

# SOFTWARE DE GESTIÓN DE UNA CONCESIONARIA AUTOMOTRIZ

Luis\_S & Gus\_B

17110280 & 17110040

## Tabla de contenido

Problemática .....	2
Solución .....	3
Diagrama de clases:.....	4
Diagrama de flujo: .....	5

### Problemática:

Una concesionaria automotriz que realiza una gran cantidad de ventas a diversos clientes necesita llevar el registro de las ventas realizadas por cada vendedor, así como el inventario de las existencias y el número de servicios de los vehículos de sus clientes. De igual manera, requieren guardar esta información en documentos de texto para futuras consultas y actualizaciones de información.

## Solución:

Nuestra propuesta para la solución del problema es llevar a cabo la elaboración de un software que permita a los vendedores registrar, modificar y consultar las ventas efectuadas, tener un registro sobre los servicios realizados a los vehículos del cliente, mantener un control sobre altas y bajas, así como poder hacer modificaciones acerca de existencias de vehículos y obtener de manera más sencilla información sobre los datos de los clientes con el fin de mantener todos estos datos almacenados de una forma más ordenada y simple.

También permitirá el registro de nuevos vendedores que tendrán acceso a sus operaciones básicas hacia dicha información.

Permitirá la creación, guardado y modificación de documentos de texto para lograr una mayor organización y para llevar un control acerca de las ventas de una manera más productiva.

Dicha solución se programará en el lenguaje C++ con las propiedades de polimorfismo, clases, herencia, listas, encapsulamiento, modularidad, abstracción, arreglos, estructuras de datos y la segmentación de cada clase en su archivo por separado para una mejor optimización de el proyecto.

Polimorfismo: Se aplica en los métodos de registro, consulta, eliminación y edición de vehículo como parte de la herencia, (carro y camioneta).

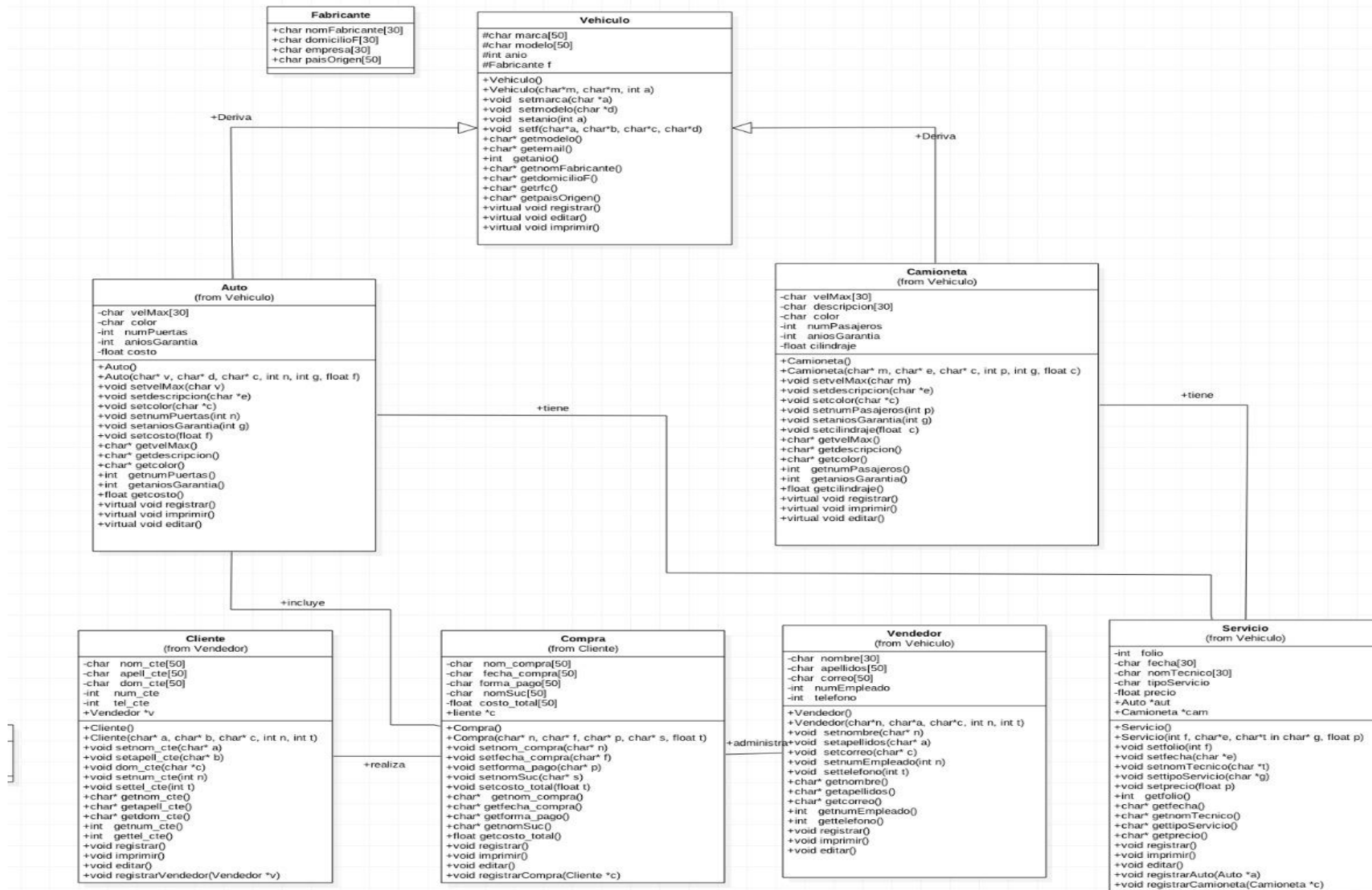
Encapsulamiento: Aplicado en la declaración de variables y métodos de cada clase.

Modularidad: Al separar las acciones que realizara cada método así optimiza el código.

Abstracción: Implementado en todas las clases al abstraer el problema, y acciones que realiza cada una de las clases.

Herencia: Realizado en la clase padre vehículo que hereda a carro y camioneta donde hereda métodos y variables a las subclases.

## Diagrama de clases:



## Diagrama de flujo:

