



GRUPO: 114-D

Equipo: 4

GARCÍA RIVERA BOGDAN KALEB

HURTADO MORENO LESLIE LIZBETH

RODRIGUEZ DOLORES LEONEL

Materia: Programación estructurada.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA

SISTEMA ADMINISTRADOR DE UNA TIENDA

MANUAL DE USUARIO

Semestre 2018-A

Mecatrónica primer semestre

Fecha de entrega: Febrero 4, 2018.

Índice

Especificaciones.....	3
Menú de manejo de archivos.....	4
Menú principal.....	6
Administrar productos.....	7
• Dar de alta un producto.....	7
• Dar de baja un producto.....	10
• Modificar un producto.....	11
Administrar departamentos.....	13
• Dar de alta un departamento.....	14
• Dar de baja un departamento.....	15
• Modificar un departamento.....	16
• Mostrar departamentos.....	17
Comprar productos.....	17
Reportes de ventas.....	19
Salir y guardar.....	19

ESPECIFICACIONES

El propósito de este manual es facilitar al usuario el uso de este programa administrador de ventas, con el fin de darle un buen uso y no genere errores a la hora de la ejecución del programa.

Se requiere únicamente de abrir el ejecutable y seguir las instrucciones. En dado caso que se quiera leer un archivo necesitas de uno con las siguientes características. Los archivos de texto tendrán el siguiente formato:

-Departamentos:

ND	
CODIGO DEL DEPARTAMENTO(1)	NOMBRE DEL DEPARTAMENTO(1)
CODIGO DEL DEPARTAMENTO(2)	NOMBRE DEL DEPARTAMENTO(2)
Imagen 1: Formato del archivo de los departamentos.	

En la imagen 1 se muestra el formato del archivo de departamentos, donde ND es el número de departamentos existentes. Posteriormente se requiere un salto de línea donde irán los datos de los departamentos separados por un tabulador (no espacio). Cada tabulador indicará una característica del departamento. Para finalizar la lectura de datos de un departamento se tendrá que usar un salto de línea al final del NOMBRE DEL DEPARTAMENTO.

-Productos:

NP				
CODPROD(1)	NOMPROD(1)	CANT.EXIST(1)	CODDEP	PRECIO(1)
CODPROD(2)	NOMPROD(2)	CANT.EXIST(2)	CODDEP	PRECIO(2)
Imagen 1.1: Formato del archivo de los productos.				

En la imagen 1.1 es mostrada la información del archivo de los productos donde NP es el número de productos existentes. Se requiere un salto de línea posterior a NP donde irá la información de cada producto. Toda la información de un solo producto estará separada por tabuladores y al finalizar la lectura de un producto se requerirá un salto de línea para pasar a la lectura del siguiente producto.

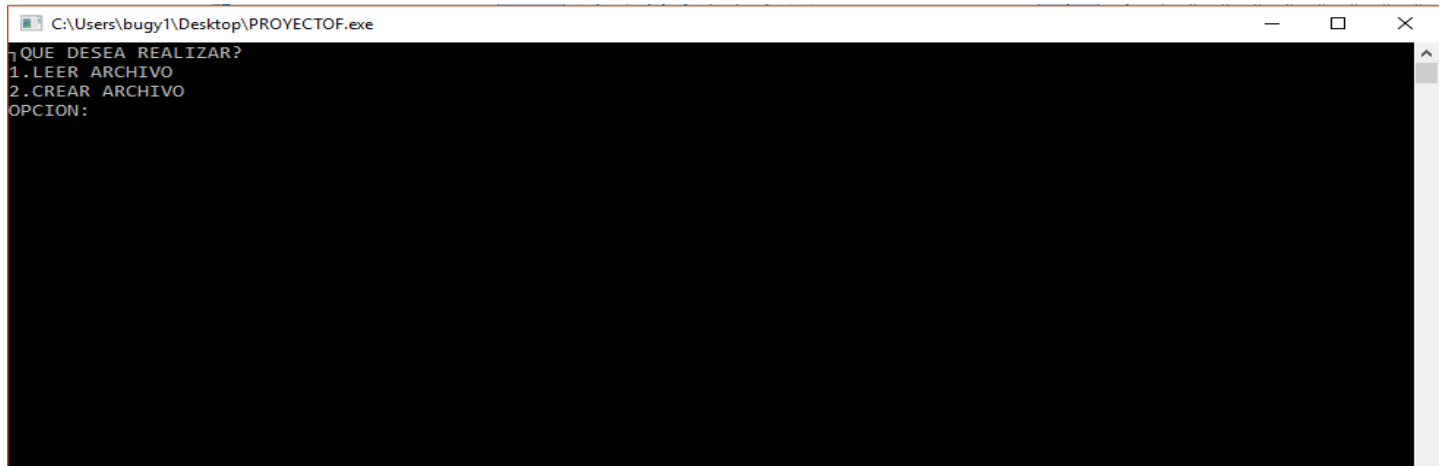
CODPROD es el código del producto, NOMPROD es el nombre del producto, CANT.EXIST es la cantidad que existe de ese producto en la tienda, CODDEP es el código del departamento al que pertenece el producto y por último PRECIO se refiere al costo del producto por pieza o por kg (en caso de que sea productos de precios por kilo).

Finalmente si el programa se empezó desde cero al finalizarlo se guardarán los datos con dichos formatos. Si no fuera el caso y el usuario decide leer los archivos y quiere guardar los datos, el programa sobrescribirá los archivos leídos con los mismos nombres de ambos.

El programa únicamente acepta el formato “.txt”.

