



UNIVERSIDAD EAN
FACULTAD DE INGENIERIA
Desarrollo de Software

GUIA 2:

PRESENTADO POR:
VARGAS NEIRA OSCAR EDGAR

TUTOR:
DILSA ENITH TRIANA MARTINEZ

BOGOTÁ D.C SEPTIEMBRE 2 DEL 2024

Tabla de contenido

INTRODUCCION	3
OBJETIVOS.....	4
DESARROLLO	5

INTRODUCCION

Este proyecto consiste en una aplicación Java para gestionar el inventario de la tienda y una alcancía, construida con programación orientada a objetos (POO). La aplicación cuenta con una interfaz gráfica amigable que facilita tareas como ventas, reabastecimiento, cambios en productos y consultas sobre el inventario y las ventas.

La estructura del proyecto se basa en clases como "Producto" y "Tienda", que encapsulan datos y funciones relacionadas. Estas clases interactúan a través de mensajes, lo que fomenta un código modular y reutilizable.

El código muestra cómo aplicar conceptos clave de la POO, como abstracción, encapsulamiento, herencia y polimorfismo, para crear un sistema de software organizado y fácil de mantener. Además, se explorarán mejoras y ampliaciones potenciales para optimizar la funcionalidad y la experiencia del usuario.

Este informe analizará a fondo el código, resaltando cómo la POO aborda los retos de la gestión de inventario y sugiriendo mejoras para el sistema.

OBJETIVOS

- implementar un sistema de gestión de inventario funcional: Desarrollar una aplicación en Java que permita a la tienda y alcancia realizar operaciones esenciales de inventario, como ventas, reabastecimiento, modificación de productos y consultas.
- Aplicar principios de programación orientada a objetos (POO): Utilizar conceptos clave de la POO, como abstracción, encapsulamiento, herencia y polimorfismo, para diseñar y construir un sistema de software modular, escalable y fácil de mantener.
-
- Analizar el código fuente y su relación con la POO: Examinar en detalle la implementación del código, identificando cómo se aplican los principios de la POO para resolver los desafíos específicos de la gestión de inventario.
- Evaluar y proponer mejoras: Identificar áreas de oportunidad en el código y sugerir mejoras que optimicen la funcionalidad, la eficiencia y la usabilidad del sistema.
- Explorar posibles extensiones: Proponer nuevas características o funcionalidades que podrían añadirse al sistema para hacerlo más completo y adaptable a las necesidades cambiantes de la tienda y alcancia

DESARROLLO

Link de repositorio guía 2:

https://github.com/GOLDENFLOWW/Oscar-Vargas_-GUIA-2_-UEAN.git

https://github.com/GOLDENFLOWW/Oscar-Vargas_-GUIA-2_-UEAN

CUESTIONARIO EN LINEA

Cuestionario en línea No. 2

Fecha de entrega 2 de sep en 23:59 Puntos 5 Preguntas 5 Disponible 20 de ago en 0:00 - 2 de sep en 23:59
Límite de tiempo 30 minutos Intentos permitidos 5

Instrucciones

Responda las siguientes preguntas. Solo una de las respuesta es correcta

Volver a realizar el examen

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	3 minutos	5 de 5

Información sobre el último intento:

Hora: 3 minutos

Puntaje actual: 5 de 5

se mantuvo el puntaje: 5 de 5

Aún dispone de 4 intentos más

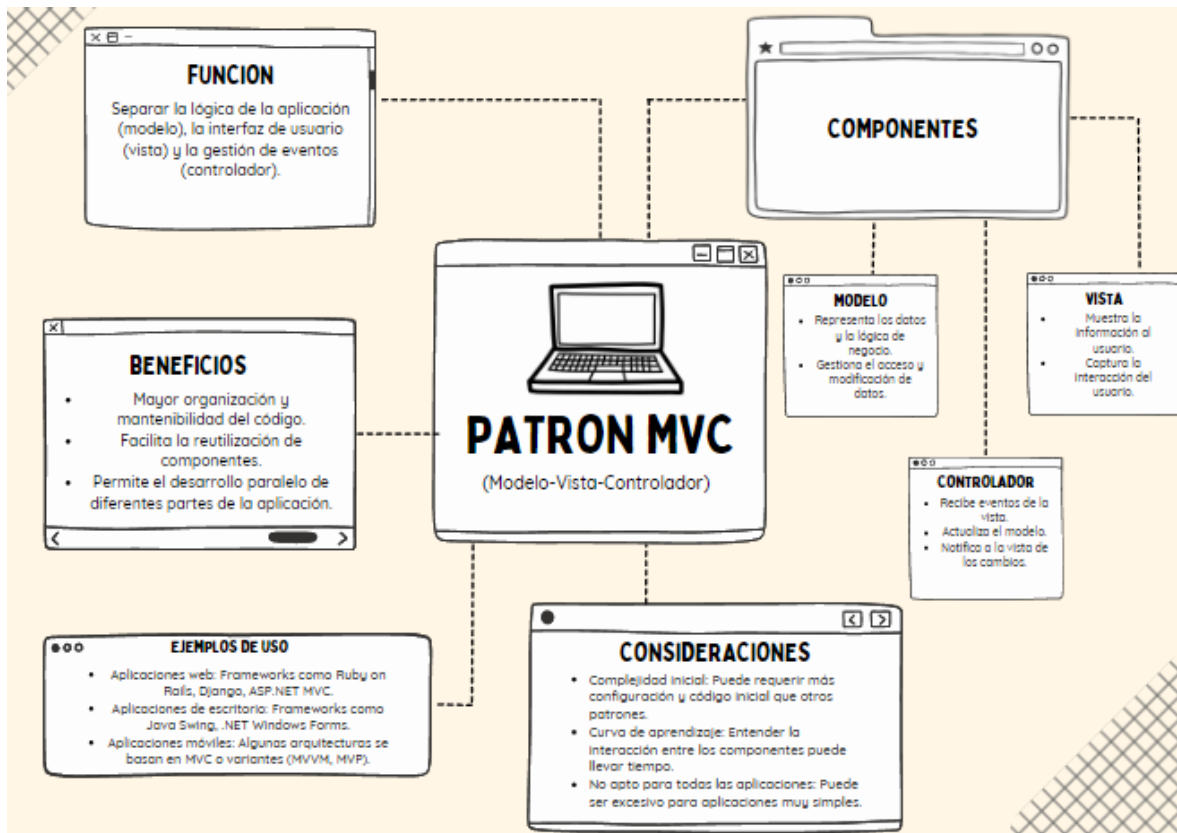
[Volver a realizar el examen](#)

(Se guardará su calificación más alta)

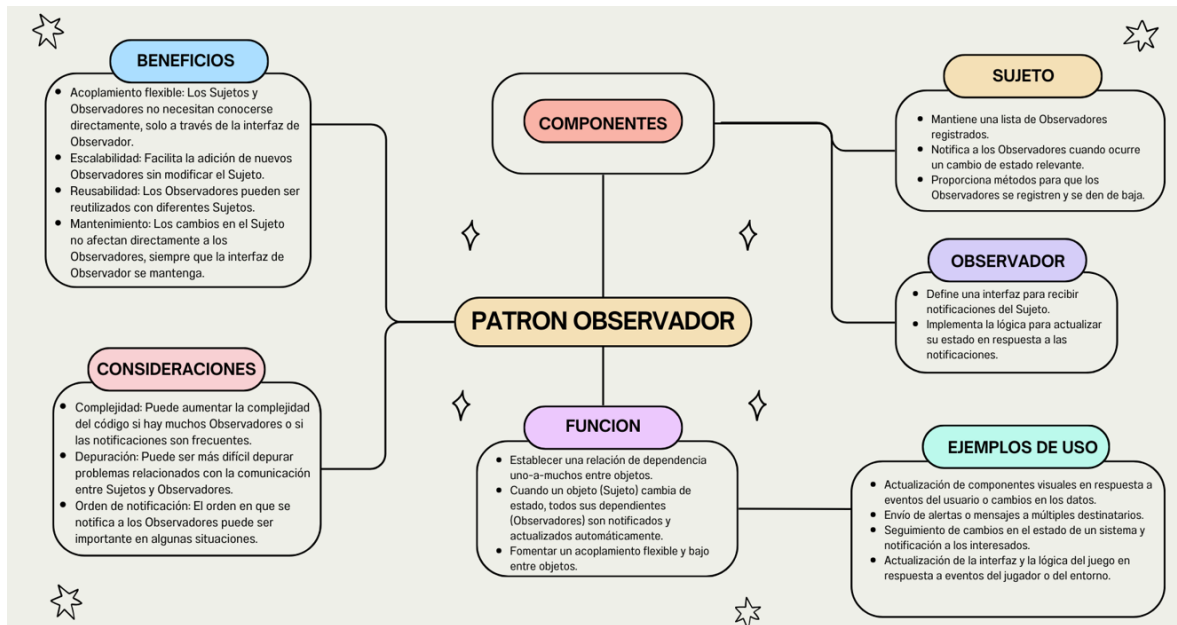
MAPAS MENTALES



PATRON MVC



PATRON OBSERVADOR



PATRON SINGLETON

