

# Sistema de control de producción

El sistema debe llevar el control de la producción de productos terminados de una empresa (calzado, ropa, uniformes, productos alimenticios). Se debe gestionar y controlar la materia prima, los productos terminados, los costos y los turnos de producción.

## Historias de Usuario:

1. Como encargado de producción, quiero poder ingresar y editar información sobre la materia prima utilizada en cada producto, para poder rastrear el origen y el costo de los materiales y asegurar la calidad del producto final.
2. Como gerente de producción, quiero poder ver en tiempo real el progreso de la producción, para poder tomar decisiones rápidas y efectivas en caso de retrasos o problemas de calidad.
3. Como gerente de inventarios, quiero poder ver y controlar el nivel de inventario de los productos terminados y la materia prima, para asegurarme de que se cumplan los plazos de entrega y que no haya exceso o escasez de inventario.
4. Como cliente, quiero poder ver el estado de mi pedido y la fecha de entrega estimada, para poder planificar y ajustar mis necesidades de acuerdo con los plazos de entrega.
5. Como trabajador, quiero poder registrar mi tiempo de trabajo en cada turno, para asegurarme de que se me pague correctamente y para que los gerentes de producción puedan monitorear la productividad de los trabajadores.
6. Como supervisor de calidad, quiero poder ingresar y monitorear los comentarios de los clientes sobre los productos terminados, para asegurarme de que los clientes reciban productos de alta calidad.

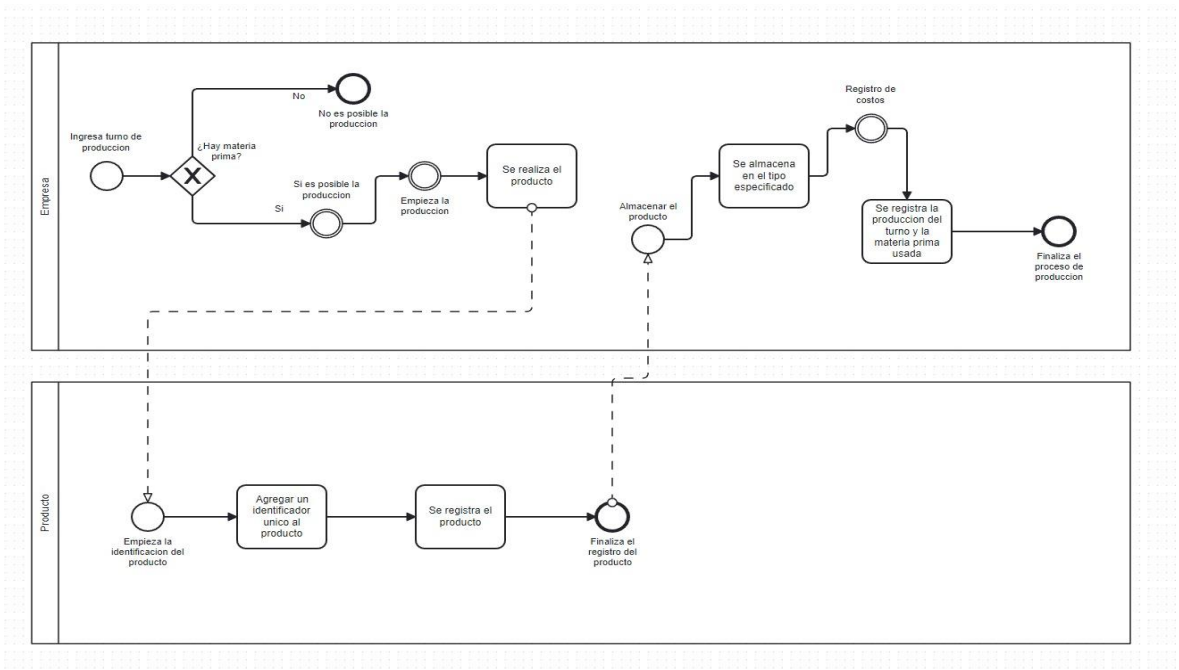
Backlog:

PRODUCT BACKLOG				
Nombre de la tarea	Detalles	Prioridad	Estado	Asignado al Sprint
Crear un inicio, y su login	Se creará el inicio de la página, el formulario de registro y el de inicio de sesion	ALTA	Terminado	1
Gestionar Productos	Crear, actualizar, eliminar y consultar productos	ALTA	Sin iniciar	2
Menu adaptado a rol	Cada rol mostrara los ítems de menu según de actuar o procedimientos que pueden desarrollar	ALTA	Sin iniciar	3

Sprint:

SPRINT BACKLOG (DISEÑO DE SPRINT)					
Nombre de la tarea	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
Sprint 1					
Login	Yulian Latorre	2023-04-08	2023-04-15	7	Terminado
Formulario de registro	Yeiner Anaya	2023-04-09	2023-04-16	7	Terminado
Index	Dilan Ferrer	2023-04-10	2023-04-17	7	Terminado
Sprint 2					
Perfil de administrador para editar roles	Dilan Ferrer	2023-04-21	2023-05-18	27	Sin empezar
Crear producto	Yeiner Anaya	2023-04-21	2023-05-18	27	Sin empezar
Actualizar Producto	Juan Perez	2023-04-22	2023-05-19	27	Sin empezar
Eliminar Producto	Juan Quintero	2023-04-23	2023-05-20	27	Sin empezar
Catálogo de productos	Yulian Latorre	2023-04-24	2023-05-21	27	Sin empezar
Sprint 3					
Vista de editar perfil	Yeiner Anaya	2023-05-22	2023-06-11	20	Sin empezar
Comentar & editario	Dilan Ferrer	2023-05-23	2023-06-12	20	Sin empezar
Pagos	Yulian Latorre	2023-05-24	2023-06-13	20	Sin empezar
Calificar producto	Dilan Ferrer	2023-05-25	2023-06-14	20	Sin empezar
Ver Pedido	Juan Quintero	2023-05-26	2023-06-15	20	Sin empezar
Lista de deseos	Juan Perez	2023-05-27	2023-06-16	20	Sin empezar

BPM:



Definición de entorno de desarrollo :



Visual Studio Code

Entorno de producción:



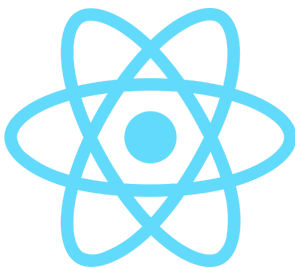
Firebase Hosting: servicio de alojamiento web de google (gratis)

GitHub:



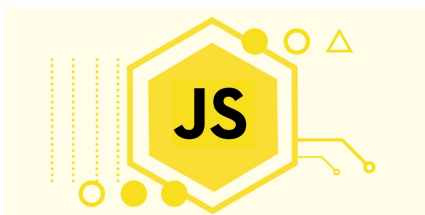
<https://github.com/Grupo7-Web2023-1/ControlDeProduccion>

Framework:



React

Lenguajes:



JavaScript

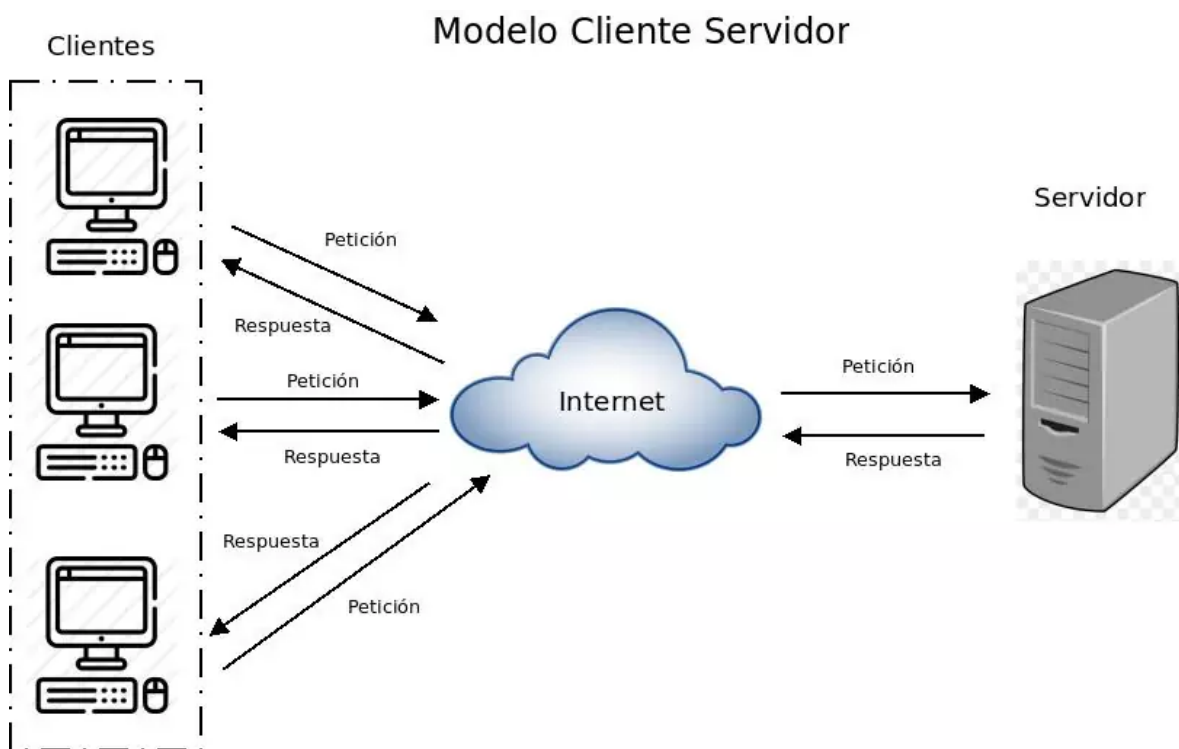
Html y Css



## Arquitectura de la aplicación web a desarrollar

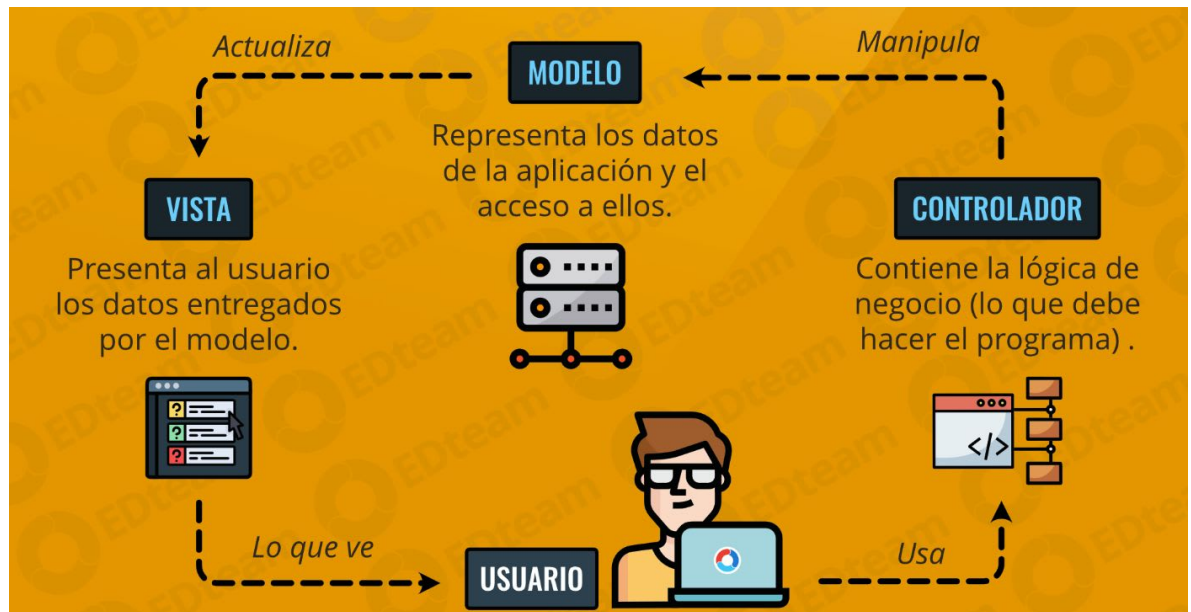
La arquitectura de la aplicación web para un sistema de control de producción deberá ser escalable, modular y con capacidad de integrarse con sistemas externos. Un enfoque basado en microservicios y el uso del patrón MVC pueden ayudar a lograr estos objetivos y permitir el desarrollo de una aplicación eficiente y fácil de mantener.

- **Cliente - Servidor:**



La aplicación web se divide en dos partes, una parte cliente que se ejecuta en el navegador del usuario y otra parte servidor que se ejecuta en un servidor web. La comunicación entre ambas partes se realiza a través de protocolos de red como HTTP o WebSocket.

- **Modelo-Vista-Controlador (MVC):**



El patrón de diseño MVC es una arquitectura comúnmente utilizada en aplicaciones web. Se divide en tres componentes principales: el modelo, que representa la lógica de negocio y los datos de la aplicación, la vista, que se encarga de la presentación de la información al usuario y el controlador, que maneja la interacción entre el modelo y la vista.

## Capturas de la página:

<https://github.com/Grupo7-Web2023-1/ControlDeProduccion>

Se anexa el enlace a Github, porque la página no está desplegada aún.

[Inicio](#) [Acerca de](#) [Contacto](#) [Registrarse](#) [Iniciar Sesión](#)

## Control de Producción

### Últimos Productos

Producto 1
Producto 2
Producto 3
Producto 4

© 2023 Control de Producción

La página verifica que el usuario sea administrador

[Inicio](#) [Acerca de](#) [Contacto](#) [Registrarse](#) [Iniciar Sesión](#)

### Login

Username:

Password:

Login

© 2023 Control de Producción

La página verifica que todos los campos estén diligenciados, que las contraseñas sean iguales, y que el correo sea válido

[Inicio](#) [Acerca de](#) [Contacto](#) [Registrarse](#) [Iniciar Sesión](#)

### Registro

Usuario:

Correo electrónico:

Teléfono:

Contraseña:

Confirmar contraseña:

Registrarse

© 2023 Control de Producción