

CAPITULO I: EL PROYECTO

1. presentación del proyecto

1.1 Director de Proyecto

Burgoa Apellido Paterno	Garvizu Apellido Materno	Ilsen Liliana Nombre	7126416 C.I.
Estudiante Profesión	Ingeniería Informática Carrera ó Unidad	Ciencias y Tecnología Facultad:	
Telef. Oficina	71220249 Celular	lili--18@hotmail.com Correo electrónico	Firma

1.2 Participantes equipo de trabajo

Categoría	Nombres y Apellidos	Profesión	C.I.	Firma
Director	Ilsen Liliana Burgoa Garvizu	Ing. Informática	7126416	

1.3 Equipo de trabajo de: Empresas/Instituciones/Organizaciones participantes/cooperantes

Nombre: HELADERIA Y CONFITERIA FLIPPER			
Dirección:		Telef. Oficina:	
Nombre y Apellidos	Cargo	C.I.	Firma
Jacqueline Terán Sucre	Propietaria de la HELADERIA Y CONFITERIA FLIPPER	3686019	

Nombre: Universidad Autónoma Juan Misael Saracho			
Dirección: Calle España Nro. s/n Barrio El Tejar		Teléf. Oficina: 6640265	
Nombre y Apellidos	Cargo	C.I.	Firma
Ing. Yurquina	Decano de la Facultad de Ciencias y tecnología.		
Lic. Deysi Arancibia	Docente de la materia de Taller III		

1.4 Actividades previstas para los integrantes del equipo de investigación

Responsable *	Actividades
Director	<p>El director del proyecto asigna los recursos, gestiona las prioridades, y mantiene al equipo del proyecto enfocado en los objetivos, también establece un conjunto de prácticas que aseguran la integridad y calidad del proyecto. Además, el director de proyecto se encargará de la planificación y control del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación y control del cronograma del proyecto. ➤ Asignar y gestionar recursos y prioridades a los distintos componentes y actividades del proyecto. ➤ Coordinar las iteraciones entre el equipo de trabajo y los usuarios del proyecto. ➤ Mantener al equipo del proyecto enfocado en los objetivos. ➤ Establecer un conjunto de prácticas que aseguren la calidad e integridad del proyecto. ➤ Supervisar el desarrollo del proyecto. ➤ Capturar la especificación y validación de requisitos interactuando con los usuarios. ➤ Elaboración del Análisis, Diseño y Desarrollo del Sistema. ➤ Elaboración del Modelo de datos. ➤ Elaboración de pruebas Funcionales en el Sistema. ➤ Diseño de la Base de Datos del Sistema. ➤ Programación del Sistema. ➤ Llevar a cabo la capacitación en la empresa
Asesor 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verificación la información adecuada para el sistema ➤ Verificación de los modelos conceptuales en el desarrollo del Proyecto.
Asesor 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Asesoramiento en desarrollo de la web ➤ Evaluación de la herramienta tecnológica. ➤ Asesoramiento en el Análisis y Diseño del Sistema.

Tabla 1:Actividades de cada Participante.

2. Descripción del Proyecto

2.1. Resumen Ejecutivo del Proyecto

En los últimos años se ha observado que la sociedad se encuentra en una época donde está caracterizada por el acceso y uso de las Tecnologías de Información que ofrecen la posibilidad de mantener la información actualizada. Por lo que es muy esencial que nuestra sociedad se encuentre informada y a la vez haga uso de los sitios web.

Los Sistemas Web constituyen una buena alternativa para presentar la información de múltiples maneras, además permite la libre interacción y colaboración entre el usuario y empresa, todo esto se realiza a través del diseño de un sitio web, con el objetivo de mantener una administración eficiente y una información actualizada.

El proyecto “**sistema de gestión administrativa de la heladería y confitería flipper**” incorpora los siguientes componentes para su desarrollo:

- Sistema de gestión web.
- Capacitación implementada.

Este sistema web reforzará la administración y la información de la empresa Flipper con información de paquetes nuevos, ofertas, promociones, imágenes, etc. con lo cual se pretende mantener informada al cliente.

También por otro lado el sistema de gestión web se desarrollara con la Especificación de Requerimientos de Software en base a la **Norma 380** para obtener una buena especificación de requerimientos para elaborar nuestro proyecto

Especificación de Requisitos Software según el estándar de IEEE 830 (**Ver Anexo**).

La metodología de diseño y desarrollo para el Sistema de gestión web es la Metodología de RUP y, para la recolección de requisitos se utilizó la norma de Especificación de Requisitos Software según el estándar de IEEE 830, las herramientas para el desarrollo del Sistema de gestión web son: Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash Professional CS4, para Base de Datos estará creada enPostgreSql 5.0.7, EasyPHP 2.0, Macromedia Dreamweaver 8, PHP. HTML. Una vez terminado el Sistema de gestión web se pondrá a disposición de los usuarios finales para su uso.

La capacitación comprende la presentación del Sistema de gestión web a los propietarios de la Heladería y confitería Flipper. La capacitación va ir a enseñar el manejo adecuado del Sistema, la cual será desarrollada mediante actividades programadas con lo cual se pretende llegar a una mayoría del personal que trabajan en la empresa Heladería Flipper con conocimientos básicos en el manejo de un equipo de computación.

También se complementara este proyecto con la capacitación de la propietaria y empleados tanto en el uso básico del manejo de las computadoras y el uso del nuevo **Sistema para el Mejoramiento en el registro de Ventas de la Heladería y Confitería FLIPPER** y también en el uso básico del Internet y específicamente en el manejo de los componentes producidos por el proyecto, para que de esa forma los empleados de forma individual puedan usar el sistema para el registro de ventas y para el registro de las compras a sus proveedores que realizan.

Y nuestro propósito es el de gestionar tanto el sistema de gestión y su sitio Web en el Internet para complacer con nuestro cliente y nosotros mismos al culminar este proyecto con mucha satisfacción.

2.2. Descripción y Fundamentación del Proyecto (qué y por qué)

El proyecto pretende responder a las necesidades de la heladería y confitería Flipper donde se presentan una serie de dificultades las cuales están centrados en la baja calidad en el proceso de administrar el almacén de los insumos y la dificultad para promocionar sus productos el administrador de la heladería utilizan los siguientes métodos de publicidad:

Letreros.- utilizando métodos de letreros como ser banner portables para ofrecer su producto

Ofertas en forma verbal.- cuando el cliente ingresa a la heladería es ofertado por el operario de la heladería donde a veces se priva de las ofertas por el olvido del operario.

La oferta de los productos no está todos en folletos o en la cartilla que proporciona el operario de la heladería ni la novedad que pueda ofrecer en determinado tiempos

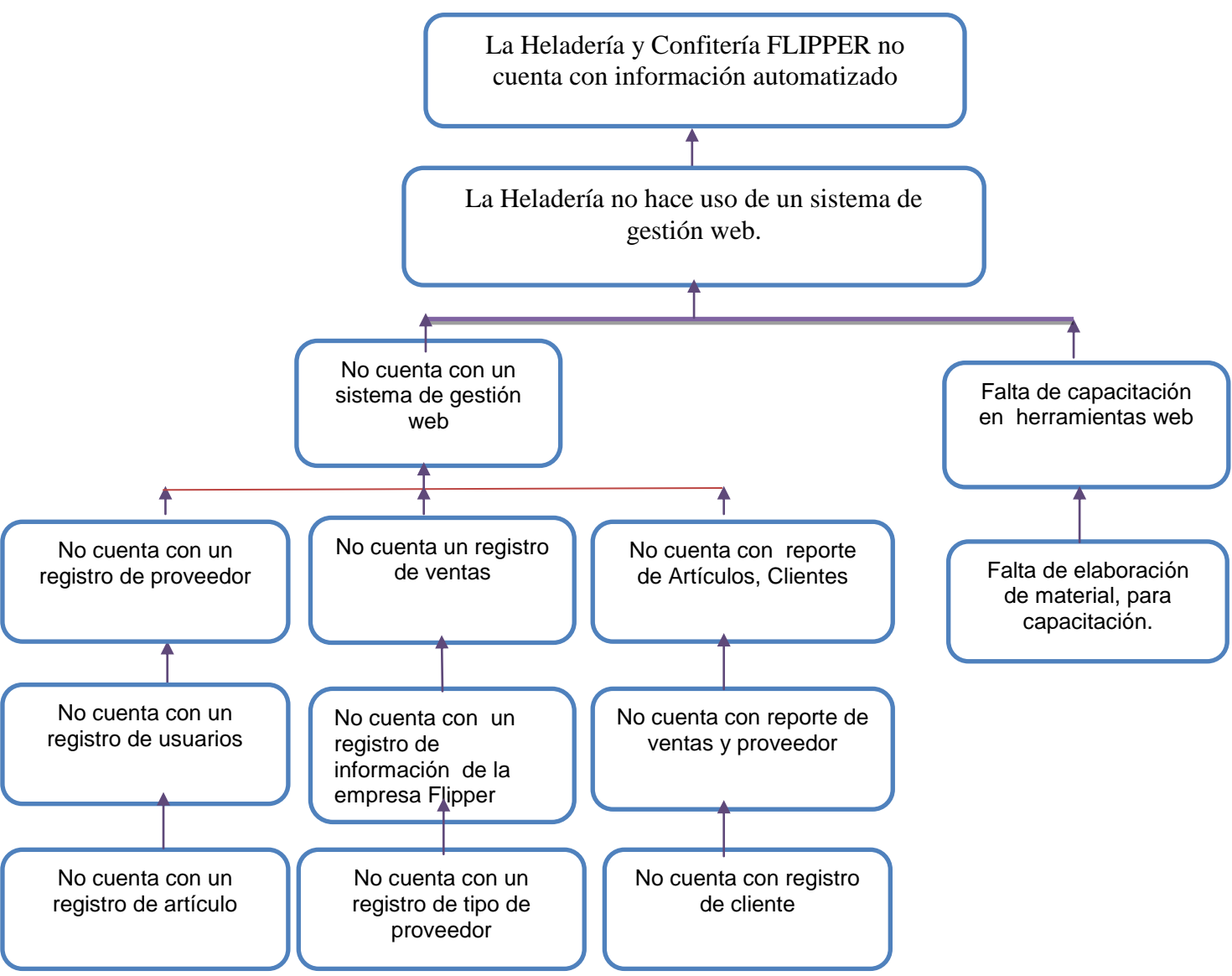
También utilizan pizarras para ofrecer sus diferentes helados y sabores de novedad por tanto tiene muchos problemas para la publicidad de los diferentes productos.

Es necesario contar con un sitio para realizar las diferentes ofertas que pueda brindar la heladería y confitería Flipper

El fin del proyecto es Contribuir a la automatización de la información administrativa y publicitaria de la heladería y confitería Flipper

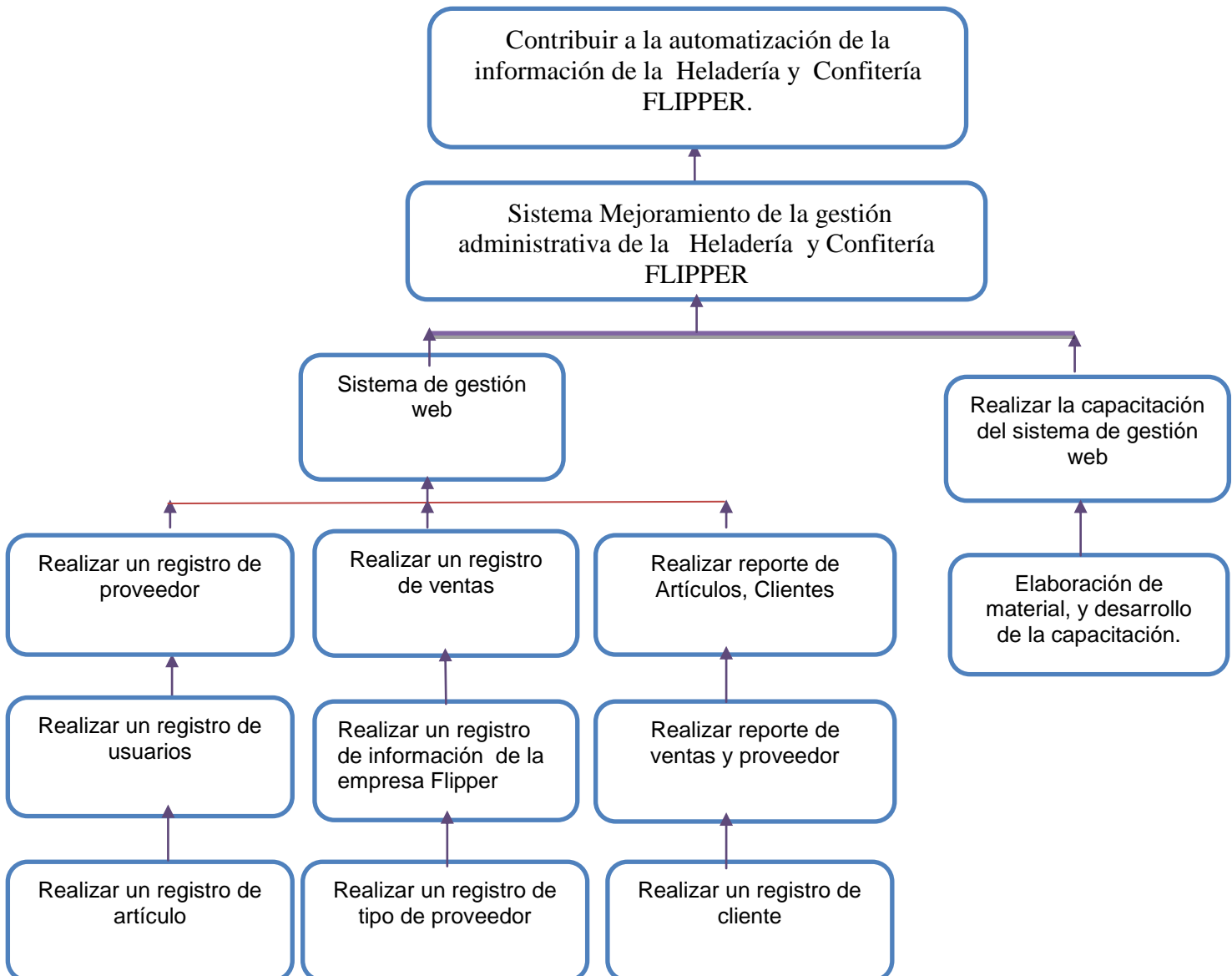
2.2.1. Árbol de Problemas

a) Análisis de causas de Problemas



2.2.2. Árbol de Objetivos

b) Análisis de objetivos



d) Situación planteada Con y Sin Proyecto

Situación sin proyecto	Situación con proyecto
<p>La empresa no realiza las siguientes operaciones:</p> <p>No cuenta con registro de proveedor</p> <p>No cuenta con registro de usuarios</p> <p>No cuenta con registro de artículos</p> <p>No cuenta con registro de ventas</p> <p>No cuenta con registro de información</p> <p>No cuenta con registro de tipo de proveedor</p> <p>No cuenta con registro de cliente</p> <p>No cuenta con reporte de artículos</p> <p>No cuenta con reporte de clientes</p> <p>No cuenta con reporte de ventas</p> <p>No cuenta con reporte de proveedor</p> <p>No realiza capacitaciones de herramientas web</p>	<p>La Empresa podrá realizar las siguientes operaciones:</p> <p>Registro de proveedor</p> <p>Registro de usuarios</p> <p>Registro de Artículo</p> <p>Registro de ventas</p> <p>Registro de la información de la empresa</p> <p>Registro de tipo de proveedor</p> <p>Registro de cliente</p> <p>Reporte de artículos</p> <p>Reporte de clientes</p> <p>Reporte de ventas</p> <p>Reporte de proveedor</p> <p>Capacitación oportuna de herramientas web</p>

2.3. Objetivos

2.3.1 Objetivo General

Realizar un sistema de gestión web de la Heladería y Confitería FLIPPER

2.3.2 Objetivos Específicos

- Sistema de gestión web para la heladería y confitería Flipper.
- Capacitación implementada.

Cuadro de involucrados

GRUPO	INTERESES	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS Y MANDATOS
Propietaria	<ul style="list-style-type: none"> • Integrarse de alguna forma al desarrollo tecnológico. • Organizar los datos que se manejan de una forma más rápida y segura. • Promocionar sus productos. 	<ul style="list-style-type: none"> • La oferta de productos y servicios a los clientes es limitada al espacio geográfico y a la poca cantidad de formas de difundirla. • Los clientes no están al tanto de los productos que se ofrecen. • Dificultad para organizar el tiempo de atención a los clientes debido a los horarios de trabajo propios y de los clientes. • Demora en la atención a los clientes debido a los procesos manuales que se realizan (anotaciones, de las ventas). • Falta de conocimiento de la tecnología actual y de la forma que ayudan en el desarrollo. 	<p>R: Interés en apoyar iniciativas que permitan el desarrollo de su empresa</p> <p>R: Productos de buena calidad y aptos para la competencia.</p>
Empleados	<ul style="list-style-type: none"> • Tener una forma más rápida de 	<ul style="list-style-type: none"> • Demora en el registro de las 	R:

	registrar las ventas	ventas <ul style="list-style-type: none"> • Falta de conocimiento de la tecnología actual y de la forma que ayudan en el desarrollo. 	
Cientes en General	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los productos que ofrece la Confitería y Heladería FLIPPER • Atención rápida y eficaz a los requerimientos que se tiene. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de conocimiento de los productos que se ofrecen. • Demora en la atención al cliente. 	R:

2.4 Marco Lógico del Proyecto

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>FIN Contribuir a la automatización de la información de la Heladería y Confitería FLIPPER.</p>	<p>A partir de la gestión 2013 la parte de registro de las ventas serán, beneficiadas con el programa, un 80% más rápida con una menor probabilidad de errores.</p>	<p>Informe de aprobación del sistema de gestión web, otorgado por la propietaria Heladería y confitería Flipper</p>	<p>La aprobación del proyecto por parte de la propietaria de la Heladería y Confitería FLIPPER la implementación del sistema de gestión web por parte de la propietaria.</p>
<p>PROPÓSITO Realizar un sistema de gestión web mejoramiento de la gestión administrativa de la Heladería y Confitería FLIPPER</p>	<p>Al finalizar el proyecto en la gestión 2012 el 70% de las tareas que se realizan en la automatización de registro de las ventas estarán ,sin errores en el registro de la información en la parte web.</p>	<p>Certificado firmado por la propietaria que garantice la culminación del sistema de gestión web.</p>	<p>El personal involucrado apoya de manera constante y voluntaria el desarrollo del proyecto. Presupuesto para la implementación del sistema</p>
<p>COMPONENTES</p> <p>1. Sistema de gestión web de la Heladería y Confitería FLIPPER concluido.</p> <p>2. Capacitación implementada en la Heladería y Confitería FLIPPER.</p>	<p>1. En octubre del 2012 se concluye el desarrollo del sistema automatizando el 80% de la etapa de diseño y programación del sistema de gestión web</p> <p>2. En octubre del 2012 se finaliza la construcción del sistema de gestión web</p> <p>2. En octubre del 2012 se capacito al personal de la heladería</p>	<p>1. Documento de aprobación del producto sistema de gestión web firmado por el docente de la materia taller III.</p> <p>2. Informes de culminación de la jornada de capacitación del sistema otorgado por la propietaria</p> <p>2.1. Registro de asistencia a las jornadas de capacitación.</p> <p>2.2. Fotocopias de los Certificados</p>	<p>Se cumple el cronograma de desarrollo en el Proyecto.</p> <p>Participación activa de la propietaria de la Heladería</p> <p>2. Propietaria dispuesta a colaborar con todo lo necesario para la capacitación.</p> <p>2. Personal involucrado asiste a la jornada de capacitación.</p>

ACTIVIDADES	Componente 1		
COMPONENTE I			
1.1. Determinación de requerimientos.	Sistema de gestión web2200 Bs	1. Informe económico de la ejecución del proyecto	1. Los desembolsos de realizan de acuerdo al cronograma
1.2. Análisis y Diseño3000 Bs		
1.3. Programación4000 Bs		
1.4. Pruebas.2500 BS		
	Total componente 1.....11700 Bs		
COMPONENTE II	Componente 2		
2.1. Planificación de la jornada de capacitación	Capacitación al personal.1500 Bs		
2.2. Ejecución de la jornada de capacitación1700 Bs		
	Total componente 2.....3200 Bs		

Tabla 6. Marco Lógico del Proyecto.

2.5 Metodología de Trabajo

2.5.1. Referente al Desarrollo del Proyecto:

2.5.2.METODOLOGÍA RUP

El Proceso Unificado Racional, RationalUnifiedProcess en inglés, y sus siglas RUP, es un proceso de desarrollo de software y junto con el Lenguaje Unificado de Modelado UML, constituye la metodología estándar más utilizada para el análisis, implementación y documentación de sistemas orientados a objetos. El RUP no es un sistema con pasos firmemente establecidos, sino que trata de un conjunto de metodologías adaptables al contexto y necesidades de cada organización, donde el software es organizado como una colección de unidades atómicas llamados objetos, constituidos por datos y funciones, que interactúan entre sí.

RUP es un proceso para el desarrollo de un proyecto de un software que define claramente quien, cómo, cuándo y qué debe hacerse en el proyecto

2.5.2.1. Fases de desarrollo del software:

2.5.2.1.1. Fase de inicio

Se hace un plan de fases, donde se identifican los principales casos de uso y se identifican los riesgos. Se concreta la idea, la visión del producto, como se enmarca en el negocio, el alcance del proyecto. El objetivo en esta etapa es determinar la visión del proyecto.

- **Modelado del negocio**
- **Requisitos**

25.2.1.2. Fase de elaboración

Se realiza el plan de proyecto, donde se completan los casos de uso y se mitigan los riesgos. Planificar las actividades necesarias y los recursos requeridos, especificando las características y el diseño de la arquitectura. En esta etapa el objetivo es determinar la arquitectura Óptima.

- **Análisis y Diseño:**

Casos de uso, diagrama de actividad, diagrama de secuencia, diagrama de clases

2.5.2.1.3. Fase de construcción

Se basa en la elaboración de un producto totalmente operativo y en la elaboración del manual de usuario. Construir el producto, la arquitectura y los planes, hasta que el producto está listo para ser enviado a la comunidad de usuarios. En esta etapa el objetivo es llevar a obtener la capacidad operacional inicial.

- **Implementación**
- Pruebas
- **Despliegue**

2.5.2.1.4. Fase de transición

El objetivo es llegar a obtener el realce del proyecto. Se realiza la instalación del producto en el cliente y se procede al entrenamiento de los usuarios. Realizar la transición del producto a los usuarios, lo cual incluye: manufactura, envío, entrenamiento, soporte y mantenimiento del producto, hasta que el cliente quede satisfecho, por tanto en esta fase suelen ocurrir cambios.

Despliegue Descripción y Relación de las Estrategias con los Objetivos

Estrategias	Objetivos Específicos
<p>Estudio de requerimientos, análisis, diseño y construcción del Sistema.</p> <p>Elaboración de material para el desarrollo de la capacitación.</p>	<p>Registro de proveedor</p> <p>Registro de usuarios</p> <p>Registro de Artículo</p> <p>Registro de ventas</p> <p>Registro de la información de la empresa</p> <p>Registro de tipo de proveedor</p> <p>Registro de cliente</p> <p>Reporte de artículos</p> <p>Reporte de clientes</p> <p>Reporte de ventas</p> <p>Reporte de proveedor</p> <p>Capacitación oportuna del sistema de gestión web</p>

2.5.1. b) Cronograma de Actividades

N°	Actividad	N° días	Fecha inicio	Fecha final	M1 marzo	M2 abril	M3 mayo	M4 junio	M5 julio	M6 agosto	M7 septiembre	M8 octubre	M9 noviembre	M10 diciembre
	COMPONENTE I Sistema de gestión web de la heladería y confitería Flipper													
1	Especificación de Requerimientos Fase de inicio <ul style="list-style-type: none"> Modelado del negocio Requisitos 	20	16/03/2012	16/04/2012	X	X								
2	Fase de elaboración <ul style="list-style-type: none"> Análisis y Diseño 	21	17-04-2012	27-07-2012		X	X	X	X					
3	Fase de construcción <ul style="list-style-type: none"> Implementación pruebas 	20	28-07-2012	04-09-2012					X	X	X			
4	Etapa de transición <ul style="list-style-type: none"> Despliegue 	20	05-09-2012	25-09-2012							X			
8	Planificar el contenido de los cursos de capacitación. Todo el contenido y el material que se utilizará en los cursos de capacitación	10	26-09-2012	05-10-2012							X	X		
9	Realizar la capacitación al personal para el manejo del producto final. Se realiza la capacitación programada, según contenido establecido.	30	06-10-2012	10-11-2012								X	X	

2.6 Resultados esperados

- ❖ Al finalizar el proyecto se ha desarrollado un Sistema de gestión web para la Heladería Flipper.
- ❖ Al finalizar el proyecto se han capacitado al propietario y al personal de la heladería Flipper.

2.7 Transferencia de resultados

a) Medios y estrategias para la transferencia de resultados.