MENU DE MANEJO DE ARCHIVOS

Al iniciar el programa aparecerá un menú como el siguiente:



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
¿QUE DESEA REALIZAR?
1. LEER ARCHIVO
2. CREAR ARCHIVO
OPCION:
```

Deberás seleccionar alguno de los números que están en la parte de la izquierda. Únicamente acepta los valores de 1 o 2. Si ingresas otro número fuera del rango repetirá la acción hasta que ingreses un valor aceptado. No acepta ningún tipo de carácter diferente de un número ya mencionado, si no se ciclará.

Una vez elegido alguna opción aceptada aparecerá un mensaje donde debes de ingresar los nombres de los archivos con su respectivo formato, este programa únicamente acepta los formatos “.txt” por lo tanto se ingresará de la siguiente manera:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
DAME EL NOMBRE Y FORMATO DEL ARCHIVO DE DEPARTAMENTOS: departamento.txt
DAME EL NOMBRE Y FORMATO DEL ARCHIVO DE PRODUCTOS: tienda.txt_
```

Si elegiste la opción de leer archivos deberá existir el archivo en la carpeta del ejecutable y deberás escribirlo tal cual está guardado. Si no lo escribiste bien o el archivo no se encuentra te aparecerá un mensaje y se terminará el programa. Si elegiste crear archivo entonces deberás escribir un nombre de archivo con su extensión .txt. Si eliges un nombre igual a un archivo ya creado este se sobrescribirá.

