

Profesor: Karen Azurim García Gamboa

Calificación: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Matrícula: \_\_\_\_\_

## **1 Tiendita**

En este proyecto deberás de desarrollar una tiendita que administre la venta de Productos. Entre las operaciones fundamentales de la tiendita deberás tener al menos los siguientes módulos: venta de productos y administración de inventarios; este último incluye agregar, modificar y eliminar productos del inventario.

Deberás analizar el problema y aplicar los conceptos de Programación Orientada a Objetos que Java te proporciona, justificando el diseño y desarrollo de tu proyecto.

### **Requerimientos.**

La tiendita deberá contar con al menos los siguientes módulos:

1. Administrar Inventario
2. Venta de Productos
3. Administrar Usuarios

El primer módulo (Administrar Inventario), deberá permitir agregar, modificar o eliminar artículos del inventarios.

El segundo módulo (Venta de Productos), es el responsable de realizar la venta al público de los artículos en el almacén.

El tercer módulo (Administrar Usuarios), deberá permitir agregar, modificar o eliminar usuarios para el manejo del sistema. Para efectos de administración, deberán tener al menos tres tipos diferentes de usuario. Los usuarios que pueden acceder a la administración de inventarios, los usuarios que únicamente realizan venta de productos y los usuarios que administran los usuarios.

### **Ejemplo de visualización.**

(Ver la siguiente página)



```
*****
*****TIENDITA TEC-TIENDITA*****
*****
```

#### MENÚ PRINCIPAL

1. Administrar Inventario
2. Venta de Productos
3. Administrar Usuarios

1

Usuario:admin2  
Contraseña:\*\*\*\*\*

La contraseña y/o usuario son inválidos

Usuario:admin1  
Contraseña:\*\*\*\*\*

#### MENÚ ADMINISTRACIÓN DE INVENTARIO

1. Agregar Productos
2. Modificar Productos
3. Eliminar Productos

1

1. ¿Bebidas?
2. ¿Alimentos?

2

Introduce código de barras:

¿Categoría del Producto?

¿Nombre del Producto?

¿Cantidad?

¿Consto unitario?

Se agregó al inventario 100 latas de atún con un gasto de \$xxxxx.



```
*****
*****TIENDITA TEC-TIENDITA*****
*****
```

#### MENÚ PRINCIPAL

1. Administrar Inventario
2. Venta de Productos
3. Administrar Usuarios

2

#### VENTA DE PRODUCTOS

|  
Introduce el código de barras:

¿Cantidad de productos a vender?

Deseas agregar otro artículo a tu carrito[SI/N0]:

Tu compra es	XXXXXXX
Artículo:	XXXXX
Cantidad:	XX
Precio Unitario:	XXX
Total	MXN XX,XXXX

```
yGHCQidBktg.txt — Modificac

*****
*****TIENDITA TEC-TIENDITA*****
*****

MENÚ PRINCIPAL
1. Administrar Inventario
2. Venta de Productos
3. Administrar Usuarios

3

ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS

Usuario:admin2
Contraseña:*****

La contraseña y/o usuario son inválidos

Usuario:admin1
Contraseña:*****

1. Agregar Usuario
2. Eliminar Usuario
3. Modificar Contraseña

(Tipos de Usuario: vendedor, administrador tiendita, administrador de usuarios).
```

### Documentación final.

La siguiente documentación se debe entregar el viernes 23 de Noviembre, de no entregarse el proyecto no será calificado.

- Código completo del proyecto en un CD o USB (tanto el CD como el USB son entregados a la escuela para archivarlos).
- Documento con portada en donde se especifique si el proyecto se concluyó satisfactoriamente (en tiempo y con todas las características propuestas, mencionar las dificultades encontradas de manera individual y finalmente escribir una reflexión individual acerca de qué repetir y que evitar hacer en futuros proyectos).
- El código y el CD o USB deberán ser puestos en un sobre manila que contenga los nombres de todos los integrantes del equipo.

### Entregables.

1. Documentación (20%). Debe contener una portada con los miembros del equipo, investigación necesaria para poder resolver todas las dudas con respecto al proyecto, descripción de las características del programa, diagrama UML del diseño de las clases codificadas y manual de usuario.
2. Programa (80%). Para la evaluación del programa serán considerados dos aspectos. El primero es el funcionamiento correcto del código. El segundo es el trabajo colaborativo; para evaluar el segundo aspecto, el profesor hará preguntas específicas del desarrollo del proyecto a cada uno de los integrantes del equipo, quienes deberán contestar correctamente para no afectar el puntaje final del programa.