- Automatización de la información de la heladería Flipper.
- Elaboración de certificados y cuestionarios que forman parte de la capacitación que se llevara a cabo una vez terminado el Proyecto.
- Realizar convenios con las demás empresas, para que tengan una idea de la automatización de la información.

b) Grupo de beneficiarios de los resultados

❖ Propietaria de la Confitería y Heladería FLIPPER
❖ Empleados de la Confitería y Heladería FLIPPER
❖ Clientes que reciben una buena promoción de la Heladería. FLIPPER

1. Presupuesto / Justificación

ITEM	RUBROS	Aporte Universidad	Otro Aporte	TOTAL (Bs.)
20000	SERVICIOS NO PERSONALES			
	21000. Servicios Básicos	320		320
	22000. Servicios de transporte			
	23000. Alquileres			
	24000. Mantenimiento y reparación			
	25000. Servicios Profesionales y Comerciales			
	Sub total rubro			1020
30000	MATERIALES Y SUMINISTROS			

	31000. Alimentos y Productos Forestales	1000		1000
	32000. Productos de Papel, Cartón e Impresos	200		200
	33000. Textiles y Vestuario.			
	34000. Productos Químicos, Combustibles y Lubricantes			
	39000. Productos Varios.			
	Sub total rubro			1200
40000	ACTIVOS REALES			
	43000. Maquinaria y Equipo.			670
	46000. Descripción de estudios y proyectos para inversión			
	49000. Otros Activos			
	Sub total rubro			670
	TOTAL			2190

1) GRUPO 20000. SERVICIOS NO PERSONALES

b) SUB GRUPO 21000. Descripción de los gastos de servicios básicos

Partida	Tipo de servicio básico *	Costo	Tiempo mes	Costo Total
21100	Comunicación			
21200	Energía Eléctrica	40	9	360
21300	Agua			
21400	Servicios Telefónicos	40	9	360
Total				1020

c) SUB GRUPO 22000. Descripción de los gastos de viajes y transporte de personal

Partida	Personal	Lugar	Nº de viajes	Costo unitario*	Costo total
22100	Pasajes		4	2	1080
Total					1080

- En el caso de pasajes debe indicarse el costo de ida y vuelta (costo unitario), indicando el número de viajes.

2) GRUPO 30000. MATERIALES Y SUMINISTROS

g) SUB GRUPO 31000. Descripción de los gastos Alimentos y Productos Agroforestales

Partida	Tipo de material *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
31110	Refrigerios y Gastos Administrativos	530	2	1060
	✓ Refrigerio: (empanadas, bocados) para 5 días de capacitación	265	1	265
	✓ Refrigerio: (Coca cola personal) para 5 días de capacitación			
31200	Alimento para Animales			
31300	Productos Agroforestales y Pecuarios			
Total				1325

* Se refiere a la adquisición de materiales y bienes como: alimentos y productos agroforestales, alimentos y bebidas para personas (indicar el total de refrigerios), alimentos para animales, productos pecuarios.

h) SUB GRUPO 32000. Descripción del gasto de Productos de Papel, Cartón e Impresos

Partida	Tipo de material *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
32100	Papel de Escritorio			
	✓ Resmas de papel HP	5	40	200

	tamaño carta			
32200	Productos de Artes Gráficas, Papel y Cartón			
32300	Libros y Revistas			
32400	Textos de Enseñanza			
Total				200

- Se refiere a la adquisición de; papel y cartón en sus diversas formas y clases, impresos y publicaciones, periódicos, revistas, libros, fotocopias, etc.

k) SUB GRUPO 39000. Descripción del gasto en productos varios

Partida	Productos de cuero y caucho	Cantidad	Costo/Unitario	Total
39100	Material de Limpieza			
39500	Útiles de Escritorio y de Oficina			
	✓ Cartucho para impresora	2	120	240
	✓ Tinta para impresora color negro	4	35	140
	✓ Tinta para impresora a color	6	35	210
	✓ CDs y cajas	35	2.5	87.5
39700	Útiles y Materiales Eléctricos			
39800	Otros Repuestos y Accesorios			
Total				677.5

*Se refiere principalmente a los gastos por productos de limpieza, todo lo referente a la funcionamiento de la oficina en material de escritorio.

3. Curriculum Vitae

3.1 Antecedentes personales

Burgoa Apellido Paterno	Garvizu Apellido Materno	Ilsen Liliana Nombre	7126416 C.I.
21 de Enero de 1987 Fecha de nacimiento	Femenino Sexo	Barrió Juan XXIII c/Rev. Attard # 517 Dirección	
Tarija Ciudad	Teléfono Domicilio	70220249 Celular	lili--18@hotmail.com Correo electrónico

3.2 Antecedentes académicos

Carrera	Curso/Semestre	Año
Ing. Informática	1ro y 2do Semestre	2006
Ing. Informática	3ro y 4to Semestre	2007
Ing. Informática	5to y 6to Semestre	2008
Ing. Informática	7mo y 8vo Semestre	2010
Ing. Informática	9no Semestre	2011

CAPITULO II: COMPONENTES

II.1. Componente 1: “Sistema de gestión para la administración de la Heladería y confitería FLIPPER”.

4. Marco teórico

4.1. Enfoques de desarrollo del sistema

4.2. Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos de Software (ERS) y esta será usada para realizar la documentación del Sistema de Gestión Administrativa de la Heladería y Confitería FLIPPER.

Con la colaboración de los futuros usuarios de este sistema se pudo elaborar todo el contenido de esta presente documentación de la norma IEEE-830 que se describe a continuación. Esta especificación está estructurada según las directivas dadas por el estándar “IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications. ANSI / IEEE Std 830-1998.

Con la elaboración de este sistema esperamos como resultado cumplir con los requerimientos dichos por el cliente, el cual será la implementación de un sistema Web donde se podrá almacenar la información de las ventas y compras que realiza la Heladería y Confitería FLIPPER para mejorar la parte administrativa.

Este sistema ofrecerá un gran beneficio para las personas que trabajen en la Heladería y Confitería FLIPPER porque se nota la falta de un sistema automatizado para un mejor control y con este sistema los usuarios podrán contar con más eficacia y seguridad en la parte administrativa brindando también una rápida atención a sus clientes y ellos mismos evitar la forma manuscrita que hasta ahora se lo realiza en la Heladería.

Esta especificación está sujeta a revisiones por el grupo de docentes, que son los encargados de sucesivas revisiones del documento, hasta alcanzar su aprobación por parte de los respectivos docentes.

Una vez aprobado, servirá de base de desarrollo para la construcción del nuevo Sistema.

4.2.1. Propósito

El propósito de este sistema es el de ayudar en la parte administrativa de la Heladería y confitería FLIPPER como ya se hizo mención más antes este sistema servirá para el registro de las ventas y compras que realice la Heladería y Confitería FLIPPER, y esta parte del propósito va dirigido a nuestros clientes para que entienda mejor sobre el sistema que se va a desarrollar y tengan una idea mucho más clara de que es lo que se va hacer.

4.2.2. Alcance

El Sistema debe registrar todas las compras y ventas que se va a realizar en la Heladería y Confitería FLIPPER.

4.2.3. Limitaciones

Las limitaciones que tiene el proyecto en general es que no realizara la parte contable de la Heladería y Confitería FLIPPER.

4.2.4. Personal Involucrado

Nombre	Ilsen Liliana Burgoa Garvizu
Rol	Encargada de elaborar el Sistema
Categoría profesional	Estudiante de la Materia Taller III
Aprobación	

4.2.5. **Ámbito del Sistema**

Lo que impulsa a desarrollar el sistema es el crecimiento y una actualización de la Heladería y Confitería FLIPPER y el nombre que se da a este proyecto es “Gestión Administrativa de la Heladería y Confitería FLIPPER” que es una empresa nueva y presenta una dificultad en el registro de sus ventas y compras esos problemas son los que existe en la gestión administrativa.

La situación en la que en estos momentos está la Heladería y Confitería FLIPPER es en la que no cuenta con un sistema informático para la Heladería.

El sistema solo podrá favorecer a nuestros usuarios en la parte administrativa como ser el registro de una venta y también el registro de las compras que realice, en las cuales los usuarios podrán modificar y eliminar tanto compras como las ventas.

Lo que nuestro sistema no realizara es la parte contable de dicha Heladería y Confitería FLIPPER. Nuestro objetivo es poder beneficiar a nuestro cliente brindándole el sistema y evitándole la parte de estar anotando en un cuaderno y a veces existe errores y no es legible en esta parte es donde el sistema les va a beneficiar evitando el tedioso trabajo de escribir.

En lo futuro se contara con el sistema, que se encargará de la gestión administrativa. Este sistema hará un proceso más fácil y eficaz en la parte del almacenamiento de la información tanto de las ventas y compras que realizara la Heladería y gracias a este sistema se obtendrán grandes resultados tanto como para la dueña y los empleados de la Heladería para que tengan menor cantidad de errores al momento del registro que hasta ahora lo hacen de una forma manual, y al hacer este registro se produce una demora para la atención a sus clientes pero ahora con el sistema el registro de las ventas será mucho más rápida y eficiente al momento de atenderlos.

4.2.6. Definiciones, acrónimos y abreviaturas

FLIPPER: Es el nombre que los propietarios eligieron para la Heladería

VENTAS: Se refiere al movimiento que existe el de hacer un intercambio.

COMPRAS: Se refiere a las compras que realiza la propietaria.

TEDIOSO: Labor que se hace cansadora o que demora.

USUARIO: Uno de las personas autorizadas a usar las funcionalidades del sistema

CLIENTE: Es la persona que va adquirir algo o espera algo.

PROVEEDOR: Son las personas o empresas que dotaran de insumos a la Heladería.

INSUMO: Son los productos que se obtiene de para la elaboración de los Helados y Tortas

4.3. Referencias

Como referencia tenemos a:

- IEEE Recommende Practice for Software Requirements Specifications. ANSI / IEEE STD 830-1998.
- Matriz de marco lógico de dipres
- Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPD).

- monografias.com
- crecenegocios.com/resumen-ejecutivo
- curso de ingeniería de software

4.4. Visión general del documento

Dar soluciones a los problemas identificados. Una vez concluido con el sistema esta incrementara la eficiencia en el registro de las ventas y compras, tendrá mayor seguridad y confiabilidad en los datos que se irán almacenando.

Esto tendrá grandes beneficios para la empresa ya que gracias a este sistema de gestión administrativa de la Heladería y Confitería FLIPPER se tendrá un mejor desarrollo con los datos manejados por los empleados que ahora con este sistema serán almacenados efectivamente y tendrán un mejor control sobre estos datos.

5.Descripción General

La empresa en este caso la Heladería y Confitería FLIPPER presenta una demora al momento de registrar las ventas ya que es de forma manual y esto da una gran desventaja a dicha empresa es por este motivo que se busca con el nuevo sistema acelerar esta parte del registro de las ventas.

También en esta parte se presenta una descripción a alto nivel del sistema.

Se presentarán las principales áreas a las cuales el sistema debe dar soporte pero esencialmente se dará una descripción de las parte del registro de las ventas y de las compras que se realice.

5.1.Perspectiva del Producto

El sistema se realizará en etapas. En una de las etapas se hará toda la documentación del presente sistema para la Heladería, en otra de las etapas va consistir en la programación del sistema.

La base de Datos debe ser enfocada como parte de un futuro Sistema Mayor que abarque partes que no están incluidas en el presente proyecto.

El objetivo es que tanto los propietarios y los empleados puedan acceder al sistema como en un navegador web. Todos los usuarios deberán tener facilidad de acceso a las funcionalidades del sistema. Lo ideal es que no dependan nunca de terceras personas para hacer pequeños cambios a la BD, o para realizar simples consultas.

Los usuarios deberán tener facilidad de acceso a las funcionalidades del sistema. Lo ideal es que no dependan nunca de terceras personas para hacer pequeños cambios a la BD, o para realizar simples consultas.

El sistema, no interactuará con ningún otro sistema informático. Ya que este sistema es nuevo para la Heladería y Confitería FLIPPER y este también es un nuevo emprendimiento de una nueva empresa que desea abrirse paso en el mercado tarijeño.

5.2.Funciones del Producto

La función que realizara nuestro producto es la de mejorar el proceso de almacenamiento de los datos de cada una de las ventas que se realice y así mismo también de las compras de los insumos que usa la Heladería para poder elaborar sus productos.

Gracias a este nuevo sistema que se implementara se tendrá una mejor organización de datos y así de esta manera se evitara que no existan futuros problemas en la parte administrativa de la Heladería y Confitería FLIPPER para que luego los propietarios hagan la parte contable de la Heladería.

En términos generales, el sistema deberá proporcionar soporte a las siguientes tareas:

- Registro de las ventas.
- Registro de las compras de los insumos que realiza la Heladería.
- Registro de los empleados.
- Registro de los clientes.
- Modificación de las ventas.
- Modificación de las compras.
- Dar de baja algunas ventas.
- Dar de baja algunas compras.
- Listado de las ventas.
- Listado de las compras.
- Reporte de las ventas del día.

5.3.Características de los usuarios

Este sistema sólo lo usaran los propietarios y los empleados de la Heladería FLIPPER.

El sistema de información deberá ofrecer una interfaz de usuario estándar, fácil de aprender y sencillo de manejar. Lo deseable sería que un usuario fuera una persona acostumbrada al uso de un navegador web pero eso no va ser así y por eso está la capacitación.

Los empleados y tanto la propietaria no están acostumbrados a una computadora y como se dijo antes se hará una capacitación a ambas partes en lo más esencial y una capacitación más profunda en el manejo del nuevo sistema que se implementara para que se les haga más familiar el uso de la computadora.

Tipo de Usuario	Administrador
Formación	Terciaria
Habilidades	Conocimientos básicos en el manejo de la computadora
Actividades	Es el encargado de administrar todo el sistema es el que realiza todas las funciones.

Tipo de Usuario	Encargados
Formación	Secundaria
Habilidades	Conocimientos básicos en el manejo de la computadora
Actividades	Es el encargado de almacenar toda la información de tanto compras y ventas.

5.4. Restricciones

Por el momento no existe ninguna restricción que se haya opuesto en la realización del sistema de parte de nuestros clientes y también para la realización de nuestro sistema se usara un software libre y este tampoco nos dará da ninguna restricción.

Tal vez una restricción que se nos presente sea el factor tiempo.

5.5. Suposiciones y Dependencias

5.5.1 Suposiciones

Se asumirá, que los propietarios serán los responsables de realizar una carga inicial de datos, a partir de los datos actuales se definirán responsabilidades relativas

Se asume que los requisitos descritos en este documento son estables una vez que sea aprobado por los mismos propietarios.

5.5.2 Dependencias

El sistema funcionará autónomamente, sin necesidad de comunicarse con otros sistemas similares, por lo que no hay dependencias respecto de otros sistemas.

5.5.3. Evolución previsible del Sistema

En un futuro se prevé incorporar la parte contable en el presente sistema y en la parte de la conexión en red de alguna sucursal futura que se abriera de la Heladería y Confitería FLIPPER.

6 Requisitos Futuros

Las futuras mejoras que proporcionaríamos al sistema serian, el área de contabilidad y también en una forma de realizar una red para posibles sucursales que puedan existir en lo futuro para la Heladería y Confitería FLIPPER ya que esta se encuentra en pleno crecimiento y abriéndose mercado en la ciudad.

6.1. Requisitos Específicos

En esta parte se presentan los requisitos funcionales que deberán ser satisfechos por el presente sistema.

Todos los requisitos aquí expuestos en este documento son esenciales, esto quiere decir que no sería aceptable que el sistema no satisfaga alguno de los requisitos aquí planteados.

Los requisitos expuestos en esta sección deberán cumplir los criterios de testeabilidad y trazabilidad, permitiendo así de esta manera, probar el sistema fácilmente el cumplimiento de los mismos requisitos por parte del sistema.

6.2. Requisitos comunes de las interfaces

Lo que hace un requisito específico es el almacenamiento de datos de todas las ventas y compras que se realicen, la seguridad que necesitan todos estos datos.

También la confiabilidad que pondrá en nosotros por parte de la Heladería y Confitería FLIPPER por los datos otorgados de sus compras y ventas que hacen estos deberá ser manejada de forma confidencial y así de esta manera estaríamos brindándoles a los propietarios de la Heladería una seguridad para el manejo de toda esta información.

3.2 Funciones

En este proyecto se elaborara un sistema que facilite a los propietarios y empleados llevar un mejor control de la información de sus ventas y compras. Y este nuevo sistema cumpla con todas las necesidades de los usuarios. El objetivo como tal es implementar el sistema de información que sea eficiente y eficaz esto se hará con el fin de obtener beneficios en la Heladería y Confitería FLIPPER.

Lo que el sistema hará es brindar las siguientes funciones:

- ✚ Función de Adicionar las ventas diarias que se realice en la Heladería.
- ✚ Función de Adicionar las compras que realice la Heladería.
- ✚ Modificar las ventas que ya se hayan registrado
- ✚ Modificar las compras que ya estén almacenadas.
- ✚ Eliminar las ventas

- ✚ Eliminar las compras.

Y lo que principalmente se brindara a nuestros usuarios es la Simplicidad y facilidad de manejo en la parte del registro.

6.4. Requisitos de Rendimiento

El sistema deberá tener un buen rendimiento para poder almacenar gran cantidad de ventas y de compras, que quiere decir que la base de datos deberá soportar los cambios y poder almacenar cantidades grandes.

6.4.1. Requisitos Funcionales

Req (01) Adicionar. En el sistema los usuarios podrán adicionar las ventas.

Req (02) Adicionar. En el sistema los usuarios podrán adicionar las compras de los insumos.

Req (03) Modificar. En el sistema los usuarios podrán modificar las ventas.

Req (04) Modificar. En el sistema los usuarios podrán modificar las compras de los insumos.

Req (05) Dar de baja algún producto en la tabla de compras pero no eliminarlas.

Req (06) Dar de baja algún producto en la tabla de ventas pero no eliminarlas.

Req (07) El sistema podrá dar reportes de las ventas del día.

Req (08) El sistema permitirá consultar la lista de las ventas que se hizo en el día.

Req (09) El sistema permitirá consultar la lista de las compras de los insumos que realice la

Heladería.

Req (10) El sistema mostrara todos los campos solo al administrador.

6.4.2. Requisitos no Funcionales

Estos pueden ser.

6.4.3. Requisitos de rendimiento

La carga de los registros de cada venta y compra debe ser inmediata a la terminación de la misma y no pudiendo demorar.

El tiempo de respuesta a las consultas que se realice al sistema la respuesta debe de ser inmediata.

6.5. Restricciones de Diseño

No existe ninguna restricción de diseño por el momento.

6.5.1. Estándares cumplidos

Todavía esta parte esta para determinar pero hasta el momento si hay estándares que se están cumpliendo.

6.5.2. Limitaciones hardware

No existe ninguna limitación de parte del hardware.

6.6. Atributos del Sistema

El sistema presentara los siguientes atributos.

6.7. Seguridad

- ✚ Cuando un usuario intente conectarse al sistema deberá introducir su nombre de usuario y clave de acceso y el sistema deberá comprobar que se trata de un usuario autorizado.
- ✚ El sistema de información tendrá distintos tipos de usuarios y a cada uno de ellos se le permitirá únicamente el acceso a las funciones que le correspondan.

6.7.1. Mantenimiento

El mantenimiento del Sistema deberá ser una vez al mes para ver su funcionamiento. El registro de los datos se debe hacer diariamente al igual que la actualización de todos los productos.

6.8. Otros Requisitos

Como otro requisito esta:

6.8.1. Bases de datos

En la base de datos se mantendrá la información de todo referente a las ventas y compras que se hayan registrado.

6.8.2. Fiabilidad

Cualquier registro finalizado por un usuario deberá ser procesado exitosamente con una tasa de error del 0%. En el caso de un error de procesamiento, la transacción no se deberá considerar finalizada.

Director: Ilsen Liliana Burgoa Garvizu

Proyecto: “SISTEMA DE GESTION ADMINISTRATIVA DE LA HELADERIA Y CONFITERIA FLIPPER”

FIN: Contribuir en la parte administrativa específicamente en el registro adecuado de compras y ventas de la Heladería y Confitería FLIPPER.

PROPOSITO: El propósito de este sistema es el de ayudar en la parte administrativa de la Heladería y confitería FLIPPER para el registro de las ventas y compras que realice la Heladería y Confitería FLIPPER.

COMPONENTES:

Estos son:

1. Sistema Informático para el registro de compras y ventas de la Heladería y Confitería FLIPPER concluido.
2. Capacitación del personal involucrado con el sistema de registro de ventas de la Heladería y Confitería FLIPPER implementa.

ACTIVIDADES

Sus componentes:

COMPONENTE I

Determinación de requerimientos.

Recopilación de un 60% de la información requerida para el inicio de la siguiente fase. En cuanto al 30% restante, este se irá recolectando a lo largo del desarrollo.

Análisis y Diseño

Análisis y diseño en un 50%. En cuanto al otro 50% este se irá realizando en los siguientes meses de acuerdo a las observaciones del cliente.

Programación

Programación en un 45% debido a la falta de información que el cliente nos dio.

Pruebas

Proceso de pruebas, cuando se presentará para la capacitación.

7. Marco Teórico**Sistema**

Un sistema es un conjunto de componentes que interaccionan entre sí para lograr un objetivo común.

Una organización es un sistema. Sus componentes trabajan juntos para tener utilidades, cada uno de estos componentes es a su vez un sistema.

Un sistema organizacional depende, en mayor o menor medida, de una unidad abstracta, denominada sistema de información.

Sitio Web

Una Página de Internet o Página Web es un documento que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún sistema de cómputo que se encuentre conectado a la red mundial de información denominada Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualesquier persona que se conecte a esta red mundial de comunicaciones. Un Sitio Web es un conjunto de páginas Web relacionadas entre sí.

Servicios de Internet¹

Los servicios que hoy ofrece Internet no sólo se han multiplicado, sino que han evolucionado hacia nuevas y mejoradas funciones y han ganado en facilidad de uso y manejo. Entre los servicios más importantes que ofrece Internet citamos

8. Modelo de comunicación Web (cliente/servidor)²

En la web podemos encontrar, o construir, dos tipos de páginas:

- Las que se presentan sin movimiento y sin funcionalidades más allá de los enlaces
- Las páginas que tienen efectos especiales y en las que podemos interactuar.

El protocolo HTTP³

El Protocolo de Transferencia de Hipertexto es un protocolo de nivel de aplicación para sistemas de información distribuidos y colaborativos de hipermedios. Es un protocolo genérico y sin manejo de estados, el cual puede ser utilizado para varias tareas más allá de su uso para la transferencia de hipertexto, tal como sistemas para la administración de objetos distribuidos.

- Descripción de su operación

El protocolo HTTP es un protocolo basado en el esquema solicitud/respuesta. El servidor envía una respuesta al cliente basado en la solicitud hecha por éste, cerrando inmediatamente la conexión entre ambos; por ello se le conoce como

¹ http://www.hipertexto.info/documentos/serv_internet.htm

² <http://www.desarrolloweb.com/articulos/712.php>

³ “Desarrollo de Aplicaciones Web Utilizando Software Libre: Arquitectura y Recomendaciones” Saúl López Santoyo y Víctor Manuel Jáquez Leal.

un protocolo sin manejo de estados; no existe el concepto de sesión como ocurre en otros protocolos.

Una conexión bajo el protocolo HTTP puede expresarse de la siguiente manera:

1. Un cliente envía una solicitud al servidor en forma de un método de solicitud, una URI⁵, y una versión del protocolo utilizado, seguido de un mensaje tipo MIME conteniendo los modificadores de la solicitud, la información del cliente, y un posible cuerpo de contenido a través de la conexión con el servidor.
2. El servidor responde con una línea de estado, incluyendo la versión del protocolo del mensaje y un código de éxito o error, seguido por un mensaje tipo MIME conteniendo la información del servidor, entidades de metainformación, y posible contenido cuerpo-entidad.

La mayor parte de las comunicaciones HTTP es iniciada por un agente del usuario y consiste en una solicitud que será aplicada a un recurso en algún servidor origen. En el caso más simple, puede ser realizada a través de una sola conexión entre el agente del usuario y el servidor origen. Una situación más complicada ocurre cuando uno o más intermediarios esta presentes en la cadena de solicitud/respuesta.

- Mecanismo para el manejo de estados en el HTTP

Los servidores HTTP responden a cada solicitud del cliente sin relacionar tal solicitud con alguna solicitud previa o subsecuente. Para solucionar este problema Netscape introdujo el concepto de cookie, el cual es un grupo de cabeceras que se agrega a las solicitudes de los clientes y a las respuestas de los servidores, llevando consigo información.

Esta técnica permite a los clientes y a los servidores intercambiar información sobre el estado y colocar las solicitudes y respuestas del HTTP dentro de un contexto más largo, lo cual llamaremos sesión.

No obstante existen diferentes contextos potenciales y por lo tanto hay varios tipos potenciales de sesión. El diseño del mecanismo para el manejo de estados a través del intercambio de cookies tiene los siguientes atributos:

1. Cada sesión tiene un inicio y un fin.
2. Cada sesión tiene un tiempo de vida relativamente corto.
3. Ya sea el agente del usuario o el servidor original puede terminar una sesión.
4. La sesión está implícita en el intercambio de la información del estado.

Hojas de estilo CSS ⁴

Uno de los objetivos iniciales del HTML es que la información descrita en éste lenguaje pudiera ser desplegada de manera independiente al dispositivo, sin que se perdiera su estructura original. Es decir, que independientemente de cómo el agente del usuario le presentara la información, ya sea de manera visual, auditiva, braille, etc., el documento debería ser presentado sin perder el contenido que se deseaba transmitir.