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
DAME EL NOMBRE Y FORMATO DEL ARCHIVO DE DEPARTAMENTOS: departamento.txt
DAME EL NOMBRE Y FORMATO DEL ARCHIVO DE PRODUCTOS: tienda.txt dsf
NO SE ENCONTRO ALGUNO DE LOS ARCHIVOS
-----
Process exited after 357.6 seconds with return value 0
Presione una tecla para continuar . . .
```

MENU PRINCIPAL

Si elegiste la opción de leer y escribiste los nombres correctamente te mandará directamente al menú principal.



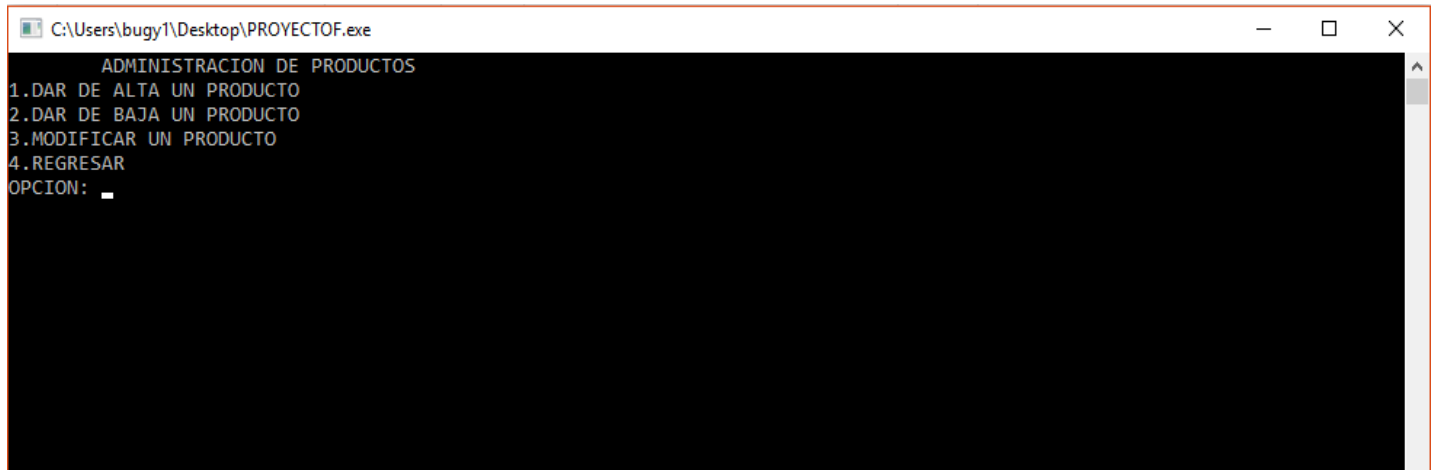
```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
BIENVENIDO AL ADMINISTRADOR DE LA TIENDA
1.ADMINISTRAR PRODUCTOS
2.ADMINISTRAR DEPARTAMENTOS
3.COMPRAR PRODUCTOS
4.MOSTRAR PRODUCTOS
5.REPORTES DE VENTAS
6.SALIR
OPCION: _
```

Deberás seleccionar un número del 1 al 6 depende de la opción que desees realizar. Si introduces otro valor diferente te pedirá de nuevo el número hasta que ingreses un valor correcto. No acepta ningún tipo de carácter diferente de un número por lo que si introduces algún carácter se ciclará el programa y se tendrá que reiniciar.

Si decidiste crear un archivo te pedirá que agregues departamentos y agregues productos. Esto se verá más adelante.

ADMINISTRAR PRODUCTOS

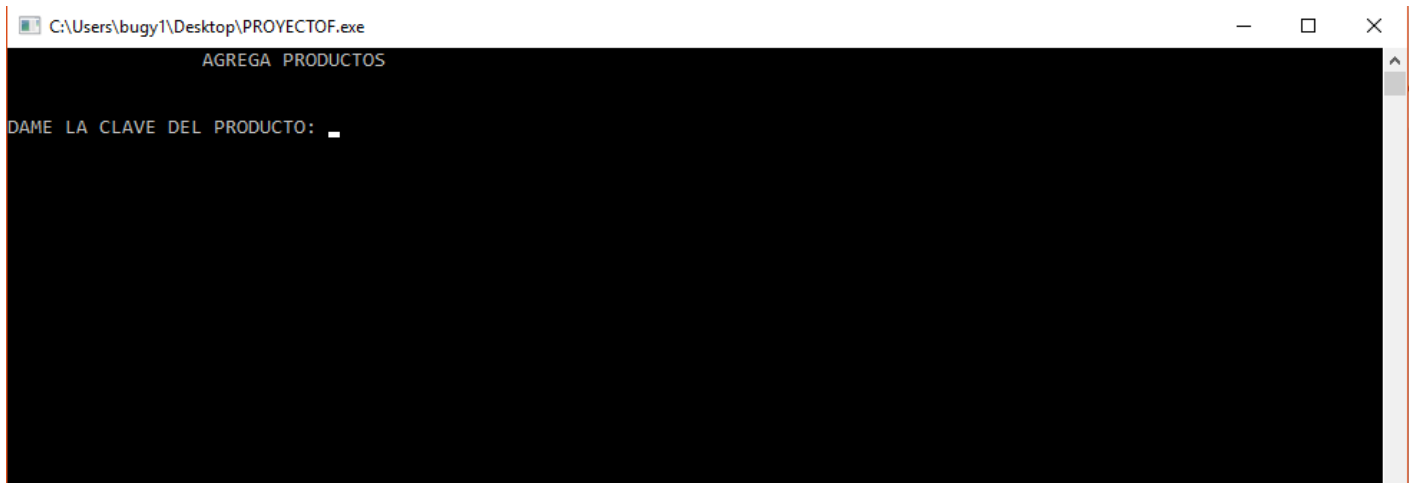
En dado caso que hayas elegido la primera opción te aparecerá el menú de administrar los productos o en su defecto si creaste un archivo desde cero.



Deberás seleccionar una opción del 1 al 4 depende de la opción que desees realizar. Si introduces otro valor diferente te pedirá de nuevo el número hasta que ingreses un valor correcto. No acepta ningún tipo de carácter diferente de un número por lo que si introduces algún carácter se ciclará el programa y se tendrá que reiniciar.

DAR DE ALTA UN PRODUCTO

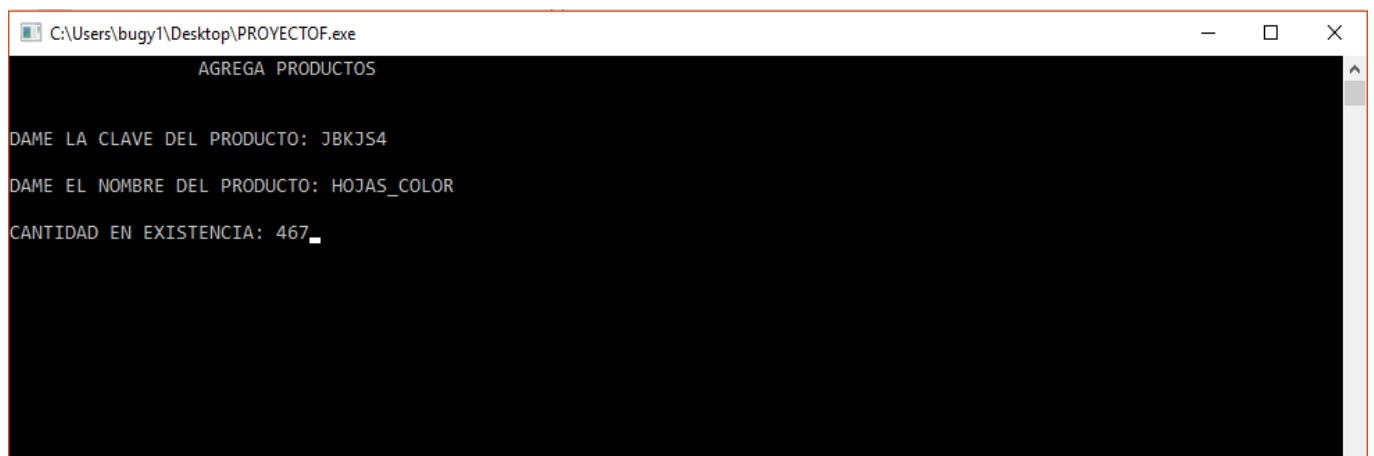
Si seleccionas la opción 1:



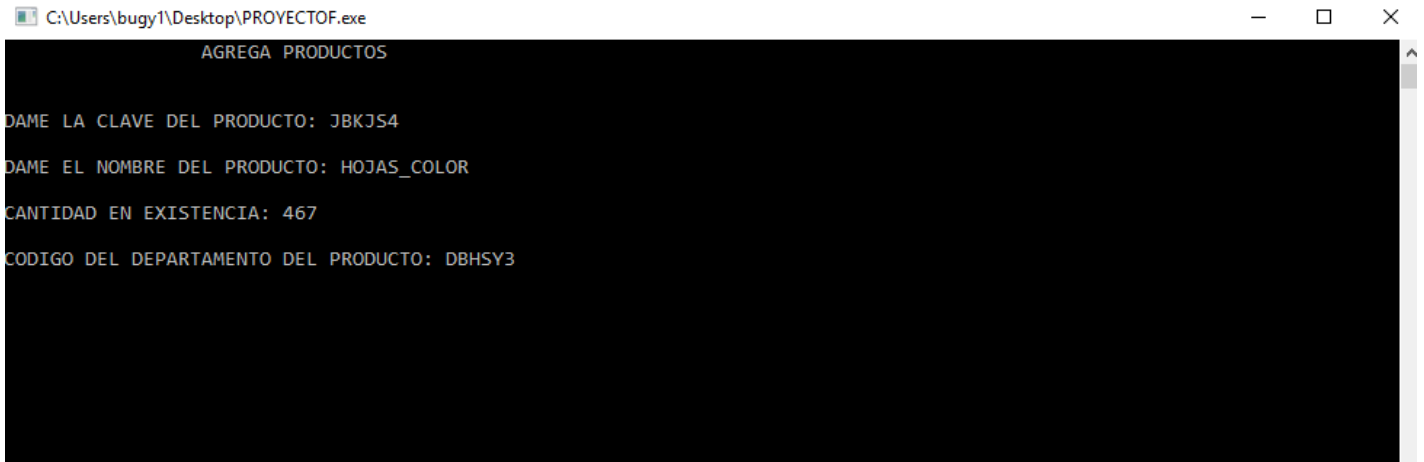
Deberás introducir la clave del producto, de preferencia ingresa no más de 6 caracteres. Esta opción acepta cualquier tipo de carácter (excepto el espacio) y deberás presionar Enter para agregarlo.



Deberás introducir el nombre del producto, de preferencia ingresa no más de 25 caracteres. Esta opción acepta cualquier tipo de carácter (excepto el espacio) y deberás presionar Enter para agregarlo.



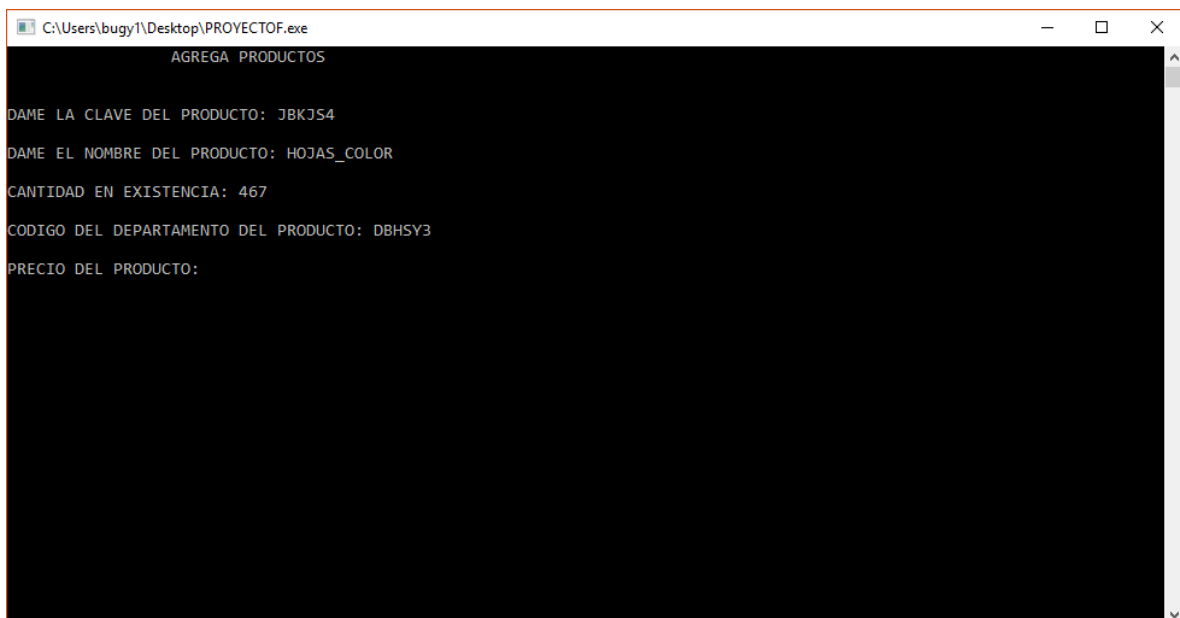
La cantidad en existencia deberá ingresarse como un tipo entero. Si ingresas un carácter que no sea un número, al momento de imprimir o guardar el número en el arreglo arrojará errores en dicho arreglo. Deberás presionar Enter para ingresarlo.



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
AGREGA PRODUCTOS

DAME LA CLAVE DEL PRODUCTO: JBKJS4
DAME EL NOMBRE DEL PRODUCTO: HOJAS_COLOR
CANTIDAD EN EXISTENCIA: 467
CODIGO DEL DEPARTAMENTO DEL PRODUCTO: DBHSY3
```

