MANUAL DE USUARIO

En este manual se explicará como el usuario debe proceder para la buena ejecución del programa.

1. *Ingresar a eclipse y abrir el programa que modificara la base de datos y también mandara las consultas*
2. *Abrir el xampp y el dbforge y hacer la conexión del apache y MySQL*
3. *Ya dentro del dbforge se abrirá la base de datos donde se requiere hacer los cambios*
4. *Luego en eclipse se ejecutará el programa para ingresar os materiales, códigos, entre otros.*
5. *El usuario debe elegir una acción que realizara del menú que se le muestra en la pantalla en eclipse como:*
   1. *Registrar Cliente*
   2. *Registrar Obrero*
   3. *Modificar inventario*
   4. *Obtener ganancias*
   5. *Ingresar material*
   6. *Ingresar herramientas*
6. *Registrar Cliente*
   1. *Observar si el cliente ya ha sido registrado.*
   2. *Si el cliente es uno reciente y no está registrado se pasará a llenar un formulario para tener sus datos personales.*
7. *Registrar Obrero*
   1. *Observar si el obrero ya ha sido registrado.*
   2. *Si el obrero es uno reciente y no está registrado se pasará a llenar un formulario para tener sus datos personales.*
8. *Obtener cotización*
   1. *Obtener especificaciones de los materiales y diferentes métodos con el cual se construirá el pedido*
   2. *Calcular el precio de todos los materiales que se usaran en el proceso de la creación, teniendo en cuenta todo el mismo.*
   3. *Calcular todo el trabajo realizado por los obreros que realizaran dicho trabajo.*
   4. *Entregar la cotización teniendo todos los aspectos anteriores en cuenta.*
9. *Obtener Recibo*
   1. *Una vez efectuada la compra el cliente recibirá su recibo donde especifica los materiales que se usaron, las horas de los trabajadores que se utilizaron y los nombres de estos.*
   2. *El recibo debe tener la fecha en la cual se entregará el trabajo culminado, y el cliente podrá llevárselo*
10. *Obtener y Modificar el inventario*
    1. *Luego de terminar algún trabajo o proyecto se deberá hacer un inventario de las cosas que aún se tienen en el depósito.*
11. *Ingresar Herramientas*
    1. *En este se requerirá que el usuario le dé un código a la herramienta que no sea igual a otra diferente para así poder almacenar la herramienta y tener un registro de estas, además del código se necesitará ingresar ciertos datos más.*
12. *Ingresar Materiales*
    1. *En este se requerirá que el usuario le dé un código al material que no sea igual a otra diferente para así poder almacenar la herramienta y tener un registro de estas, además del código se necesitará ingresar ciertos datos más como su cantidad y dimensiones.*
13. *Obtener los gastos de la empresa.*
    1. *Tras haberse ejecutado el proyecto y haber cumplido con el contrato de este, se deberá calcular las ganancias liquidas para la empresa, teniendo en cuenta el sueldo de los obreros y la compra de los equipos que hayan resultado dañados en el transcurso del proyecto.*