

**SISTEMA DE VENTA DE VIDEOJUEGOS**

**Español estructurado**

**ELABORADO POR:**

**Luis David Alejandro Soto Lara**

**Brayan Antonio Cimentales Vidal**

**Martin Iván García Alonso**

**Antonio Rodríguez Brewster**

**SAN NICOLÁS DE LAS GARZAS, CD. UNIVERSITARIA**

**LUNES 15 DE JUNIO DE 2020**

INDICE

[**1.** **CLASES** 1](#_Toc41595316)

[**1.1.** **Conexion** 1](#_Toc41595317)

[**1.2.** **negocliente** 1](#_Toc41595318)

[**1.3.** **negocomentarios** 2](#_Toc41595319)

[**1.4.** **negoventas** 2](#_Toc41595320)

[**1.5.** **negostock** 3](#_Toc41595321)

[**1.6.** **nfactura** 3](#_Toc41595322)

[**1.7.** **nuevouser** 4](#_Toc41595323)

[**2.** **VISTAS** 4](#_Toc41595324)

[**2.1.** **Clientes** 4](#_Toc41595325)

[**2.2.** **GenerarVenta** 5](#_Toc41595326)

[**2.3.** **Stock** 6](#_Toc41595327)

[**2.4.** **Ayuda** 6](#_Toc41595328)

[**2.5.** **Calculadora** 7](#_Toc41595329)

[**2.6.** **detalleventas** 8](#_Toc41595330)

[**2.7.** **Factura** 8](#_Toc41595331)

[**2.8.** **Gfactura** 8](#_Toc41595332)

[**2.9.** **Login** 9](#_Toc41595333)

[**2.10.** **nuevovendedor** 9](#_Toc41595334)

[**2.11.** **reporteventas** 9](#_Toc41595335)

[**2.12.** **verstock** 10](#_Toc41595336)

1. **CLASES**

Estas clases se encuentran en la carpeta “Source Package”, dentro de esta carpeta se localizan otras tres carpetas, Imágenes, modelos y vistas.

En la carpeta “modelos” se encuentran las clases que se describirán a continuación.

* 1. **Conexion**

Clase que efectúa la conexión a la base de datos (Access)

Conectar la base de datos Access al proyecto y guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras no cambiemos la URL que viene por defecto en el proyecto, no funcionara la conexión y arrogara un error "conexión errónea".

Si cambiamos la URL por la nuestra (esta es la carpeta en donde se encuentra nuestra base de datos) se podrá hacer la conexión de la base de datos con el proyecto.

* 1. **negocliente**

Clase que guarda los datos del formulario “Clientes” en la base de datos.

Guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras la tabla sea la correcta, los campos estén llenos correctamente y los valores estén en el formato pedido se guardará el registro.

Si alguno de estos no cumple los requisitos se marcará un mensaje con "DEBE INGRESAR DATOS"

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "CLIENTE GUARDADO", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

* 1. **negocomentarios**

Clase que guarda los comentarios, sugerencias o dudas sobre el sistema por parte de los usuarios en la base de datos.

Guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras la tabla sea la correcta, los campos estén llenos correctamente y los valores estén en el formato pedido se guardará el registro.

Si alguno de estos no cumple los requisitos se marcará un mensaje con "Error"

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "Registro guardado exitosamente", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

* 1. **negoventas**

Clase que guarda los datos recolectados en el formulario “GenerarVenta” en la base de datos.

Guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras la tabla sea la correcta, los campos estén llenos correctamente y los valores estén en el formato pedido se guardará el registro.

Si alguno de estos no cumple los requisitos se marcará un mensaje con "DEBE INGRESAR DATOS"

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "VENTA GENERADA CORRECTAMENTE", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

* 1. **negostock**

Clase que guarda el nuevo producto que no haya llegado, nuevo stock en la base de datos.

Guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras la tabla sea la correcta, los campos estén llenos correctamente y los valores estén en el formato pedido se guardará el registro.

Si alguno de estos no cumple los requisitos se marcará un mensaje con "DEBE INGRESAR DATOS VALIDOS"

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "Producto guardado en la base de datos", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

* 1. **nfactura**

Clase que guarda las facturas generadas durante el tiempo de vida del sistema en la base de datos.

Guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras la tabla sea la correcta, los campos estén llenos correctamente y los valores estén en el formato pedido se guardará el registro.

Si alguno de estos no cumple los requisitos se marcará un mensaje con "DEBE INGRESAR DATOS"

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "Factura guardada", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

* 1. **nuevouser**

Clase que guarda los nuevos usuarios a registrar con su respectiva contraseña en la base de datos para después poder usarlo al momento de logearse.

Guardar nombre de tabla de la base de datos, valores y campos.

Mientras la tabla sea la correcta, los campos estén llenos correctamente y los valores estén en el formato pedido se guardará el registro.

Si alguno de estos no cumple los requisitos se marcará un mensaje con "Error"

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "Usuario registrado y listo para usar", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

1. **VISTAS**

Estas clases se encuentran en la carpeta “Source Package”, dentro de esta carpeta se localizan otras tres carpetas, Imágenes, modelos y Vistas.

En la carpeta “Vistas” se encuentran los submenús que se muestran al momento de ejecutar el programa.

* 1. **Clientes**

Esta vista cuenta con varios segmentos, pero los más importantes son los siguientes y sirve para poder recolectar los datos del cliente, colocarlos y en la caja de texto correspondiente y guardarlos en la base de datos.

Mientras la conexión con la base de datos sea correcta se podrá efectuar la visualización de los datos en la tabla de este formulario, este parte busca la tabla seleccionada en la base de datos y muestra estos datos en la tabla.

El siguiente segmento es para recolectar y guardar los datos que se ingresen en este formulario.

**If (c<'0'||c>'9')**

Por último, se encuentran estas dos condiciones para limitar al usuario a solo ingresar números en el cuadro de texto.

Se lee, Si el valor de c es menor a cero, pero mayor a nueve o se encuentra en este rango (todos los números reales), se puede escribir/colocar en la caja de texto.

* 1. **GenerarVenta**

En esta vista se puede ver tres cuadros de texto y dos botones, uno calcula el precio total y el otro genera y guarda la venta en la base de datos.

Mientras los datos de los campos sean correctos se podrá efectuar la recolección de los datos colocados en los cuadros de texto y después poder generar y guardar la venta en la base de datos.

**If (c<'0'||c>'9')**

Por último, se encuentra esta condición para limitar al usuario a solo ingresar números en el cuadro de texto.

Se lee, Si el valor de c es menor a cero, pero mayor a nueve o se encuentra en este rango (todos los números reales), se puede escribir/colocar en la caja de texto.

**totalapagar=precio\*cantidad**

El total a pagar es igual al precio del producto por la cantidad de productos que se está comprando el cliente.

Escribir(totalapagar).

* 1. **Stock**

Recolecta y guarda los elementos de los cuadros de texto para guardar un nuevo videojuego.

Mientras los datos de los campos sean correctos se podrá efectuar la recolección de los datos colocados en los cuadros de texto y después poder generar y guardar la venta en la base de datos.

**If (c<'0'||c>'9')**

Por último, se encuentra esta condición para limitar al usuario a solo ingresar números en el cuadro de texto.

Se lee, Si el valor de c es menor a cero, pero mayor a nueve o se encuentra en este rango (todos los números reales), se puede escribir/colocar en la caja de texto.

* 1. **Ayuda**

Recolecta los comentarios, sugerencias o dudas sobre el sistema por parte de los usuarios en la base de datos.

Mientras se llene el cuadro de texto en esta vista se genera un mensaje.

Si colocamos todo bien en los campos de texto el mensaje que se mostraría seria "Registro guardado exitosamente", lo que nos indica que ya se encuentra en la base de datos.

* 1. **Calculadora**

if (signo.equals("-"))

resultado=Double.parseDouble(memoria1)-Double.parseDouble(memoria2)

Se lee, si el signo de “menos” se teclea se realizará la operación donde “memoria1” que es igual al primer número que ingresos en la calculadora se restara a “memoria2”, que es el segundo numero ingresado por nosotros en la calculadora

Escribir(resultado)

if (signo.equals("+")) {

resultado=Double.parseDouble(memoria1)+Double.parseDouble(memoria2)

Se lee, si el signo de “mas” se teclea en la calculadora se realizará la operación aritmética de sumar, el primer número ingresado más el segundo número que de igual forma ingresamos.

