

Ingeniería del Software

Ejercicio en clase, unidad 3: Requerimientos del Software

DEPARTAMENTO DE _____
LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS



ugr

Universidad
de **Granada**

César Aguilera Padilla
Diego Manuel Ojeda García
María Fernández Quero
Ricardo Ángel Villa-Real García-Valdecasas

Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas
Grupo A
Curso 2010-2011

Aplicación: Software que gestiona el almacenamiento y venta de productos en una frutería.

Funciones:

- Soporte de lectura de etiquetas de los productos a través de un lector infrarrojo
- Interfaz capaz de soportar una pantalla de tipo táctil
- Gestión de una base de datos (con posibilidad de actualización y borrado) en la que se almacena el precio de venta, el precio de compra, foto, el proveedor, el origen, fecha de compra, caducidad y número de existencias de cada producto
- Calcular la suma de productos de una venta, dando el precio en diferentes sistemas monetarios (modificando a su vez la BD)
- Soporte a la compra de productos a través de Internet

Restricciones:

- Una vez insertado un producto en la base de datos, no se puede volver a introducir (ya que estaría duplicado)
- El precio de venta de cada producto debe ser mayor o igual que el precio de compra (porque si no hay pérdidas para la empresa)
- El precio de una venta se calcula en euros y luego, si fuese oportuno, se convierte al sistema monetario requerido
- Los productos están almacenados en la base de datos conforme a su proveedor, fecha de compra y nombre
- Cuando la fecha actual supera a la fecha de caducidad almacenada para cada producto se elimina automáticamente de la base de datos y se notifica al usuario del programa de esta circunstancia
- Cuando un producto está a punto de caducar se avisa al usuario del programa antes de dos semanas de que se de la fecha de caducidad (el tiempo se puede modificar)