Sin embargo con el éxito alcanzado con el navegador gráfico Mozilla a mediados de los noventas, Netscape Inc. comenzó a integrar nuevas características al lenguaje de manera que los autores de documentos HTML pudieran explotar las capacidades gráficas y multimedia del navegador.

⁴ “Desarrollo de Aplicaciones Web Utilizando Software Libre: Arquitectura y Recomendaciones” Saúl López Santoyo y Víctor Manuel Jáquez Leal.

Esto hizo que el espíritu inicial del HTML se comenzara a perder, hasta que el World Wide Web Consortium desarrolló el concepto de CSS. El mecanismo CSS es un mecanismo de definición de estilo, que permite a los autores y a los lectores de documentos HTML adjuntar un estilo a éstos, por ejemplo, tipo de letra, color, espaciado, etc.

Así los autores pueden adjuntar su hoja de estilo preferido, mientras que los lectores pueden tener su hoja de estilo personal que se ajuste a su discapacidad técnica o humana.

PostgreSQL⁵

PostgreSQL es un sofisticado manejador de bases de datos relacionales-Orientadas a objetos. Soporta casi todas las instrucciones SQL, incluyendo subconsultas, transacciones, funciones y tipos de datos definidos por el usuario.

Los sistemas de administración de base de datos (DBMS) relacionales tradicionales soportan un modelo de datos consisten en una colección de nombres relacionados, conteniendo atributos de un tipo específico. En los sistemas comerciales actuales, los tipos posibles incluyen números de punto flotante, enteros, cadenas de caracteres, monetario, y fechas. Es comúnmente reconocido que este modelo es inadecuado para futuras aplicaciones de procesamiento de datos. El modelo relacional ha reemplazado exitosamente modelos previos en parte por su “simplicidad espartana”. Sin embargo, como se mencionó, esta simplicidad muchas veces hace que la implementación de ciertas aplicaciones sea muy difícil. Postgres ofrece un poder adicional para incorporar los siguientes cuatro conceptos en manera que fácilmente podemos extender el sistema: clases, herencia, tipos y funciones. También ofrece características que proveen poder y flexibilidad adicional: restricciones, triggers, reglas e integridad de transacciones.

⁵ “Desarrollo de Aplicaciones Web Utilizando Software Libre: Arquitectura y Recomendaciones” Saúl López Santoyo y Víctor Manuel Jáquez Leal.

Estas características ponen a Postgres en la categoría de base de datos referidas como objeto-relacionales. Hay que notar que este concepto es distinto al referido como las orientadas a objetos, que en general no están bien dispuestas para soportar los lenguajes tradicionales de base de datos relacionales. Así, aunque Postgres tiene algunas características orientadas a objetos, está firmemente afianzado en el mundo de las base de datos relacionales.

PHP: HypertextPreprocessor⁶

PHP es un lenguaje interpretado de alto nivel embebido en páginas HTML y ejecutado en el servidor.

”El PHP es un lenguaje de script incrustado dentro del HTML. La mayor parte de su sintaxis ha sido tomada de C, Java y Perl con algunas características específicas de sí mismo. La meta del lenguaje es permitir rápidamente a los desarrolladores la generación dinámica de páginas”.

Con PHP se puede hacer cualquier cosa que podemos realizar con un script CGI, como el procesamiento de información en formularios, foros de discusión, manipulación de cookies y páginas dinámicas. Un sitio con paginas dinámicas es el que permite interactuar con el visitante, de modo que cada usuario que visita la página vea la información modificada para requisitos articulares. Las aplicaciones dinámicas para el Web son frecuentes en los sitios comerciales (e-commerce), donde el contenido visualizado se genera de la información alcanzada en una base de datos u otra fuente externa.

Una de sus características más potentes es su soporte para gran cantidad de bases de datos. Entre su soporte pueden mencionarse InterBase, mSQL, MySQL, Oracle, Informix, PosgreSQL, entre otras.

⁶ “Desarrollo de Aplicaciones Web Utilizando Software Libre: Arquitectura y Recomendaciones” Saúl López Santoyo y Víctor Manuel Jáquez Leal.

PHP también ofrece la integración con las varias bibliotecas externas, que permiten que el desarrollador haga casi cualquier cosa desde generar documentos en pdf hasta analizar código XML.

Su sintaxis es muy similar a la del ASP, pues el código PHP va incrustado dentro del código HTML. Sus tags van incluidos dentro de `<? y ?>`.

PHP ofrece una solución simple y universal para las paginaciones dinámicas del Web de fácil programación. Su diseño elegante lo hace perceptiblemente más fácil de mantener y ponerse al día que el código comparables en otros lenguajes. Debido a su amplia distribución PHP está perfectamente soportado por una gran comunidad de desarrolladores. Como producto de código abierto, PHP goza de la ayuda de un gran grupo de programadores, permitiendo que los fallos de funcionamiento se encuentren y se reparan rápidamente. El código se pone al día continuamente con mejoras y extensiones de lenguaje para ampliar

Las capacidades de PHP.

PHP es la opción natural para los programadores en máquinas con Linux que ejecutan servidores web con Apache, pero funciona igualmente bien en cualquier otra plataforma de UNIX o de Windows, con el software de Netscape o del web server de Microsoft. **PHP** también utiliza las sesiones de HTTP, conectividad de Java, expresiones regulares, LDAP, SNMP, IMAP, protocolos de COM (bajo Windows).

JAVASCRIPT⁷

JavaScript es un lenguaje de "scripting" (una programación ligera) interpretado por casi todos los navegadores, que permite añadir a las páginas web efectos y funciones adicionales a los contemplados en el estándar HTML.

⁷ <http://www.uca.edu.sv/investigacion/bdweb/tecnolog.html>

JavaScript fue desarrollado por Netscape Corporation para su Navigator 2.0, y por su sencillez sigue siendo una herramienta muy útil en la elaboración de páginas web que tengan algo más que texto.

JavaScript no es un lenguaje de programación propiamente dicho. Es un lenguaje de scripts (guiones o rutinas). Se parece más, por lo tanto, a las macros de los procesadores de texto u hojas de cálculo. No es posible hacer un programa completo con JavaScript. Ni se desarrolló para eso, ni las posteriores versiones le han conferido los elementos necesarios para ello.

En términos generales, JavaScript nos permite mejorar la gestión cliente/servidor. Un guion de JavaScript puede tratar y gestionar localmente, en el cliente (navegador del usuario), eventos tales como:

- Comprobar la validez de los campos cumplimentados en un formulario.
- Abrir y cerrar ventanas.
- Cambios dinámicos en una página (aspecto y contenidos).
- Tratamiento de cadenas de texto.
- Operaciones aritméticas.

8. Metodología de la investigación

8.1. RUP (Proceso Unificado del Desarrollo de Software)⁸

El Proceso Unificado es un proceso de desarrollo de software. Un proceso de desarrollo de software es el conjunto de actividades necesarias para transformar los requisitos de un usuario de un sistema software (véase la Figura 1). Sin embargo, el Proceso Unificado es más que un simple proceso; es un marco de trabajo genérico que puede especializarse para una gran variedad de sistemas de software, para

⁸ "El proceso unificado de desarrollo de software" Ivar Jacobson, Grady Booch, James Rumbaugh. Madrid, 2000.

diferentes áreas de aplicación, diferentes tipos de organizaciones, diferentes niveles de aptitud y diferentes tamaños de proyecto.

El Proceso Unificado está basado en componentes, lo cual quiere decir que el sistema software en construcción está formado por componentes software interconectados a través de interfaces bien definidas.

El Proceso Unificado utiliza el Lenguaje Unificado de Modelado (Unified Modeling Language, UML) para preparar todos los esquemas de un sistema software. De hecho, UML es una parte esencial del Proceso. No obstante, los verdaderos aspectos definatorios del Proceso Unificado se resumen en tres fases clave: Dirigido por casos de uso, Centrado en la arquitectura, Iterativo e incremental.

Esto es lo que hace único al Proceso Unificado. En las tres secciones siguientes describiremos estas tres fases claves. Después, daremos una breve visión general del proceso: su ciclo de vida, fases, versiones, iteraciones, flujos de trabajo, y artefactos.

Lenguaje Unificado de Modelado UML⁹

El lenguaje unificado de modelado (UML) es un lenguaje de modelado visual que se usa para especificar, visualizar, construir y documentar artefactos de un sistema de software. Captura decisiones y conocimiento sobre los sistemas que se deben construir. Se usa para diseñar, construir, hojear, configurar mantener y controlar la información sobre tales sistemas. Está pensado para usarse con todos los métodos de desarrollo, etapas del ciclo de vida, dominios de aplicación y medios. El lenguaje de modelado pretende unificar la experiencia pasada sobre técnicas de modelado e incorporar las mejores prácticas actuales en un acercamiento estándar. UML incluye conceptos semánticas, notación, principios generales. Tiene partes estáticas, dinámicas de entorno y organizativas. Está pensado para ser utilizado en herramientas

⁹“El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de Referencia” Ivar Jacobson, Grady Booch, James Rumbaugh. Madrid, 2000.

interactivas de modelado visual que tengan generadores de código así como generadores de informes. La especificación de UML no define un proceso estándar pero está pensado para ser útil en un proceso de desarrollo iterativo. Pretende dar apoyo a la mayoría de los procesos de desarrollo orientados a objetos.

Los diagramas a utilizar para modelar este sistema serán descritos a continuación:

Vista estática

La vista estática modela los conceptos del dominio de la aplicación, así como los conceptos internos inventados como parte de la implementación de la aplicación.

Esta visión es estática porque no describe el comportamiento del sistema dependiente del tiempo, que se describe en otras vistas. El componente principal de esta vista es el diagrama de clases:

Diagrama de Clases

Los diagramas de clases son diagramas de estructura estática que muestran las clases del sistema y sus interrelaciones (incluyendo herencia, agregación, asociación, etc.).

Los diagramas de clase son el pilar básico del modelado con UML, siendo utilizados tanto para mostrar lo que el sistema puede hacer (análisis), como para mostrar cómo puede ser construido (diseño).

Las clases se documentan con una descripción de lo que hacen, sus métodos y sus atributos. Las relaciones entre clases se documentan con una descripción de su propósito, su cardinalidad (cuantos objetos intervienen en la relación) y su opcionalidad (cuando su intervención en una relación o asociación es opcional).

Una clase captura la estructura y comportamiento común de un conjunto de objetos.

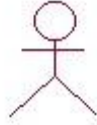
Diagrama de Casos de Uso

Un diagrama de casos de uso (Use Case Diagram) es una representación gráfica de parte o el total de los actores y casos de uso del sistema, incluyendo sus interacciones.

- **Actores (actors):** Los actores no forman parte del sistema, sino que representan elementos que interactúan con él. Un actor puede introducir, recibir, o introducir y recibir información desde o hacia el sistema.

Un actor es una entidad que utiliza alguno de los casos de uso del sistema. Se representa mediante el símbolo:

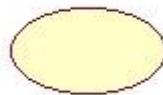
Actor



Una definición previa, es que un **Actor** es un rol que un usuario juega con respecto al sistema. Es importante destacar el uso de la palabra **rol**, pues con esto se especifica que un Actor no necesariamente representa a una persona en particular, sino más bien la labor que realiza frente al sistema.

Como ejemplo a la definición anterior, tenemos el caso de un sistema de ventas en que el rol de Vendedor con respecto al sistema puede ser realizado por un Vendedor o bien por el Jefe de Local.

- **Caso de Uso:**



Es una operación/tarea específica que se realiza tras una orden de algún agente externo, sea desde una petición de un actor o bien desde la invocación desde otro caso de uso.

- **Relaciones:**

- **Asociación** 

Es el tipo de relación más básica que indica la invocación desde un actor o caso de uso a otra operación (caso de uso). Dicha relación se denota con una flecha simple.

- **Dependencia o Instanciación** 

Es una forma muy particular de relación entre clases, en la cual una clase depende de otra, es decir, se instancia (se crea). Dicha relación se denota con una flecha punteada.

- **Generalización** 

Este tipo de relación es uno de los más utilizados, cumple una doble función dependiendo de su estereotipo, que puede ser de **Uso** (<<uses>>) o de **Herencia** (<<extends>>).

Este tipo de relación está orientado exclusivamente para casos de uso (y no para actores).

extends: Se recomienda utilizar cuando un caso de uso es similar a otro (características).

Uses: Se recomienda utilizar cuando se tiene un conjunto de características que son similares en más de un caso de uso y no se desea mantener copiada la descripción de la característica.

De lo anterior cabe mencionar que tiene el mismo paradigma en diseño y modelamiento de clases, en donde está la duda clásica de **usar** o **heredar**

Ejemplo.

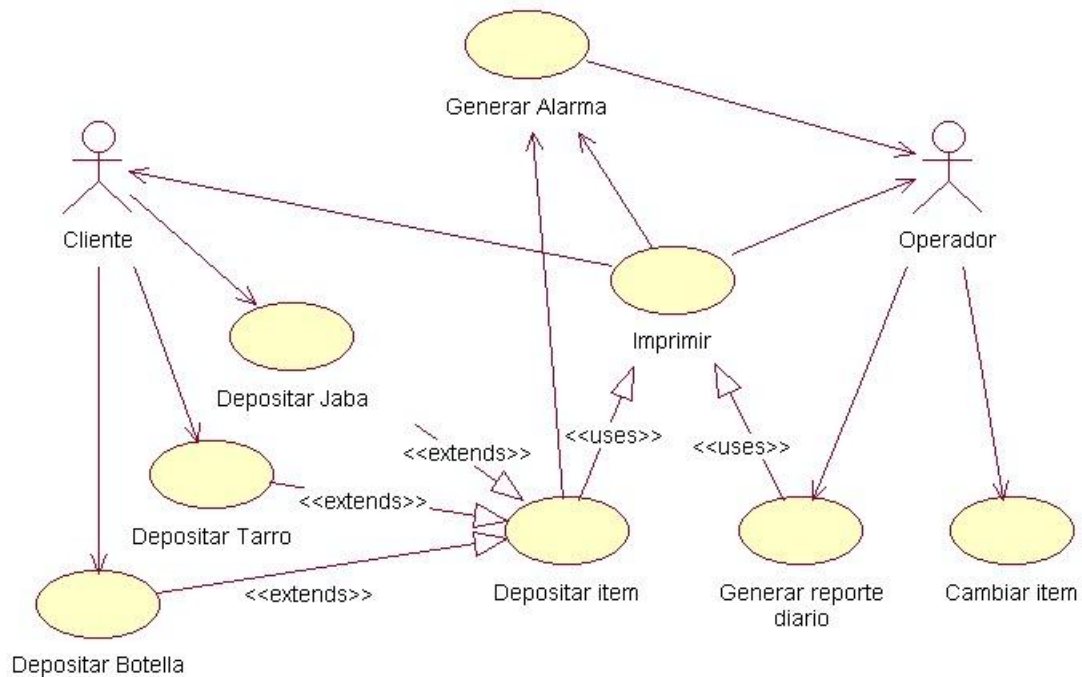


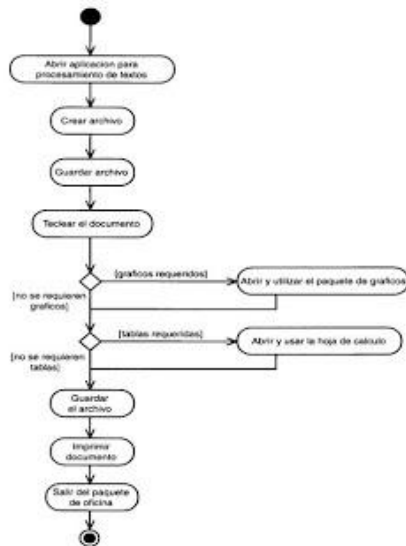
Diagrama de Componentes

Lo que distingue a un diagrama de componentes de otros tipos de diagramas es su contenido. Normalmente contienen componentes, interfaces y relaciones entre ellos. Y como todos los diagramas, también puede contener paquetes utilizados para agrupar elementos del modelo.

Diagrama de Actividades

Un diagrama de actividades puede considerarse como un caso especial de un diagrama de estados en el cual casi todos los estados son estados acción (identifican una acción que se ejecuta al estar en él) y casi todas las transiciones evolucionan al término de dicha acción (ejecutada en el estado anterior). Un diagrama de actividades puede dar detalle a un caso de uso, un objeto o un mensaje en un objeto. Permiten representar transiciones internas al margen de las transiciones o eventos externos.

- Nombre diagrama Clase::Operación
- Estado de Acción 
- Transición 
- Barras de sincronización 
- Nodo de decisión 
- Inicio y Fin 

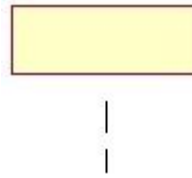


Diagramas de Secuencia

Un diagrama de secuencia muestra las interacciones entre objetos ordenadas en secuencia temporal. Muestra los objetos que se encuentran en el escenario y la secuencia de mensajes intercambiados entre los objetos para llevar a cabo la funcionalidad descrita por el escenario. En aplicaciones grandes además de los objetos se muestran también los componentes y casos de uso. El mostrar los componentes tiene sentido ya que se trata de objetos reutilizables, en cuanto a los casos de uso ha y que recordar que se implementan como objetos cuyo rol es encapsular lo definido en el caso de uso.

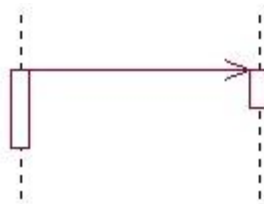
Para mostrar la interacción con el usuario o con otro sistema se introducen en los diagramas de secuencia las boundaryclasses.

- **Objeto/Actor:**



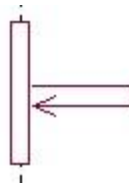
El rectángulo representa una instancia de un Objeto en particular, y la línea punteada representa las llamadas a métodos del objeto.

- **Mensaje a Otro Objeto:**



Se representa por una flecha entre un objeto y otro, representa la llamada de un método (operación) de un objeto en particular.

- **Mensaje al Mismo Objeto:**



No solo llamadas a métodos de objetos externos pueden realizarse, también es posible visualizar llamadas a métodos desde el mismo objeto en estudio.

Ejemplo

En el presente ejemplo, tenemos el diagrama de interacción proveniente del siguiente modelo estatico:



Aquí se representa una aplicación que posee una Ventana gráfica, y ésta a su vez posee internamente un botón.

PhotoShop³

Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas. Adobe Photoshop es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe Systems. Se lanzó originalmente para computadoras Apple, pero luego saltó a la plataforma Windows. Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegándose incluso a usar la palabra "photoshop" para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente.

Adobe Flash Professional CS4⁴

En síntesis, es una herramienta que basa su éxito en su gran cantidad de utilidades y en su integración sin costuras con los programas de la misma familia Adobe.

Adobe Flash CS4 ha sido desvelado y todas las características que habíamos predicho han sido confirmadas.

9. FASE DE ANALISIS

9.1. VISTA DE LOS CASOS DE USO

9.1.1. Modelo de Casos de Uso

El modelo de Casos de Uso presenta las funciones del sistema y los actores que hacen uso de ellas. Se representa mediante Diagramas de Casos de Uso.

I. Introducción

El modelo de casos de uso es un modelo del sistema que contiene actores, casos de uso y sus relaciones, describe lo que hace el sistema para cada tipo de usuario.

Es decir cada forma en que los actores usan el sistema se representa con un caso de uso, los mismos son fragmentos de funcionalidad, especifican una secuencia de acciones que el sistema puede llevar a cabo interactuando con sus actores.

El modelado de Casos de Uso es la técnica más efectiva y a la vez la más simple para modelar los requisitos del sistema desde la perspectiva del usuario. Los casos de uso se utilizan para modelar cómo los usuarios desean que funcione el sistema.

II. Propósito

- Comprender la estructura y la dinámica del sistema deseado para la organización
- Identificar posibles mejoras
- Modelar todos los procesos que el sistema debe llevar a cabo.

III. Alcance

- Describe los procesos de sistema
- Identificar y definir los procesos del sistema según los objetivos de la organización
- Definir un caso de uso para cada proceso del sistema (el diagrama de casos de uso puede mostrar el contexto y los límites de la organización).

9.1.2. LISTA DE ACTORES DEL SISTEMA

- **Administrador**

Usuario encargado de realizar las operaciones de Administrar el sistema general flipper, administrara los Roles que existen dentro de la heladería y confitería y la asignación de cada uno de estos, administrar el Login y Pin de los Usuarios del sistema (administrador de información, administrador de almacén),

Administrador de información

Es el encargado de Administrar la Información que se visualizara en la pantalla de la salida en la web que tendrá acceso el cliente.

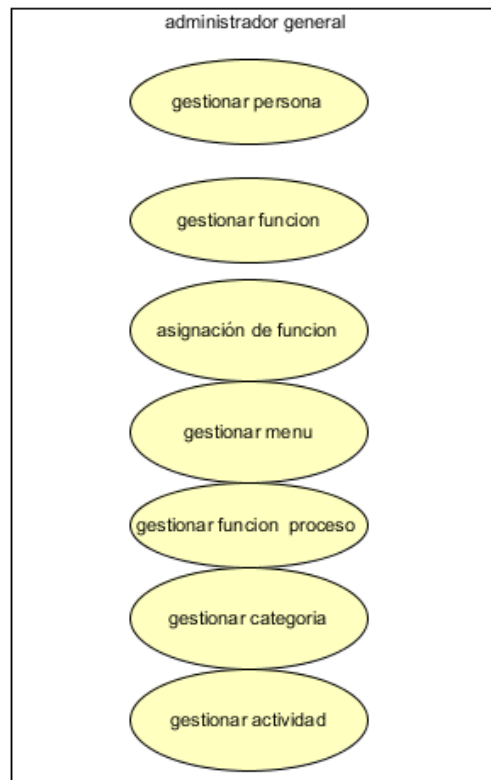
Administrador de almacén

Solo tiene la autorización para Generar los diferentes reportes que son entregados a al propietario de la heladería.

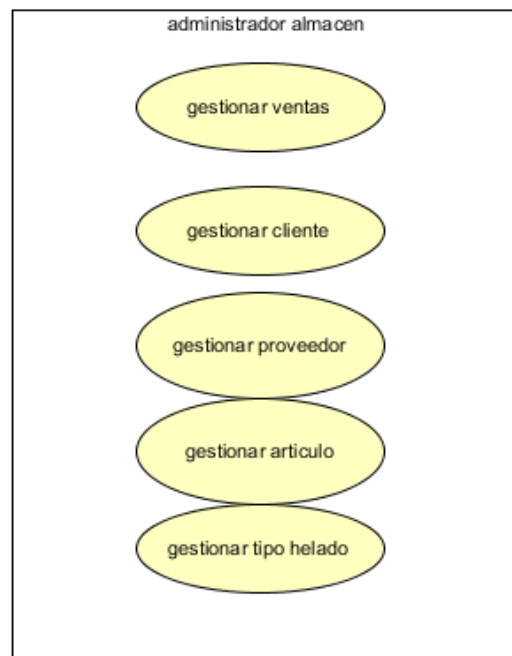
También es el encargado de administrar y controlar los productos que se utiliza en la heladería hacer pedidos de los diferentes productos.

