2021

# MANUAL DE USUARIO

BLUE MALL POS
CARLOS JAVIER COX BAUTISTA

IPC 1 | 202000690

## Dirigido Para:

Este manual está orientado a los Vendedores y personal encargado de Administrar la cantidad de Productos, Clientes, Vendedores y sucursales de la compañía. Solamente dichas personas están autorizadas a realizar modificaciones en el sistema.

## Objetivos

### General

El objetivo principal de implementar un sistema POS en una tienda de es el de reducir los problemas que se tienen a la hora de gestionar toda la información de todas la variables que la Tienda BLUE MALL maneja, y permitiéndonos tener un mejor control de su inventario y registran todas las actividades de una tienda.

## Específicos

- Manejar La información de las sucursales, vendedores, clientes y productos de un amanera visual y fácil de entender.
  - Agilizar la forma de guardar las ventas realizadas por cada vendedor.
  - Crear Facturas de forma Rápida y Sencilla

## Especificación técnica

#### Hardware

Procesador: de 1 gigahercio (GHz), o procesador o SoC más rápido

RAM: 1 gigabyte (GB) para 32 bits o 2 GB para 64 bits

Espacio en disco duro:16 GB para el sistema operativo de 32 bits o 20 GB para el sistema operativo de 64 bits

Tarjeta gráfica: DirectX 9 o posterior con controlador WDDM 1.0

Pantalla: 800 x 600 o superior

#### Software

Último sistema operativo: Asegúrate de que estás ejecutando la versión más reciente: Windows 8.1 o Superior.

Tener Instalado Java 8.0

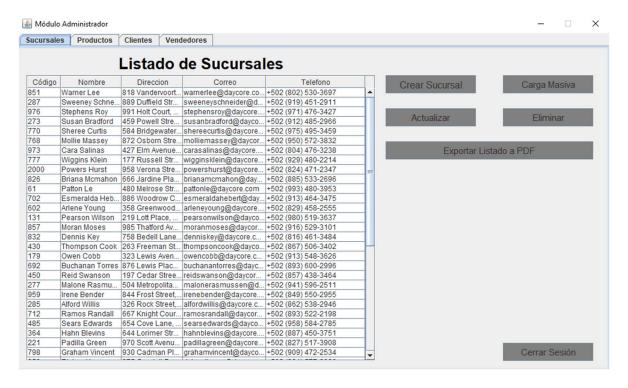
## Interfaz Grafica

## Login



Dentro del Apartado login se cuenta con dos espacios de Texto, En el Apartado de Código Se tendrá que ingresar el Correo de del vendedor. Dentro del apartado de Contraseña se tendrá que Ingresar la contraseña del Vendedor, o Ingresar Como Administrador.

#### Administrador



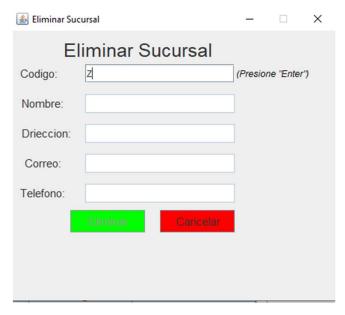
Dentro de este módulo, una vez ingresado de forma de Administrador se tendrá, las viñetas de los diferentes objetos a modificar (Sucursales, Productos, Clientes y Vendedores) También se vera de forma grafica una tabla con los valores de cada una de las variables mencionadas anteriormente, se contara también con una seria de botones de color gris (derecha), los Cuales harán las siguientes Funciones: CrearXXX, CargaMasiva, ActualizarXXXX, EliminarXXX, EXPORTARPDF y Cerrar Sesión.

#### CrearXXX



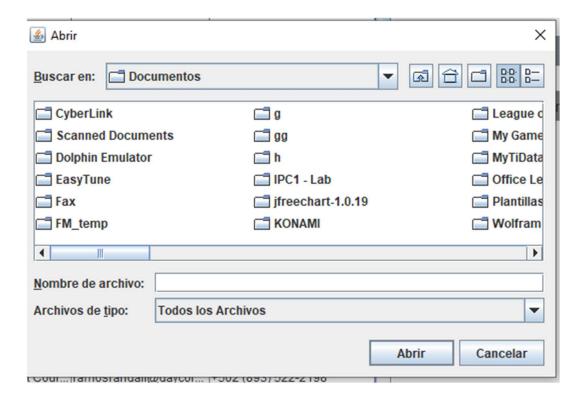
En el botón Crear se tendra una serie de campos a rellenar, los cuales tendrán que ser elegidos por el administrados, de forma cuando se llenen los datos se agregaran a la tabla del modulo.

#### EliminarXXX



En el botón eliminar se tendrá que introducir el código del objeto que queremos eliminar, seguido de presionar la tecla "Enter" para que se llenen de manera automática los siguientes campos.

### Carga Masiva



Para la carga Masiva del Objeto en cuestión se tendrá que elegir un archivo de tipo . Json que contenga la forma de correcta de Json de otro modo tirará error.

### Actualizar



Del mismo modo que la ventana de EliminarXXX se tendrá que introducir el código del objeto en cuestión que se quiere actualizar y se llenaran los datos de forma automática haciendo que se pueda editar la información ya existente.

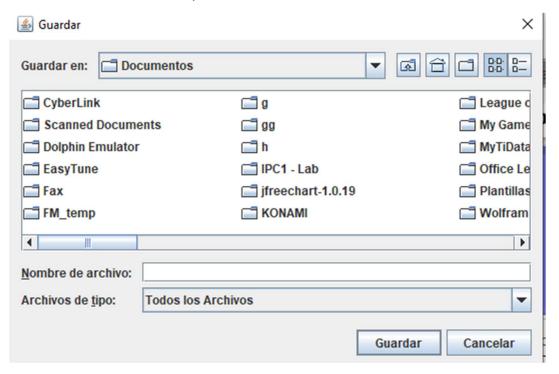
### Gráfico

En las pestañas de Producto, Clientes y vendedores se tendra un espacio de grafico los cuales muestran el top de productos, Grafica de Pastel de Géneros y Top Ventas respectivamente.



### • ExportarLsitado

A la Hora de presionar este botón se nos abre una pestaña nueva la cual nos pedirá la ruta y el nombre con el que queremos guardar nuestro archivo pdf. Siempre recordando que tenemos que guardar nuestro archivo con la extensión correcta utilizando .pdf al final del nombre.



## Modulo Vendedor

