

**PROYECTO PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS
TIENDA COMPUTADORES.**



Proyecto Final.

Modalidad Pregrado.

**ELKIN ADRIAN HOYOS GOMEZ
CAMILO GEOVANNY GOYES MONCAYO.**

Director: Maritza Mera Gaona.

Universidad del Cauca
Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones
Departamento de Sistemas

TIENDA COMPUTADORES.

Una tienda de computadoras de la ciudad de Popayán quiere un sistema para llevar sus registros de los productos vendidos, la cual necesita ciertos requisitos como guardar los siguientes datos de cada venta:

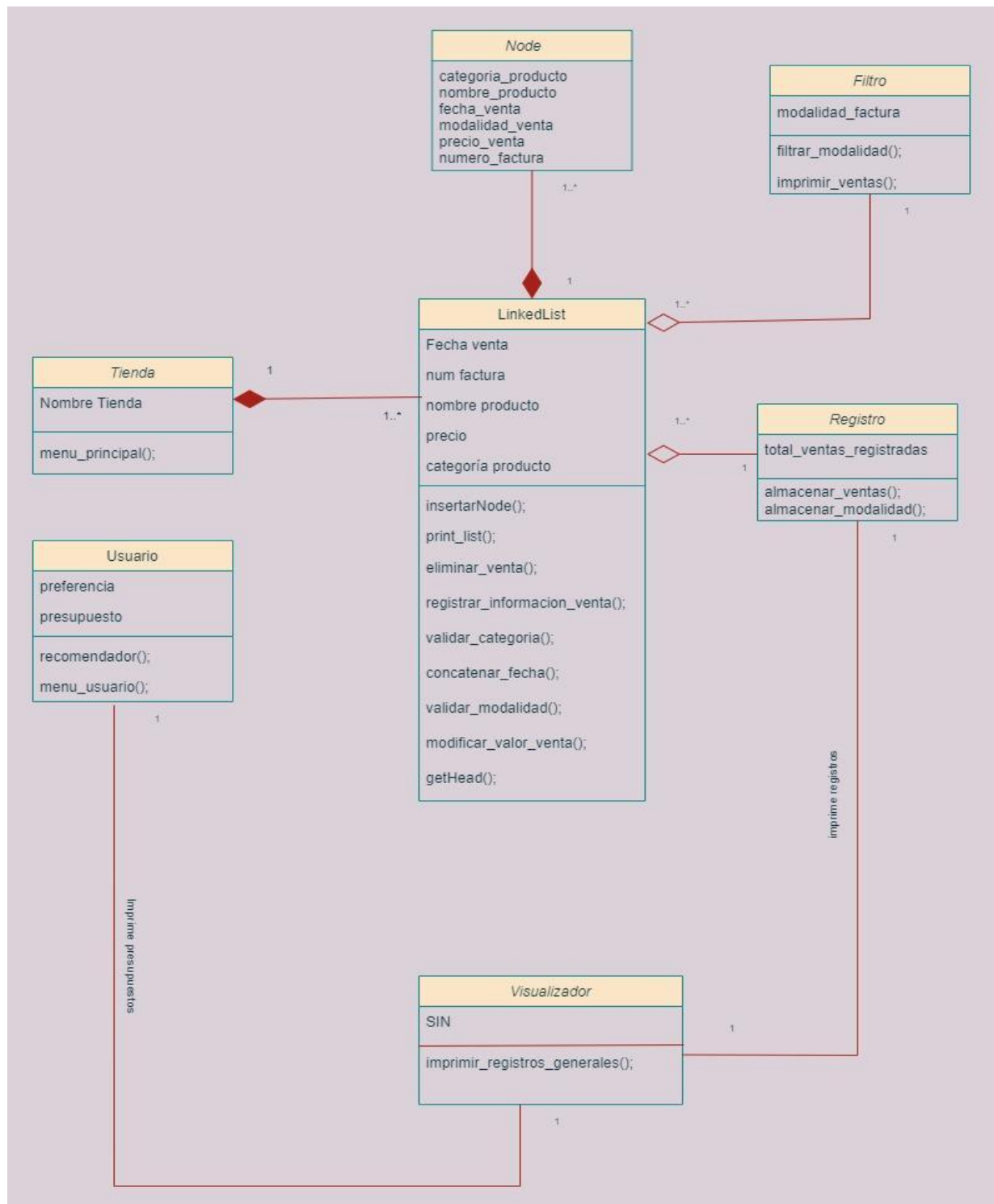
- Fecha.
- Número de factura
- Nombre del producto
- Precio
- Categoría del producto
- Modalidad

La tienda requiere que se tenga un registro con el historial de ventas de cada día, donde estas se guarden de manera automática, tener opciones de filtrar la información por las modalidades que esta dispone, también la habilidad de modificar el valor de las ventas registradas, teniendo como requisitos lo siguiente:

- Imprimir registros actuales y antiguos.
- Llevar un registro de cada modalidad de venta: Online, Presencial.
- Filtro de información por modalidad.
- Modificar el valor de venta según el número de factura.

La tienda también requiere de una herramienta para recomendarle a los usuarios ensambles de pc según sus intereses y presupuesto.

Solución:



la solución que planteamos para el problema se divide en varias clases, con lo referente a manejar los registros e ingreso de información encontramos pertinente manejarla con estructuras, las cuales van a estar relacionadas mediante nodos, lo cual se haría de manera dinámica así el cliente puede tener la capacidad de ingresar las ventas de su tienda y almacenarlas sin ninguna restricción.

En cuanto llevar registros de las ventas es conveniente guardar la información en archivos txt, donde llevarán un orden mediante la fecha de venta, por otro lado tenemos que tener registros individuales por modalidad que dispone la tienda, haciendo favorable el manejo de la información. Con referencia a los filtros estos, se harían durante la ejecución del programa ya que, los registros en los archivos txt se guardará de manera automática al salir del programa, por ende, debemos hacer un manejo de los mismos durante la ejecución y facilitar su visualización con la clase visualizador.

En cuanto al usuario disponemos de diferentes categorías para los ensambles de las computadoras, en pc gaming y pc multimedia, los cuales se dividen en gama baja, media y alta. Según la combinación de preferencias ingresadas en la clase usuario se desplegarán diferentes presupuestos que se adaptan a las necesidades del usuario.