9.2. MODELO DE LOS REQUISITOS DEL SISTEMA

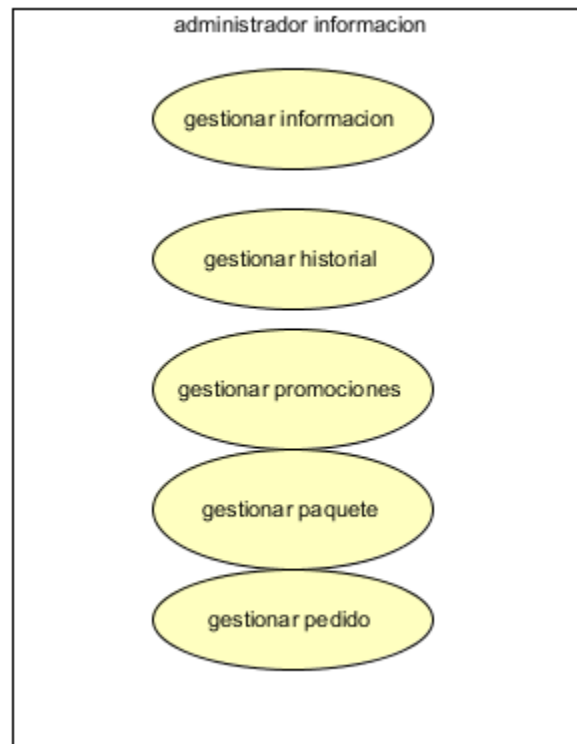
9.2.1. Modelo de Requisitos para el Administrador



9.2.2. Modelo de Requisitos para el Administrador del almacén



9.2.3. Modelo de Requisitos para el Administrador de información

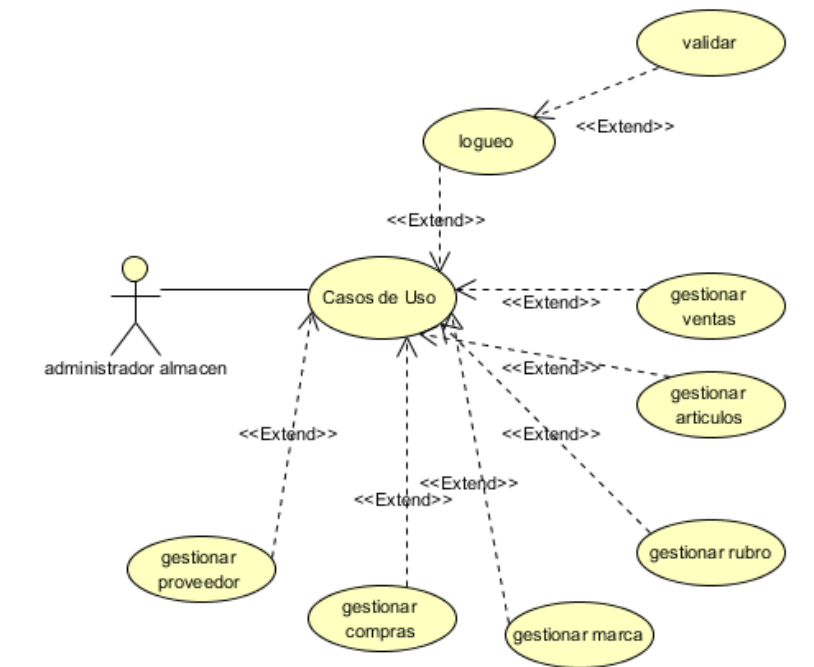


9.2.4. MODELO DE CONTEXTO DEL SISTEMA

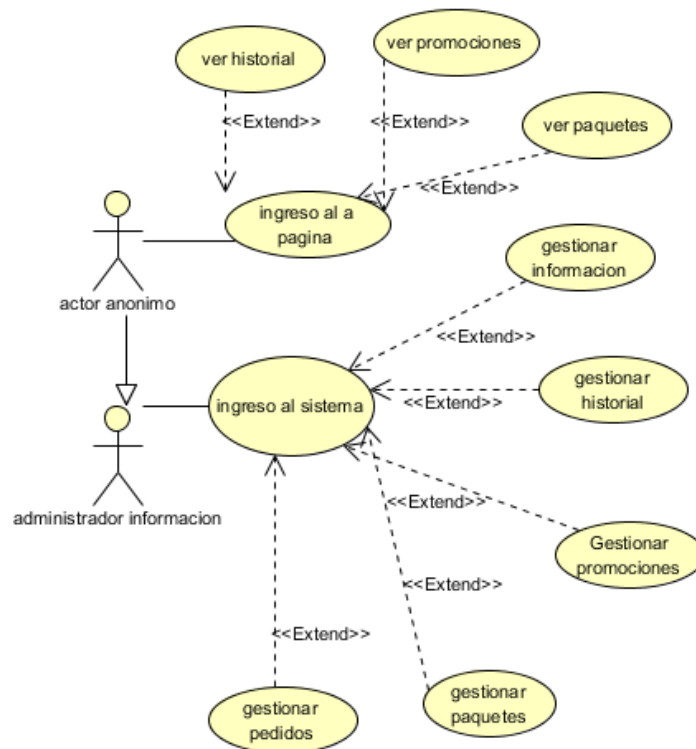
9.2.5. Modelo de Contexto para el Administrador



9.2.6. Modelo de Contexto para el Administrador de almacén



9.2.7. Modelo de Contexto para el Administrador de información



9.3. DESCRIPCION DE LOS CASOS DE USO

Casos de uso para el Administrador

Administrar Personal

- Adicionar Personal
- Modificar Personal
- Eliminar Personal

Generar Reportes

- Seleccionar enlace del tipo de reporte

Administrar función

- Adicionar función
- Modificar función
- Eliminar función

Asignación de función

- Registrar Información

Administrar menú

- Adicionar menú
- Modificar menú
- Eliminar menú

Asignar función proceso

- Adicionar proceso
- Modificar proceso
- Eliminar proceso

Casos de uso para el Administrador de almacén

Administrar ventas

- Adicionar ventas
- Modificar ventas
- Eliminar ventas

Generar Reportes

- Seleccionar enlace del tipo de reporte

Administrar tipo_helados

- Adicionar helados
- Modificar helados
- Eliminar helados

Asignación de artículo

- Adicionar artículo
- Modificar artículo

- Eliminar artículo

Administrar cliente

- Adicionar cliente
- Modificar cliente
- Eliminar cliente

Asignar función proveedor

- Adicionar proveedor
- Modificar proveedor
- Eliminar proveedor

Casos de uso para el Administrador de información

Asignación de historial

- Adicionar historial
- Modificar historial
- Eliminar historial

Administrar promociones

- Adicionar promociones
- Modificar promociones
- Eliminar promociones

Asignar función paquete

- Adicionar paquete
- Modificar paquete
- Eliminar paquete

Administrar pedidos

- Adicionar pedidos
- Modificar pedidos
- Eliminar pedidos

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LOS CASOS DE USO

Casos de Uso para el Administrador

Caso de Uso	Persona
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	función
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	
Caso de Uso	Asignacion_funcion

Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error.
Flujo Alternativo: no
Poscondición: Información ejecutada.

Caso de Uso	Menú
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	Función_proceso
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Casos de uso para administrador almacén

Caso de Uso	ventas
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	Tipo_helados
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	Articulo
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	Tipo_cliente
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	proveedor
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de uso para administrador

Caso de Uso	historial
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	Promociones
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

Caso de Uso	paquete
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

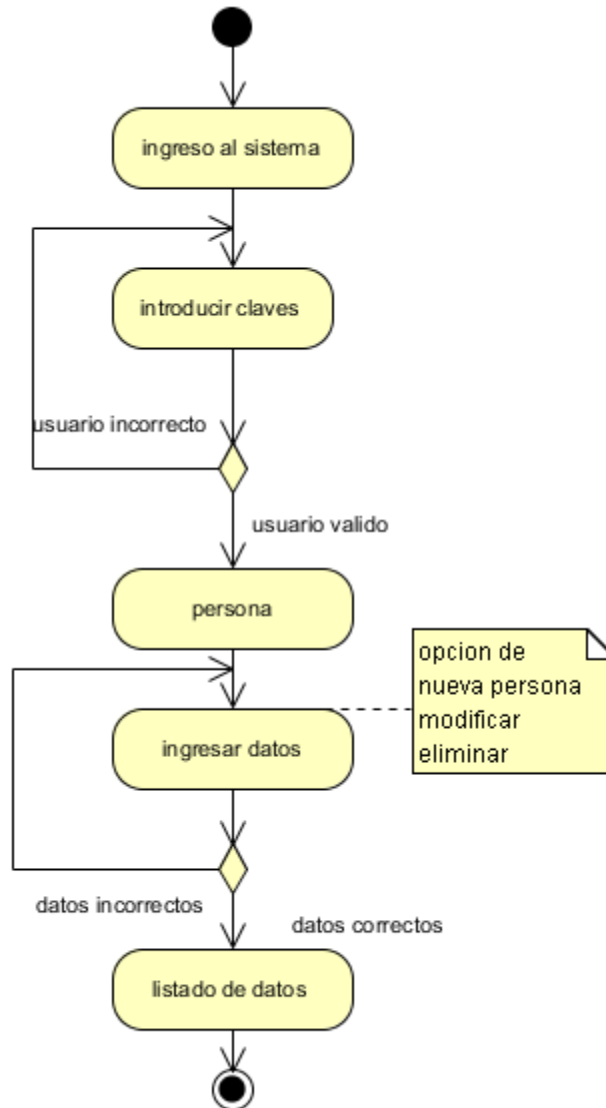
Caso de Uso	Pedidos
Descripción: El propósito de este caso de uso es permitir la registra los datos que corresponde adiciona, modificar y eliminar.	
Actores: Administrador del sistema: La persona que se encargara de administrar el Sitio Web.	
Precondición: Que el administrador del sistema inicia sesión correctamente.	
Flujo Normal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar como administrador. 2. El sistema despliega interfaz con opciones para seleccionar. 3. El administrador debe seleccionar adicionar, modificar o eliminar. 4. El administrador debe ingresar datos. 5. El sistema valida datos. 6. Si datos son correctos, guarda en la Base de Datos. 7. El sistema despliega interfaz de listado. 8. Si datos son incorrectos, muestra mensaje de error. 	
Flujo Alternativo: no	
Poscondición: Información ejecutada.	

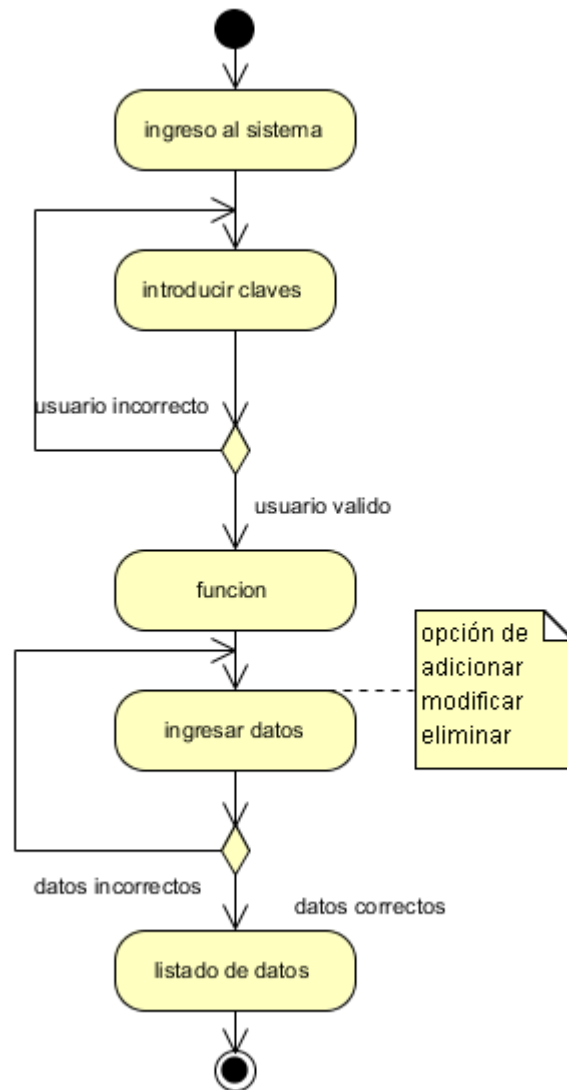
9.3.1. DIAGRAMAS DE ACTIVIDAD

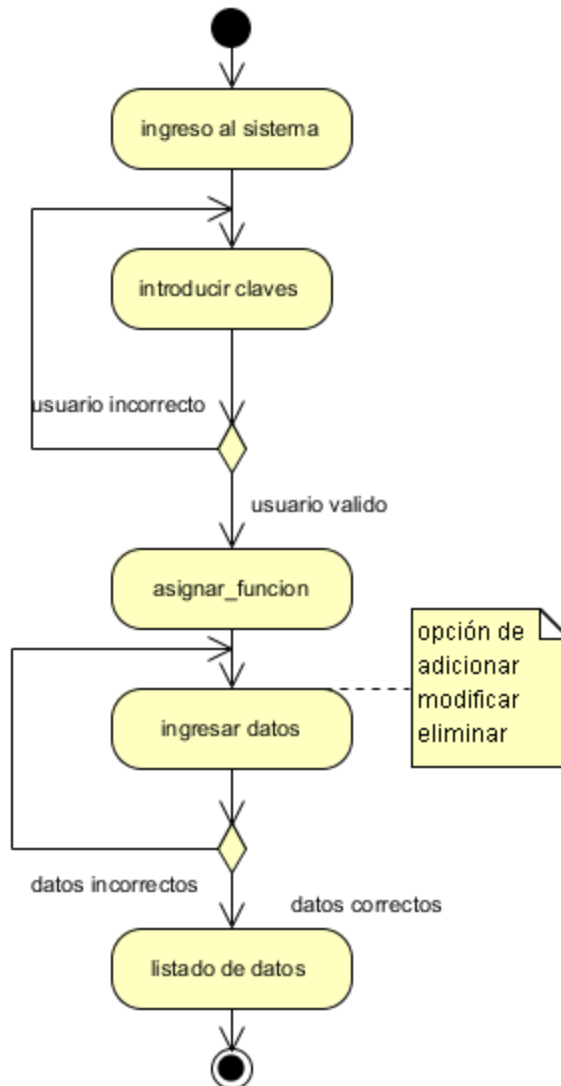
Caso de Uso: *persona*

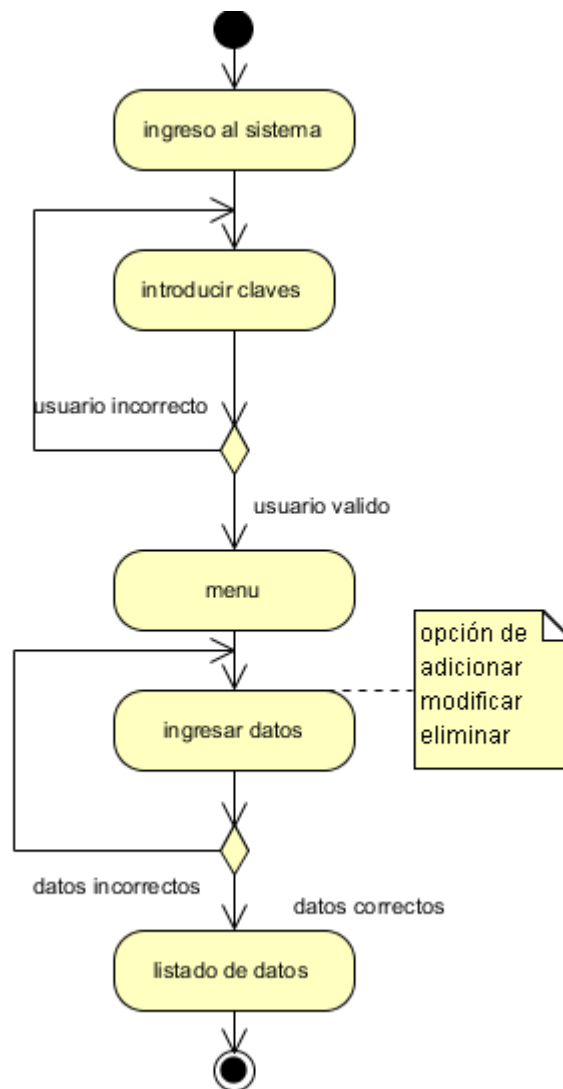
Actor: *Administrador*

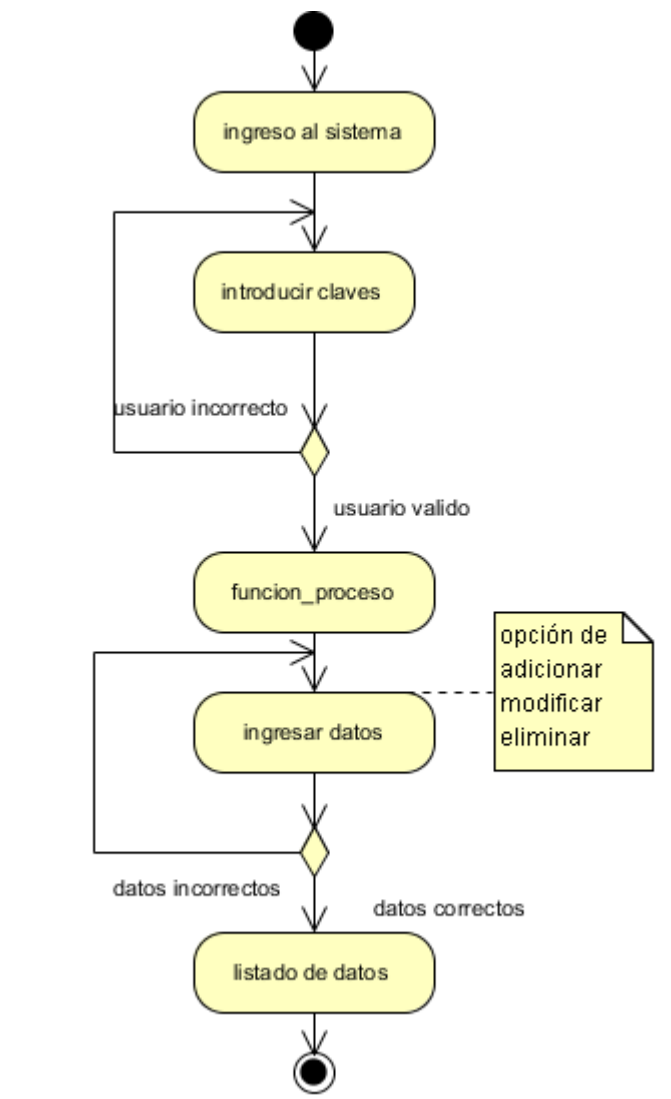
Diagrama: *Administrar Información del sistema*



