

# PROYECTO PASH

# PEP SíCÓ

UNIVERSIDAD PANAMERICANA

# INTEGRANTES

---

PROJECT  
OWNER

Alan Seymour  
Raimond Carvajal

PROFESOR

Carlos Cabrera  
Castrejón

SCRUM  
MASTER

Juan Pablo  
Ramírez

EQUIPO DE  
DESARROLLO

- Valeria Martínez  
Luna
- Jesús Ocampo  
Rodríguez
- David Mireles  
Ortega

# SPRINTS

01.

**Objetivos:**

- **Función 1** (Ingresar datos empleado)
- **Función 2** (Asignador de Software y Hardware)
- **Investigar como funciona el workflow.**

02.

**Objetivos:**

- **Hacer código orientado a objetos** (Clase empleado, software y Hardware)
- **Crear inventario** (TXT de Hardware y Software)
- **TXT sobre el reporte de usuario.**

03.

**Objetivos:**

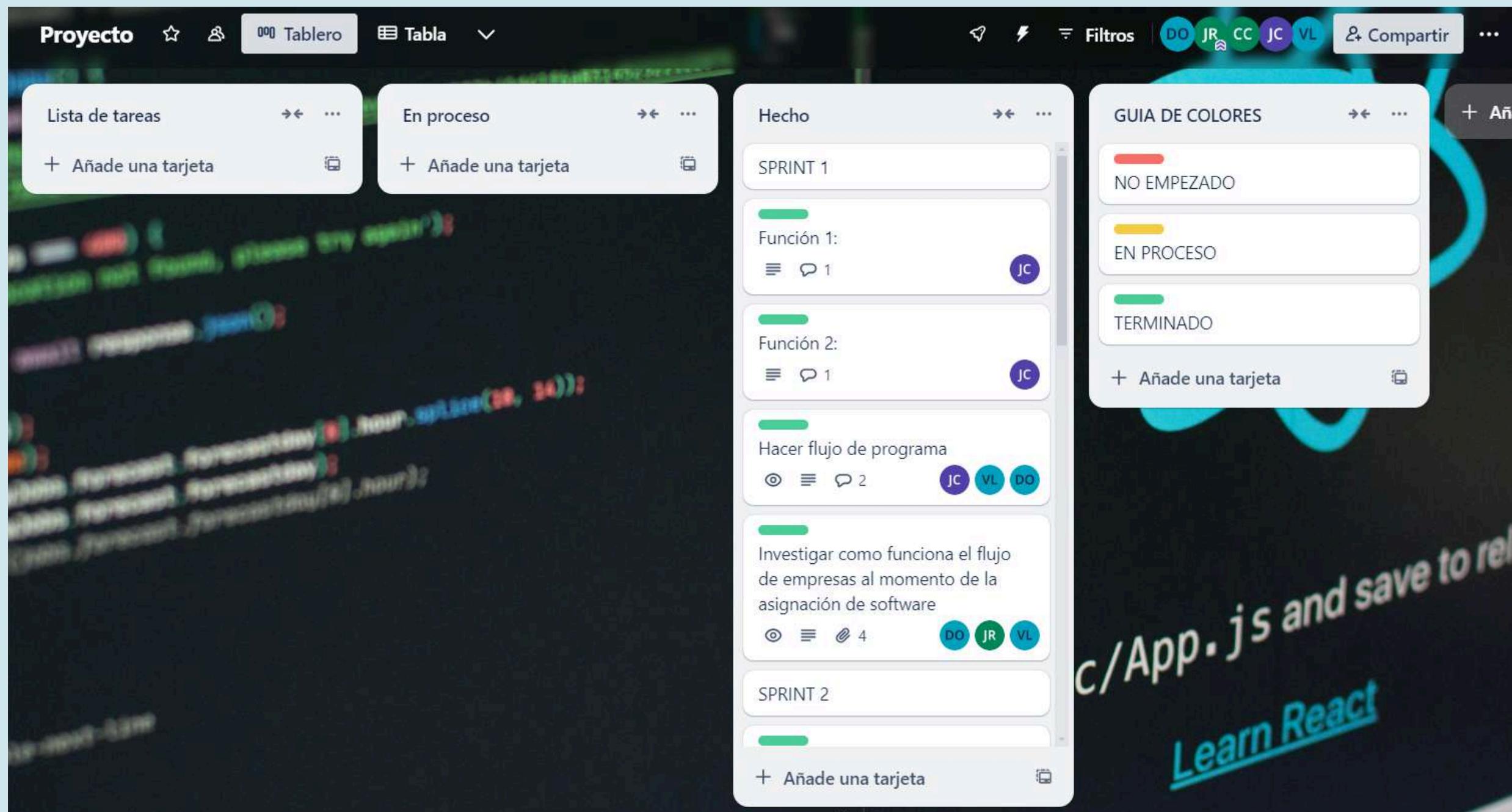
- **Crear Interfáz gráfica** (Wareframe y finalización de la programación).
- **Organizar Sálida de Datos** (Hacer más simple el código).
- **Tener un repositorio de GitHub**

