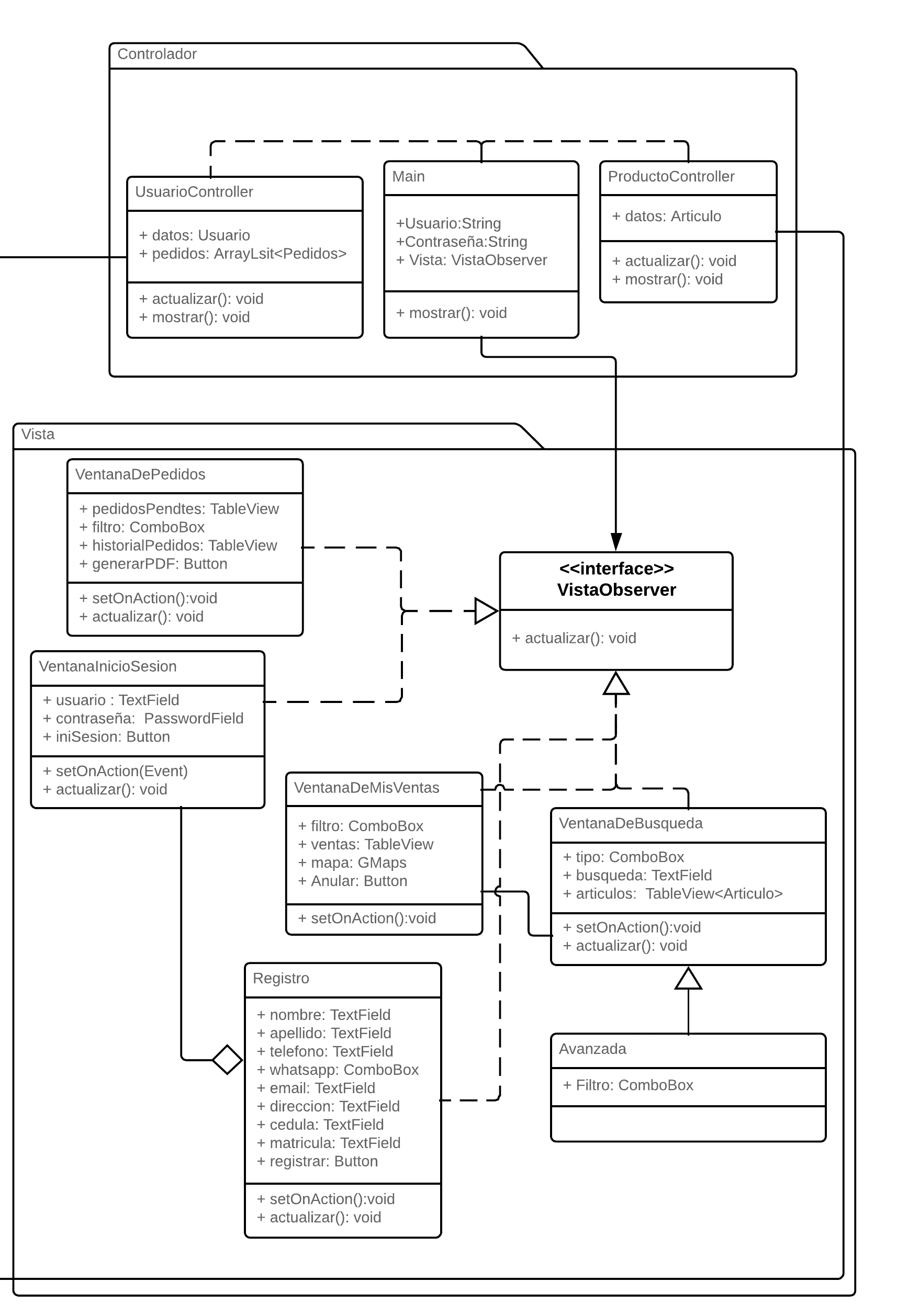
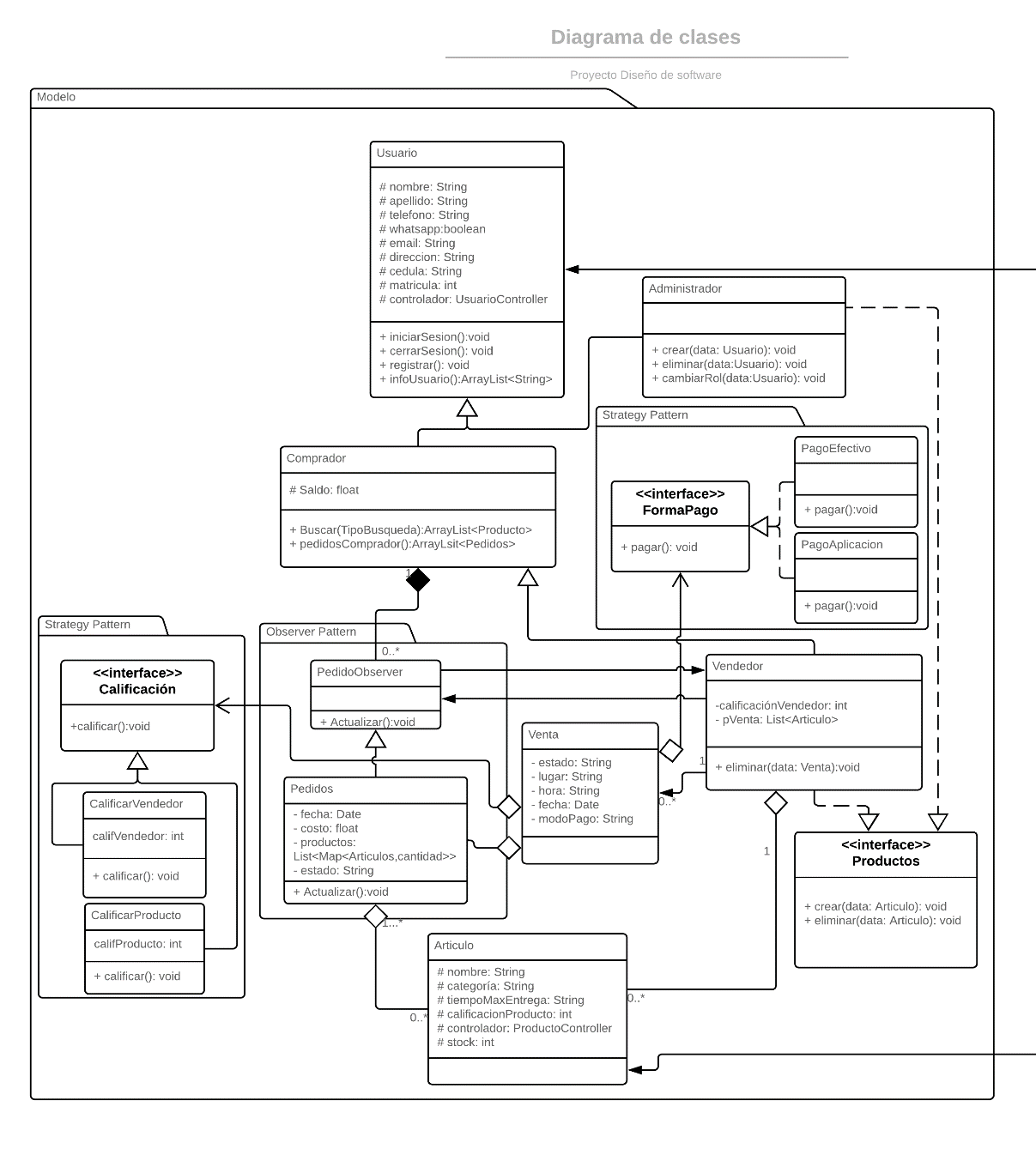
Así mismo para calificar el producto o el vendedor. Cuando el pedido de un cliente se convierte en una venta, este tiene la posibilidad de calificar tanto al producto como al vendedor, estos dos comparten del mismo modo que en los pagos el nombre del metodo sin embargo la lógica dentro de estos puede variar. Si se desea extender esto para que pueda calificarse otro elemento del sistema se lo podrá realizar de manera sencilla.

