

SOFTWARE PARA TIENDA DE VIDEOJUEGOS

MANUAL DE USUARIO

Héctor Alexis Flores Castillo

Programación Básica

Gpo. 001

INDICE

Descripción general.	3
Menú Principal	4
Alta de Artículos	5
Modificación de Artículos	7
Baja de Artículos	8
Lista de Artículos	9
Limpiar Pantalla	10
Salir	10
Archivo de texto	11

1.DESCRIPCIÓN GENERAL

Este programa permite crear una base de datos para una tienda de videojuegos y ajustarla de acuerdo con las necesidades del usuario.

La base de datos contiene los detalles de cada artículo de la lista. A cada artículo se le asigna un **número de artículo**.

El programa es capaz de generar y organizar automáticamente un **archivo de texto** con los datos de los artículos del sistema, facilitando así el manejo de los datos.

2.MENÚ PRINCIPAL

```
    ♦ ♦ ♦ MENU PRINCIPAL ♦ ♦ ♦  
1.- Alta de Articulos  
2.- Modificacion de Articulos  
3.- Baja de Articulos  
4.- Lista de Articulos  
5.- Limpiar Pantalla  
6.- Salir
```

Al iniciar el programa se desplegará el **menú principal**.

Para navegar por el menú principal se debe de introducir con **teclado** el número de la opción a la que se desea acceder y presionar la tecla **enter**.

Este menú solo aceptará números del **1** al **6**.

```
    ♦ ♦ ♦ MENU PRINCIPAL ♦ ♦ ♦  
1.- Alta de Articulos  
2.- Modificacion de Articulos  
3.- Baja de Articulos  
4.- Lista de Articulos  
5.- Limpiar Pantalla  
6.- Salir  
8  
Seleccion invalida  
Presione una tecla para continuar . . .
```

En caso de introducir un valor fuera del rango, solo hará falta **presionar cualquier tecla** para regresar.

3.ALTA DE ARTÍCULOS

```
◆◆◆ ALTA DE ARTICULOS ◆◆◆
Indique cantidad de registros a dar de alta: 2

Registro 1
Nombre del Artículo: articulo uno
Descripcion: primer articulo de la tienda
Genero:  _
```

El menú **alta de artículos** nos permite añadir artículos a la lista.

Para comenzar es necesario identificar la cantidad de **registros** que se desean dar de alta. Esta será la cantidad de artículos que guardará el sistema.

Para cada registro se podrán ingresar **7** datos distintos:

- Nombre del artículo.
- Descripción.
- Categoría.
- Año de lanzamiento.
- Genero.
- Consola.
- Precio unitario.

NOTA: El **precio unitario** será el precio del artículo **sin IVA**. El sistema calculará el IVA automáticamente al ingresar el precio y lo guardará con el resto de los datos.

A cada artículo que se ingrese se le asignará automáticamente un **número de artículo**, este número será necesario para identificarlo en el resto de las funciones del sistema.

Al terminar de dar de alta los artículos el sistema regresará al **menú principal**.

IMPORTANTE: Si después de dar de alta los artículos se vuelve a seleccionar la opción **alta de artículos**, los artículos ya guardados serán **borrados** para introducir la nueva lista.

Las opciones **modificación de artículos**, **baja de artículos** y **lista de artículos** no estarán disponibles hasta no haber introducido cuanto menos un artículo en **alta de artículos**.

4.MODIFICACIÓN DE ARTÍCULOS

```
♦ ♦ ♦ MODIFICACION DE ARTICULOS ♦ ♦ ♦
Indique numero de articulo a modificar: 1

Numero de articulo: 1
Nombre del articulo: articulo uno
Descripcion: primer articulo de la tienda
Genero: a
Clasificacion: a
Consola: a
Precio unitario: 100.00
IVA: 16.00
Total: 116.00

Indique dato a modificar:
1. Nombre
2. Descripcion
3. Genero
4. Clasificacion
5. Consola
6. Precio
```

Para **modificar los datos** de un artículo es necesario introducir el **número de artículo** correspondiente. Este también puede consultarse desde la opción **lista de artículos**.

Al introducir un número de artículo se desplegarán los datos correspondientes seguido de un menú de opciones con los datos disponibles para ser modificados.