# OBJETIV0

“Buscamos generar un programa básico y práctico para el usuario, cuya finalidad sea asignar software y hardware a los empleados de empresa PepsiCo. También se buscó aplicar todos los conocimientos adquiridos alrededor del curso usando objetos, sustracción, importación de archivo e interfaces gráficas.”



# TRELLO



# GITHUB (REPOSITORIO)

Proyecto-PEPSICO-POO Public

main 1 Branch 0 Tags

lolsalas999 Add files via upload c05a1bc · yesterday 4 Commits

Empleado.txt Add files via upload yesterday

HardwareAsignado.txt Add files via upload yesterday

InventarioHardware.txt Add files via upload yesterday

ProyectoPoo.py Interfaz gráfica añadida 5 days ago

README.md Initial commit last week

SoftwareAsignado.txt Add files via upload yesterday

README

## Proyecto-PEPSICO-POO

Proyecto de asignador de Software y Hardware

Pin Unwatch 1 Fork 0 Starred 1

About

Proyecto de asignador de Software y Hardware

Readme

Activity

1 star

1 watching

0 forks

Releases

No releases published [Create a new release](#)

Packages

No packages published [Publish your first package](#)

Contributors 2

 lolsalas999

 DavidMirelesOrtega DavidMIOR



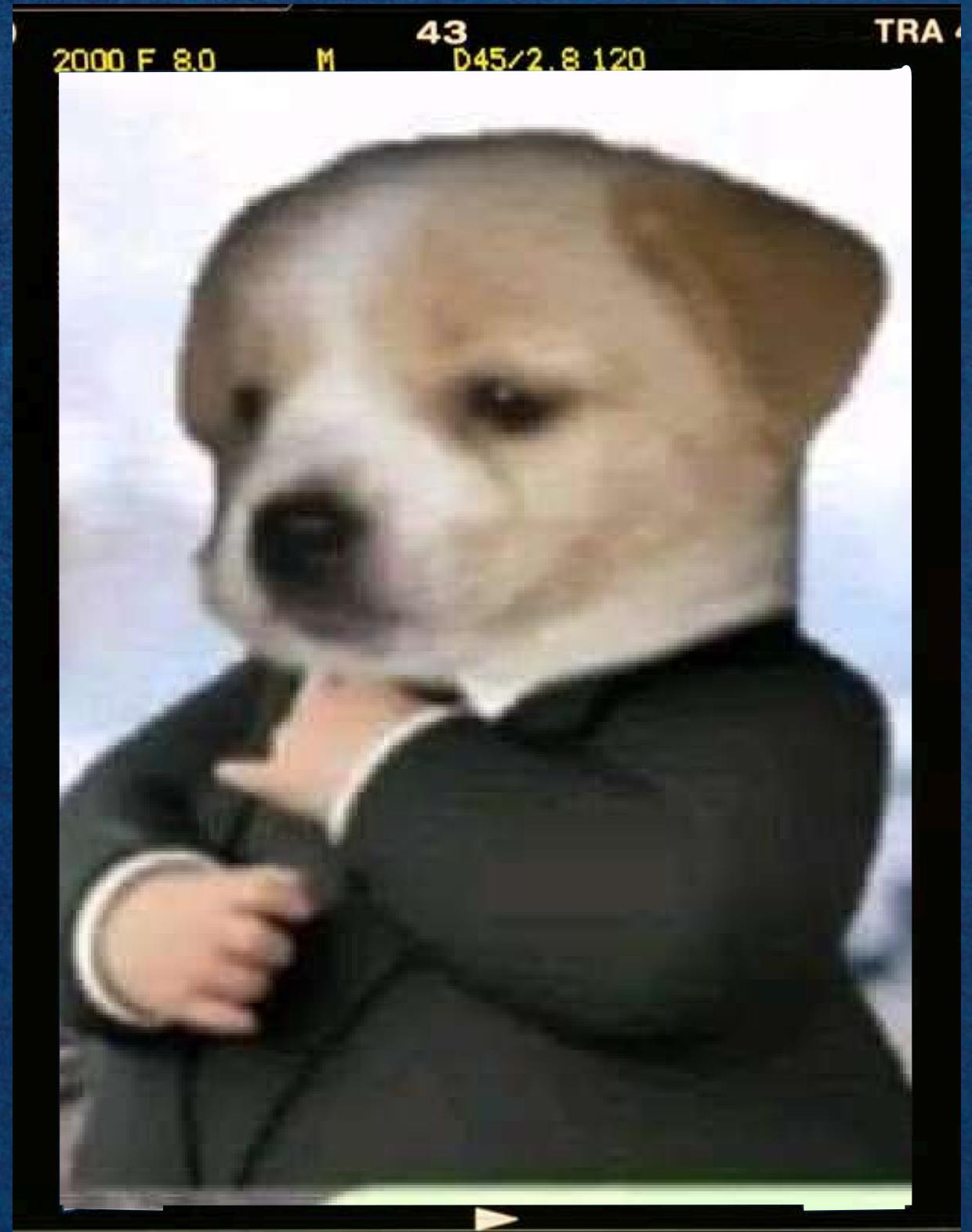
# CLASE EMPLEADO

## Variables:

- Nombre.
- Puesto.
- Área.

## Funciones:

- Añadir Empleado
- Crear archivo de Empleados.
- Modificar archivo de Empleados.
- Leer archivo de Empleado
- Buscar empleado



# SUBCLASE HARDWARE

## Variables:

- Nombre del Hardware
- Empleado al que fué asignado
- Tag del Hardware

*“El Hardware es el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo” (GCFGlobal, Informática Básica: ¿Qué es hardware y software?, 2024)*



# SUBCLASE SOFTWARE

Variables:

- Nombre del Software a utilizar
- Nombre, Área y Puesto del Empleado que utiliza el Software.

“Software es el conjunto de instrucciones, algoritmos y partes visuales que nos permiten interactuar con un dispositivo electrónico” (Santander Universidades, *¿Qué es el software? Ejemplos, definición y tipos*, 2022)