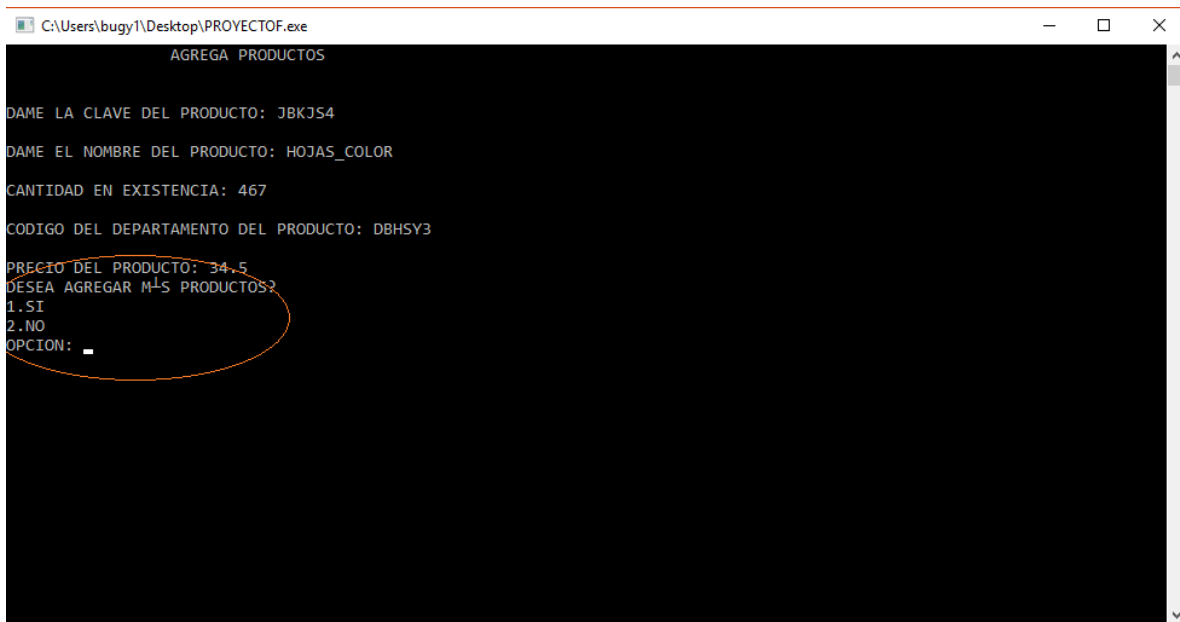
Deberás introducir el código del departamento al que pertenece el producto. Esta opción acepta cualquier tipo de carácter (excepto el espacio) y deberás presionar Enter para agregarlo. Si ingresas un código de un departamento que no existe, en la pantalla cuando se impriman los productos aparecerá como “SINDEPARTAMENTO”, en caso de que agregaras un código igual al de un departamento te aparecerá (cuando mandes a mostrar los productos) el nombre del departamento perteneciente.



