Instituto Tecnológico de Costa Rica

Profesor: Cristian Paz Campos Agüero

Curso: Programación Orientada a Objetos (POO) IC-2101

**PROYECTO PROGRAMADO 1: TIENDA DE CICLISMO**

Estudiantes: Jose Mario Jiménez Vargas - 2023102334

John Sebastián Ceciliano Piedra - 2023267790

Saymon Porras Briones - 2023172692

Fecha de entrega: miércoles 20 de diciembre del 2023

# Manual de usuario

# Pruebas de funcionalidad

En el enlace siguiente a este texto encontrará un link que lo dirigirá a un video colgado en la plataforma YouTube, que contiene las pruebas de funcionalidad del programa: \*INSERTAR LINK\*

# Descripción del problema

Este sistema se encargará en gestionar la venta de productos relacionado al ciclismo como también ofrecer servicios de taller.

Un sistema de gestión es usado para obtener información, realizar transacciones y hacer pedidos para algún servicio, como por ejemplo la gestionar los trabajos en un taller mecánico.

El desarrollo de este programa debe ser Orientado a Objetos por lo que las diferentes clases que forman parte de este enunciado han de desarrollarse. La información debe de guardarse en un archivo plano con separadores (CSV), JSON o XML.

# Diseño del programa

|  |  |
| --- | --- |
| **Clase y descripción** | **Relaciones con otras clases** |
| Main Class: Es la clase principal, se utiliza en el programa para inicializar el Array con la información de los objetos registrados. |  |
| Category Class: Es la clase de categoría de producto, se utiliza para crear los objetos de Categoría de producto y hacer modificaciones en la información de ellos. |  |
| Item Class: Es la clase de artículos, se utiliza para crear los objetos de Artículos y hacer modificaciones en la información de ellos. |  |
| Client Class: Es la clase de clientes, se utiliza para crear los objetos de clientes y hacer modificaciones en la información de ellos. |  |
| Maintenance Class: Es la clase de mantenimiento, se utiliza para crear los objetos para registrar los servicios de mantenimiento y hacer modificaciones en la información registrada. |  |
| Bill Class: Es la clase de facturación, se utiliza para crear los objetos de facturas y hacer modificaciones en la información de estas. |  |
| VerifyUsers: Es la clase para la verificación de usuarios en el programa, se utiliza para la creación de objetos de verificación y comprobar que los usuarios o personas que quieren ingresar al programa son aceptados en este. |  |
|  |  |

# Librerías usadas

# Análisis de resultados