# WIREFRAME

Pantalla de Inicio de Sesión



Pantalla de Error al Inicio de Sesión



Pantalla de Asignación de Software y Hardware



# DISEÑO INTERFAZ GRÁFICA PASH

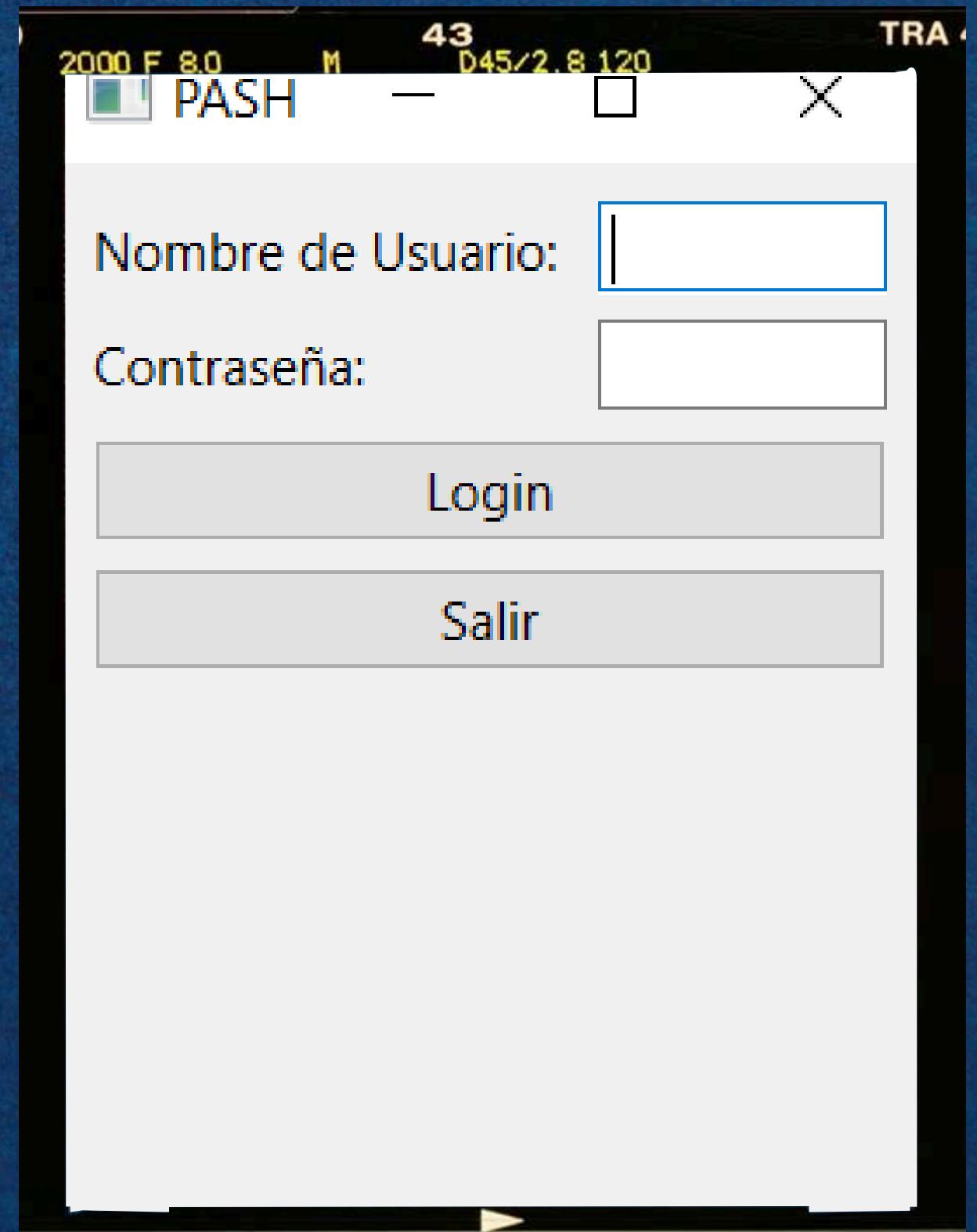
- El nombre PASH se refiere a “Programa de Asignación de Software y Hardware”.
- Se propuso un diseño de interfaz gráfica que pueda ser aplicable en un futuro para hacer más vistoso y práctico al programa

[Diseño de interfaz gráfica](#)

# PRIMER VENTANA (LOGIN)

## Funcionamiento:

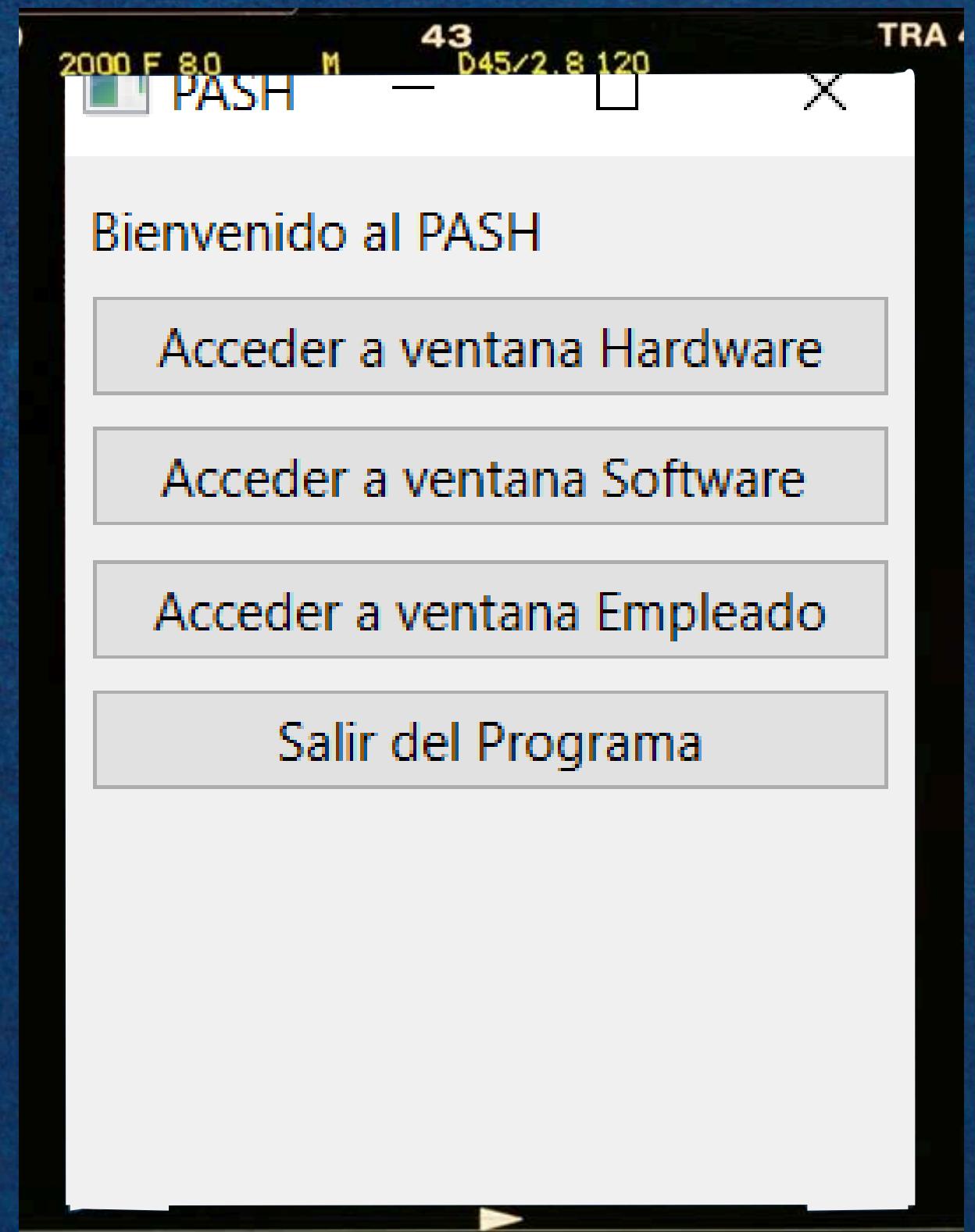
- Busca usuario en la base de datos
- Si los datos son iguales permite la entrada
- Permite el Cierre del Programa