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
AGREGA PRODUCTOS

DAME LA CLAVE DEL PRODUCTO: JBKJS4
DAME EL NOMBRE DEL PRODUCTO: HOJAS_COLOR
CANTIDAD EN EXISTENCIA: 467
CODIGO DEL DEPARTAMENTO DEL PRODUCTO: DBHSY3
PRECIO DEL PRODUCTO:
```

Finalmente tendrás que agregar el precio. El precio es de tipo flotante por lo tanto acepta números decimales. No acepta ningún tipo de carácter diferente de un número. En dado caso generaría un error al momento de mostrar los productos o se cerraría el programa.



Digita únicamente el número 1 o el número 2. No acepta otro tipo de carácter. Si ingresas un número fuera del rango el programa lo tomará como un NO y regresará al menú principal de **Administra productos**. Si ingresas el número 1 repetirá todos los pasos anteriores de agregar un producto.

DAR DE BAJA UN PRODUCTO

Si seleccionaste la opción 2:

NUMERO	DEPARTAMENTO	CLAVE	PRODUCTO	CANT. EX	CODDEP	PRECIO	CANT. SUG
0	ELECTRONICA	SMDAJ3	CEL_LG	50	EL1874	5643.70	35
1	LIMPIEZA	BJS942	TRAPEADOR	200	LI82BA	45.30	140
2	ROPA	SNAUR2	BLUSA_ROSA	41	RO381NA	250.20	28
3	CARNES	FNBDUA	KG_TASAJ0	16	CAJF920	25.00	11
4	DULCERIA	BFHSU4	PELON	560	DUCNAB4	5.00	392
5	MUSICA	AKIWJ3	RAM_DAFTPUNK	12	MUODJA2	340.00	8
6	FARMACIA	NJBF24	PARACETAMOL	56	FAJNBSY	7.20	39
7	ELECTRONICA	HNSUR8	COMPUTADORA_DELL	40	EL1874	8945.20	28

Te aparecerá un menú de todos los datos de los productos. Deberás seleccionar únicamente una opción como las que aparecen encerrados en naranja. Si ingresas una opción mayor que el cualquiera de esos números te pedirá digitarlo otra vez. No acepta ningún otro tipo de carácter que no sean números.

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
EL PRODUCTO SE ELIMINO DE LA LISTA CON EXITO
DESEA SEGUIR ELIMINANDO PRODUCTOS?
1.SI
2.NO
OPCION:
```

Aparecerá un mensaje como el siguiente. Si quieres seguir eliminando productos deberás ingresar el número 1. En caso contrario si ingresas un numero fuera del rango te lo marcará como NO y regresará al menú.

MODIFICAR UN PRODUCTO

Si elegiste la opción 3:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
NUMERO  DEPARTAMENTO  CLAVE  PRODUCTO  CANT.EX  CODDEP  PRECIO  CANT.SUG
0      ELECTRONICA    SMDAJ3  CEL_LG     50        EL1874   5643.70   35
1      LIMPIEZA       BJS942  TRAPEADOR  200       LI82BA   45.30    140
2      ROPA          SNAUR2  BLUSA_ROSA 41        R0381NA  250.20    28
3      CARNES        FNBDUA  KG_TASAJ0  16        CAJF920  25.00     11
4      DULCERIA      BFHSU4  PELON      560       DUCNAB4  5.00     392
5      MUSICA        AKIWJ3  RAM_DAFTPUNK 12        MUODJA2  340.00    8
6      FARMACIA      NJBF24  PARACETAMOL 56        FAJNBSY  12.00     39
7      ELECTRONICA    HNSUR8  COMPUTADORA_DELL 40        EL1874   8945.20   28
QUE PRODUCTO DESEA MODIFICAR
OPCION: 6_
```

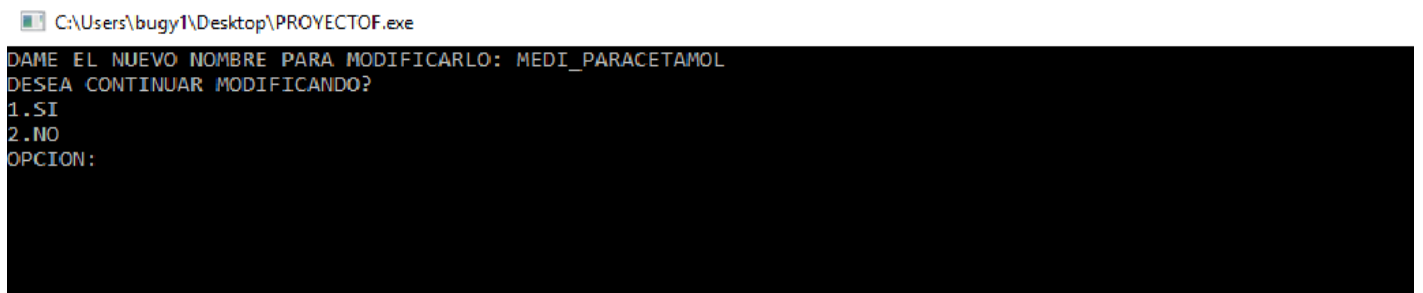
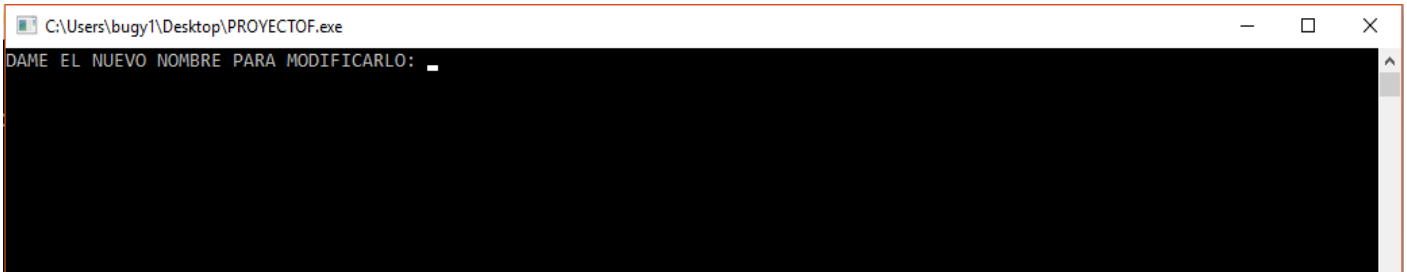
Deberás seleccionar un número dentro del rango. Si seleccionas un número mayor tendrás que volver a digitar otro número hasta que sea una opción válida. No acepta cualquier tipo de carácter. Únicamente números.

Posteriormente te aparecerá un menú donde te pedirá que vas a editar en el producto, de la siguiente manera:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
QUE DESEA MODIFICAR
1.NOMBRE
2.CANTIDAD EN EXISTENCIA
3.CODIGO DEL DEPARTAMENTO
4.PRECIO
OPCION: 1_
```

Si seleccionas la opción 1:

Deberás ingresar un nombre no mayor de 25 caracteres y modificará el nombre del producto que hayas elegido. Acepta cualquier carácter a excepción del carácter espacio.



