DOCUMENTACION PROYECTO TIENDA

JOHN ALEJANDRO OBANDO GIL

PROFESOR: JULIO CESAR CHAVARRO

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE PEREIRA SEDE CUBA

INGENIERIA EN SISTEMAS Y COMPUTACION

SEMESTRE V

PROGRAMACION IV

PEREIRA-RISARALDA

20/03/2019

# Modelo programa Tienda

**Identificación del problema**

En una tienda se genera una gran cantidad de información, de la cual se quiere crear un registro y tener un control de ventas, pero hacerlo de una forma manual es un trabajo dispendioso, que se crece a medida que la tienda aumenta de producción, ventas, tamaño o aumentan los empleados. El administrador de la tienda debe ser el encargado de organizar y mantener actualizados los registros de los productos, empleados, usuarios y bonos de descuento. El empleado por otra parte debe registrar cada compra que haga un cliente o al cliente mismo.

**Descripción del programa**

El programa se encarga de llevar los registros de ventas de una tienda, en donde se cuenta con una interfaz para iniciar sesión, con un nombre de usuario y contraseña únicos dependiendo si es administrador o empleado, si el usuario del software inicia como administrador contara con acceso a agregar empleados, consultar sus estados o los datos de sus empleados, agregar y editar productos, y crear bonos de descuento para sus clientes, en cambio si el usuario inicia sesión como empleado podrá registrar las compras de los clientes, aplicar los bonos de descuento a los productos y registrar a los clientes, por último el cliente puede acumular puntos para recibir los bonos.

**Paquetes del programa**

Clases paquete *tienda*:

Interfaz gráfica paquete *ventanas*:

**Jerarquía – Herencia**

**Modelo Clases Paquete tienda**

Clases Usuarios – Heredan de clase Persona:

|  |
| --- |
| **Clase Persona** |
| Atributos:  -String código  -long id  -String nombre  -String apellidos  -long celular  Métodos:  -Getters and setters |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Clase Administrador** | **Clase Empleado** | **Clase Cliente** |
| Atributos:  -Super()  Métodos:  - Guardar datos  -Consultar datos  -Modificar datos | Atributos:  -Super()  -int numeroVentas  -Boolean activo  Métodos:  -Getters and setters  -Guardar datos  -Consultar datos  -Modificar datos  -Modificar activo | Atributos:  -Super()  -int puntos  Métodos:  -Guardar datos  -Consultar datos  -Modificar datos  -Modificar puntos |

Clase Bono y Productos:

|  |  |
| --- | --- |
| **Clase Bono** | **Clase Producto** |
| Atributos:  - String codigo  - String descuento  Metodos:  -Getters and setters  -Guardar datos  -Consultar datos  -Modificar datos | Atributos:  - String codigo  - String nombre  - String precio  Metodos:  -Getters and setters  -Guardar datos  -Consultar datos  -Modificar datos |

**Modelo Interfaz gráfica paquete *ventanas***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre y Descripción** | **Componentes** | **Función componentes** |
| Class Tienda  Es la interfaz para el inicio de usuario  Inicia sesión como:  -Adminitrador  -empleado | - JButton  - JButton  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JPasswordField  - JTextField | -Botón salir  -Botón iniciar sesión  -Fondo  -Imprime usuario  -Imprime contraseña  -lee la contraseña  -lee el usuario |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre y Descripción** | **Componentes** | **Función componentes** |
| Class Admin  Es la interfaz para el manejo de los empleados, productos y bonos de la tienda | - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JLabel | - Botón agregar empleado  - Botón estado empleado  - Botón consultar empleado  - Botón listar empleados  - Botón agregar producto  - Botón editar producto  - Botón crear bono  - Botón listar bonos  - Botón regresar  - Fondo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre y Descripción** | **Componentes** | **Función componentes** |
| Class Compra  Es la interfaz para el manejo de las compras aplicación de bonos y botón de registro de clientes de la tienda | - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JButton  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JTextField  - JTextField | - Botón buscar producto  - Botón buscar bono  - Botón comprar  - Botón finalizar  - Botón puntos  - Botón registrar  - Botón salir  - Imprime producto  - Muestra nombre del producto  - Imprime código  - Imprime Precio  - Muestra precio del producto  - Imprime total acumulado  - Muestra suma total de la compra  - Imprime descuento  - Fondo  - lee código del producto  - lee código de bono descuento |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre y Descripción** | **Componentes** | **Función componentes** |
| Class RegistroCliente  Es la interfaz para el registro de los clientes de la tienda | - JButton  - JButton  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JLabel  - JTextField  - JTextField  - JTextField  - JTextField | - Botón registrar cliente  - Botón salir  - Imprime documento  - Imprime nombre  - Imprime apellidos  - Imprime celular  - Imprime titulo  - Fondo  - lee documento  - lee nombre  - lee apellidos  - lee celular |

**Funcionamiento del programa**

El siguiente es un esquema explicativo solo de los bonos, los métodos y funciones que contienen la clase bono y funcionamiento en las interfaces y el resto del programa, y es solo para esta clase ya que de la misma forma son utilizados los métodos de la clase bono como agregar, consultar, listar y modificar en el resto de las clases del proyecto como administrador, empleado, cliente y se volvería muy largo el modelo.

Clase Bono:

- Los bonos solo pueden ser creados y listados por el administrador.

- Los bonos solo pueden ser aplicados por el empleado.

**Archivos de registro**

Base de datos para el almacenamiento de la información.