

MODELADO DE PROYECTO DE INVENTARIO DE IS-410

Objetivo

El objetivo del presente Proyecto a presentarse en clase, consiste en un estudio detallado con la finalidad de desarrollar un sistema computarizado de inventario o lo más cercano a ello, que permita mejorar dicho proceso para un mayor control o estadísticas de productos que se podría decir se mueven más en el mercado. Al proceder a la sistematización de la información relacionada con dicho proceso se minimizaran las fallas detectadas en cuanto a la cantidad de trabajo al realizarse más rápido y con mayor seguridad por medio del sistema computarizado.

CASOS DE USO

Descripción

El programa de inventario contara con cuatro casos de uso:

- Gestión de movimientos
- Proveedores
- Bodegas
- Asistencia al cliente (usuario)

En la gestión de movimientos se contara con la operación de “Registrar”, en la cual se efectuaran dos movimientos:

- 1) Entradas: En esta sección se agregara las nuevas entradas de productos, se le pedirá al usuario dar la siguiente información:
 - i) Proveedor
 - ii) Producto
 - iii) Bodega (donde estará guardado)
- 2) Salidas: Se llevara también un conteo de los productos que se sacan del inventario y se mostrara al cliente la siguiente información:
 - i) Producto
 - ii) Usuario (el nombre del usuario que está sacando el producto)
 - iii) Bodega (para que el usuario sepa dónde buscar el producto)

Para el caso de los proveedores, aquellos que se encargan de traer productos a la bodega, se tendrá una base de datos con respecto a ellos en la cual se agregara o eliminara

Lo mismo para Bodegas, si existen diferentes productos, entonces podremos dividir nuestro espacio de almacenamiento en bodegas, así se hará más fácil una búsqueda del producto físico. Al igual que proveedores solo tendrá la opción de agregar o eliminar.

En cuanto a la asistencia al cliente, aquí tendremos:

- i) Libro de quejas
- ii) Búsqueda de producto
- iii) Búsqueda de proveedor

Modelo de Clases

Describiremos un poco las clases a usar en este proyecto.

- Producto
- Proveedor
- Bodega
- Cliente

Producto: sus propiedades serán

- 1) Nombre
- 2) Precio (inicial)
- 3) Venta (precio final)
- 4) Cantidad (unidades)
- 5) Cantidad Cajas (en caso que el producto entre en cajas o paquetes)
- 6) Descripción
- 7) Fecha de Ingreso
- 8) Fecha Vencimiento (Solo si es producto perecedero)

Proveedor:

- 1) Nombre
- 2) Descripción

Cliente

- 1) Nombre
- 2) Id

Bodega

- 1) Nombre (este nombre es relativo a los productos que se guardaran en ella)
- 2) Capacidad
- 3) Descripción

En cuanto a la relación de las clases, tendremos como unidad básica el producto, y como top al cliente. El proveedor y las bodegas serán unidades intermedias para la relación entre el cliente el producto.