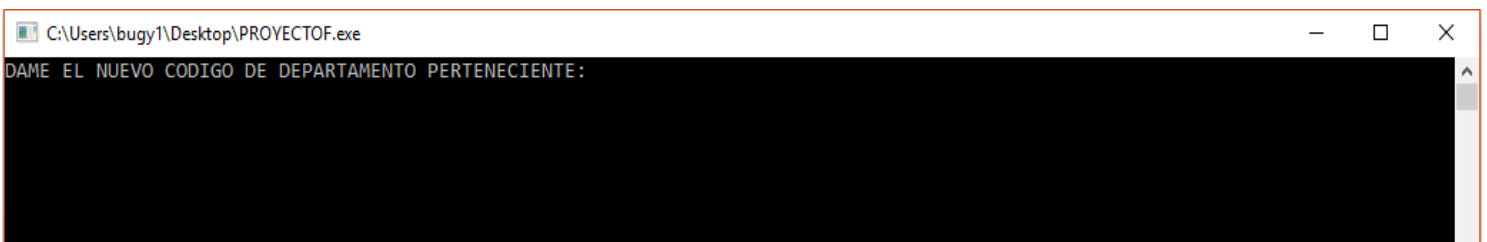
Deberás elegir si deseas seguir modificando algún producto o salir. En dado caso que no introduzcas el número 1 cualquier otro número será tomado como NO y regresará al menú de opciones de Administra productos.

Si seleccionas la opción 2:



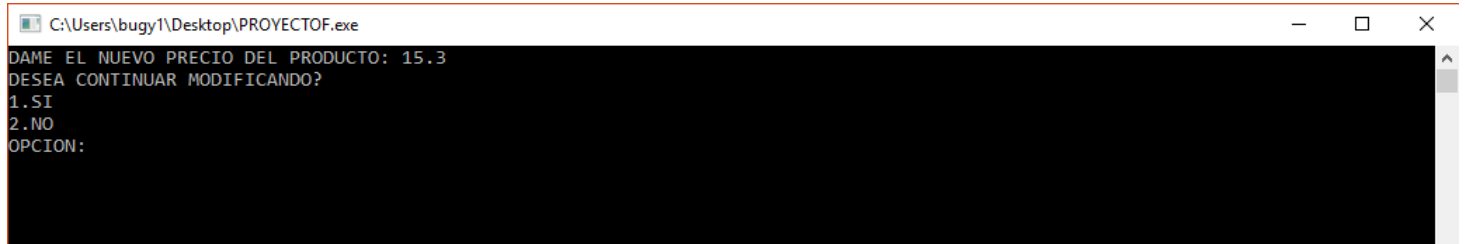
Deberás ingresar un número entero para las existencias. No acepta números flotantes ni cualquier otro tipo de carácter diferente de un número. Igualmente te pedirá una opción de repetición en caso de que quieras volver a repetir el proceso como el del paso anterior.

En caso de elegir la opción 3:



Deberás digitar un nuevo código al que pertenece el producto (código del departamento). En dado caso que no existiera dicho departamento, al mostrar el producto aparecerá un mensaje que dirá: SINDEPARTAMENTO. Lo cual deberíamos actualizar los departamentos en otro menú distinto. De igual manera te aparecerá una opción si quieres repetir el proceso.

Por último si seleccionas la opción número 4:



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
DAME EL NUEVO PRECIO DEL PRODUCTO: 15.3
DESEA CONTINUAR MODIFICANDO?
1.SI
2.NO
OPCION:
```

Deberás ingresar el nuevo precio del producto. En este caso es de un tipo flotante, por lo tanto acepta decimales. No acepta cualquier otro tipo de carácter que no sea un número. Posteriormente te pedirá si deseas repetir el proceso. Un numero diferente de 1 lo interpretará como NO y regresará al menú de Modificación de productos.

ADMINISTRAR DEPARTAMENTOS

Si al inicio del menú de administrar la tienda seleccionas la opción número 2 te aparecerá un menú como el siguiente:



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
ADMINISTRACION DE DEPARTAMENTOS
1.DAR DE ALTA UN DEPARTAMENTO
2.DAR DE BAJA UN DEPARTAMENTO
3.MODIFICAR UN DEPARTAMENTO
4.MOSTRAR DEPARTAMENTOS
5.REGRESAR
OPCION:
```

Deberás seleccionar únicamente una opción que esté registrada. Solo números del 1 al 5. Si ingresas un número diferente el programa te repetirá el menú de administración de departamentos hasta que selecciones una opción correcta. No se permiten caracteres que sean diferentes a un número.

DAR DE ALTA UN DEPARTAMENTO

Si seleccionas la opción 1 aparecerá lo siguiente:



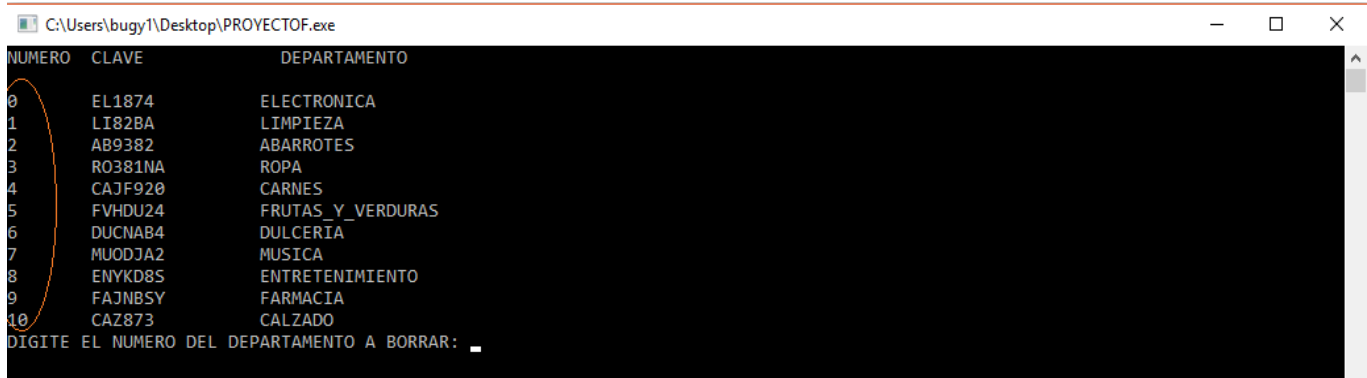
Deberás ingresar un código (de preferencia no más de 6 caracteres). Acepta cualquier tipo de carácter a excepción del carácter espacio.



Deberás ingresar el nombre del departamento (de preferencia con letras mayúsculas). Acepta cualquier tipo de carácter a excepción del carácter espacio. De preferencia no ingresar un nombre con más de 25 caracteres. Al igual que con los productos te pedirá una opción de repetición del proceso que se realizó. Si ingresas un número diferente a 1 entonces el programa lo tomará como un NO y regresará al menú de departamentos.

DAR DE BAJA UN DEPARTAMENTO

Si seleccionaste el número dos en las opciones de administrar departamentos te aparecerá un menú como el siguiente:



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
NUMERO  CLAVE      DEPARTAMENTO
0       EL1874     ELECTRONICA
1       LI82BA     LIMPIEZA
2       AB9382     ABARROTES
3       RO381NA  ROPA
4       CA7F920  CARNES
5       FVH0U24  FRUTAS_Y_VERDURAS
6       DUCNAB4  DULCERIA
7       MUODJA2  MUSICA
8       ENYKD8S  ENTRETENIMIENTO
9       FA7NBSY  FARMACIA
10      CAZ873    CALZADO
DIGITE EL NUMERO DEL DEPARTAMENTO A BORRAR: _
```

Deberás seleccionar un número que esté dentro del rango. Si seleccionas un número fuera del rango este te pedirá que lo vuelvas a digitar hasta que selecciones una opción correcta. No acepta caracteres diferentes de números.



```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
EL DEPARTAMENTO SE HA BORRADO CON EXITO
DESEA SEGUIR ELIMINANDO DEPARTAMENTOS?
1.SI
2.NO
OPCION: 2_
```

Posteriormente aparecerá un mensaje que el departamento se ha borrado con éxito. El programa pedirá una opción de repetición del proceso. Solo acepta números. En dado caso que sea un número diferente de 2 lo interpretará como NO y regresará al menú de modificación de departamentos.

MODIFICAR UN DEPARTAMENTO

Si seleccionaste la opción 3 del menú de administración de departamentos:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
NUMERO  CLAVE      DEPARTAMENTO
0       EL1874    ELECTRONICA
1       LI82BA    LIMPIEZA
2       AB9382    ABARROTES
3       R0381NA    ROPA
4       CAJF920    CARNES
5       FVH0U24    FRUTAS_Y_VERDURAS
6       DUCNAB4    DULCERIA
7       MUODJA2    MUSICA
8       ENYKD8S    ENTRETENIMIENTO
9       FAJNBSY    FARMACIA
QUE DEPARTAMENTO DESEA MODIFICAR
OPCION:
```

Deberá seleccionar un número del departamento para poder modificarlo. Únicamente acepta parámetros que están en la parte de número. Si se ingresa un número fuera del rango el programa repetirá la acción hasta que ingreses un número correcto. No acepta caracteres diferentes de un número. La clave no se modifica, únicamente se modifica el nombre del departamento.

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
UNICAMENTE SE PUEDE MODIFICAR EL NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
ESCRIBE EL NUEVO NOMBRE DEL DEPARTAMENTO: MEDICAMENTOS_
```

Deberás de asignarle un nuevo nombre al departamento (de preferencia en mayúsculas). Esta opción acepta cualquier carácter a excepción del carácter espacio.

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe
UNICAMENTE SE PUEDE MODIFICAR EL NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
ESCRIBE EL NUEVO NOMBRE DEL DEPARTAMENTO: MEDICAMENTOS
DESEA CONTINUAR MODIFICANDO?
1.SI
2.NO
OPCION: _
```


MOSTRAR DEPARTAMENTOS

Si seleccionas la opción 4 del menú de administración de departamentos:



A screenshot of a terminal window titled "C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe". The window displays a list of departments with three columns: "NUMERO", "CLAVE", and "DEPARTAMENTO". The list contains 10 items, indexed from 0 to 9. At the bottom of the list, it says "PRESIONA UNA TECLA PARA REGRESAR".

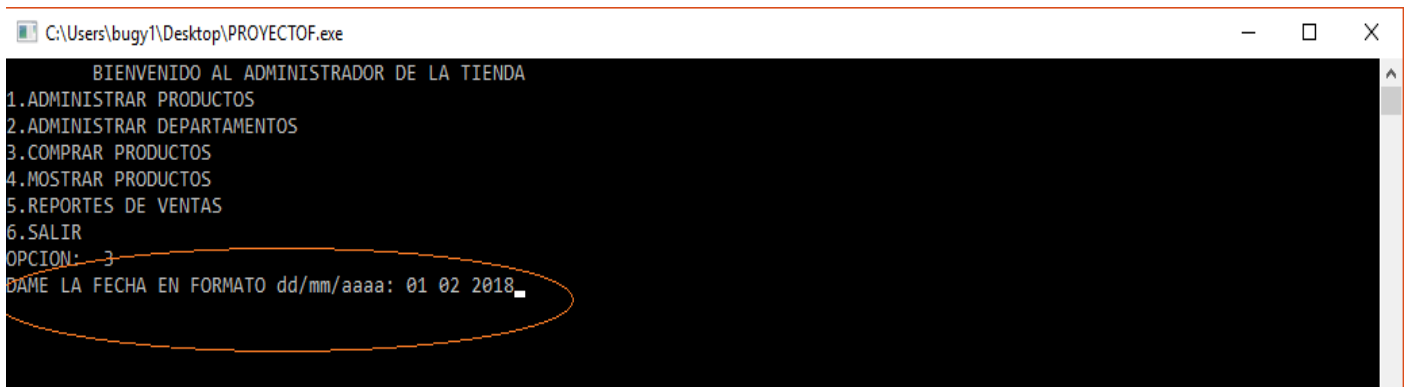
NUMERO	CLAVE	DEPARTAMENTO
0	EL1874	ELECTRONICA
1	LI828A	LIMPIEZA
2	AB9382	ABARROTES
3	RO381NA	ROPA
4	CAJF920	CARNES
5	FVH DU24	FRUTAS_Y_VERDURAS
6	DUCNAB4	DULCERIA
7	MUODJA2	MUSICA
8	ENYKD85	ENTRETENIMIENTO
9	FAJNB5Y	MEDICAMENTOS

