

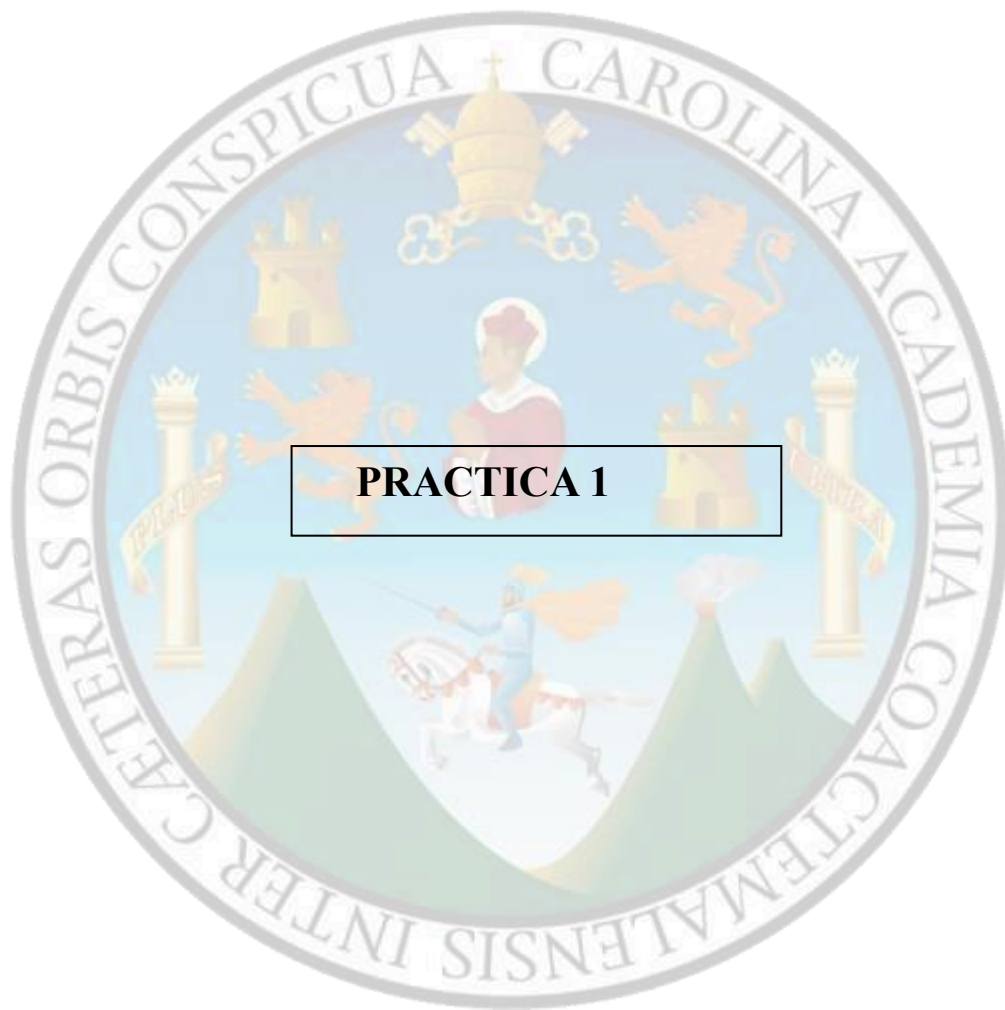
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION

CATEDRÁTICO: ING. OTTO AMILCAR RODRIGUEZ

TUTOR ACADÉMICO: GERSON QUIROA



Brayan Emanuel García

CARNÉ: 202300848

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 22 DE AGOSTO DEL 2,024

# ÍNDICE

## Contenido

ÍNDICE .....	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA .....	2
GENERAL .....	2
ESPECÍFICOS .....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
INFORMACIÓN DEL SISTEMA .....	4
REQUISITOS DEL SISTEMA .....	4
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA.....	5

## **OBJETIVOS DEL MANUAL**

### **GENERAL**

Informar a los usuarios como usar el generador de inventario

### **ESPECÍFICOS**

- Mostrar como interactuar con la practica.
- Mostar cómo funciona la practica.
- Definir los límites de la practica.