# SEGUNDA VENTANA (MENU PRINCIPAL)

## Funcionamiento:

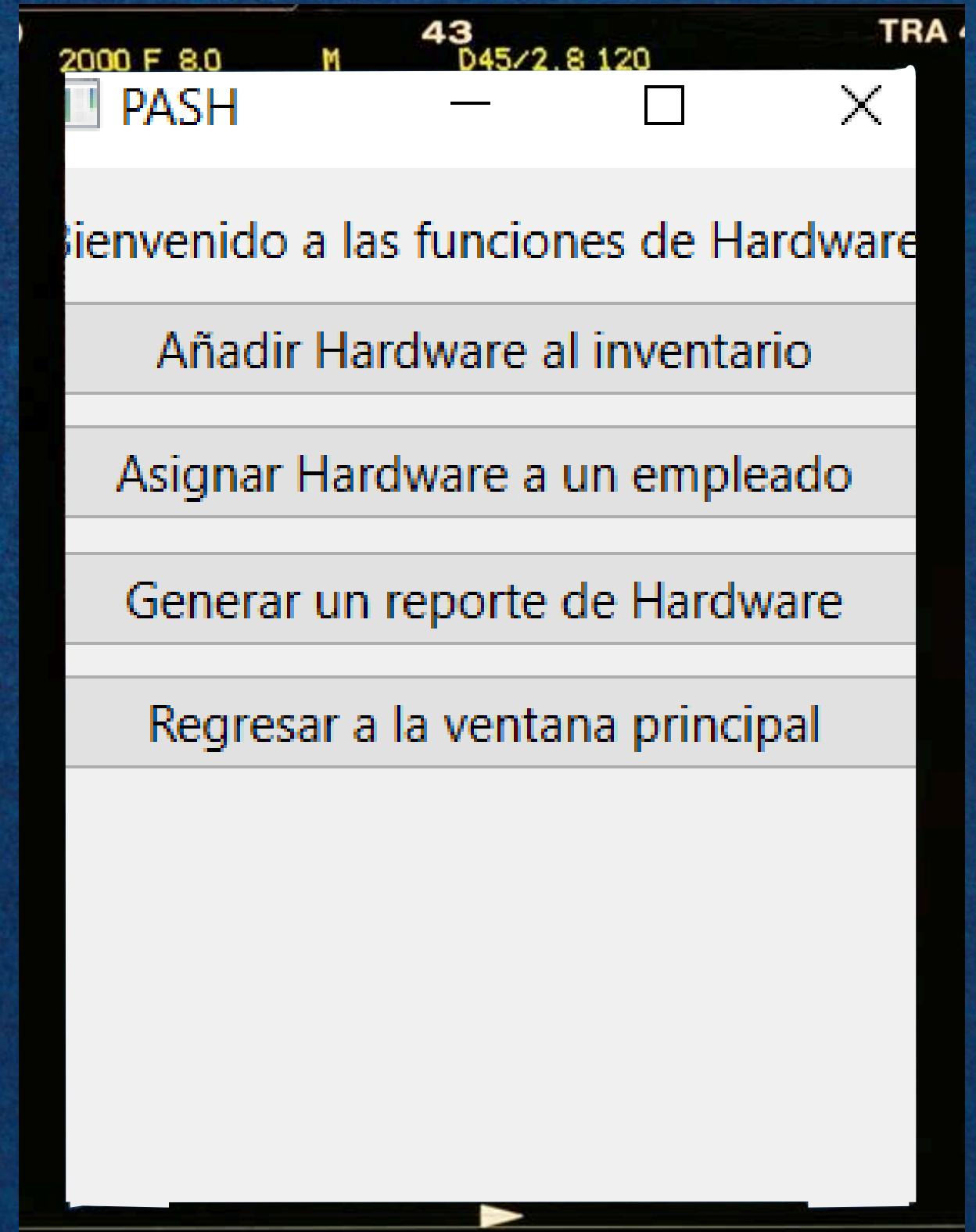
- Permite acceder a la ventana de Hardware
- Permite acceder a la ventana de Software
- Permite acceder a la ventana de Empleado
- Da cierre al programa