* OBSERVER

El patrón observer permite notificar cambios de estado a objetos independientes por ello servirá para enviar notificaciones al vendedor una vez que el pedido de un cliente se ha convertido en una venta, así el vendedor podrá enviar el pedido. El vendedor será el subscriptor y el pedido será el subject.

# Diagrama de casos de uso

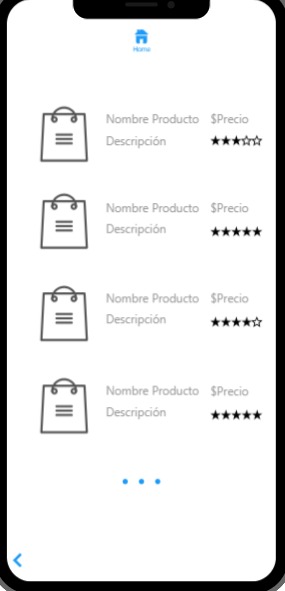
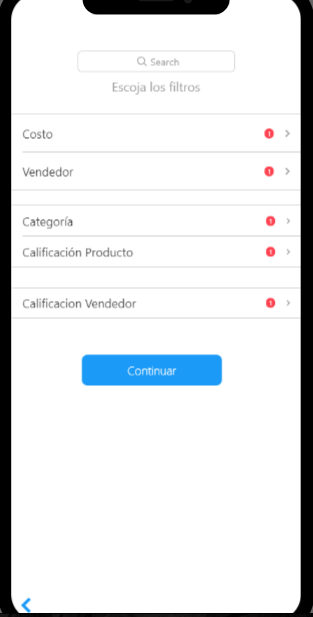
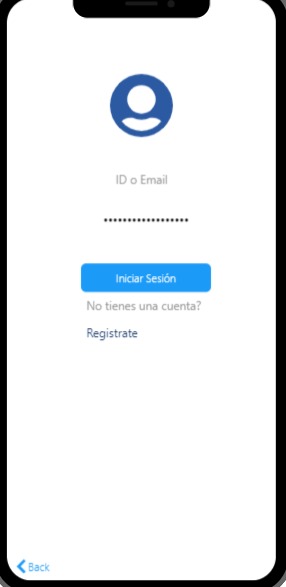
# Diagrama de clases



# Diagrama conceptual

# Diagrama lógico

# Vistas



VISTA DEL MENÚ DEL VENDEDOR

VISTA DEL MENÚ DEL COMPRADOR

VENTANA DE INICIO DE SESIÓN

VISTA DE LA BÚSQUEDA AVANZADA

VISTA DE LA BÚSQUEDA SENCILLA

VISTA DE LOS ARTÍCULOS MÁS VENDIDOS