## **INTRODUCCIÓN**

Bienvenido al manual de usuario del Sistema de Gestión de Inventario. Este sistema ha sido diseñado para simplificar la administración y seguimiento de equipos en inventarios. Desarrollado en el lenguaje Fortran, ofrece una solución robusta y eficiente para manejar la información relacionada con los activos de una organización..

## **INFORMACIÓN DEL SISTEMA**

El sistema de gestión de inventario esta hecho para gestionar inventario y realizar movimientos de manera masiva para generar reportes o mejor dicho, mostrar el nuevo inventario que tenemos disponibles.

## **REQUISITOS DEL SISTEMA**

- Hardware:
  - 2GB De memoria Ram
  - Tarjeta de video
- Software:
  - Tener instalado el paquete de fortran

## FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

1. Para iniciar el programa seguimos colocamos el siguiente comando en la terminal ubicándonos en la carpeta donde están nuestros archivos del programa y esto depende del sistema operativo:

- *iOS:* `./programa`
- *Linux:* `./programa`
- *Windows:* `.\programa.exe`

```
PS D:\GITHUB\LFP_S2_2024_Practica1_202300848> .\programa.exe
```

2. Se abrirá un menú con 5 opciones y nos permitirá ingresar el numero de nuestra opción requerida:

```
Menu:
1. Cargar Inventario Inicial
2. Cargar Instrucciones de Movimientos
3. Crear Informe de Inventario
4. Informacion del estudiante
5. Salir
Ingrese una opcion:
```

- Opción 1: Nos permite escribir el nombre de nuestro archivo `.inv` (que debe estar en la misma carpeta que nos ubicamos actualmente) con el formato de línea siguiente:  
`crear_equipo <Nombre>;<Cantidad>;<Precio>;<Ubicacion>`

```
inventario.inv
Archivo de inventario abierto exitosamente.
Leyendo línea de inventario:crear_equipo L|ípicos;100;2.50;BodegaA
Operacion:crear_equipo
Datos:L|ípicos                                     100
                                                2.50
                        BodegaA
Operacion:crear_equipo
Datos:L|ípicos                                     100
                                                2.50
                        BodegaA
Equipo creado:
Nombre:L|ípicos
Cantidad:      100
Precio Unitario:  2.50000000
Ubicacion:BodegaA
Leyendo línea de inventario:crear_equipo Computadoras;50;3000.00;BodegaB
```

Esta opción nos permite tener nuestro inventario inicial ya subido a nuestro programa.

- Opción 2: Nos permite escribir el nombre de nuestro archivo `.mov` (que debe estar en la misma carpeta que nos ubicamos actualmente) con el formato de línea siguiente:

*agregar\_stock <Nombre>;<Cantidad>;<Ubicacion>*

O

*eliminar\_stock <Nombre>;<Cantidad>;<Ubicacion>*

```
Ingrese una opcion:
2
Ingrese el nombre del archivo de movimientos:
movimientos.mov
Archivo de movimientos abierto exitosamente.
Leyendo línea de movimientos:eliminar_equipo Computadoras;20;BodegaB
Operacion:eliminar_equipo
Datos:Computadoras                                     20
                                                BodegaB

Operacion:eliminar_equipo
Datos:Computadoras                                     20
                                                BodegaB

Leyendo línea de movimientos:agregar_stock L|ípices;50;BodegaA
```

Esta opción nos deja hacer de manera masiva todas las modificaciones a nuestro inventario inicial.

- Opción 3: Crear informes, esto nos deja nombrar un archivo como queramos por ejemplo 'Informe.txt' y este almacenara la información general de como esta actualmente el inventario. Se creara en la misma ubicación que esta nuestro programa y tendrá el siguiente formato:

```
Informe de Inventario:
  Equipo  Cantidad  Precio Unitario  Valor Total  Ubicacion
-----
  Laptop      10      800.00      8000.00  Almacen 1
  Monitor      5      150.00      750.00  Almacen 2
  Impresora    2      120.00      240.00  Almacen 3
```

- Opción 4: Se muestran los datos del autor del programa
- Opción 5: Termina la ejecución del programa.

**\*\*Importante:** El programa nos mostrara paso a paso que esta haciendo para tener una certeza de que esta haciendo.