# TERCERA VENTANA (HARDWARE)

## funcionamiento:

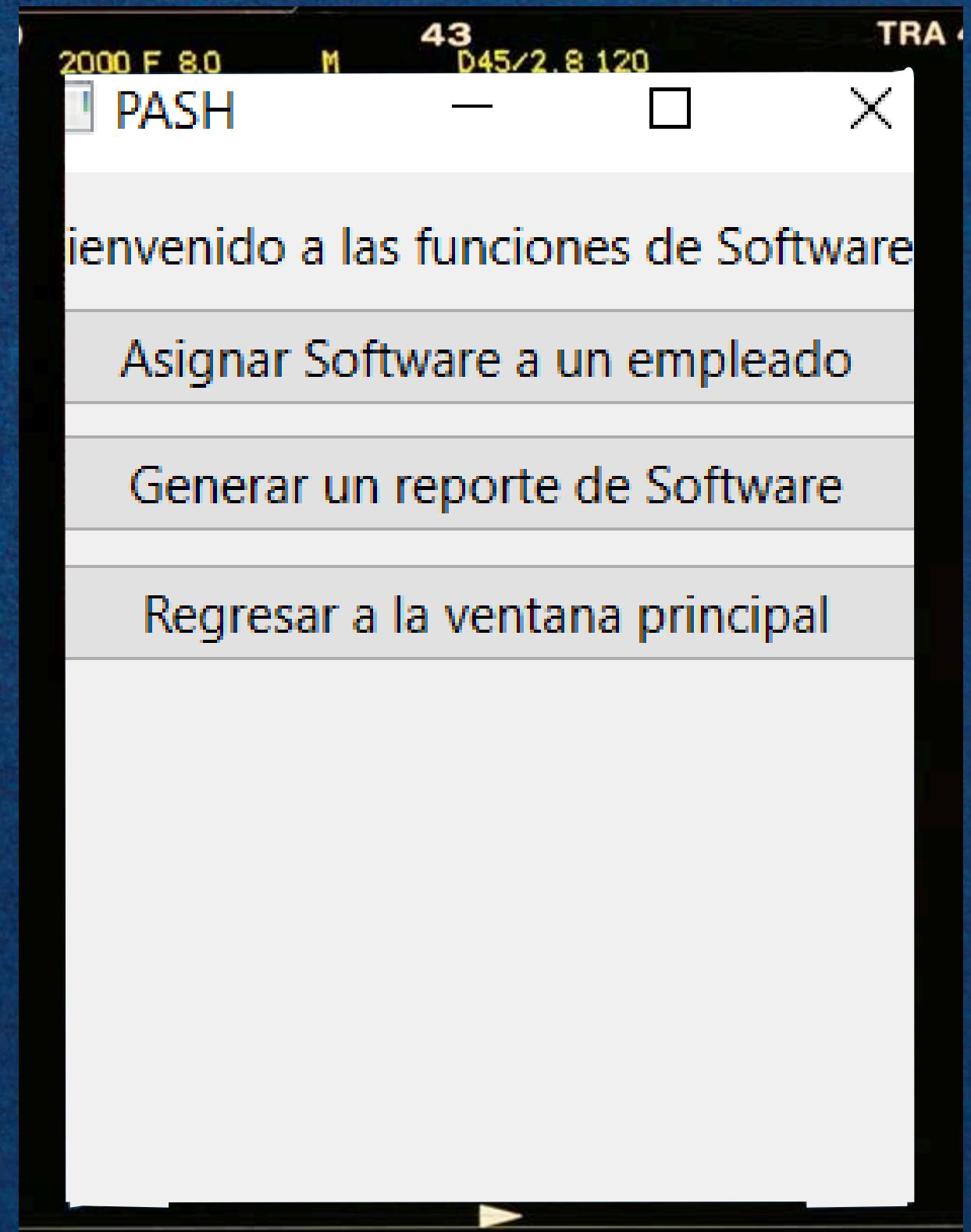
- Permite añadir Hardware al inventario existente
- Asigna hardware a un empleado
- Genera un reporte de Hardware (TXT)
- Permite regresar al menu principal