Caso de Uso: función

Caso de Uso:*asignarfunción*

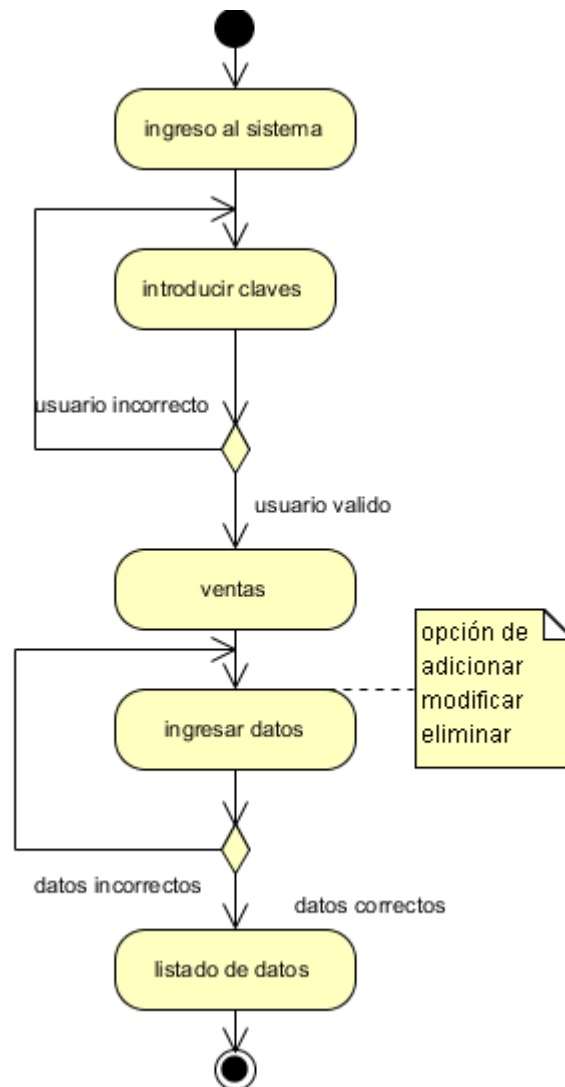
Caso de uso *menú*

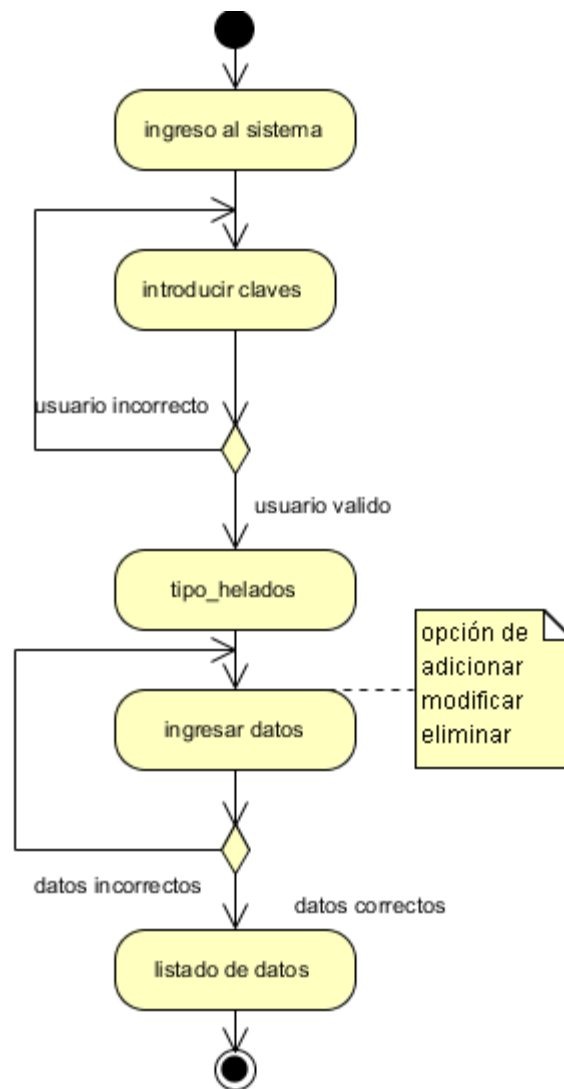
Caso de uso función_proceso

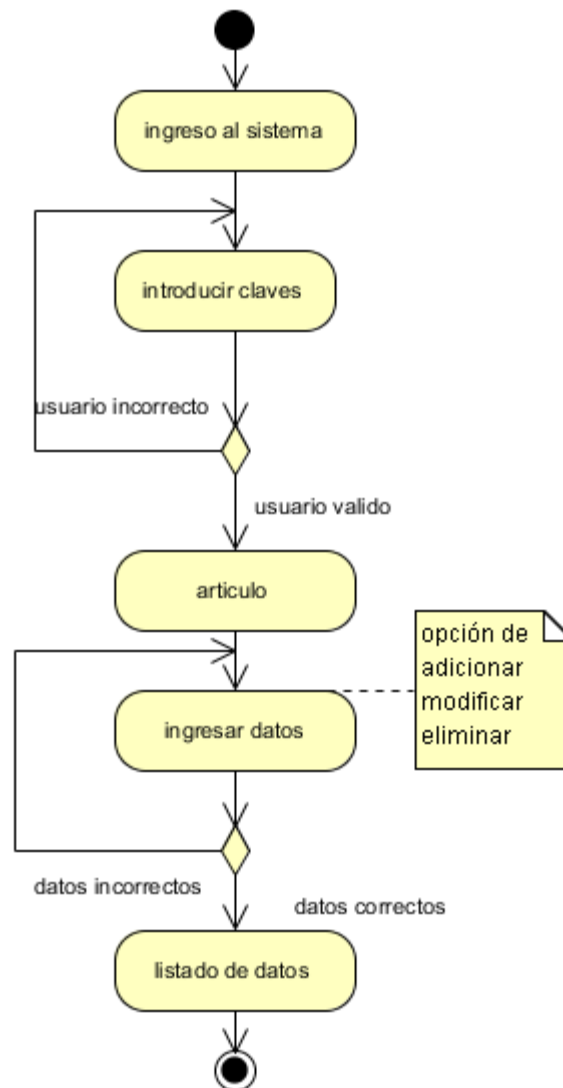
Caso de Uso:ventas

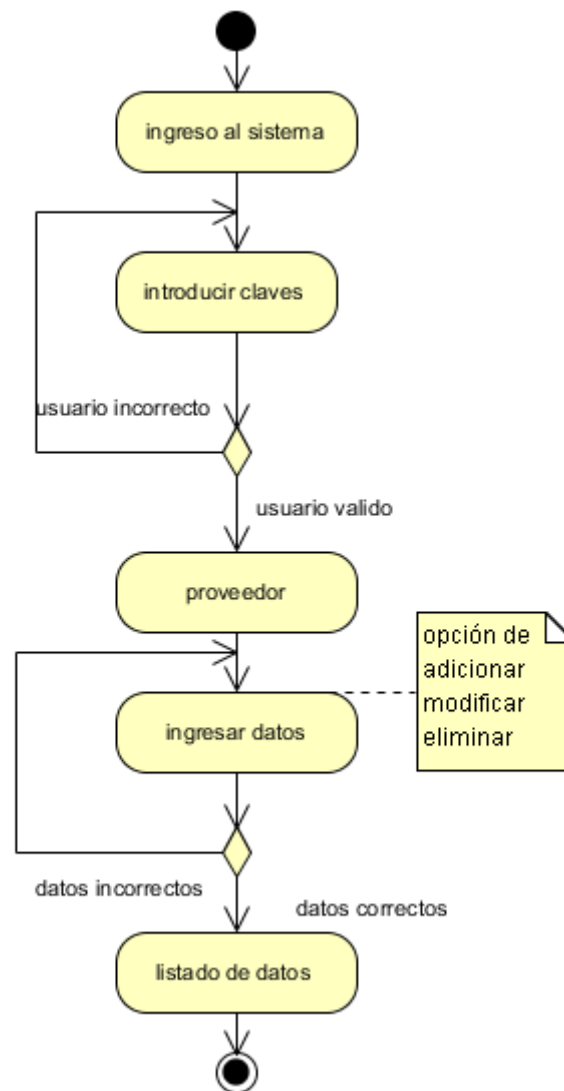
Actor:Administrador almacén

Diagrama: Administrar Información del sistema



Caso de uso *tipo_helados*

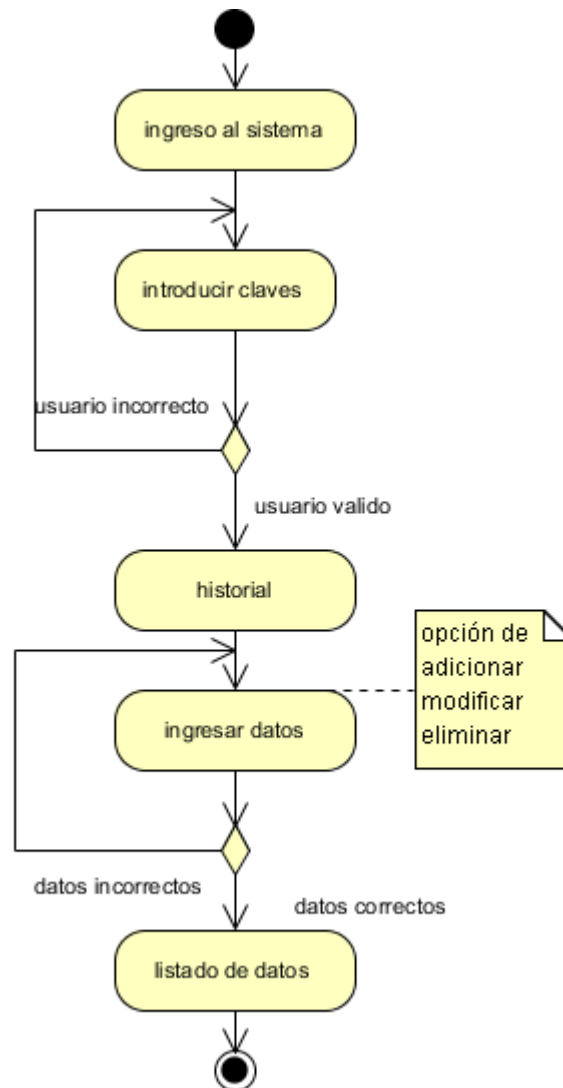
Caso de uso*articulo*

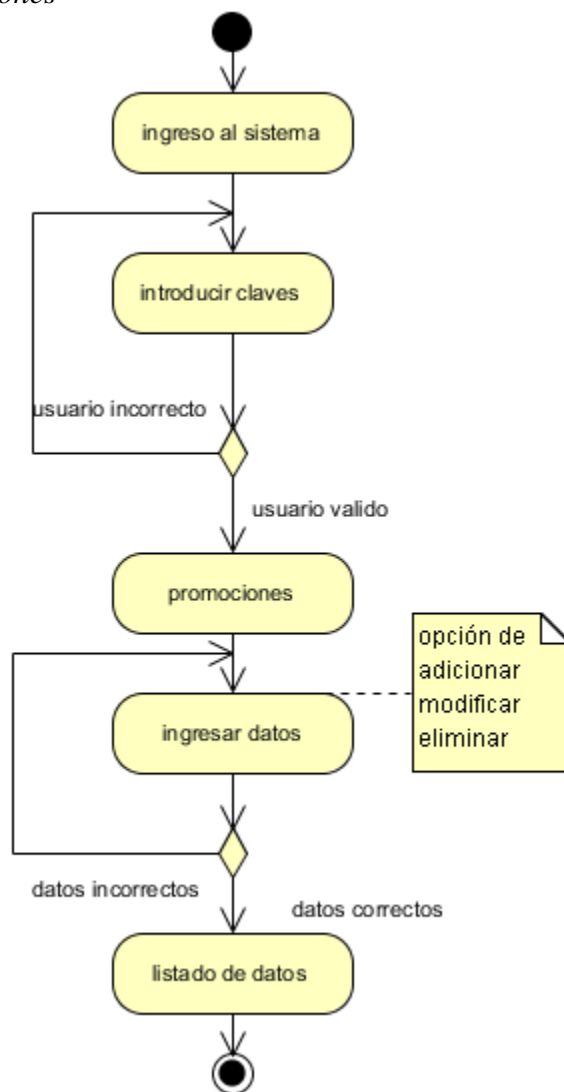
Caso de uso proveedor

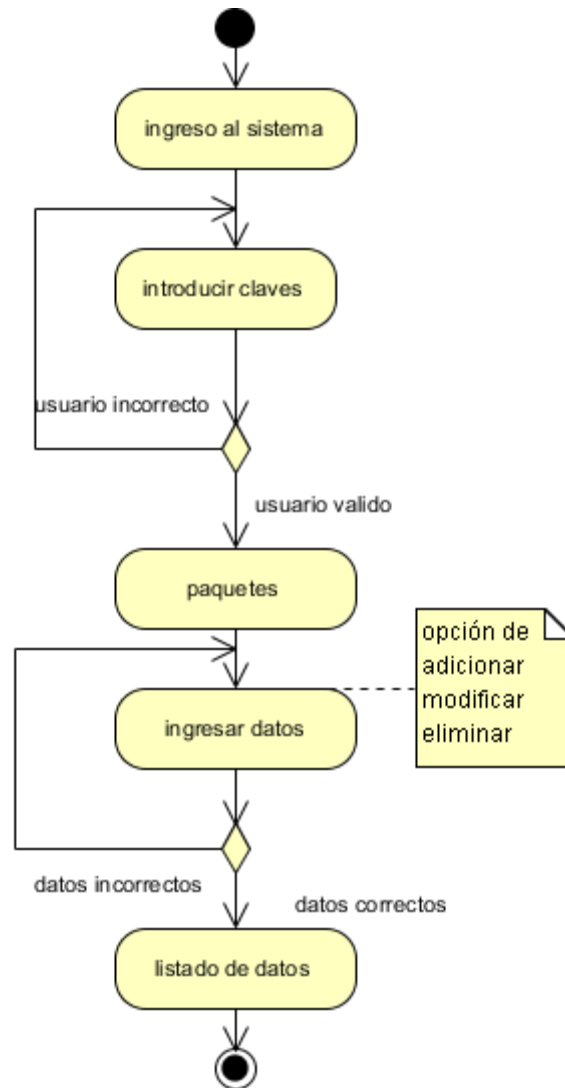
Caso de Uso: *historial*

Actor: *Administrador de información*

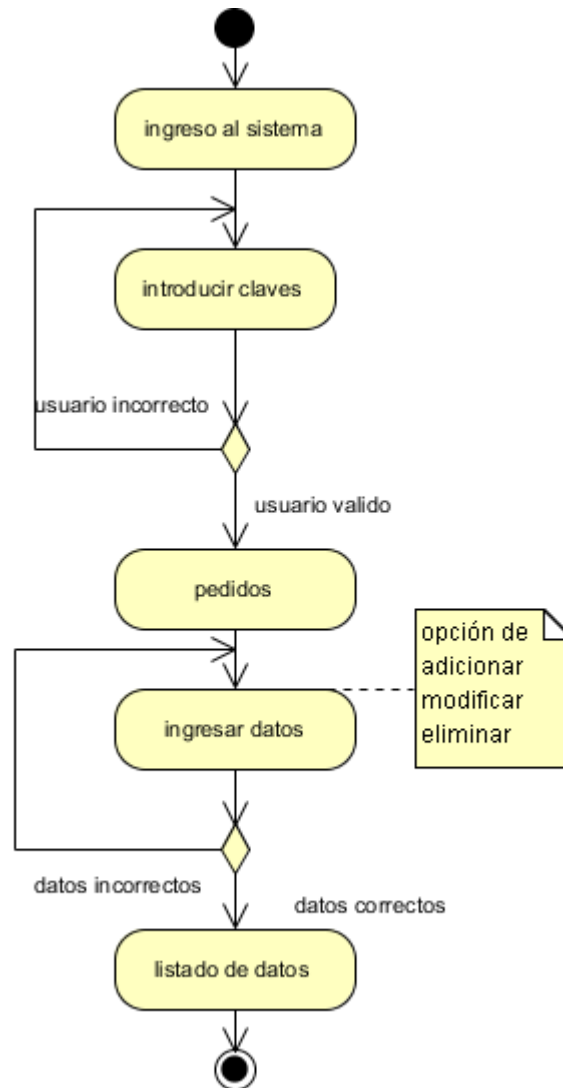
Diagrama: *Administrar Información del sistema*



Caso de uso promociones

Caso de usopaquetes

Caso de uso pedidos



9.3.2. Diagramas de Secuencias

I. Introducción

Un diagrama de secuencia del sistema es un artefacto creado de manera rápida y fácil que muestra los eventos de entrada y salida relacionados con el sistema que está estudiando.

UML incluye la notación de los diagramas de secuencia

Los diagramas de secuencia es un dibujo que muestra, para un escenario específico de un caso de uso, los eventos que generan los actores externos, el orden y los eventos entre los sistemas.

II. Propósito

- Comprender la estructura y la dinámica del sistema deseado para la organización.
- Comprender la interacción de los actores del sistema.

III. Alcance

- Describe un escenario específico de un caso de uso
- Representar las interacciones entre actores y operaciones que inician.
- Describe la interacción entre los objetos del sistema

