

MANUAL DE USUARIO:

INICIO: Al inicio del programa se debe crear una carpeta dentro de la carpeta de usuarios del ordenador, por ejemplo C:/Users/nombre del usuario/nombre de la carpeta, ésta carpeta tiene como objetivo almacenar los errores de entrada que pueda tener, como los archivos de entrada; el nombre de la carpeta debe ser: [ArchivosDeEntrada](#).

Se tiene un usuario por defecto, el cual accede al área de administración, el nombre de usuario es: admin y la contraseña: admin; el administrador que inicie el programa debe insertar el capital o la cantidad de dinero que se tenga actualmente, cuyo botón se encuentra en la parte superior de la página, tomando en cuenta que debe ser un valor numérico, es decir el programa no acepta archivos de texto.

Seguidamente se procede a hacer la carga de datos si en caso se tenga, de modo que, al realizar la carga de datos se almacenará la información como: muebles que se pueden ensamblar, piezas que han sido compradas cuyo valor de vendido será de: no; los usuarios del sistema, los clientes que se tengan, de modo que si hay un código externo, no lo podrá reconocer correctamente.

Advertencia: Si se inserta dos veces el mismo archivo de entrada, se almacenarán dos veces los archivos, debido a eso en la carpeta mencionada anteriormente se descargan los errores que se tengan, por lo que si en dicho caso se tengan errores, lo recomendable es arreglarlos y meterlos en un archivo nuevo de entrada.

SOBRE EL FABRICADOR: El fabricante del sistema puede generar piezas, es decir, si se desea registrar una compra y no aparece la pieza en la selección, es necesario que vaya al apartado de generar piezas, debido a que cada que compre una pieza del mismo tipo no tenga que escribir, sino que solo vaya a generar la pieza y cuando necesite comprar una pieza de ese tipo, lo podrá hacer sin escribir el nombre, algo importante es que se debe indicar el valor de la pieza, es decir el precio por la cual la compra.

En el apartado de registros se cuenta con un libro donde se le indica el ensamble de un mueble como también la cantidad de piezas que necesita y el precio de venta que se le tenga que dar. También aparece el apartado de registrar muebles a la venta, aparecen los muebles que ha ensamblado, por lo que si desea lo puede registrar en el apartado de la sala de ventas.

También cuenta con un historial tanto de las piezas que se han comprado y los muebles que se han ensamblado, se cuenta también con un almacén de piezas y de muebles, de modo que, en este se encuentran muebles que no han sido llevados a las ventas y piezas que no se han usado.

En el ensamble de muebles se debe ingresar la cantidad de piezas que se usará en el mueble, seguidamente en la siguiente ventana aparecerá el apartado de ingresar el id de cada una de las piezas que se van a usar, si no se acuerda de la pieza o su id, aparece un botón para traer la tabla de las piezas que no se han usado, si no aparece una pieza que necesite, debe ir a comprarla.

SOBRE EL VENDEDOR: puede consultar compras, devoluciones en un determinado tiempo, ingresando la fecha de la que se está analizando y hasta donde se desea analizar, de este modo se le aparecerá una tabla que muestra dicha petición, puede también verificar las ventas del día actual.

En el apartado de los registros aparecen facturas, las cuales son facturas de ventas hechas por éste usuario, puede darle click en la figura para analizar o leer la fact