

Sistema de inventario tienda ropa

Proyecto 1



Informe_Desarrollo

Universidad San Carlos de Guatemala

Facultad de ingeniería.

Ingeniería en ciencias y sistemas

Introducción

Este informe describe el desarrollo de un sistema de inventario para una tienda de ropa, creado en Java. El programa permite gestionar productos, registrar ventas, consultar reportes y mantener una bitácora. La interfaz funciona a través de consola con un menú interactivo.

Desarrollo de la práctica

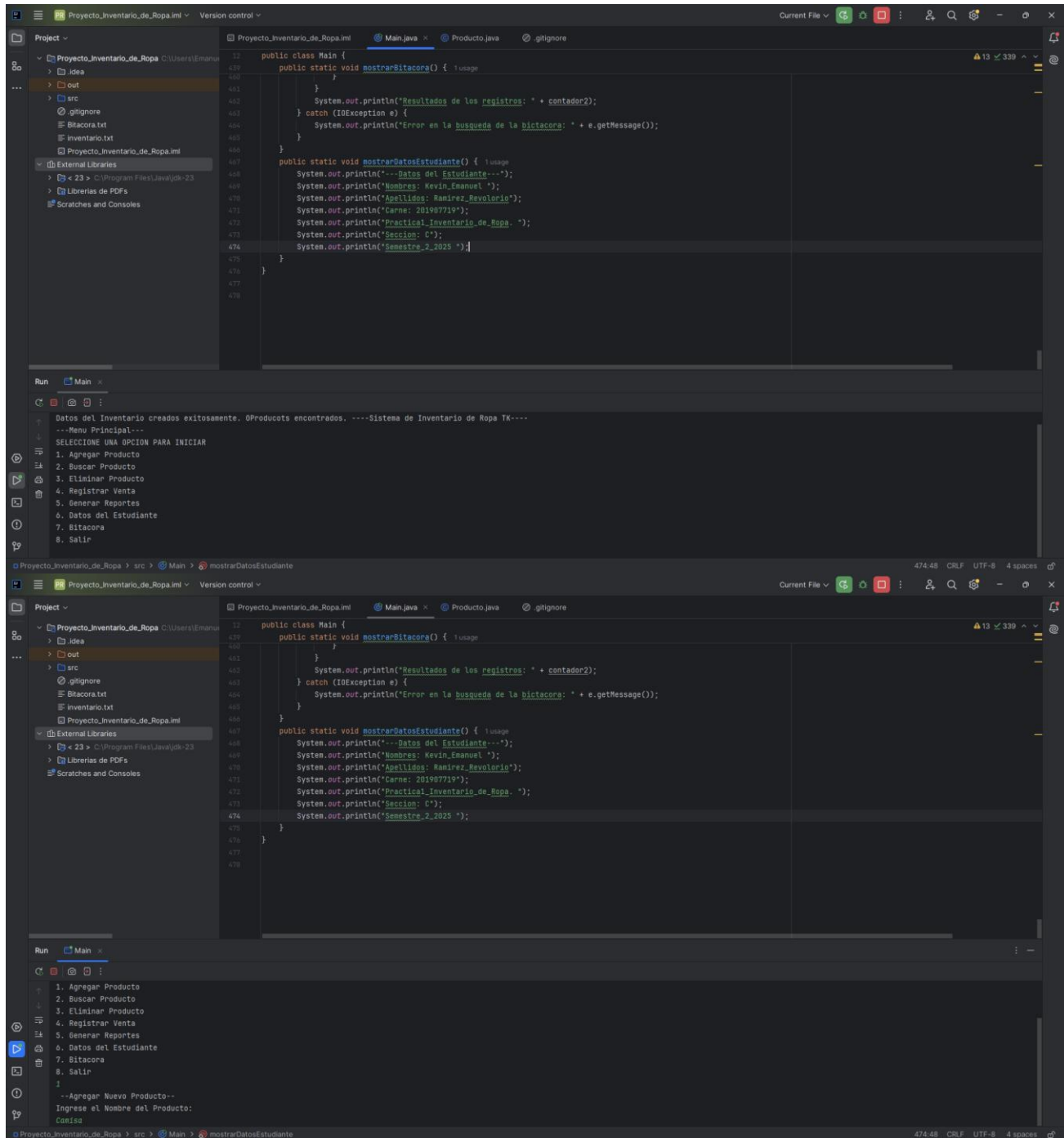
El sistema fue implementado usando Java. A continuación, se resumen las partes clave:

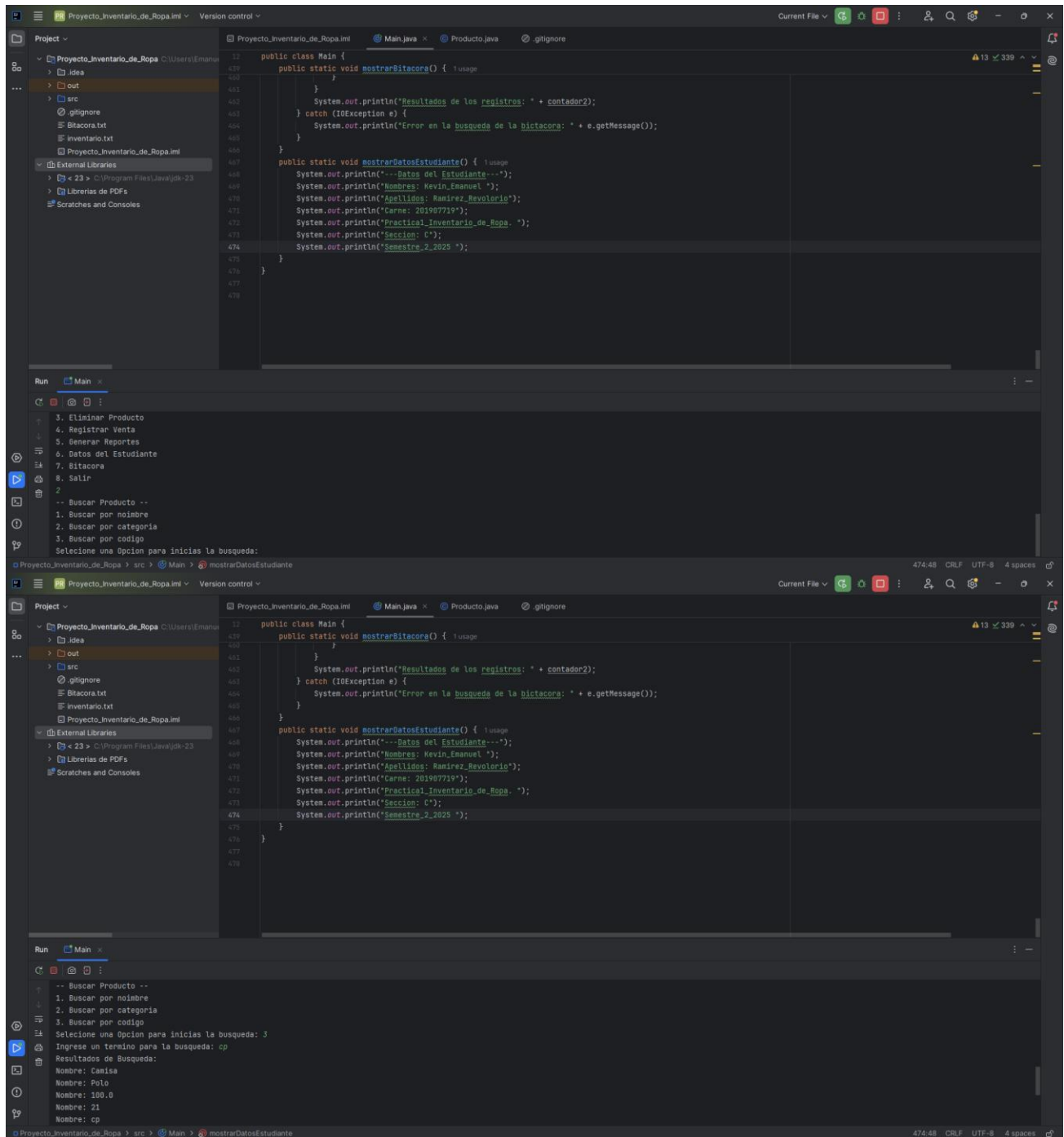
- Menú principal: Permite navegar por todas las funciones.
- Clase Producto: Representa cada producto del inventario.
- Arreglo de productos: Se usa para guardar los productos en memoria.
- Persistencia de datos: Se utilizan archivos de texto para guardar los datos.
- Bitácora: Guarda registro de acciones realizadas, como agregar, eliminar o registrar una venta.