PRESIONA UNA TECLA PARA REGRESAR

Para regresar al menú administra departamentos deberás de presionar una tecla para regresar. Cualquier carácter es válido.

COMPRAR PRODUCTOS

Si seleccionas la opción 3 en el menú principal:



A screenshot of a terminal window titled "C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe". The window displays a menu titled "BIENVENIDO AL ADMINISTRADOR DE LA TIENDA" with six options. Option 3, "COMPRAR PRODUCTOS", is highlighted with a yellow oval. Below the menu, it says "OPCION: 3" and "DAME LA FECHA EN FORMATO dd/mm/aaaa: 01 02 2018_".

```
BIENVENIDO AL ADMINISTRADOR DE LA TIENDA
1.ADMINISTRAR PRODUCTOS
2.ADMINISTRAR DEPARTAMENTOS
3.COMPRAR PRODUCTOS
4.MOSTRAR PRODUCTOS
5.REPORTES DE VENTAS
6.SALIR
OPCION: 3
DAME LA FECHA EN FORMATO dd/mm/aaaa: 01 02 2018_
```

Deberás ingresar la fecha actual del modo día/mes/año, separado por un espacio o por un enter. Al registrarlos presiona enter.

C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe

NUMERO	DEPARTAMENTO	CLAVE	PRODUCTO	CANT.EX	CODDEP	PRECIO	CANT.SUG
0	ELECTRONICA	SMDAJ3	CEL_LG	50	EL1874	5643.70	35
1	LIMPIEZA	BJS942	TRAPEADOR	200	LI82BA	45.30	140
2	ROPA	SNAUR2	BLUSA_ROSA	41	RO381NA	250.20	28
3	CARNES	FNBDUA	KG_TASAJ0	16	CAJF920	25.00	11
4	DULCERIA	BFHSU4	PELON	560	DUCNAB4	5.00	392
5	MUSICA	AKIWJ3	RAM_DAFTPUNK	12	MUODJA2	340.00	8
6	MEDICAMENTOS	NJBF24	MEDI_PARACETAMOL	65	FAJNBSY	15.30	45
7	ELECTRONICA	HNSUR8	COMPUTADORA_DELL	40	EL1874	8945.20	28

SELECCIONA UN PRODUCTO POR SU NUMERO PARA COMPRAR

Deberás elegir una de las opciones que te muestra el programa. Acepta únicamente números, no acepta otro tipo de caracteres. Si seleccionas un número fuera del rango tendrás que volver a ingresar un número hasta que selecciones una opción dentro de los parámetros del programa.

Aparecerá un mensaje que dice: Cuantos productos desea comprar?. Usted deberá ingresar un número conforme a la cantidad en existencia. En dado caso que compres una cantidad mayor a la existente te arrojará un error y el recibo se imprimirá a ceros. Si realizas las instrucciones adecuadas te aparecerá un mensaje de repetición que si quieres comprar más productos. Si presionas un numero diferente de 1 lo tomará como NO y se regresará al menú principal. El recibo se guarda como "RECIBO.txt". Este irá almacenando cuantos productos compraste en dado caso que repitas el proceso.

C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTOOF.exe

```

DESEA COMPRAR MAS PRODUCTOS
1.SI
2.NO
OPCION: 2
EL RECIBO SE GUARDO COMO: RECIBO.txt

```

Posterior a la compra el recibo se podrá encontrar en la carpeta donde se encuentra el ejecutable de tu programa. Se imprime de la siguiente manera:

RECIBO.txt: Bloc de notas

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO c/u	DESCUENTO
12	PARACETAMOL	7.20	8.64
4	BLUSA_ROSA	250.20	0.00

PRECIO TOTAL: 1078.56
PRECIO CON IVA: 1251.13
FECHA: 1/ 2/2018

REPORTES DE VENTAS

Si seleccionas la opción 5 del menú principal:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
NUMERO DIA MES AÑO VENTA TOTAL DEL RECIBO
1 1 2 2018 1251.13

EL TOTAL DEL DIA ES 1251.13

PRESIONA UNA TECLA PARA REGRESAR
```

Únicamente aparecerán las ventas del día mientras esté abierto el programa. Cuando salgas del programa las ventas del día se reiniciarán a cero. Para regresar al menú principal deberás presionar una tecla. Acepta cualquier tipo de carácter.

GUARDAR Y SALIR

Si seleccionas la opción 6 del menú principal:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
DESEA GUARDAR CAMBIOS?
1.SI
2.NO
OPCION: _
```

Si abriste el archivo para el modo lectura, al salir te aparecerá la opción si deseas guardar. Deberás seleccionar una de las dos opciones. En dado caso que la opción que elijas sea diferente del número 1 este lo tomará como un NO y terminará el programa.

Si eliges crear un archivo desde cero, al salir del programa, este lo guardará automáticamente, mostrando un mensaje como el siguiente:

```
C:\Users\bugy1\Desktop\PROYECTO.F.exe
SE HA GUARDADO CON EXITO

-----
Process exited after 28.93 seconds with return value 0
Presione una tecla para continuar . . .
```

Este mensaje también aparece si seleccionas la opción de guardar cambios.