93.2.1. Diagrama de Secuencia Paquete Administrador

Diagrama de Secuencia:*persona*

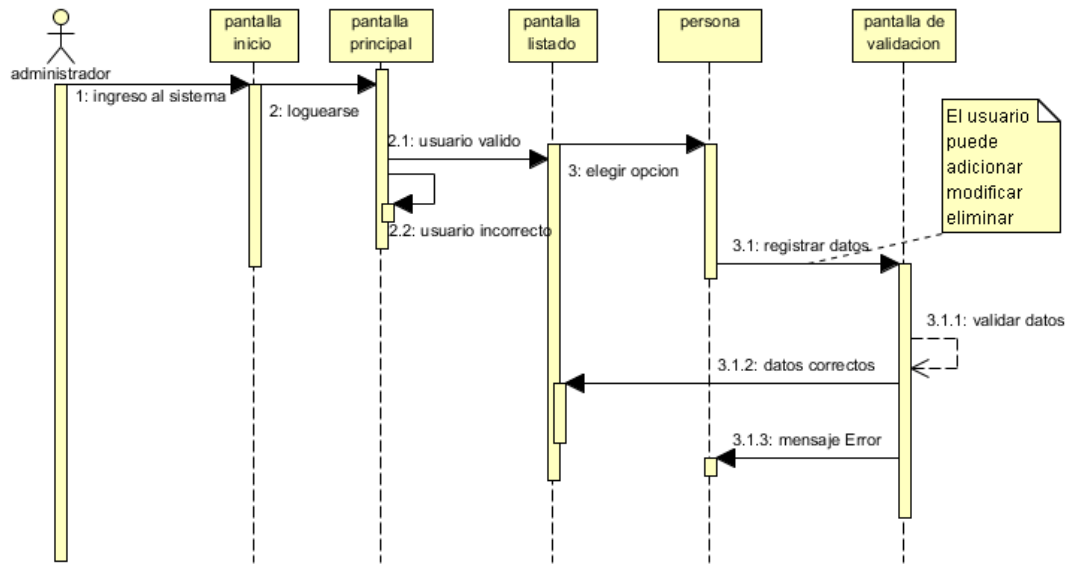


Diagrama de Secuencia: *función*

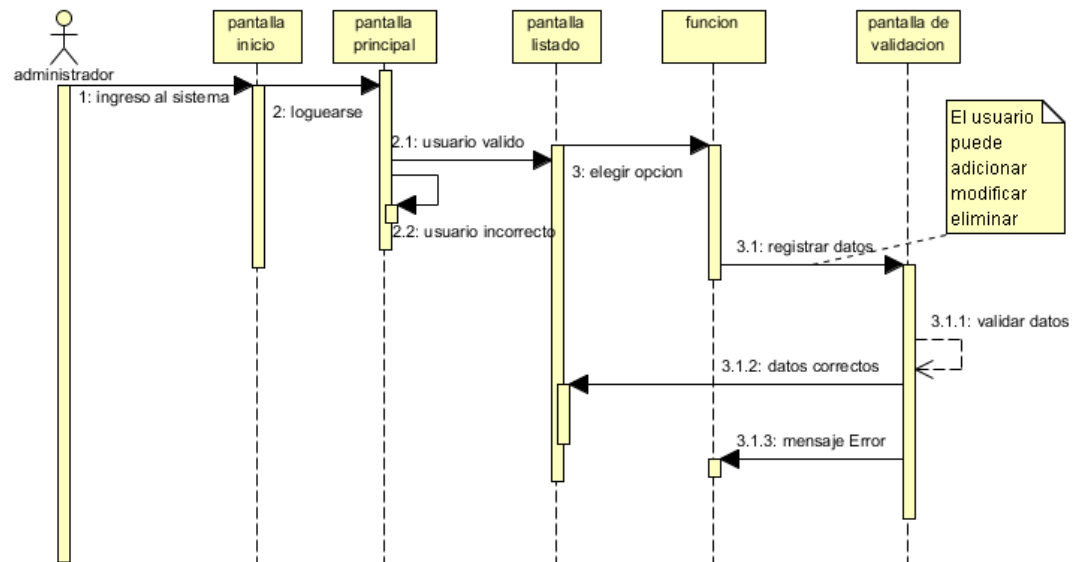


Diagrama de Secuencia: *asignar_función*

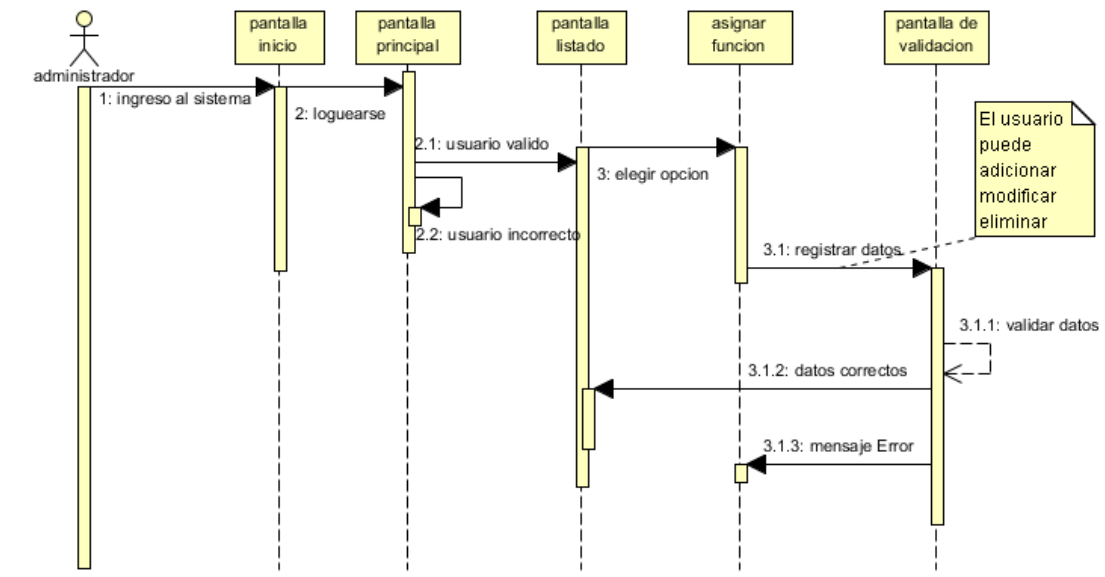


Diagrama de Secuencia: *menú*

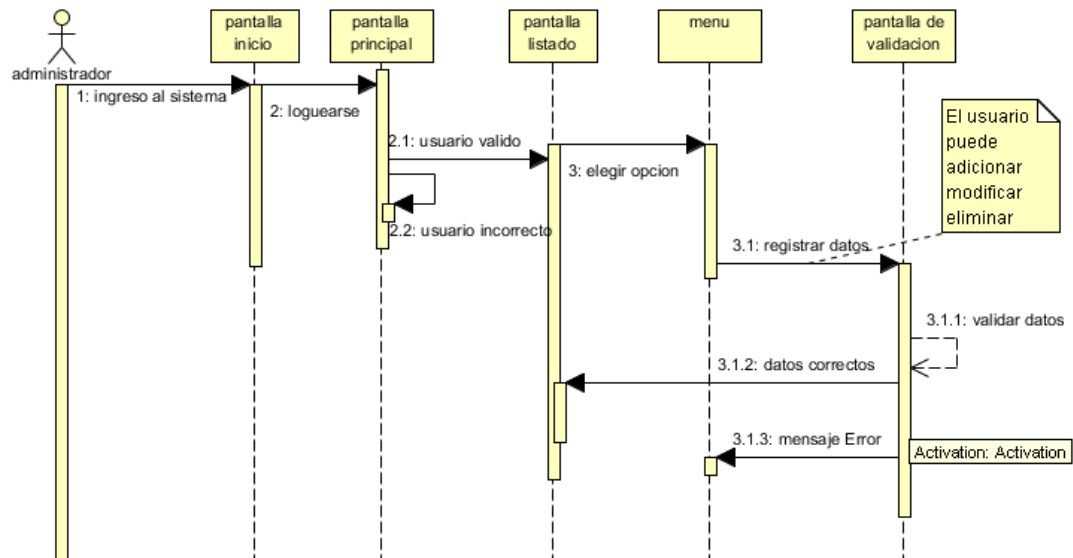


Diagrama de Secuencia: *ventas*

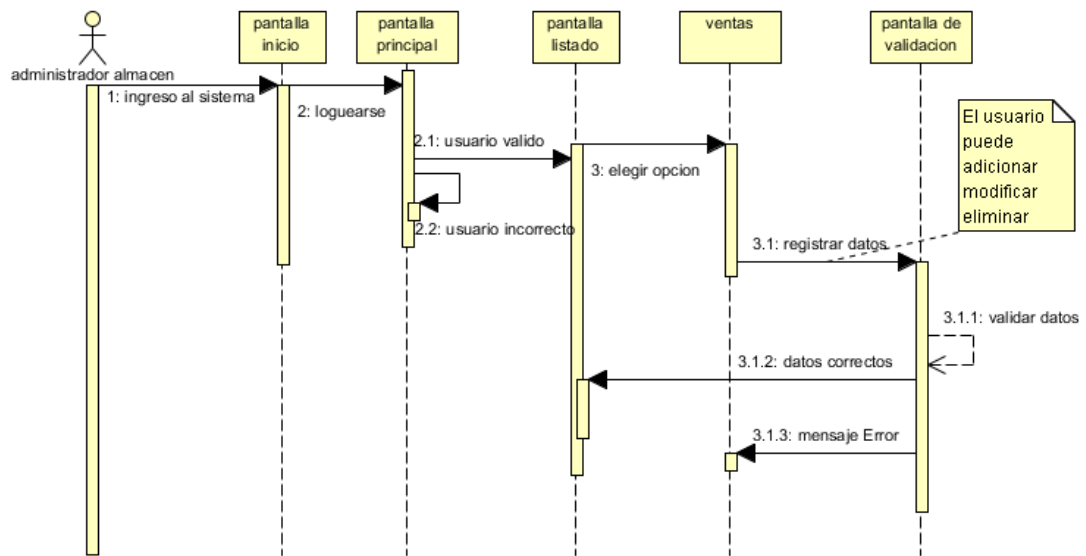


Diagrama de Secuencia: *tipo_helados*

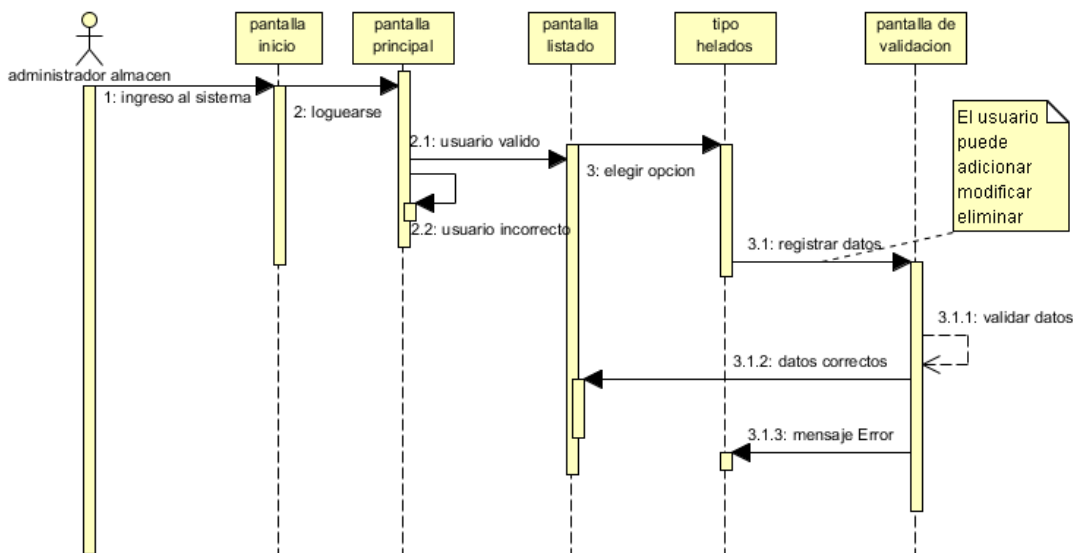


Diagrama de secuencia *articulo*

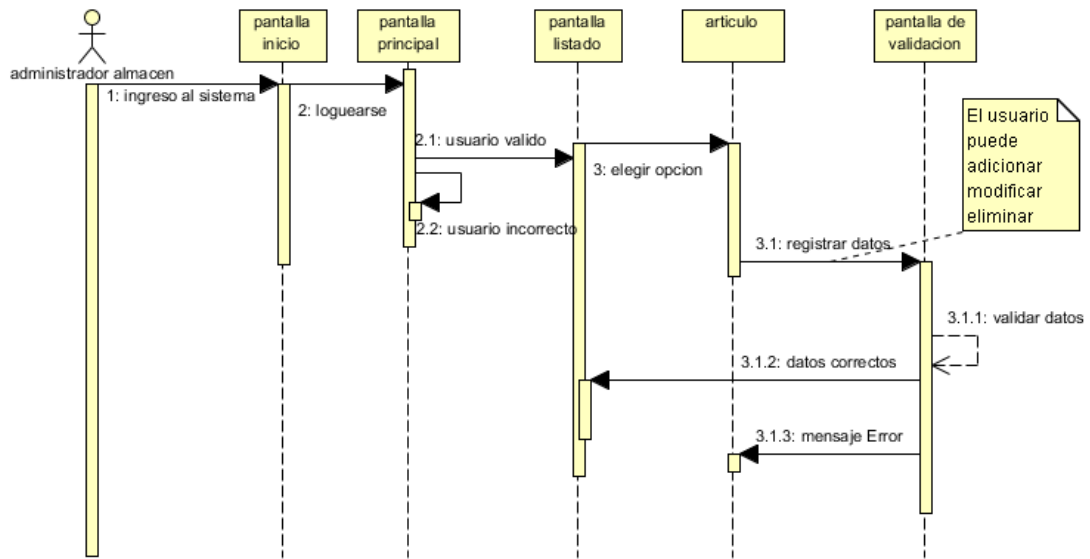


Diagrama de secuencia *articulo*

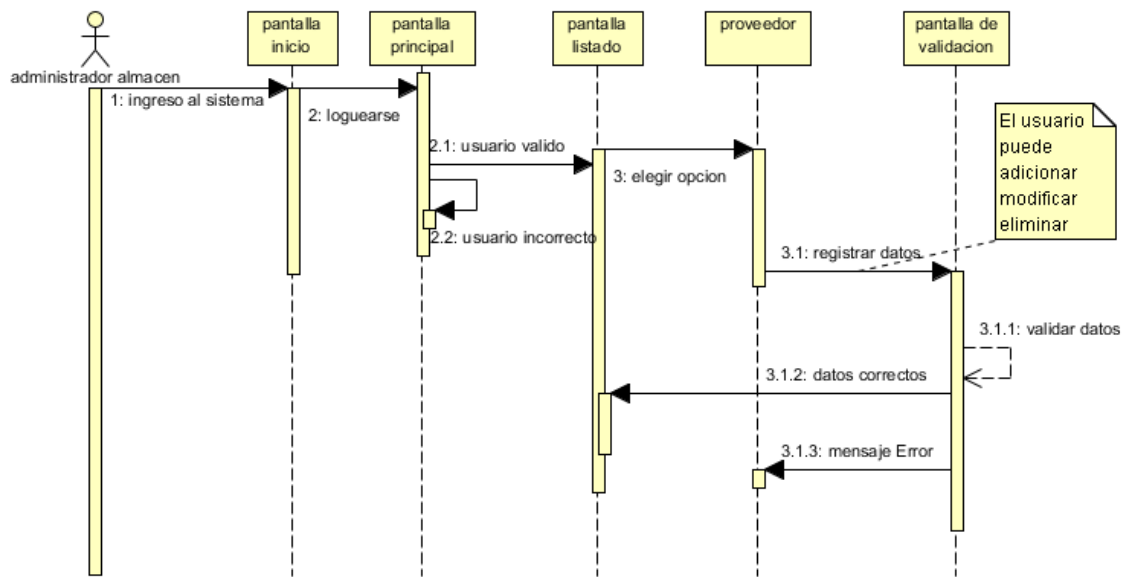


Diagrama de secuencia promociones

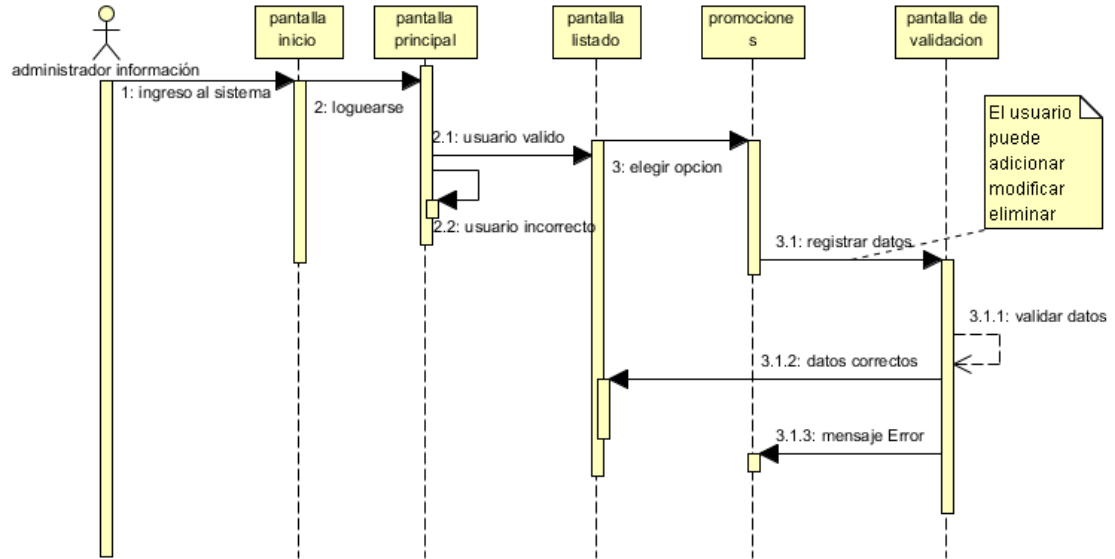


Diagrama de secuencia paquetes

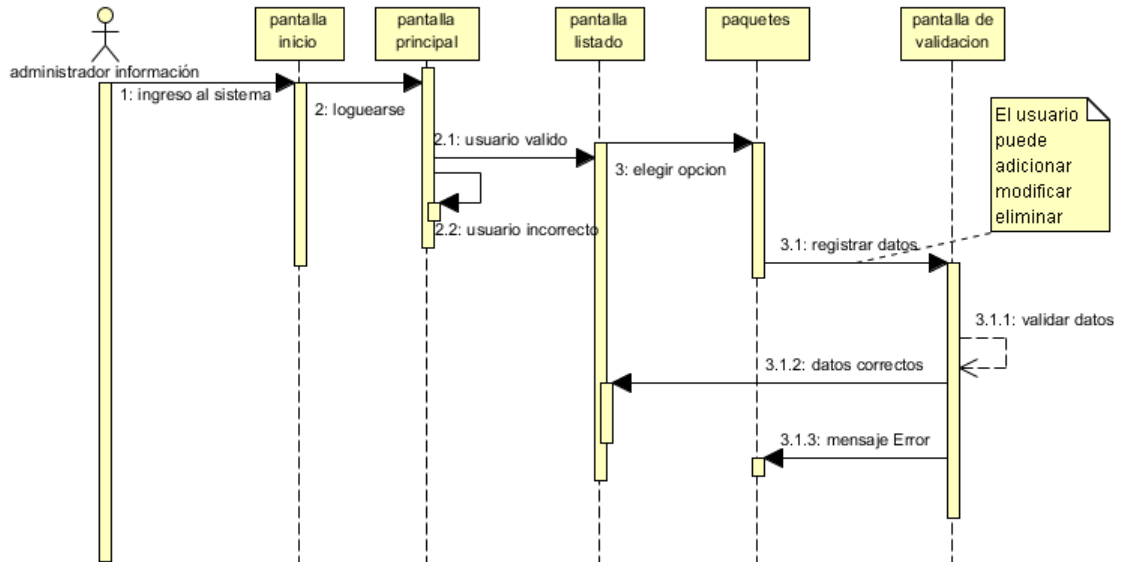
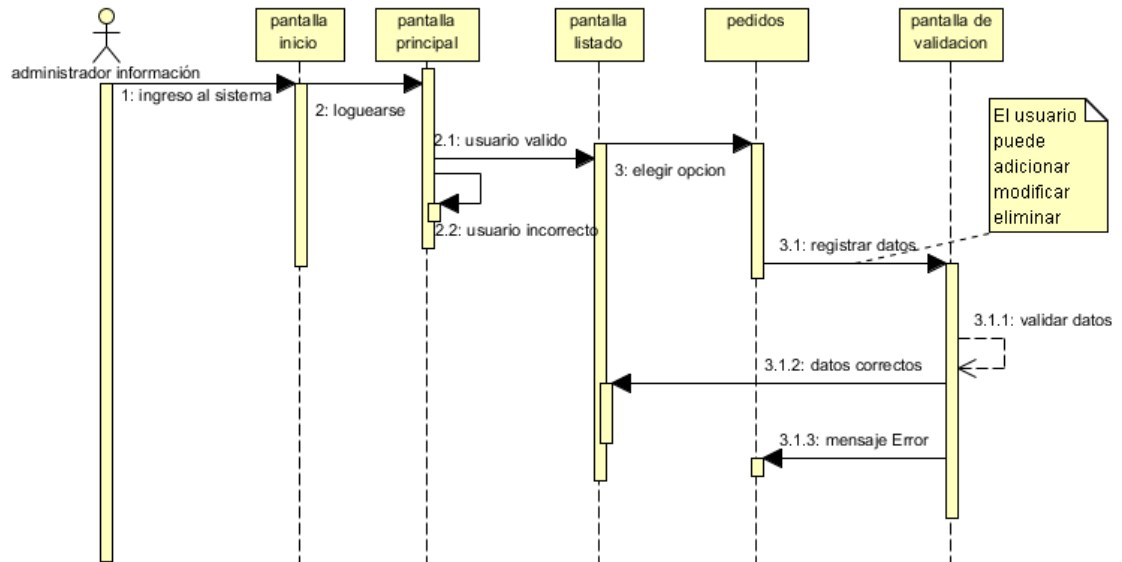
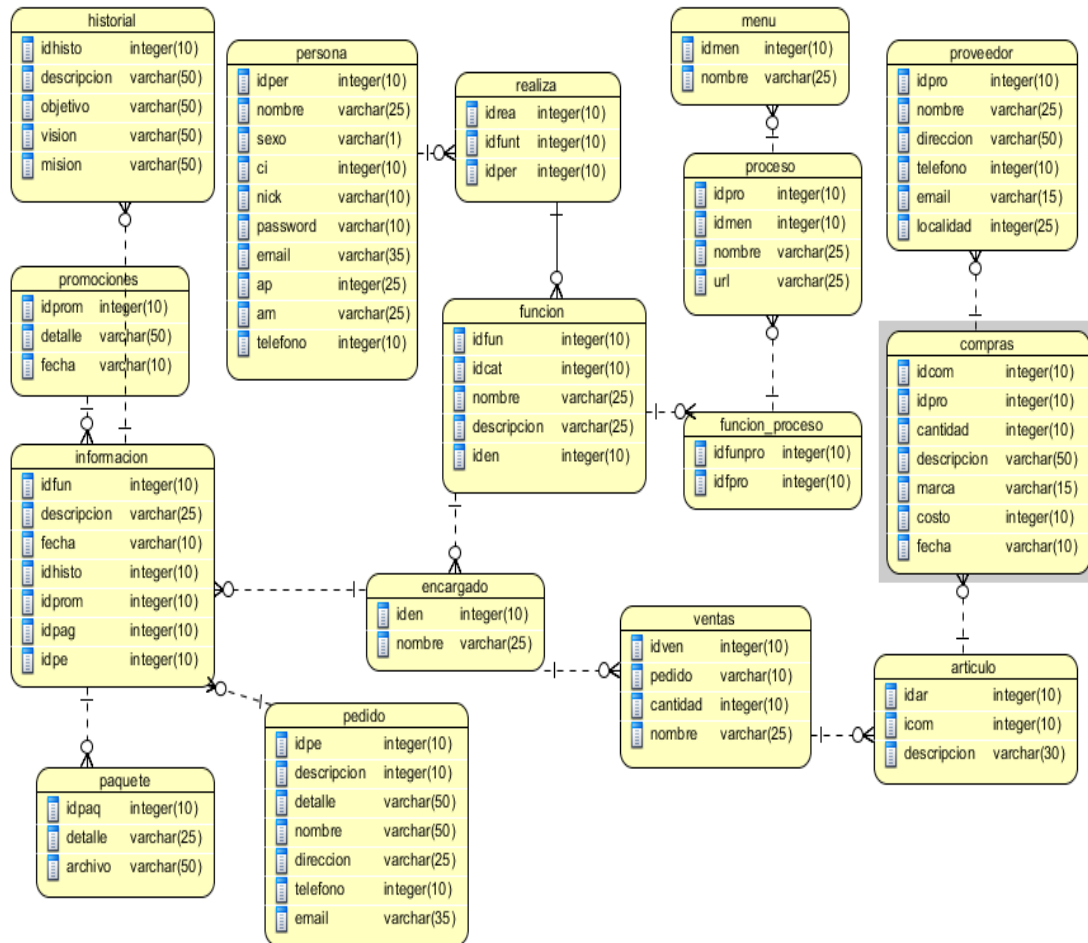


Diagrama de secuencia *pedidos*



10. DISEÑO DE LA BASE DE DATOS



```

CREATE TABLE persona
(
  idper integer NOT NULL DEFAULT
  nombre dnombre1 NOT NULL,
  sexo dsexo,
  nick dnombre1 NOT NULL,
  "password" dnombre1 NOT NULL,
  email dnombre1,
  ci character varying(15),
  apellidos dnombre1,
  direccion dnombre3,
  CONSTRAINT persona_pkey PRIMARY KEY (idper))

```

```

CREATE TABLE menu
(
  idmen integer NOT NULL DEFAULT
  nombre dnombre1 NOT NULL,
  CONSTRAINT menu_pkey PRIMARY KEY (idmen))

```

```

CREATE TABLE proceso
(
  idpro integer NOT NULL DEFAULT
  idmen dentero NOT NULL,
  nombre dnombre1 NOT NULL,
  url character varying(100) NOT NULL,
  identific character varying(20),
  CONSTRAINT proceso_pkey PRIMARY KEY (idpro),
  CONSTRAINT "$1" FOREIGN KEY (idmen)
)

```

```

CREATE TABLE funcion_proceso
(
  idfun dentero NOT NULL,
  idpro dentero NOT NULL,
  CONSTRAINT funcion_proceso_pkey PRIMARY KEY (idfun, idpro),
  CONSTRAINT "$1" FOREIGN KEY (idfun)
REFERENCES funcion (idfun) MATCH SIMPLE
)

```

```

CREATE TABLE realiza
(
  idrea integer NOT NULL DEFAULT idper dentero NOT NULL,
  idfun dentero NOT NULL,
  CONSTRAINT realiza_pkey PRIMARY KEY (idrea),
  CONSTRAINT "$1" FOREIGN KEY (idper)
REFERENCES persona (idper)
)

```

```
CONSTRAINT "$2" FOREIGN KEY (idfun)
```

```
)
```

```
CREATE TABLE funcion
```

```
(
idfun integer NOT NULL DEFAULT
idcat character(6) NOT NULL,
nombre dnombre3,
descripcion dnombre3,
rango dentero,
CONSTRAINT funcion_pkey PRIMARY KEY (idfun),
CONSTRAINT "$1" FOREIGN KEY (idcat)
```

```
)
```

```
CREATE TABLE ventas
```

```
(
idven serial NOT NULL,
pedido dentero,
codigo dnombre1,
cantidad dentero,
precio dreal,
fecha dfecha,
idth dentero
```

```
)
```

```
CREATE TABLE articulo
```

```
(
idar serial NOT NULL,
descripcion dnombre2,
codigo dnombre1,
marca dnombre1,
rubro dnombre1,
costo dreal,
idprove dentero
```

```
)
```

```
CREATE TABLE compra_producto
```

```
(
idcom integer NOT NULL DEFAULT
nextval(('public.compra_producto_idcom_seq'::text)::regclass),
fecha dfecha,
cantidad dentero,
pre_compra dreal,
marca dnombre1,
idar dentero
```

```
)
```

CREATE TABLE proveedor

```
(
idpro serial NOT NULL,
nombre dnombre2,
direccion dnombre3,
telefono dentero,
codigo dnombre1,
idtprov dentero
)
```

CREATE TABLE informacion

```
(
idinf integer NOT NULL DEFAULT
nombre dnombre2 NOT NULL,
imagen dnombre3,
descripcion dtexto,
idact dentero,
idtin dentero NOT NULL,
descr_img dnombre2,
CONSTRAINT informacion_pkey PRIMARY KEY (idinf),
CONSTRAINT "$1" FOREIGN KEY (idact)
REFERENCES actividad (idact)
CONSTRAINT "$2" FOREIGN KEY (idtin)
REFERENCES tipo_informacion (idtin)
)
```

CREATE TABLE historia

```
(
idhisto serial NOT NULL,
detalle character varying(5000),
titulo dnombre3
)
```

CREATE TABLE detalle_promocion

```
(
idpro dentero NOT NULL,
idtac dentero NOT NULL,
cant dentero NOT NULL,
CONSTRAINT detalle_promocion_pkey PRIMARY KEY (idpro, idtac),
CONSTRAINT "$1" FOREIGN KEY (idtac)
REFERENCES tipo_actividad (idtac)
CONSTRAINT "$2" FOREIGN KEY (idpro)
REFERENCES promocion (idpro)
)
```

CREATE TABLE paquetes

```
(  
idpaq serial NOT NULL,  
titulo dnombre3,  
detalle character varying(5000),  
imagen dtexto  
)
```

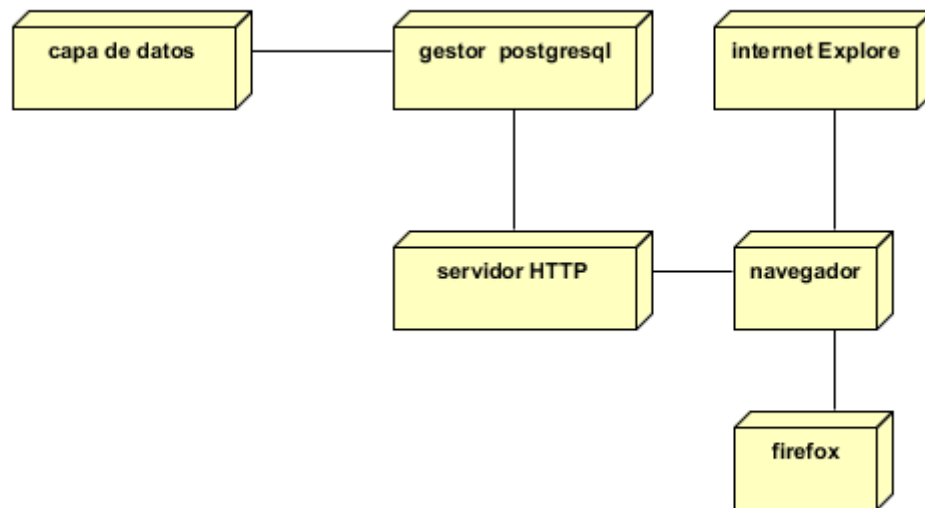
CREATE TABLE promociones

```
(  
idprom serial NOT NULL,  
detalle character varying(10000),  
nombre dnombre1,  
imagen dtexto  
)
```

11. FASE DE DISEÑO DEL SISTEMA

11.1.

Diagrama de despliegue



11.3. DISEÑO DE PANTALLAS DEL SISTEMA

Pantalla1 lista de funciones

FUNCIONES							
Nombre	Descripción	Categoría	Rango	Asig_paquete	Detalle	Modificar	Borrar
Administrador del sistema	señor y amo del sistema	Administrador	1	Asig_paquete	Detalle	Modificar	Borrar
vendedor 1	carmela	Administrador		Asig_paquete	Detalle	Modificar	Borrar
empleado	brayan	Administrador		Asig_paquete	Detalle	Modificar	Borrar
gloria	limpieza	Administrador		Asig_paquete	Detalle	Modificar	Borrar
Adicionar							

Esta pantalla presenta la lista de funciones creadas para el usuario y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 2.

Modificar nos lleva a la pantalla 3.

Borrar nos lleva a la pantalla 4.

Detalle nos lleva a la pantalla 5.

Pantalla 2: adicionar nueva función

FUNCION (nuevo)	
Nombre:	<input type="text"/>
Descripción:	<input type="text"/>
Categoría:	Administrador ▾
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos la nueva función eligiendo la categoría, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 1.

Pantalla 3: modificar función

FUNCION (modificar)	
Nombre:	Administrador del siste
Descripcion:	señor y amo del sistema
Categoria:	Administrador ▾
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 1.

Pantalla 4 borrar función

FUNCION (borrar)	
Nombre:	Administrador del sistema
Descripcion:	señor y amo del sistema
Categoria:	Administrador
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 1.

Pantalla 5 asignar paquete

FUNCION_PAQUETE	
Funcion: Administrador del sistema	
Paquete	Ver
<input type="button" value="Adicionar"/> <input type="button" value="Volver"/>	

En esta pantalla consta de dos botones **adicionar** con el cual creamos un nuevo paquete y **volver** nos lleva a la pantalla 1

Pantalla 6 lista funcion_proceso

FUNCION_PROCESO	
Funcion: Administrador del sistema	
Proceso	Borrar
ABM persona	Borrar
Admin. de Funciones	Borrar
Admin. de Usuarios	Borrar
Articulo	Borrar
Asignacion Rec. Humanos	Borrar
Asignacion de Procesos	Borrar
Cliente	Borrar
Compras	Borrar
Funcion proceso	Borrar
Historia	Borrar
Menu	Borrar
Mision Vision	Borrar
Paquetes	Borrar
Presentacion	Borrar
Promociones	Borrar
Proveedor	Borrar
Registro de Personas	Borrar
Reporte Articulos	Borrar

Esta pantalla lista las funciones y procesos para el usuario y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar adicionamos un nuevo proceso y nos lleva a la pantalla 7.

Borrar: nos lleva a la pantalla 8.

Pantalla7 adicionar función proceso

FUNCION_PROCESO	
FUNCION: Administrador del sistema	
PROCESOS ASIGNADOS	PROCESOS POR ASIGNAR
Admin. Sistema Procesos Admin. de Usuarios Menu Funcion proceso Asignacion de Procesos Admin. de Funciones	
Registro de Personas Procesos Asignacion Rec. Humanos Registro de Personas Reporte de personas ABM persona	
Ventas Procesos Ventas de Helados Tipo de Helados	
Heladeria Procesos Tipo Proveedor Proveedor Artículo Compras Cliente	
adm Cliente Reportes Procesos Reporte Clientes Reporte Proveedor Reporte Ventas Reporte Articulos Reporte de Contactos	
Informacion web Procesos	
	Admin. Sistema Procesos <input type="checkbox"/> Tipos de Actividades Registro de Personas Procesos <input type="checkbox"/> Datos curriculares <input type="checkbox"/> Persona Usuario Ventas Procesos <input type="checkbox"/> Precio Venta <input type="checkbox"/> Compra Productos <input type="checkbox"/> Tipo Producto <input type="checkbox"/> Venta Producto Heladeria adm Cliente Reportes Informacion web Procesos

En esta pantalla adicionamos un funciones y procesos el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 6.

Pantalla8 borrar función _ proceso

Borrar Funcion Proceso	
Nombre_Proceso:	ABM persona
Nombre_Funcion:	Administrador del sistema
Borrar	Cancelar

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 7.

Pantalla9 lista de procesos

PROCESOS				
Menu:Admin. Sistema				
Nombre	Url	Identific	Modificar	Borrar
Admin. de Funciones	funcion/	admin_func	Modificar	Borrar
Admin. de Usuarios		admin_usua	Modificar	Borrar
Asignacion de Procesos	proceso/	asign_proc	Modificar	Borrar
Funcion proceso	funcion_proceso/	func_proc	Modificar	Borrar
Menu	menu/	menu	Modificar	Borrar
Tipos de Actividades	tipo_actividad/	tipo_acti	Modificar	Borrar
Adicionar				

Esta pantalla presenta la listado de procesos y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 10.

Modificar nos lleva ala pantalla 11.

Borrar nos lleva a la pantalla 12.

Pantalla 10 adicionar nuevo proceso

NUEVO_PROCESO	
Menu:	Admin. Sistema
Nombre:	<input type="text"/>
Url:	<input type="text"/>
Identific:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos el nuevo proceso, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 9.

Pantalla 11 modificar proceso

MODIFICAR PROCESO	
Menu:	Admin. Sistema
Nombre:	Admin. de Funciones
Url:	funcion/
Identific:	admin_func
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 9.

Pantalla 12 borrar proceso

PROCESO	
Menu:	Admin. Sistema
Nombre:	Admin. de Funciones
url:	funcion/
Identific:	admin_func
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 9.

Pantalla 13 lista de menú

LISTA DE MENU			
NOMBRE	DETALLE	MODIFICAR	BORRAR
Admin. Sistema	Detalle	Modificar	Borrar
Registro de Personas	Detalle	Modificar	Borrar
Heladeria	Detalle	Modificar	Borrar
Ventas	Detalle	Modificar	Borrar
adm Cliente	Detalle	Modificar	Borrar
Reportes	Detalle	Modificar	Borrar
Informacion web	Detalle	Modificar	Borrar
Adicionar			

Esta pantalla presenta el listado de **menú** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 14.

Modificar nos lleva a la pantalla 15.

Borrar nos lleva a la pantalla 16.

Detalle nos lleva a la pantalla 17

Pantalla 14 adicionar nuevo menú

NUEVO MENU	
Nombre:	<input type="text"/>
Guardar	Cancelar

En esta pantalla registramos el nuevo menu, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 13.

Pantalla 15 modificar menú

MODIFICAR MENU	
Nombre:	Admin. Sistema
Modificar	Cancelar

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción yvolvemos a la pantalla 13.

Pantalla 16 borrar menú

ELIMINAR MENU	
Nombre: Admin. Sistema	
Borrar	Cancelar

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 13.

Pantalla 17 búsqueda de personas

Busquedas							
Busqueda de Personas							
Buscar por:		Todos*[Apellido]		espindola		Busqueda	
Nro.	CI	Nombres	Apellidos	Función	Nick	Modificar	Borrar
1	123456	maria	espindola	vendedor 1	maria	Modificar	Borrar
2	2222	administrador	sistema	Administrador del sistema	user	Modificar	Borrar
				Adicionar		Cancelar	

Esta pantalla presenta el listado de **personas** y cuenta con los siguientes botones:

Búsqueda: nos permite buscar por apellido.

Adicionar nos lleva a la pantalla 18.

Modificar nos lleva a la pantalla 19.

Borrar nos lleva a la pantalla 20.

Cancelar: nos permite realizar otra búsqueda.

Pantalla 18 registro de personas

REGISTRO DE PERSONAS	
Asignar Funcion:	[ninguno] ▼
Nro. Identidad	<input type="text"/>
Nombres:	<input type="text"/>
Apellidos:	<input type="text"/>
sexo:	<input type="radio"/> Mujer <input type="radio"/> Hombre
Nick:	<input type="text"/>
Password:	<input type="text"/>
Confirmar password:	<input type="text"/>
Direccion:	<input type="text"/>
Telefono:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos una nueva persona, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 17.

Pantalla 19 modificar persona

Persona (modificar)	
Doc. Identidad:	123456
Nombre:	maria
Apellidos:	espindola
Telefonos:	458698
Direccion:	sdfasdfsdfasdf
sexo:	<input checked="" type="radio"/> Mujer <input type="radio"/> Hombre
Nick:	maria
Password:	****
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 17.

Pantalla 20 borrar persona

BORRAR PERSONA	
Nombre	maria
Apellidos	espindola
Sexo	F
Direccion	sdfasdfsdfasdf
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 17.

Pantalla 21 listado persona

LISTADO DE PERSONA
CATEGORIA:
Cliente
Proveedor
Vendedor
Pre-participante

Esta pantalla presenta la listado de **reportes** y cuenta con los siguientes botones:

Cliente nos lleva a la pantalla 22.

Proveedor nos lleva a la pantalla 23.

Vendedor nos lleva a la pantalla 24.

Pre participante: nos lleva a la pantalla 25.

Pantalla 22 reporte cliente**REPORTE DE CLIENTES**

Nro.	Doc. Ident.	NOMBRES	APELLIDOS	EMAIL	INSTITUCION	PAIS	ESTUDIOS	LOCALIDAD	DIRECCION	TELEFONOS
<input type="button" value="Imprimir"/>										
<input type="button" value="Volver"/>										

En esta pantalla presenta el reporte de clientes y cuenta con dos botones :

Imprimir: nos permite imprimir el listado y configurar la impresora.

Volver: nos permite retornar a la pantalla 21

Pantalla 23 reporte Proveedor**REPORTE DE PROVEEDOR**

Nro.	NumPasap	NOMBRES	APELLIDOS	EMAIL	INSTITUCION	PAIS	PROFESION	OCUPACION
------	----------	---------	-----------	-------	-------------	------	-----------	-----------

Imprimir

Volver

En esta pantalla presenta el reporte de proveedor y cuenta con dos botones :

Imprimir: nos permite imprimir el listado y configurar la impresora.

Volver: nos permite retornar a la pantalla 21

Pantalla 24 reporte Vendedor**REPORTE DE VENDEDOR**

Nro.	Doc. Ident.	NOMBRES	APELLIDOS	EMAIL	INSTITUCION	PAIS	ESTUDIOS	LOCALIDAD	DIRECCION	TELEFONOS
------	-------------	---------	-----------	-------	-------------	------	----------	-----------	-----------	-----------

Imprimir

Volver

En esta pantalla presenta el reporte de vendedor y cuenta con dos botones :

Imprimir: nos permite imprimir el listado y configurar la impresora.