Escribir(resultado)

if (signo.equals("\*")) {

resultado=Double.parseDouble(memoria1)\*Double.parseDouble(memoria2

Se lee, si el signo de “multiplicación” se teclea en la calculadora se realizará la operación aritmética de multiplicar ambos números que ingresemos en la calculadora.

Escribir(resultado)

if (signo.equals("/")) {

resultado=Double.parseDouble(memoria1)/Double.parseDouble(memoria2)

Se lee, si el singo de “división” se teclea en la calculadora se realizará la operación aritmética de dividir los números ingresados por nosotros en la calculadora.

Escribir(resultado)

* 1. **detalleventas**

Aquí se muestra una tabla donde se visualizan todas las ventas realizadas.

Mientras el nombre de la tabla y los campos sean correctos se podrá efectuar la conexión con la base de datos (se obtienen de la base de datos).

Si todo esta correcto se imprimirán los datos de las ventas en la tabla.

Si no es así se mostrará un error en la tabla.

* 1. **Factura**

Para realizar la impresión de la factura.

Mientras el formulario, en este caso la factura está correctamente lleno se podrá efectuar la impresión.

Si por alguna razón se nos olvidó llenar un campo nos arrogara un error "IMPRESION CANCELADA", este “error” también puede ser generado si nosotros cancelamos la impresión dando en “cancelar”.

* 1. **Gfactura**

Mientras los campos y el nombre de la tabla sean correctos (se obtienen de la base de datos), se podrá efectuar la conexión de manera exitosa.

Si no es así nos mostrara un error "ERROR AL BUSCAR LOS DATOS: "

Mientras el formulario, en este caso la factura está correctamente lleno se podrá efectuar la impresión.

Si por alguna razón se nos olvidó llenar un campo nos arrogara un error "IMPRESION CANCELADA", este “error” también puede ser generado si nosotros cancelamos la impresión dando en “cancelar”.

* 1. **Login**

Mientras la URL que colocamos en nuestro proyecto sea la correcta (esta se obtiene de la carpeta en donde se encuentra el archivo de nuestra base de datos llamada “BD\_Videojuegos”).

Si no es correcta la URL la conexión no se podrá efectuar y nos arrogará un error de conexión "¡USUARIO O CONTRASEÑA INCORRECTOS!"

Este error también se puede generar si no generamos antes un usuario y una contraseña en la base de datos.

* 1. **nuevovendedor**

Mientras el nombre de la tabla y los campos sean los mismos que lo de la base de datos se efectuara la conexión.

Si no son los mismos no nos dejara guardar al nuevo usuario con su contraseña.

* 1. **reporteventas**

Mientras el nombre de la tabla y los campos sean los mismos que lo de la base de datos se efectuara la conexión.

Si no son los mismos no nos dejara guardar el reporte de ventas y por consiguiente no nos dejara realizar la impresión.

Si por alguna razón se nos olvidó llenar un campo nos arrogara un error "IMPRESION CANCELADA", este “error” también puede ser generado si nosotros cancelamos la impresión dando en “cancelar”.

* 1. **verstock**

Mientras el nombre de la tabla y los campos sean los mismos que lo de la base de datos se efectuara la conexión.

Mientras el nombre de la tabla y los campos sean los mismos que lo de la base de datos se efectuara la conexión para poder visualizar los datos de la tabla stock en la tabla de la vista “verstock”

Si todo esta correcto nos arrogara el mensaje "DATOS ACTUALIZADOS CORRECTAMENTE" después de actualizar los datos.

Si no seleccionamos alguna fila y damos en el botón “guardar” saldrá el mensaje "DEBE SELECCIONAR UNA FILA PARA EDITARLA"

**If (c<'0'||c>'9')**

Por último, se encuentra esta condición para limitar al usuario a solo ingresar números en el cuadro de texto.

Se lee, Si el valor de c es menor a cero, pero mayor a nueve o se encuentra en este rango (todos los números reales), se puede escribir/colocar en la caja de texto.