Project-plan

Δ) Η διάρκεια υλοποίησης του project υπολογίζεται γύρω στους 4 μήνες και υποθέτοντας ότι εργαζόμαστε 8 ώρες την μέρα, ένα λογικό rate της αμοιβής μας ανά άτομο θα ήταν 4.000$.

Domain Model

Αναλύοντας συντακτικά το κείμενο των απαιτήσεων (εντοπίζοντας τα ουσιαστικά), προκύπτουν οι ακόλουθες υποψήφιες κλάσεις του πεδίου του προβλήματος.Οι κλάσεις που ακολουθούν μπορεί να αποτελέσουν τελικά και κλάσεις της σχεδίασης του συστήματος, αλλά προφανώς μπορεί να μην διατηρηθούν μέχρι το πέρας της αντικειμενοστρεφούς ανάλυσης και σχεδίασης.

* Χρήστης
* Προϊόν
* Πελάτης
* Ποσότητα
* Τιμή
* ΦΠΑ
* Απόδειξη
* Πόντοι
* Παραγγελία
* Έκπτωση
* Barcode
* Τιμολόγιο
* Ταμειακή
* Αποθήκη
* Προμηθευτής
* Υπάλληλος
* Κωδικός
* E-mail
* Μισθός
* ΙΤ

Συνεχίζοντας την ανάλυση και μελετώντας τις οθόνες, τη λεκτική περιγραφή και τη λογική μας καταλήγουμε στις εξής κλάσεις.

* Χρήστης: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε κανονικού χρήστη, που του ανήκει μια επιχείρηση και επιθυμεί να διαχειριστεί τις παραγγελίες και την αποθήκη.
* Προϊόν: Οντότητα που αντιστοιχεί στα προϊόντα που πωλούνται.
* Πελάτης: Οντότητα που αναφέρεται στους πελάτες τις επιχείρησης, που κάνουν παραγγελίες, μαζεύουν πόντους και κερδίζουν εκπτώσεις.
* Απόδειξη: Οντότητα που αναπαριστά την απόδειξη που δίνεται στον πελάτη, με βάση την παραγγελία που έχει κάνει.
* Παραγγελία: Οντότητα που αναπαριστά το σύνολο των προϊόντων που ζητάει ο πελάτης από την επιχείρηση.
* Αποθήκη: Οντότητα που αντιστοιχεί στο σύνολο των προϊόντων της επιχείρησης.
* Τιμολόγιο: Οντότητα που περιέχει τις τιμές και τα ονόματα των προϊόντων που προμηθεύεται η επιχείρηση.
* Προμηθευτής: Οντότητα που αναπαριστά τους προμηθευτές των προϊόντων μιας επιχείρησης.
* Υπάλληλος: Οντότητα που αντιστοιχεί στους υπαλλήλους μιας επιχείρησης.
* ΙΤ: Οντότητα που αναπαριστά τον ανώτερο από τους υπαλλήλους.

Εικόνα που περιέχει διάγραμμα, γραμμή, Σχέδιο, σχεδίαση

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα