

Universidad Mariano Gálvez de Guatemala

Ingeniería en sistemas de información y ciencias de la computación

Ing. LUIS FERNANDO ALVARADO CRUZ



Angel Enrique Ibañez Linares 7690-22-19119

Fecha: 10/11/2023

Inicio

Al ejecutar el programa este nos desplegará una pantalla de inicio donde se da la bienvenida al usuario.



menú principal

Al ejecutar el programa este nos desplegará ciertas opciones identificadas por unos iconos los cuales son: 1. Realizar una Factura, 2. Ver Historial de compras, 3. Actualizar Factura y 4. Borrar Datos con estos se puede cambiar a las diferentes pantallas del programa.



Opción de realizar factura

Al seleccionar esta opción el sistema nos solicitara los siguientes juguetes donde se da click a la imagen para poder comprar uno.



Opción de Mostrar Historial

Al seleccionar esta opción el sistema mostrar una pantalla donde al darle click en mostrar podrás ver las diferentes compras que se han realizado.



Opción de Actualizar factura

Al seleccionar esta opción el sistema mostrar una pantalla donde en los espacios de textos tendremos que ingresar lo siguientes datos para actualizar (Numero de compra y Articulo que sea ingresar para actualizar).



Ingresa la Numero_de_Compra

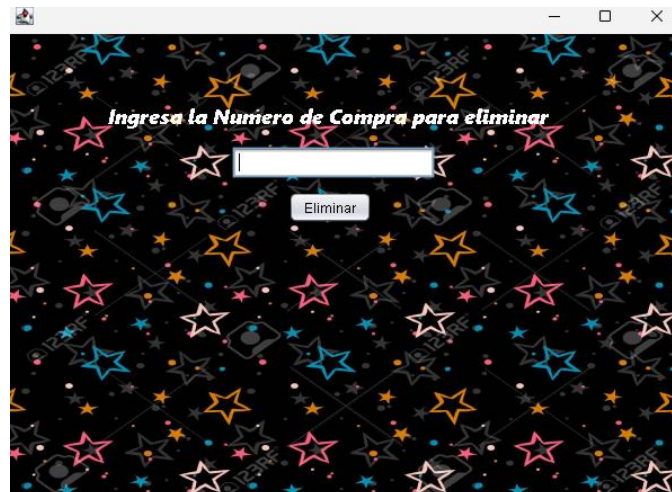
Cambiar por (McQueen, Spider-Man, Link, Nerf, Bowser, Kirby)

Actualizar

Regresar

Opción de Borrar datos

Al seleccionar esta opción el sistema mostrar una pantalla donde en el espacio en blanco tendremos que escribir el numero de compra para poder eliminar los datos.



Ingresa la Numero de Compra para eliminar

Eliminar