Volver: nos permite retornar a la pantalla 21

Pantalla lista 25 de Tipos de Helados

LISTA DE TIPOS DE HELADOS		
Descripción	Modificar	Borrar
copa melva	Modificar	Borrar
Varquillo	Modificar	Borrar
copa melva	Modificar	Borrar
Varquillo	Modificar	Borrar
copa melva	Modificar	Borrar
Varquillo	Modificar	Borrar
copa melva	Modificar	Borrar
Varquillo	Modificar	Borrar
pagina 1 2		
Adicionar		

Esta pantalla presenta la listado de **Tipo de helados** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 26.

Modificar nos lleva a la pantalla 27.

Borrar nos lleva a la pantalla 28.

Pantalla 26 adicionar tipo de helado

NUEVO TIPO DE HELADO	
Descripción	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos un nuevo tipo de helado, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 27.

Pantalla 27 modificar tipo de helado

MODIFICAR VENTA	
Descripción:	<input type="text" value="copa melva"/>
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción yvolvemos a la pantalla 25.

Pantalla 28 borrar tipo de helado

BORRAR TIPO DE HELADO	
Descripcion	Varquillo
Borrar	Cancelar

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 25.

Pantalla 29 lista de ventas

LISTA DE VENTAS						
Pedido	Codigo	Cantidad	Precio	Fecha	Modificar	Borrar
5	87	5	256	2011-10-14	Modificar	Borrar
5	87	5	256	2011-10-14	Modificar	Borrar
5	87	5	256	2011-10-14	Modificar	Borrar
5	87	5	256	2011-10-14	Modificar	Borrar
5	87	5	256	2011-10-14	Modificar	Borrar
pagina						
Adicionar						

Esta pantalla presenta el listado de **ventas** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 25.

Modificar nos lleva a la pantalla 26.

Borrar nos lleva a la pantalla 27.

Pantalla 30 adicionar venta de helados

MODIFICAR COMPRA	
Tipo de Helado:	Varquillo ▾
Pedido	<input type="text"/>
Codigo	<input type="text"/>
Cantidad	<input type="text"/>
Precio	<input type="text"/>
Fecha:	10 ▾ Oct ▾ 2012 ▾
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos un nuevo tipo de helado, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 29.

Pantalla 31 modificar compra

MODIFICAR COMPRA	
Tipo de Helado	Varquillo ▾
Pedido:	5
Codigo	87
Cantidad	5
Precio:	256
Fecha:	10 ▾ Oct ▾ 2012 ▾
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 29.

Pantalla 32 Borrar Venta

BORRAR VENTAS	
Pedido	5
Codigo	87
Cantidad	5
Precio	256
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 29.

Pantalla 33 lista de artículos

LISTA DE ARTICULOS						
Descripcion	Codigo	Marca	Rubro	Costo	Modificar	Borrar
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
pagina						
<input type="button" value="Adicionar"/>						

Esta pantalla presenta el listado de **artículos** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 34.

Modificar nos lleva a la pantalla 35.

Borrar nos lleva a la pantalla 36.

Pantalla 34 adicionar articulo

NUEVO ARTICULO	
Tipo Proveedor:	ghh <input type="button" value="v"/>
Descripcion:	<input type="text"/>
Codigo	<input type="text"/>
Marca	<input type="text"/>
Rubro	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos un nuevo artículo, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 33.

Pantalla 35 modificar articulo

MODIFICAR ARTICULO	
Proveedor	ghh <input type="button" value="v"/>
Descripcion:	azucar bermejo
Codigo:	az12
Marca:	boliviana
Rubro	Heladeria
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción yvolvemos a la pantalla 33.

Pantalla 36 borrar articulo

BORRAR ARTICULO	
Descripcion:	azucar bermejo
Codigo	az12
Rubro	Heladeria
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 33.

Pantalla 37 lista de clientes

LISTA DE CLIENTES					
Nombre	Telefono	Celular	Direccion	Modificar	Borrar
maria rene	123456	729456875	las palmas	Modificar	Borrar
maria rene	123456	729456875	las palmas	Modificar	Borrar
maria rene	123456	729456875	las palmas	Modificar	Borrar
maria rene	123456	729456875	las palmas	Modificar	Borrar
maria rene	123456	729456875	las palmas	Modificar	Borrar

pagina

[Adicionar](#)

Esta pantalla presenta el listado de **clientes** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 39.

Modificar nos lleva a la pantalla 40.

Borrar nos lleva a la pantalla 41.

Pantalla 39 adicionar clientes

NUEVO CLIENTE	
Nombre:	<input type="text"/>
Telefono	<input type="text"/>
Celular	<input type="text"/>
Direccion	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos un nuevo cliente, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 38.

Pantalla 40 modificar clientes

MODIFICAR CLIENTE	
Nombre:	maria rene
Telefono:	123456
Celular:	729456875
Direccion:	las palmas
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 38.

Pantalla 41 borrar clientes

BORRAR CLIENTE	
Nombre	maria rene
Telefono	123456
Celular	729456875
Direccion	las palmas
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 38.

Pantalla 42 lista de proveedores

LISTA DE PROVEEDORES						
Nombre	Direccion	Telefono	Fax	Email	Modificar	Borrar
ghh		231	123123	dgfh@hotmail.com	Modificar	Borrar
don bosco	plaz urieondo	45678	456123	dhdf@hotmail.com	Modificar	Borrar
azucar	bermejo	456897	12231564	IAB@hotmail.com	Modificar	Borrar
ghh		231	123123	dgfh@hotmail.com	Modificar	Borrar
don bosco	plaz urieondo	45678	456123	dhdf@hotmail.com	Modificar	Borrar
azucar	bermejo	456897	12231564	IAB@hotmail.com	Modificar	Borrar
ghh		231	123123	dgfh@hotmail.com	Modificar	Borrar
don bosco	plaz urieondo	45678	456123	dhdf@hotmail.com	Modificar	Borrar

pagina 1 2

[Adicionar](#)

Esta pantalla presenta el listado de **proveedores** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 43.

Modificar nos lleva a la pantalla 44.

Borrar nos lleva a la pantalla 45.

Pantalla 43 adicionar proveedores

NUEVO PROVEEDOR	
Tipo Proveedor:	vajillas <input type="button" value="v"/>
Nombre:	<input type="text"/>
Direccion	<input type="text"/>
Telefono	<input type="text"/>
fax	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos un nuevo proveedor, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 42.

Pantalla 44 modificar proveedores

MODIFICAR PRODUCTO	
Tipo Producto	vajillas ▾
Nombre:	ghh
Direccion:	
Telefono:	231
Fax	123123
Email	dgfh@hotmail.com
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 42.

Pantalla 45 borrar proveedores

MODIFICAR PRODUCTO	
Tipo Producto	vajillas ▾
Nombre:	azucar
Direccion:	bermejo
Telefono:	456897
Fax	12231564
Email	IAB@hotmail.com
<input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 42.

Pantalla 46 lista de tipo de proveedores

LISTA DE TIPOS DE PROVEEDORES		
Nombre	Modificar	Borrar
vajillas	Modificar	Borrar
muebles	Modificar	Borrar
IAB	Modificar	Borrar
vajillas	Modificar	Borrar
muebles	Modificar	Borrar
IAB	Modificar	Borrar
vajillas	Modificar	Borrar
muebles	Modificar	Borrar

pagina 1 2

Adicionar

Esta pantalla presenta el listado de **tipos de proveedores** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 47.

Modificar nos lleva a la pantalla 48.

Borrar nos lleva a la pantalla 49.

Pantalla 47 adicionar tipo de proveedores

NUEVO TIPO DE PROVEEDOR	
Nombre:	<input type="text"/>
Guardar	Cancelar

En esta pantalla registramos un nuevo tipo de proveedor, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 46.

Pantalla 48 modificar tipo de proveedores

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 46.

Pantalla 49 borrar tipo de proveedores

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 42.

Pantalla 50 reporte de artículos

REPORTE DE ARTICULO

Descripcion	Codigo	Marca	Rubro	Costo
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156
azucar bermejo	az12	boliviana	Heladeria	23156

En esta pantalla se presenta el reporte de **artículo**, el cual podemos **Imprimir** haciendo clic con el mouse.

Pantalla 51 reporte de clientes

REPORTE DE CLIENTES

Nombre	Telefono	Celular	Direccion
maria rene	123456	729456875	las palmas
maria rene	123456	729456875	las palmas
maria rene	123456	729456875	las palmas
maria rene	123456	729456875	las palmas
maria rene	123456	729456875	las palmas

En esta pantalla se presenta el reporte de **Clientes**, el cual podemos **Imprimir** haciendo clic con el mouse.

Pantalla 52 reporte de ventas

REPORTE DE VENTAS

Descripcion	Pedido	Codigo	Cantidad	Precio	Fecha
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14
copa melva	5	87	5	256	2011-10-14

En esta pantalla se presenta el reporte de **Ventas**, el cual podemos **Imprimir** haciendo clic con el mouse.

Pantalla 53 de reporte de contactos

REPORTE DE CONTACTOS

Nombre	Direccion	Telefono	Email	Detalle
elena	barrio del carmen	12456	elena@hotmail.com	el el elado de adkfmals

En esta pantalla se presenta el reporte de **Contactos**, el cual podemos **Imprimir** haciendo clic con el mouse.

Pantalla 54 de reporte de proveedores

REPORTE DE PROVEEDORES

Tipo Proveedor	Nombre Proveedor	Direccion	Telefono	Codigo
vajillas	aaaaa	21ghjfh	56456	fghj
vajillas	aaaaa	21ghjfh	56456	fghj
vajillas	aaaaa	21ghjfh	56456	fghj
vajillas	aaaaa	21ghjfh	56456	fghj
vajillas	aaaaa	21ghjfh	56456	fghj
vajillas	aaaaa	21ghjfh	56456	fghj

En esta pantalla se presenta el reporte de **Proveedores**, el cual podemos **Imprimir** haciendo clic con el mouse.

Pantalla 55 lista de contenido de presentación

CONTENIDO DE PRESENTACION			
Título	Detalle	Modificar	Borrar
Somos la primera heladería al mármol en Bolivia	El helado que fabricamos se lo califica como Premium por tener un contenido de crema de leche mayor al 16 %. Cada receta la elaboramos con ingredientes naturales de primera calidad, seleccionados, procesados y envasados en un ambiente completamente higiénico, además garantizamos un producto delicioso.	Modificar	Borrar
1.- Por qué helados al mármol?	Helado al mármol o Marble Slab Ice Cream, es una modalidad de preparado del helado que hemos introducido en Bolivia. Esta incluye el preparado del helado frente al cliente, quien puede escoger todos los toppings con los que desee mezclar su helado; desde frutillas, duraznos y cookies hasta chocolates y almendras acarameladas, dándole un toque final con una jalea. El personal de Bits & Cream se encarga de mezclarlo de una manera creativa en el mesón de mármol y hacerlo volar.	Modificar	Borrar
2.- Desde cuando está Bits & Cream?	Empezamos con una pequeña oficina el 15 de octubre del 2000, mediante la cual hacíamos entregas a domicilio. Casi al año, el 1º de agosto del 2002 inauguramos nuestra primera sucursal (Av. Cañoto) donde introdujimos el concepto de "Helados al Mármol".	Modificar	Borrar
	En marzo del 2007 introdujimos nuestros helados en La Paz. Nuestra 1ra. Sucursal en El Prado (Edif. Alameda). Actualmente estamos presentes con 9 sucursales en Santa Cruz y 3 en La Paz.	Modificar	Borrar
3.- Cuántas personas trabajan en Bits and Cream	Empezamos siendo 4 personas y actualmente somos más de 100 personas.	Modificar	Borrar
pagina			
Adicionar			

Esta pantalla presenta el listado de **contenidos de presentación** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 56.

Modificar nos lleva a la pantalla 57.

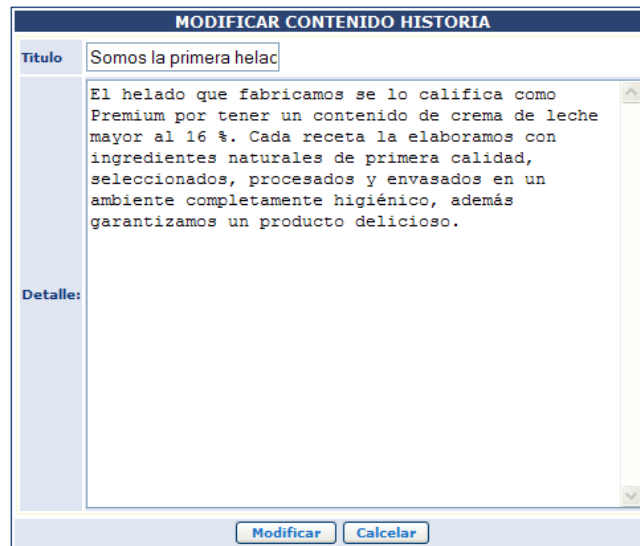
Borrar nos lleva a la pantalla 58.

Pantalla 56 adicionar nuevo contenido historia

NUEVO CONTENIDO HISTORIA	
Título	<input type="text"/>
Detalle:	<div style="border: 1px solid gray; height: 150px;"></div>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla registramos un nuevo contenido historia, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 55.

Pantalla 57 modificar contenido historia



MODIFICAR CONTENIDO HISTORIA

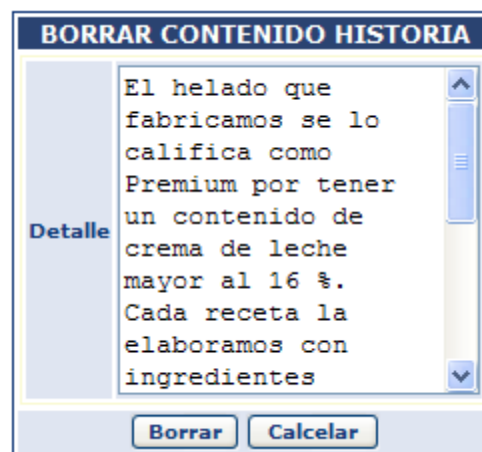
Titulo: Somos la primera helac

Detalle: El helado que fabricamos se lo califica como Premium por tener un contenido de crema de leche mayor al 16 %. Cada receta la elaboramos con ingredientes naturales de primera calidad, seleccionados, procesados y envasados en un ambiente completamente higiénico, además garantizamos un producto delicioso.

Modificar Cancelar

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 55.

Pantalla 58 borrar contenido historia



BORRAR CONTENIDO HISTORIA

Detalle: El helado que fabricamos se lo califica como Premium por tener un contenido de crema de leche mayor al 16 %. Cada receta la elaboramos con ingredientes

Borrar Cancelar

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 55.

Pantalla 59 misión y visión de flipper

MISION Y VISION DE FLIPPER			
Mision	Vision	Modificar	Borrar
Crear momentos agradables y memorables de diversión. Sobrepasar las expectativas de nuestros clientes continuamente con originalidad. Generar fuentes de trabajo creando oportunidades para que jóvenes puedan hacer carrera dentro de la empresa. Generar ganancias sostenibles a largo plazo.	Tener CLIENTES FANATICOS de toda edad. Cambiar el concepto de empresa "boliviana" dando el ejemplo en términos de calidad, ética, eficiencia y cultura organizacional. Ser líderes en la industria en términos de imagen, servicio y calidad.	Modificar	Borrar
pagina			
Adicionar			

Esta pantalla presenta el listado **misión y visión de flipper** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 60.

Modificar nos lleva a la pantalla 61.

Borrar nos lleva a la pantalla 62.

Pantalla 60 nuevo contenido misión visión

NUEVO CONTENIDO MISION Y VISION

Mision:

Vision

En esta pantalla registramos un **nuevo contenido misión visión**, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 59

Pantalla 61 modificar contenido misión visión

MODIFICAR MISION VISION DE FLIPPER

Mision
Crear momentos agradables y memorables de diversión.
Sobrepasar las expectativas de nuestros clientes continuamente con originalidad.
Generar fuentes de

Vision
Tener CLIENTES FANATICOS de toda edad.
Cambiar el concepto de empresa "boliviana" dando el ejemplo en términos de calidad, ética, eficiencia y

Modificar **Cancelar**

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 59.

Pantalla 62 borrar contenido misión visión

BORRAR CONTENIDO HISTORIA	
Mision	Crear momentos agradables y memorables de diversión. Sobrepassar las expectativas de nuestros clientes continuamente con originalidad. Generar fuentes de trabajo creando oportunidades para que jóvenes puedan hacer carrera dentro de la empresa. Generar ganancias sostenibles a largo plazo.
Vision	Tener CLIENTES FANATICOS de toda edad. Cambiar el concepto de empresa "boliviana" dando el ejemplo en términos de calidad, ética, eficiencia y cultura organizacional. Ser líderes en la industria en términos de imagen, servicio y calidad.
<input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 59.

Pantalla 63 lista de paquetes

PAQUETES			
Titulo	Detalle	Modificar	Borrar
Compra un helado y podrás encontrarte un iPod Shuffle dentro	Todos conocemos esas promociones en las que en los palitos de los helados podemos encontrarnos un premio. Lo novedoso de la noticia de hoy es realmente encontrarse un iPod Shuffle de verdad dentro del helado. Para ello la empresa Kibon de Brasil ha trabajado de forma conjunta con Apple para diseñar un helado falso, cuyo aspecto exterior sin sacarlo del envoltorio es idéntico a un helado de verdad, pero que en su interior conserva perfectamente un iPod, incluso a 30 grados bajo cero, y lo protege de la humedad.	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
	En la promoción que comienza mañana se regalarán 10.000 iPod Shuffle. Para rizar el rizo, lo que no se incluye es el manual ni el dock, en cuyo caso el afortunado ganador deberá llamar a un número de teléfono gratuito para obtenerlos.	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
ISLANDIA HELADOS	te facilita las conservadoras y demás elementos para la instalación de tu heladería. Con mas de 30 años de permanencia y una auspiciosa clientela ISLANDIA posee la competencia necesaria para ofrecer productos de alta calidad y elaborados con tecnología de avanzada	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
avers	ssssss	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
pagina			
<input type="button" value="Adicionar"/>			

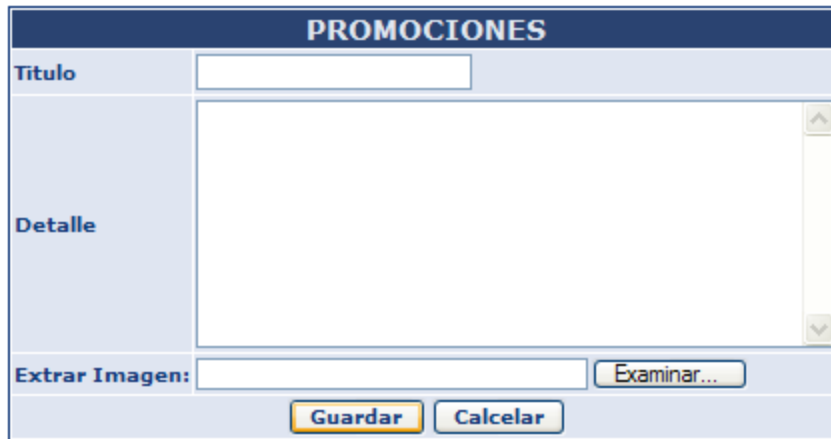
Esta pantalla presenta el listado **paquetes** y cuenta con los siguientes botones:

Adicionar nos lleva a la pantalla 64.

Modificar nos lleva a la pantalla 65.

Borrar nos lleva a la pantalla 66.

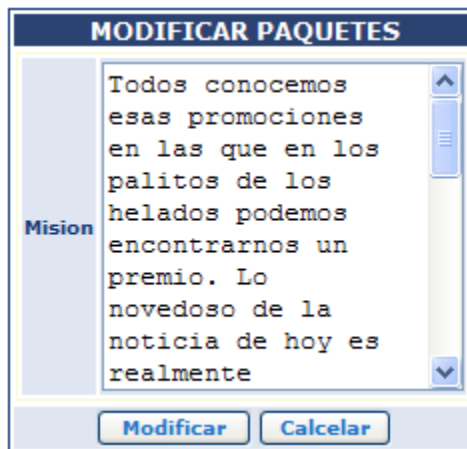
Pantalla 64 nuevo paquete



The screenshot shows a web form titled "PROMOCIONES". It has three main sections: "Titulo" with a text input field, "Detalle" with a large text area, and "Extraer Imagen:" with a file input field and an "Examinar..." button. At the bottom, there are two buttons: "Guardar" (highlighted in yellow) and "Cancelar".

En esta pantalla registramos una **nueva promociones**, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 63

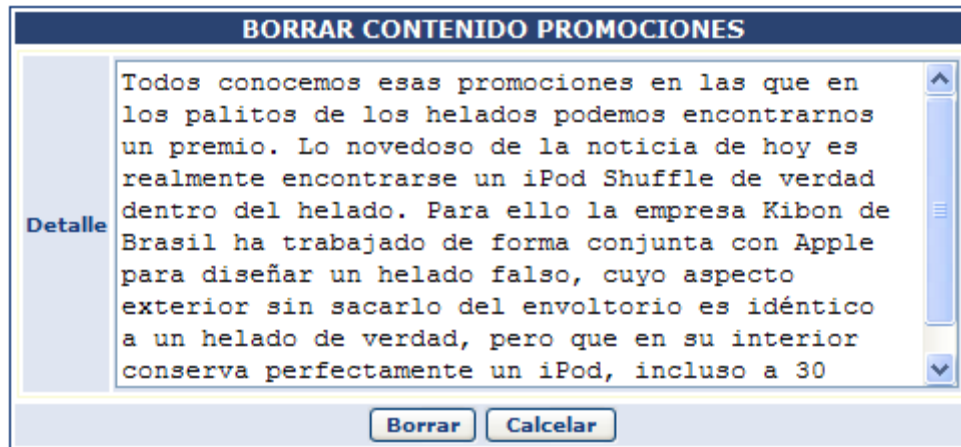
Pantalla 65 modificar paquete



The screenshot shows a web form titled "MODIFICAR PAQUETES". It features a "Mision" label on the left and a text area on the right containing the text: "Todos conocemos esas promociones en las que en los palitos de los helados podemos encontrarnos un premio. Lo novedoso de la noticia de hoy es realmente". Below the text area are two buttons: "Modificar" and "Cancelar".

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 63.

Pantalla 66 borrar paquete



En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 63.

Pantalla 67 lista de contenido de presentación

CONTENIDO DE PRESENTACION				
Título	Detalle	Imagen	Modificar	Borrar
gfhgd	estimad cliente se lleno correcatamente	hd	Modificar	Borrar
	hvjvfasdbfbsd bvafasdjfvsdhfsdavfjasdbbh fjasdbvfjbvasdfhvasdfasdhvfjkasdfjsdbvfasdbvhafjka		Modificar	Borrar
	dddddddddddddddddddddddddddd		Modificar	Borrar
	dgsdfgsdfgsdfgd fgsdgsdfgsdf	gdfsgsdfg	Modificar	Borrar
	ssssssssssss	ssssssssss	Modificar	Borrar
gfhgd	estimad cliente se lleno correcatamente	hd	Modificar	Borrar
	hvjvfasdbfbsd bvafasdjfvsdhfsdavfjasdbbh fjasdbvfjbvasdfhvasdfasdhvfjkasdfjsdbvfasdbvhafjka		Modificar	Borrar
	dddddddddddddddddddddddddddd		Modificar	Borrar

pagina 1 2 3 4

Adicionar

Esta pantalla presenta el listado **contenido de presentación** y cuenta con los siguientes botones:

Paginación : es la división de la lista de registros de una consulta y se presenta mediante link de números 1,2,3...n hasta el tamaño de los registros.

Adicionar nos lleva a la pantalla 68.

Modificar nos lleva a la pantalla 69.

Borrar nos lleva a la pantalla 70.

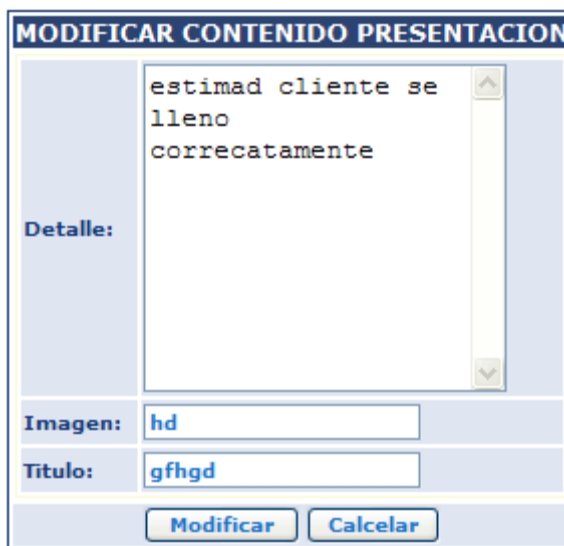
Pantalla 68 nuevo contenido de presentación



The screenshot shows a web form titled "NUEVO CONTENIDO PRESENTACION". It has three main input areas: "Titulo" (Title) with an empty text box, "Detalle:" (Detail) with a large text area containing a vertical scrollbar, and "Imagen" (Image) with an empty text box. At the bottom of the form are two buttons: "Guardar" (Save) and "Cancelar" (Cancel).