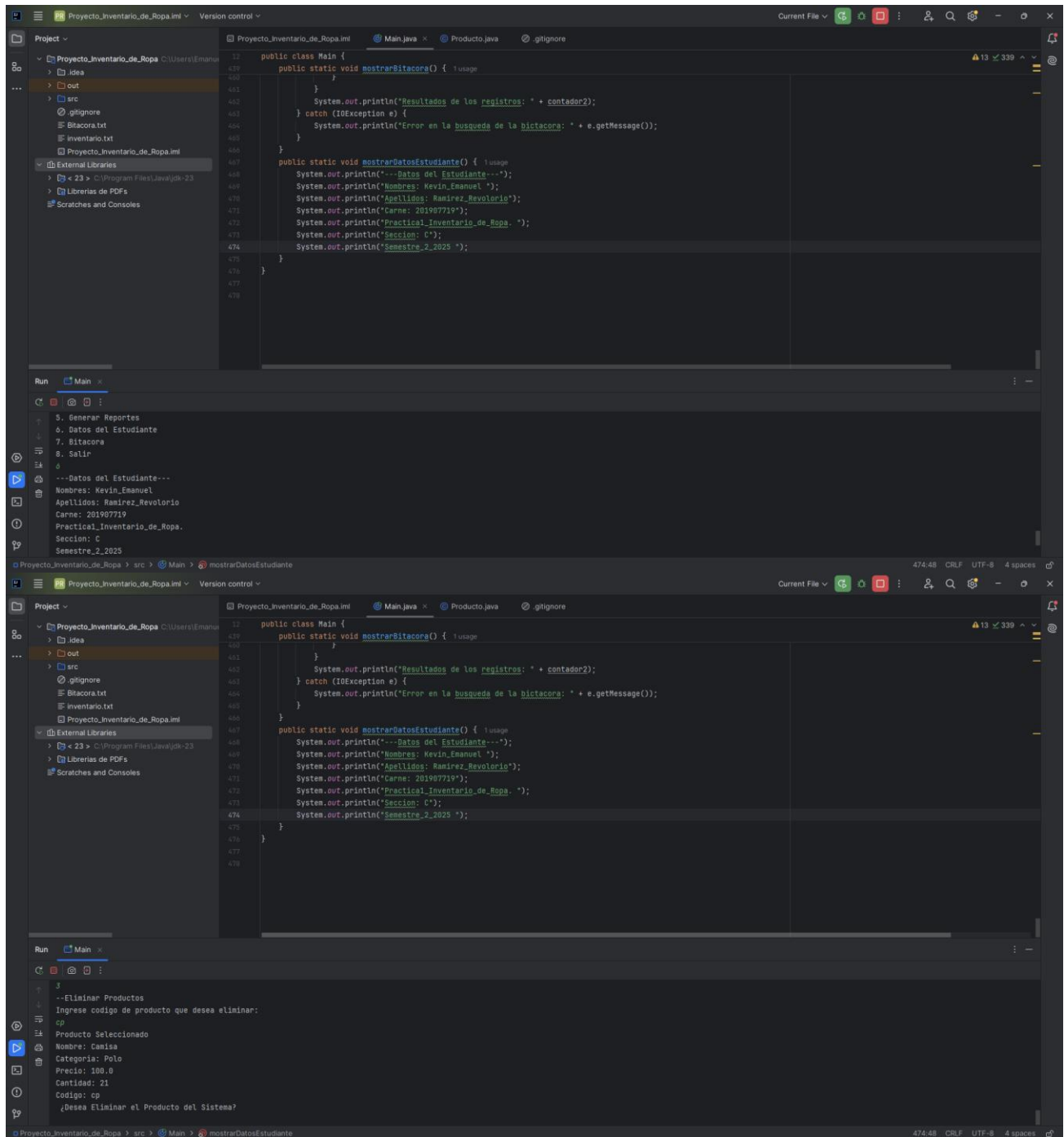
Inconveniente Encontrados

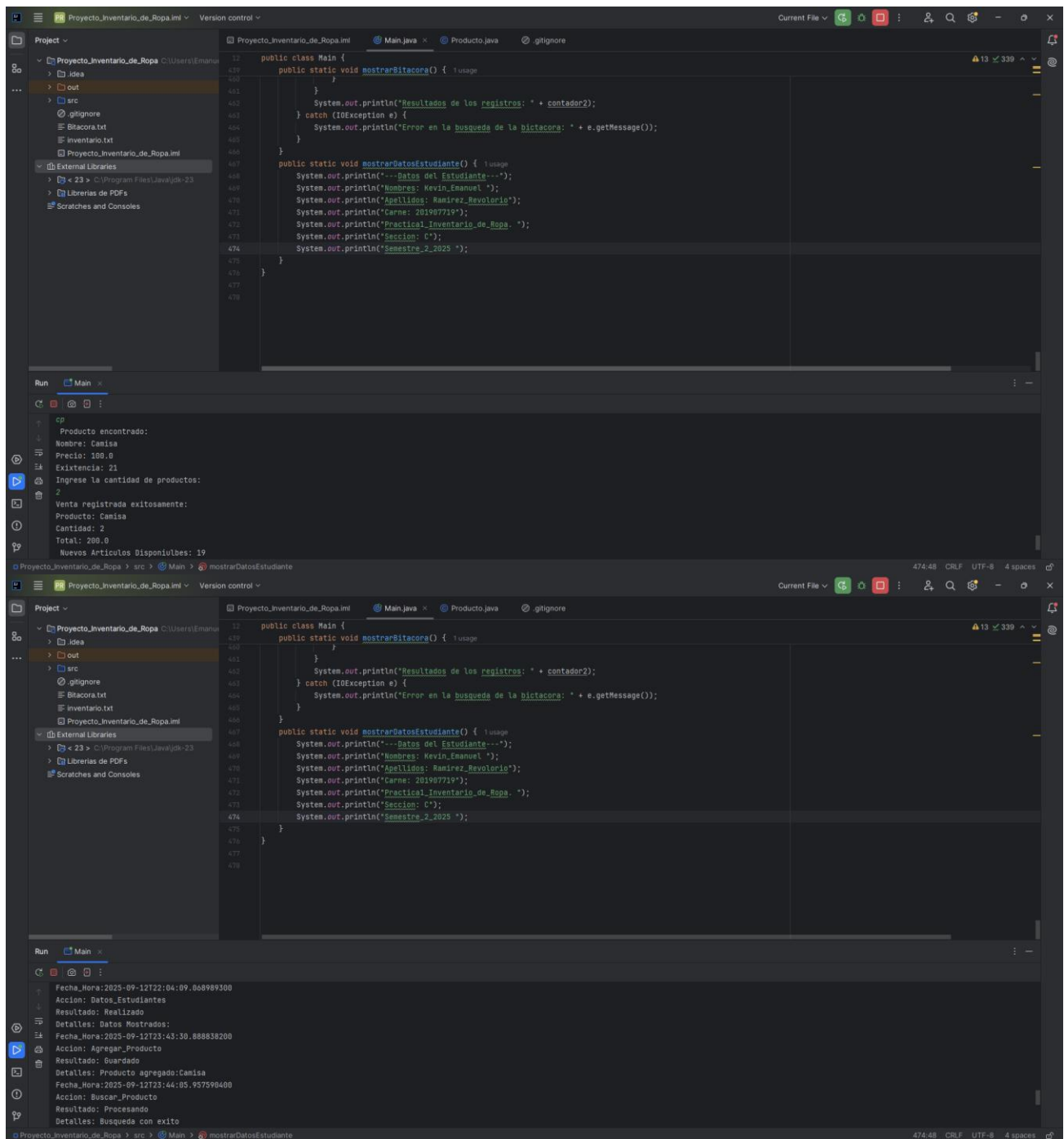
- Mucho texto generado por consola puede confundir al usuario a la hora de usar el programa.
- Muy poco práctico, mejor utilizar interfaz grafica y no de consola.
- El usuario puede añadir todo tipo de caracteres.

