

MANUAL TÉCNICO CHAPIN MARKET
POR:

Erick Daniel Morales Xicara

Carné: 201930699

Manual Técnico

El software puede ser utilizado en cualquier sistema operativo ya que se utilizó java, también se puede ejecutar en la mayoría de computadoras que tengan java 11 o superior. Se utilizó el JDK 17 de java, y el IDE IntelliJ.

El software consiste en el manejo de información sobre un supermercado, y poder llevar el control de los productos, ventas, empleados, clientes y otros más.

El software a su vez contiene varias clases y manejadores que permiten iniciar, ejecutar y realizar las solicitudes en el sistema antes mencionado.

Para el siguiente proyecto se utilizó el patrón de diseño DAO para el acceso a las consultas a la bd, y el patrón SINGLETON para tener solamente una conexión a la base de datos, esto podría cambiarse por el patrón POOL para las conexiones.

Paquete Conexión

Este paquete solamente tiene la clase CONEXIÓN, la cual es la encargada de abrir la conexión a la base de datos si en dado caso no existe una, o enviar si ya hay una existente.

ObtenerConexion: Este método es el encargado de hacer la conexión a la base de datos, utilizando las credenciales correspondientes.

Paquete DAO y DAOIMPL

Estos dos paquetes son los encargados de realizar todos los métodos para los accesos a la base de datos. El factor común entre estas clases es el método de INSERT, UPDATE, DELETE, OBTENER_TODOS. Y cada uno con su implementación correspondiente.

- **BodegaDao**

ObtenerProducto: este método obtiene un producto y necesita la sucursal y el código del producto.

ObtenerProductosSucursal: este método obtiene todos los productos en bodega mediante una sucursal.

- **ClienteDao**

actualizarPuntos: este método es el utilizado para actualizar los puntos del cliente, después de realizar una venta.

obtenerPorNit: este método obtendrá al cliente por medio de su nit.

- **EstanteriaDao**

obtenerProductosEsteranterias: este método obtendrá los productos de la sucursal.

obtenerProducto: este método obtiene el producto solicitado por el inventarista

actualizarCantidad: este método se utiliza para actualizar la nueva cantidad de un producto en estantería.

- **ProductoDao**

obtenerPorNombre: este método se utiliza para obtener el producto por medio de su nombre.

- **ReportesDao**

obtenerReporteDescuento: este método es utilizado para el reporte de el historial de descuentos en un intervalo de tiempo.

top10Ventas: este método es utilizado para el reporte del historial de los 10 mayores ventas.

top3Sucursales: este método es utilizado para el reporte del total de cada sucursal, ordenado de mayor a menor.

top10ArticulosMasVendidos: este método es utilizado para el reporte de los 10 artículos mas vendidos en todas las sucursales

top10Clientes: este método es utilizado para el reporte de los 10 clientes que más han gastado.

- **TarjetaDao**

obtenerPorCliente: este método obtendrá la tarjeta del cliente.

verificarExistencia: este método verifica si existe o no el cliente.

- **VentaDao**

obtenerUltimaVenta: este método obtiene la última venta, para después con el código de venta (no_factura) hacer el insert de las detalles ventas.

Paquete Enums

Tiene 3 clases, 'CategoriaTarjeta', 'Rol'. 'Sucursal', las cuales solamente manejan los enums, y contiene métodos para retornar el código en enteró, código en String o código en Enum.

Paquete Handlers

Este paquete solamente contiene dos métodos para verificación del login.

- validarUsuario: este método obtiene las credenciales para poder si existe un usuario con dichas credenciales.
- obtenerEmpleado: este método obtiene toda la información del empleado que ingresa al sistema.

Paquete Model

Este paquete solamente contiene los objetos que serán utilizados en el sistema, solamente contiene los constructores, getters, setters y toString. Teniendo las siguientes clases:

- Bodega
- Cliente
- DetalleVenta
- Empleado
- Estantería
- Producto
- Reporte3Sucursales
- ReporteArticulosMasVendidos
- ReporteClienteDinero
- ReporteDescuento
- Tarjeta
- Venta

Paquete View

Solamente contiene las vistas utilizadas para cada empleado. Siendo las siguientes:

- AdminView
- BodegaView
- CajeroView
- IngresarABodegaView
- InventaristaView
- Login
- Main
- NewClienteView
- NewProductView
- Registrar_Usuario
- Reporte1
- Reporte2
- Reporte3
- Reporte4
- Reporte5
- UpdateClienteView
- VentaView