

**INSTRUCTIVO:** El proyecto será una aplicación en Java / MySQL. Se debe crear las tablas de la base de datos, y las correspondientes clases. Utilice una clase para la conexión y confeccione la interfaz gráfica (GUI). El grupo deberá presentar el proyecto en 3 etapas.

- 1- Armado de la base de datos completa, relaciones. Proyecto en Netbeans, y clase de conexión. ABM de una clase\*.
- 2- Desarrollo de todas las clases principales del dominio (ABM), consultas SQL embebidas. Interfaces gráficas completas.
- 3- Implementación de los todos los métodos necesarios, listados, ABM de clases relacionadas y aplicación terminada.

Se deben presentar las clases con atributos y métodos necesarios(abstracción). Setters y Getters (encapsulamiento). Constructor.  
Se evaluará el aporte de todos los miembros al proyecto, en la construcción de las clases. Se subirán los commit al repositorio (Git).

La Empresa FraveMax líder en la venta de electrodomésticos nos solicita desarrolla una aplicación para la gestión de su inventario. La aplicación debe permitir a los usuarios realizar las siguientes operaciones:

Registrar productos: Los usuarios podrán agregar nuevos productos al inventario proporcionando información como nombre, descripción, precio y cantidad disponible.

Realizar ventas: Los usuarios podrán registrar las ventas de productos a los clientes. Deberán indicar el producto vendido, el cliente que realiza la compra y la fecha de venta.

Administrar clientes: Los usuarios podrán agregar, modificar y eliminar información de los clientes, como nombre, dirección y número de teléfono.

Realizar pedidos a proveedores: Los usuarios podrán registrar pedidos de productos a los proveedores. Deberán especificar el producto solicitado, la cantidad y la fecha del pedido.

Consultar inventario: Los usuarios podrán ver la lista de productos disponibles en el inventario, así como buscar productos por nombre o categoría y ver su información detallada.

Consultar ventas: Los usuarios podrán ver la lista de ventas realizadas, incluyendo información sobre el producto vendido, el cliente y la fecha de venta.

La aplicación debe utilizar una base de datos local para persistir los datos. Debes diseñar las clases entidad correspondiente a las tablas de la base de datos, las clases de acceso a datos para interactuar con la base de datos y las vistas para que los usuarios puedan interactuar con la aplicación.

MODELO DE BD SUGERIDO

[1,1]