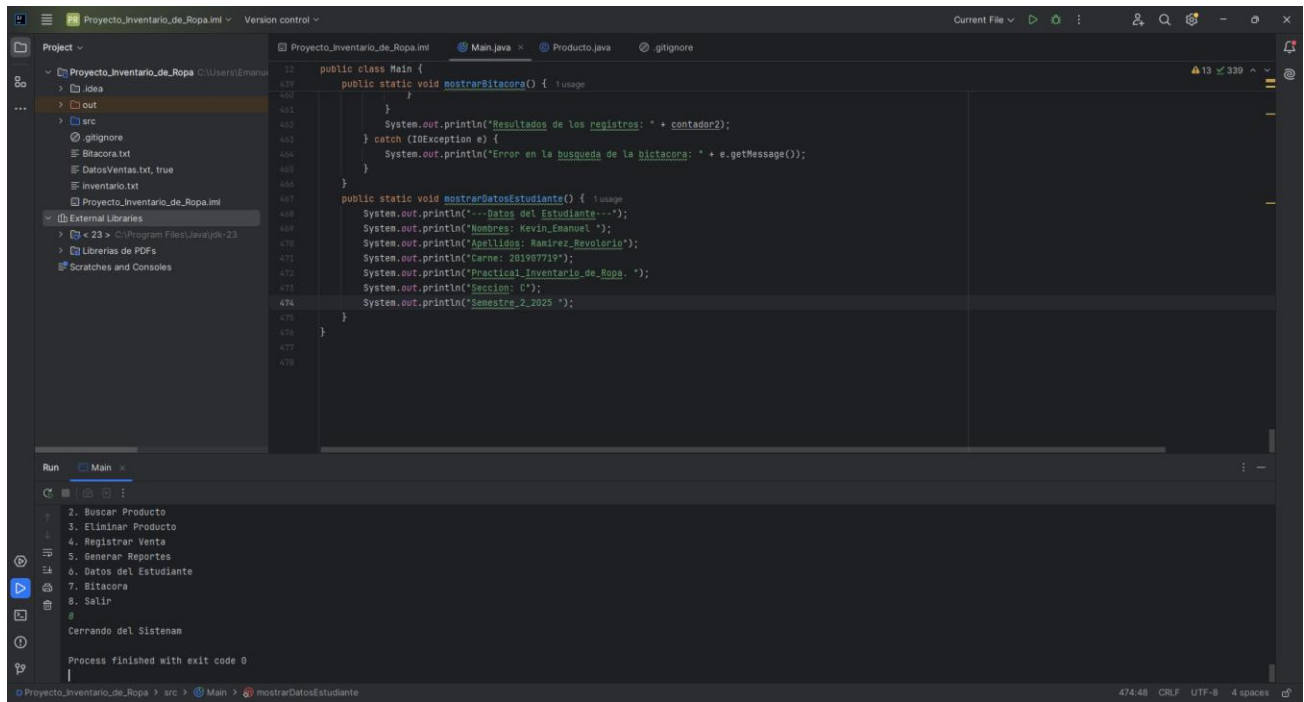
Capturas del programa en Funcionamiento











Conclusión

El sistema funciona correctamente para tareas de gestión de inventario, sin necesidad de base de datos ni interfaz gráfica. Se validan las entradas del usuario, se guarda la información en archivos, y se mantiene una bitácora con las operaciones realizadas.

Este proyecto permite aplicar conocimientos de programación en Java como manejo de archivos, estructuras de control, y validación de datos y generar archivos pdf.