# CUARTA VENTANA (SOFTWARE)

## Funcionamiento:

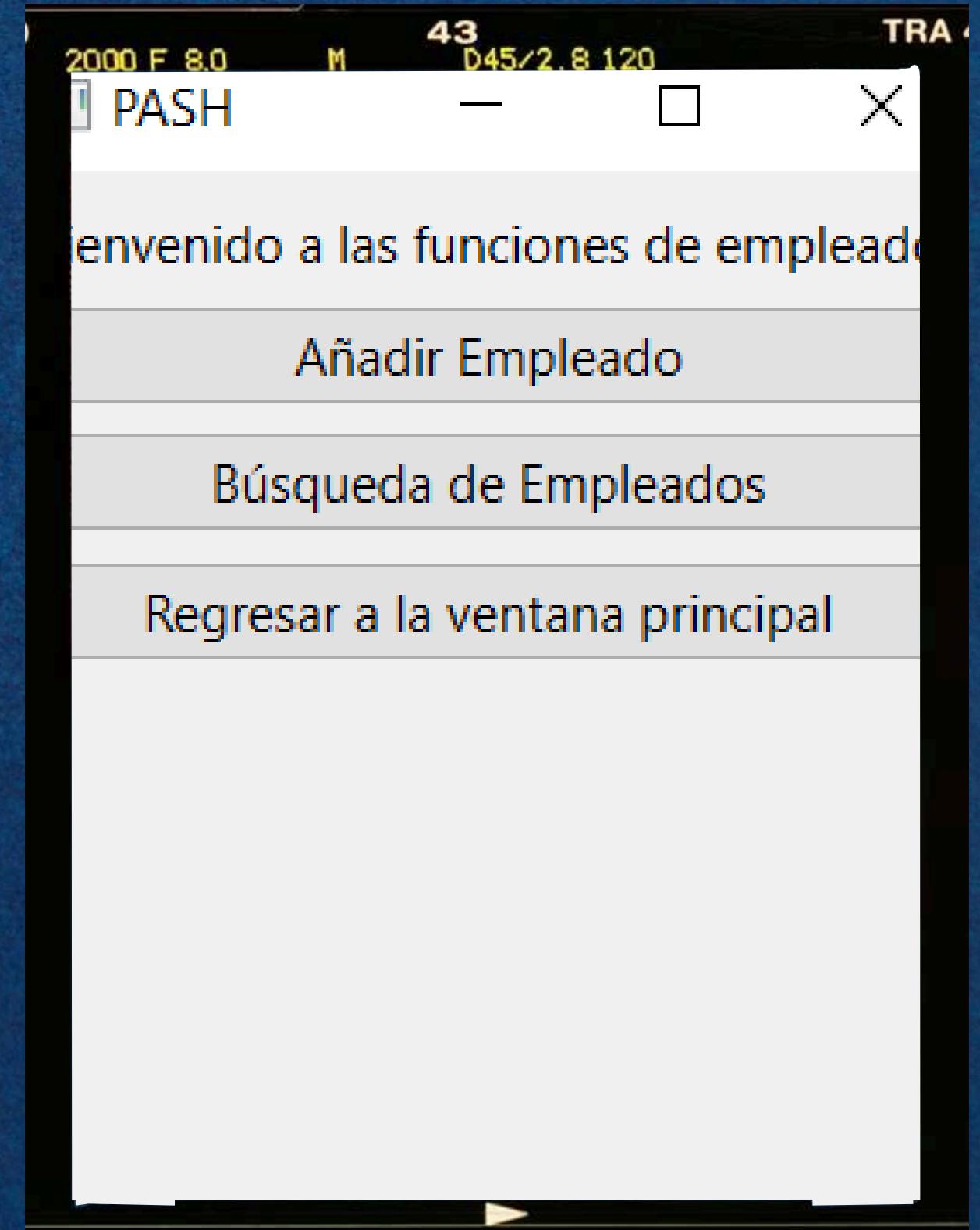
- Permite la asignación de software a un empleado
- Genera un reporte del software (TXT)
- Permite regresar al menu principal



# QUINTA VENTA (EMPLEADO)

## Funcionamiento:

- Permite añadir a un nuevo empleado
- Permite la búsqueda de un empleado en específico
- Permite regresar a la ventana principal



# PUNTOS DE MEJORA Y APRENDIZAJES

## Puntos de Mejora:

- Mejor comunicación entre el equipo
- Realizar un trabajo más organizado

## Aprendizajes:

- Correcto proceso de programación
- Hacer interfaces gráficas amigables con el usuario
- Como Abstraer problemas de la vida real

MUCHAS  
GRACIAS