

**IC4700**

*Lenguajes de Programación*

**II Proyecto**

*(Gestión de Inventarios)*

**Integrantes:**

Mynell Jemuel Myers Hall

Andrew Denilson López Herrera

Ingeniería en Computación

Prof. Allan Rodríguez Dávila

Semestre 1, 2024

24/04/2024

# Manual de Usuario y Pruebas de funcionalidad

Este proyecto ha sido construido en Windows usando Cabal como herramienta (la debe tener descargada), por lo que el incumplimiento de este entorno de ejecución puede causar errores en el programa.

1. Compilación

Ante todo, descargaremos el proyecto desde el repositorio de GitHub (Puede encontrar el link del repositorio en la sección de final).

Luego de descargar el proyecto nos posicionaremos en la carpeta programa y abriremos la terminal en la posición de la carpeta.

En la terminal escribiremos el comando de ejecución de Cabal **‘cabal run’**. Con esto el programa se ejecutará para su uso, es probable que dure algunos minutos la interpretación del proyecto antes de ejecutarse.

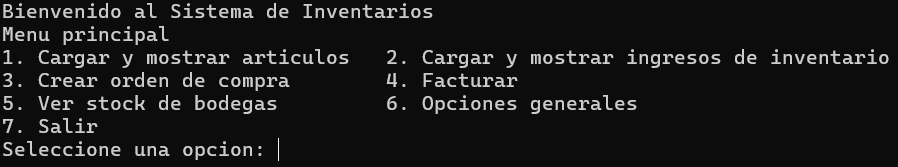


1. Ejecución

Gracias al método de ejecución de cabal el programa va a iniciar después de su compilación, y mostrara inmediatamente el menú del programa.

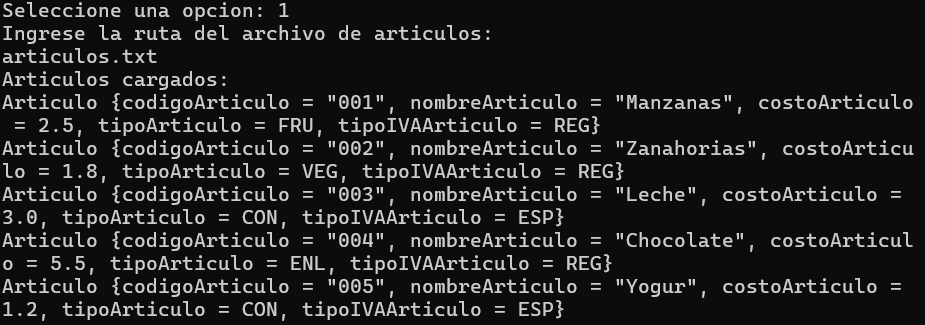
1. Uso del programa

Menú Principal: este menú muestras las opciones operativas con la opción de poder ir a las opciones generales, en total son 7 opciones únicas.



El usuario deberá ingresar cualquiera de los números del menú para ingresar a las opciones. Cualquier otro número será rechazado por el sistema.

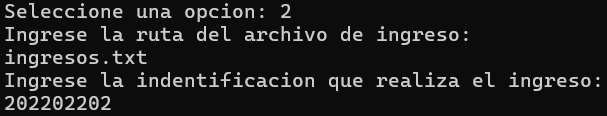
Cargar y mostrar artículos: con este espacio se puede leer un archivo csv lleno de artículos, si se cumple el formato de los artículos se ingresan y se muestran cuáles fueron los artículos logrados.



Registro de artículos en archivo JSON



Cargar y mostrar ingresos: con este espacio se puede leer un archivo csv lleno de ingresos, si se cumple el formato de los ingresos se ingresan y se muestran cuáles fueron los ingresos logrados.