En esta pantalla registramos un **nuevo contenido de presentación**, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 67

Pantalla 69 modificar contenido de presentación



The screenshot shows a web form titled "MODIFICAR CONTENIDO PRESENTACION". It has three main input areas: "Detalle:" (Detail) with a text area containing the text "estimad cliente se lleno correccatamente", "Imagen:" (Image) with a text box containing "hd", and "Titulo:" (Title) with a text box containing "gfhgd". At the bottom of the form are two buttons: "Modificar" (Modify) and "Cancelar" (Cancel).

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 67.

Pantalla 72 adicionar nuevo promociones

The screenshot shows a web form titled 'PROMOCIONES'. It has a header bar with the title. Below the header, there are three main sections: 'Nombre' with an empty text input field; 'Detalle' with a large, empty text area that has a vertical scrollbar on the right; and 'Extraer Imagen:' with an empty text input field and an 'Examinar...' button to its right. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Guardar' and 'Cancelar'.

En esta pantalla registramos un **nuevo promoción**, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 71

Pantalla 73 modificar promociones

The screenshot shows a web form titled 'MODIFICAR PROMOCIONES'. It has a header bar with the title. Below the header, there are three main sections: 'Nombre' with a text input field containing 'HELADO BURBUJA'; 'Detalle' with a text area containing the text 'es de varias frutas mezclado con dulce acaramelado para personas que le gusta lo dulces'; and 'Extraer Imagen:' with an empty text input field and an 'Examinar...' button to its right. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Modificar' and 'Cancelar'.

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 71.

Pantalla 74 borrar contenido promociones

BORRAR CONTENIDO PROMOCIONES

Mision

es de varias frutas mesclado con dulce acaramelado para personas que le gusta lo dulces

En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 71.

Pantalla lista 75 variedades de helados

PAQUETES				
Nombre	Detalle	Imagen	Modificar	Borrar
Helado Terriño	La mitad del helado es aire y la otra mitad es grasa, proteínas, azúcares y agua, en proporción variable.	helados1.jpg	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
Helado de yogurt	Al estar compuestos principalmente por leche, los helados son una gran fuente de calcio que nos sirve para fortalecer nuestros huesos	h1.jpg	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
Helados de Frutas	Frutos secos, nueves, almendras picadas. Crema de leche batida y endulzada, logrando en clásico "chantilly" Rodajas de frutas frescas Copas de maíz o granola Galletitas de chocolate o vainilla desmenuzadas Pasas de uvas o dátiles picados Chocolate rallado Palomitas de maíz acarameladas Amarettis desmenuzados.	h2.jpg	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
Recomendado	Son recomendables los gustos light? Para aquellas personas que realizan planes de alimentación controlados en calorías, existen opciones deliciosas de helados a base de leche, en los que se ha disminuido su valor energético reemplazando las grasas y azúcares por edulcorantes y otros compuestos, que permiten mantener el sabor y la cremosidad que nos aportan los helados a base de leche.	h3.gif	<input type="button" value="Modificar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
pagina				
<input type="button" value="Adicionar"/>				

Esta pantalla presenta el listado **variedades de helados** y cuenta con los siguientes botones:

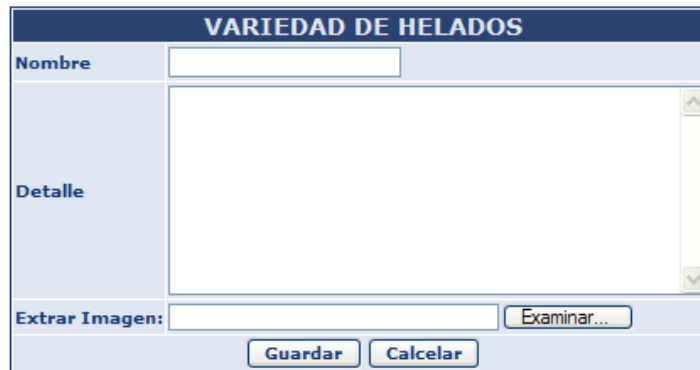
Paginación : es la división de la lista de registros de una consulta y se presenta mediante link de números 1,2,3..n hasta el tamaño de los registros.

Adicionar nos lleva a la pantalla 76.

Modificar nos lleva a la pantalla 77.

Borrar nos lleva a la pantalla 78.

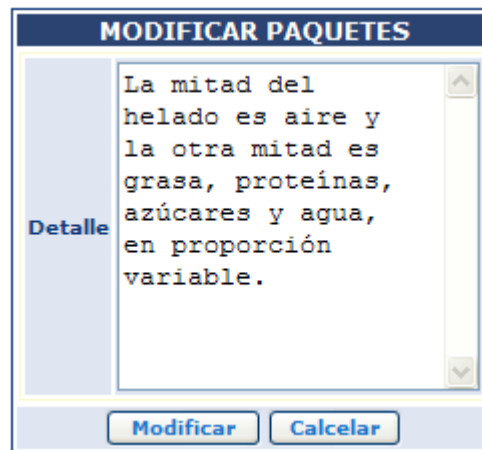
Pantalla 76 nueva variedad de helados



The screenshot shows a web form titled "VARIEDAD DE HELADOS". It has a header bar with the title. Below the header, there is a "Nombre" label followed by a text input field. Underneath is a "Detalle" label next to a large text area with a vertical scrollbar. At the bottom, there is an "Extraer Imagen:" label followed by a text input field and an "Examinar..." button. Below these are two buttons: "Guardar" and "Cancelar".

En esta pantalla registramos una **nueva variedad de helados**, el botón **guardar** nos permite almacenar el registro en la base de datos y el botón **cancelar** nos regresa a la pantalla 75

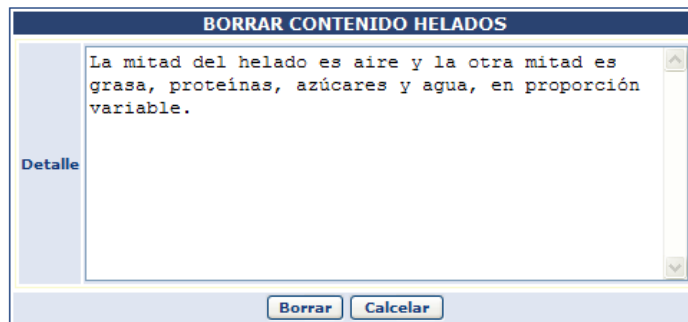
Pantalla 77 modificar variedad de helados



The screenshot shows a web form titled "MODIFICAR PAQUETES". It has a header bar with the title. Below the header, there is a "Detalle" label next to a large text area with a vertical scrollbar. The text area contains the following text: "La mitad del helado es aire y la otra mitad es grasa, proteínas, azúcares y agua, en proporción variable." At the bottom, there are two buttons: "Modificar" and "Cancelar".

En esta pantalla modificamos el registro presionando el botón **modificar** y con el botón **cancelar** cancelamos la acción y volvemos a la pantalla 76

Pantalla 78 borrar variedad de helados



En esta pantalla eliminamos el registro presionando en botón borrar y cancelamos la acción con el botón **Cancelar** y volvemos a la pantalla 76.

PANTALLAS SALIDA DEL CLIENTE

Pantalla 1: Bienvenida



Esta pantalla es de bienvenida al sistema cliente, que consta de un menú con los siguientes nombres y enlaces:

Inicio: pantalla 2.

Historia: Pantalla 3.

Misión/Visión: Pantalla 4

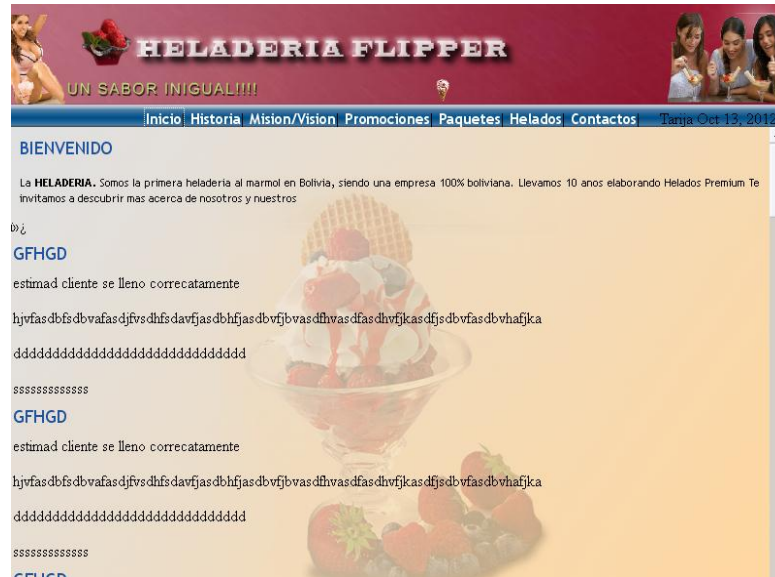
Promociones: Pantalla 5

Paquetes: Pantalla 6

Helados: Pantalla 7

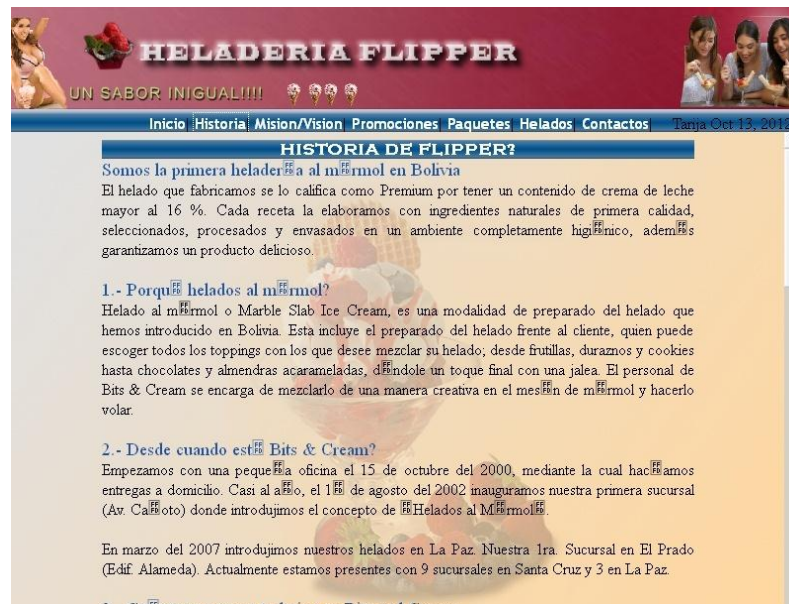
Contactos: Pantalla 8.

Pantalla 2: Inicio



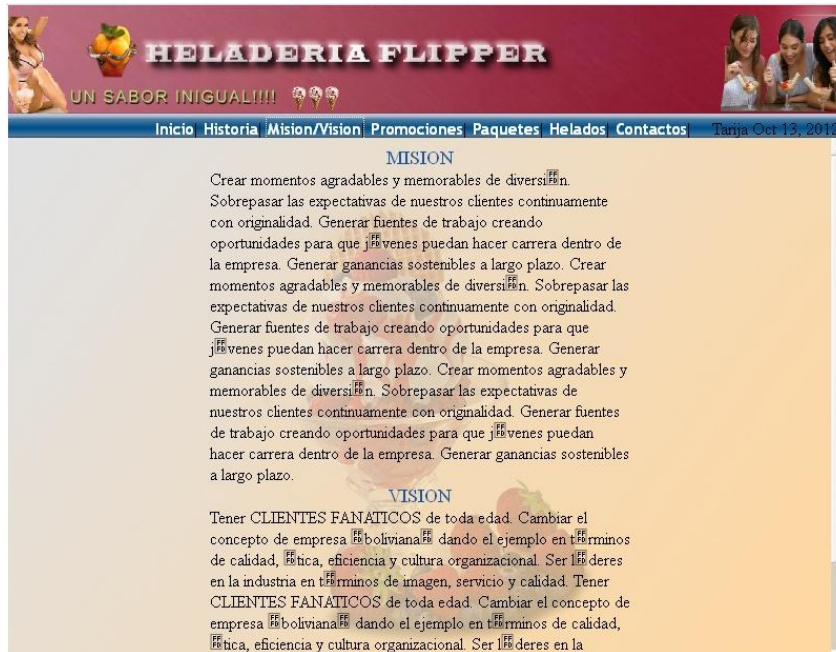
Esta pantalla nos muestra el texto de bienvenida al cliente, dándole una breve explicación de la empresa Flipper.

Pantalla 3 Historia de Flipper



La pantalla historia de flipper nos da una reseña histórica de cuando se fundó la empresa y con qué tipo de productos empezaron el negocio.

Pantalla 4: Misión



La pantalla misión no ofrece la misión y visión de la empresa frente a la sociedad en general.

Pantalla 5: Promociones de Flipper



Pantalla promociones proporciona la información acerca de las promociones que tiene la empresa en sus diferentes variedades de productos.

Pantalla 6: Paquetes de Flipper



Esta pantalla ofrece la información acerca de los paquetes que ofrece la empresa a sus clientes por consumir sus productos.

Pantalla 7: Variedad de helados



La pantalla variedad de helados presenta información acerca de los tipos de variedades de helados y características del producto que se brinda a los clientes.

Pantalla 8: Formulario de contactos

Esta pantalla es para enviar una sugerencia o un pedido mediante el formulario que consta de dos botones:

Guardar: lo que haces es registrar en la base de datos al contacto.

Cancelar: no registra los datos tipados por el usuario, además limpia el formulario

11.4. FASE DE IMPLMETACION DEL SISTEMA

Registrar persona

```
$consu->query="insert into persona(nombre, apellidos, di, fec_nac, sexo, ".$dest?
'idest, ':')." idtpa, ".(empty($dato->titulo)? ": 'titulo,')." email, ".$inst? 'idins, ':')."
idpai, ".$dep? 'iddep, ':')." ".$loc? 'idloc ':'localidad ').", ".(empty($dato->telefono)?
': 'telefono,).(empty($dato->direccion)? " : 'direccion, ')." nick, password, fec_reg,
hora_reg) values('".$dato->nombre."', '".$dato->apellidos."', '".$dato->di."', '".$dato-
>fec_nac."', '".$dato->sexo."', ".$dest? $dato->idest.", " : "). $dato-
>idtpa."', ".(empty($dato->titulo)? " : " ".$dato->titulo.", " ")." ".$dato-
>email."', ".$inst? $dato->idins.", " : "). $dato->idpai."', ".$dep? $dato->iddep.", " :
")." ".$loc? $dato->idloc : $dato->localidad).", ".(empty($dato->telefono)? " :
" ".$dato->telefono.", ").(empty($dato->direccion)? " : " ".$dato-
>direccion.", ")." ".$dato->nick.", ".$dato->password.", ".$dato->fec_reg.", ".$dato-
>hora_reg."");
```

Modificar registro de persona

```
$consu->query="update persona set nombre='$dato->nombre', apellidos='$dato-
>apellidos', di='$dato->di', fec_nac='$dato->fec_nac', sexo='$dato->sexo', ".$dest?
'idest='$dato->idest', " : "")." idtpa='$dato->idtpa', ".(empty($dato->titulo)? "titulo=
null," : "titulo='$dato->titulo',")." email='$dato->email', ".$inst? "idins='$dato-
>idins', " : "")." idpai='$dato->idpai', ".(empty($dato->telefono)? " : "")." ".$loc?
'idloc='$dato->idloc' " : "localidad='$dato->localidad' ").(empty($dato->telefono)? " :
", telefono='$dato->telefono").(empty($dato->direccion)? " : ", direccion='$dato-
>direccion").(($sippar == 1)? " : ", codigo='$codigo')." where idper='$dato-
>idper';";
```

Eliminar registro de Persona

```
$dato->idper=$_POST['idper'];
$consu->query="delete from realiza where (idper=".$dato->idper.)";
$consu->query="delete from persona where (idper=".$dato->idper.)";
```

Listado de personas

```
$consu->query="select per.idper, per.idtpa, per.titulo, per.nombre, per.apellidos,
per.di, per.sexo,est.nombre as estudios, per.email, per.telefono, per.direccion,
per.fec_nac, per.nick, pai.nombre as pais, per.idins, per.localidad, per.iddep,
per.idloc, per.codigo
from persona per left join estudios as est on per.idest=est.idest, pais as pai
where (per.idpai=pai.idpai)and(per.idper=".$dato->idper.)";
```

Registro de proveedor

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="insert into proveedor( nombre, direccion, telefono,fax, email,
idtprov)
values('".$nombre."', '".$direccion."', '".$telefono."', '".$fax."', '".$email."', '".$idtprov."')";
;
```

Modificar El registro proveedor

```
$consu->query="update proveedor set nombre=".$dato->nombre.",
direccion=".$dato->direccion.", telefono=".$dato->telefono.",fax=".$dato-
>fax.",email=".$dato->email.",idtprov=".$dato->idtprov." where (idprove=".$dato-
>idprove.)";
```

Borra registro proveedor

```
$id= $_GET['id'];
$consu->query="select * from proveedor where (idprove= ".$id.");";
```

Registrar venta

```
$consu->query="insert into ventasalmacen( fecha, nnota, nfactura, precioveta,
idprod) values('".$fecha."', '".$nnota."', '".$nfactura."', '".$precioveta."', '".$idprod."");";
```

Modificar venta

```
$consu->query="update ventasalmacen set fecha='".$fecha."', nnota='".$dato->nnota."',
nfactura='".$dato->nfactura."', precioveta='".$dato->precioveta."',
idprod='".$dato->idprod.'" where (idven='".$dato->idven."");";
```

Borrar registro venta

```
$dato->idven=$_POST['idven'];
$consu->query="delete from ventasalmacen where (idven='".$dato->idven."");";
```

Registrar proceso

```
$consu->query="insert into proceso (idmen,nombre,url,identific)
values('".$idmen."', '".$nombre."', '".$url."', '".$identific."");";
```

Modificar proceso

```
$consu->query="update proceso set nombre='".$dato->nombre."',url='".$dato->url."',identific='".$dato->identific.'" where (idpro='".$dato->idpro."");";
```

Borrar proceso

```
$consu->query="delete from proceso where (idpro='".$dato->idpro."");";
```

Registrar paquetes

```
$consulta->query="insert      into      funcion_paquete      (idpaq,idfun)
values('".$idpaq."','".$idfun."");"
```

Modificar registro paquete

```
$consulta->query="update      funcion_paquete      set      idpaq='".$dato-
>idpaq."',idfun='".$dato->idfun.'"      where      (idfun='".$dato->idfun.")      and
(idpaq='".$dato->idpaq.") ";
```

Borrar registro paquete

```
$consulta= new Consulta($conex);
$consulta->query="delete from funcion_paquete where (idfun='".$dato->idfun.") and
(idpaq='".$dato->idpaq.") ";
```

Registrar mision

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="insert      into      hmision      (detalle_m,      detallevi)
values('".$detalle_m."','".$detallevi."");"
```

Modificar mision

```
$consu->query="update      hmision      set      detalle_m='".$dato->detalle_m."',
detallevi='".$dato->detallevi.'" where (idmis='".$dato->idmis."");"
```

Borrar mision

```
$consu->query="delete from hmision where (idmis='".$dato->idmis."");"
```

Registrar promociones

```
$consulta->query="insert into hpromociones (detalle,".(empty($imag)?":'imagen,
')."nombre)
```

Modificar registro promociones

```
$consu->query="update      hpromociones      set      detalle='".$dato->detalle."',imagen='.(empty($imag)?':" $imag',      ")."nombre='".$dato->nombre."'
where (idprom='".$dato->idprom."");"
```

Borrar registro promociones

```
$consu->query="delete from hpromociones where (idprom='".$dato->idprom."");"
```

Registrar nuevo tipo de proveedor

```
$consu->query="insert into tipo_proveedor( nombre) values("'" . $nombre . "");"
```

Modificartipo de proveedor

```
$consu->query="update tipo_proveedor set nombre='".$dato->nombre.'" where
(idtprov='".$dato->idtprov."");"
```

Borrar tipo de proveedor

```
$consu->query="delete from tipo_proveedor where (idtprov='".$dato->idtprov."");"
```

Reporte articulo

```
$consulta->query="select idar,descripcion ,codigo,marca,rubro,costo from harticulo";"
```

Reporte Cliente

```
$consulta->query="select idcli,nombre,telefono,celular,direccion from hcliente";"
```

Reporte Contactos

```
$consulta->query="select idcon,nombre ,direccion,telefono,email,detalle from
hcontactos";"
```

Reporte Proveedores

```
$consulta->query="select      p.idpro,t.nombre      as      nom1,p.nombre      as
nom2,p.direccion,p.telefono,p.codigo,t.idtprov from h_proveedor p, tipo_proveedor t
where p.idtprov=t.idtprov";
```

Registrar menu

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="insert into menu(nombre) values('".$nombre."");"
```

Modificar registro menu

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="update menu set nombre='".$dato->nombre.'"
where (idmen='".$dato->idmen."");"
```

Borrar registro menu

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="delete from menu where (idmen='".$dato->idmen."");"
```

Registrar historia

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="insert into hhistoria(detalle,titulo) values('".$detalle."','".$titulo."");"
```

Modificar registro historia

```
$consu->query="update hhistoria set detalle='".$dato->detalle."',titulo='".$dato-
>titulo.'" where (idhisto='".$dato->idhisto."");"
```

Borrar registro historia

```
$dato->detalle= $_POST['detalle'];
$dato->idhisto=$_POST['idhisto'];
$consu->query="delete from hhistoria where (idhisto='".$dato->idhisto."");"
```

Registrar helados

```
$consulta->query="insert          into          hhelados
(detalle, ".(empty($imag)?":'imagen,')."nombre)
values('$ _POST[detalle]', ".(empty($imag)?":'$imag', "). '$ _POST[nombre]');"
```

Modificar helados

```
$consu->query="update hhelados set detalle=".$dato->detalle."nombre=".$dato-
>nombre." where (idhela=".$dato->idhela.);"
```

Borrar registro helados

```
$dato->nombre= $_POST['nombre'];
$dato->idhela=$_POST['idhela'];
$dato->detalle=$_POST['detalle'];
$consu->query="delete from hhelados where (idhela=".$dato->idhela.);"
```

Registro presentacion

```
$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="insert into hpresentacion( detalle, img, titulo)
values(".$detalle.", ".$img.", ".$titulo.);"
```

Modificar registro presentacion

```
$consu->query="update hpresentacion set detalle=".$dato->detalle.", img=".$dato-
>img.", titulo=".$dato->titulo." where (idpres=".$dato->idpres.);"
```

Borrar registro presentacion

```

$dato->detalle= $_POST['detalle'];
$dato->img= $_POST['img'];
$dato->idpres=$_POST['idpres'];
$dato->titulo=$_POST['titulo'];
$consu->query="delete from hprentacion where (idpres=".$dato->idpres.")";

```

Registro de venta de helados

```

$consu= new Consulta($conex);
$consu->query="insert into hventas ( pedido, codigo, cantidad, precio, fecha, idth)
values(".$pedido.", ".$codigo.", ".$cantidad.", ".$precio.", ".$fecha.", ".$idth.)";

```

Modifica el registro de venta de helados

```

$consu->query="update hventas set pedido=".$dato->pedido.", codigo=".$dato-
>codigo.",cantidad=".$dato->cantidad.",precio=".$dato-
>precio.",fecha=".$fecha.",idth=".$dato->idth." where (idven=".$dato->idven.)";

```

Borrar registro de venta de helados

```

$id= $_GET['id'];
$consu->query="select * from hventas where (idven= ".$id.")";

```

Funcion para realizar La paginacion

```

function paginacion($vinc, &$tpl) {
global $nPags;
global $pag;
if ($nPags>1) {
    $paginas = array();
    for ($i=1; $i <$pag;$i++) {
        $paginas[$i]["npag"]=$i;
    }
}
}

```

```

        $paginas[$i]["pagv"] = "$vinc?pag=$i";
    }

    $paginas[$pag]["npag"]=$pag;
    for ($i=$pag+1; $i <=$nPags; $i++) {
        $paginas[$i]["npag"]=$i;
        $paginas[$i]["pagv"] = "$vinc?pag=$i";
    }

    $tpl->assign( "paginas" , $paginas);
}

}

//*****

$Idpres=0;
$pag=0;
if ($Idpres==0)
    //*****

    $nElem = 8;
    $consulta->query="select count(*) as num from hprentacion";
    $consulta->consultar();
    $res=$consulta->proximo();
    $total = $res->num;
    $nPags = ceil((float)$total/(float)$nElem);
    $pag=$_GET['pag'];
    if (empty($pag))$pag = 1;
    elseif ($pag > $nPags) $pag = $nPags;
    $regIni = ($pag-1) * $nElem;
    paginacion("index.php",$stempl);

    //-----fin paginacion-----

```

```
$consulta->query="select * from hprecentacion limit $nElem OFFSET
$regIni";
$consulta->consultar();
$dato=array();
$k=0;
while($res=$consulta->proximo()){
    $dato["idpres"][$k]=$res->idpres;
    $dato["detalle"][$k]=$res->detalle;
    $dato["img"][$k]=$res->img;
$dato["titulo"][$k]=$res->titulo;
    //$dato["rubro"][$k]=$res->rubro;
        //$dato["costo"][$k]=$res->costo;
    $dato["modificar"][$k]="proveedor_modificar.php?id=".$res->idpres;
    $dato["borrar"][$k]="proveedor_borrar.php?id=".$res->idpres;
    $k++;
}
```