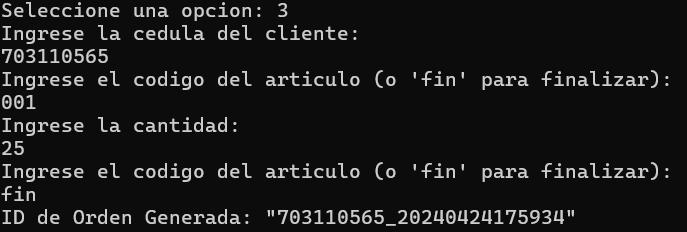


Registros de ingresos en archivo JSON



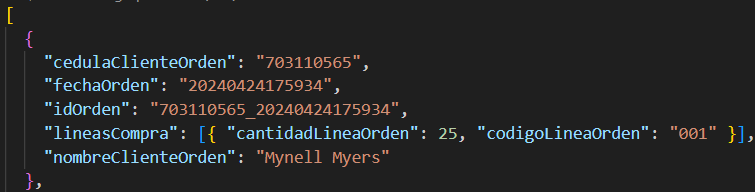
Si no existen alguno de los dos datos, entonces el programa finalizara.

Crear orden de compra: este apartado crea una orden de compra, con sus respectivos datos para luego ser facturado y comprobados los datos de esta orden antes de retirar los datos.

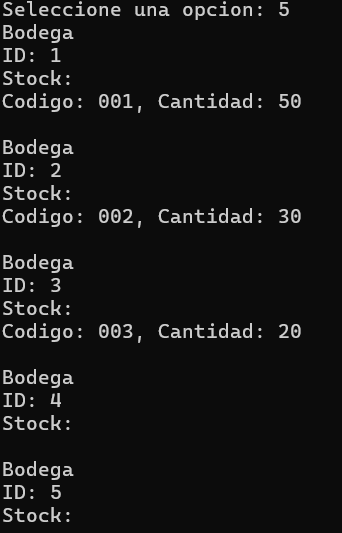


Para finalizar el ingreso de artículos, debe de ingresar ‘fin’.

El siguiente es el archivo de ordenes registradas.



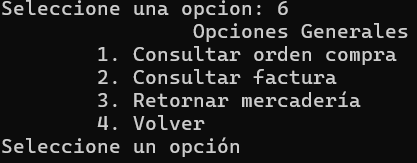
Ver Stock de bodegas: Sirve para ver los datos de las bodegas, incluidos el stock ingresado a ellos.



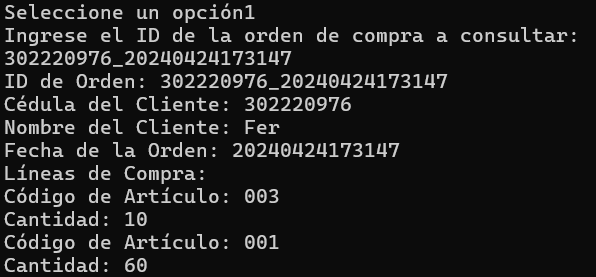
Archivo del registro de bodegas.



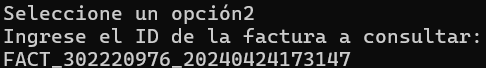
Opciones Generales: Es para ingresar a las demás opciones, que son de consulta y demás.



Consultar orden compra: opción general, puede consultar cualquier orden realizada y guardada en el archivo mediante el id Generado.



Consultar factura: opción general, puede consultar cualquier factura realizada y guardada en el archivo mediante el id Generado.



# Descripción del problema

Un sistema de gestión de inventarios es una herramienta que permite a las empresas llevar un registro preciso y actualizado de sus existencias de productos. Este tipo de sistema proporciona una plataforma para administrar y controlar el flujo de productos desde su recepción hasta su almacenamiento, distribución y venta.

Dentro de las principales funcionalidades se encuentra el seguimiento de inventario, la recepción de mercancías, gestión de órdenes de compra, gestión de ventas, control de stock, organización de almacenes, informes y análisis.

El proyecto busca someter al estudiante a entornos y realidades lo más cercano a la realidad, con el objetivo de generar un aprendizaje efectivo.

Proyecto a desarrollar

Su trabajo consiste en implementar una aplicación de escritorio para administrar la gestión de inventarios utilizando el lenguaje Haskell y la Programación Funcional.

El programa deberá desplegar un menú al usuario con dos submenús o grupo de funciones (el menú debe mostrarse recurrentemente después de cada opción realizada -a excepción del salir- y tener la opción de subir al menú principal desde los menús secundarios) y salir.

# Diseño del programa

# Librerías usadas

# Análisis de resultados

# Repositorio: <https://github.com/AndrewLopezHerrera/Proyecto2LenguajesDeProgramacion.git>