Para seleccionar un dato se deberá introducir el número correspondiente a la opción de la lista.

NOTA: No se podrán modificar artículos que hayan sido eliminados.

5.BAJA DE ARTÍCULOS

```
◆◆◆ BAJA DE ARTICULOS ◆◆◆
Indique articulo a dar de baja: 1

Numero de articulo: 1
Nombre del articulo: b
Descripcion: primer articulo de la tienda
Genero: a
Clasificacion: a
Consola: a
Precio unitario: 100.00
IVA: 16.00
Total: 116.00

Eliminar registro?
1. Si
2.No
```

Para **dar de baja** un artículo es necesario introducir el número de artículo correspondiente. Posteriormente se desplegarán los datos correspondientes del artículo y se pedirá una **confirmación** para eliminarlo.

IMPORTANTE: Una vez eliminado un artículo **no hay forma de recuperarlo**; sin embargo, el espacio que ocupaba en la lista de registros seguirá mostrándose, este aparecerá como ***“Artículo eliminado”***.

6.LISTA DE ARTÍCULOS

```
◆ ◆ ◆ LISTA DE ARTICULOS ◆ ◆ ◆
Numero de articulo: 1
Nombre del articulo: b
Descripcion: primer articulo de la tienda
Genero: a
Clasificacion: a
Consola: a
Precio unitario: 100.00
IVA: 16.00
Total: 116.00

Numero de articulo: 2
Nombre del articulo: 2
Descripcion: 2
Genero: 2
Clasificacion: 2
Consola: 2
Precio unitario: 2.00
IVA: 0.32
Total: 2.32
Presione una tecla para continuar . . . _
```

Esta opción nos permitirá ver todos los artículos que hayan sido registrados dentro del sistema en forma de **lista**.

También es posible seleccionar la opción “**Aplicar filtro de búsqueda**” para seleccionar una de las **4** opciones que se pueden filtrar.

- Categoría
- Genero
- Consola
- Clasificación

Esta opción solo mostrará los objetos cuyos datos coincidan exactamente con la búsqueda que sea especificada.

NOTA: En este apartado no se mostrarán los datos de los objetos que hayan sido dados de baja.

7.LIMPIAR PANTALLA

Esta opción permite **limpiar** la **consola**, eliminando todo el texto y regresando al **menú principal**.

8.SALIR

Permite **cerrar el programa**.

Al cerrar el programa el sistema generará un archivo llamado **"datos_tienda.txt"** en el cual se encontrarán organizados todos los datos introducidos a la lista de registros.

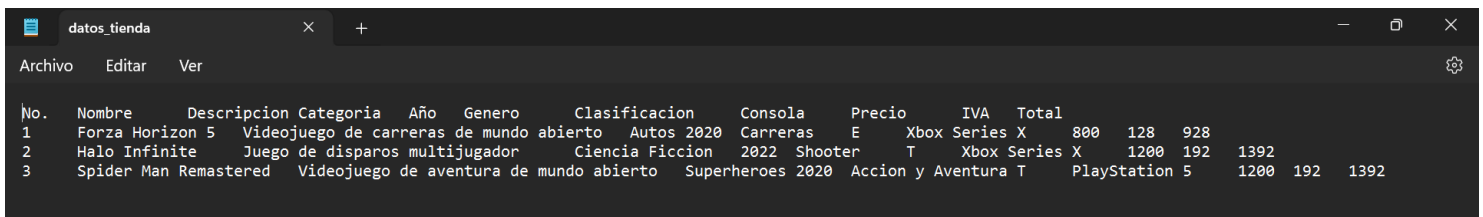
```
Archivo <<datos_tienda.txt>> generado con exito.  
Presione una tecla para continuar . . . █
```

El programa mostrará un mensaje confirmando si se ha logrado **crear el archivo** antes de **cerrarse**.

9.ARCHIVO DE TEXTO

El **archivo** de texto tendrá el nombre ***“datos_tienda.txt”*** y solo estará disponible una vez se haya cerrado el programa. El programa no conservará los datos la próxima vez que se abra.

El formato que seguirá el archivo de texto será el siguiente:



A screenshot of a text editor window titled "datos_tienda". The window has a menu bar with "Archivo", "Editar", and "Ver". The content is a table with 12 columns: No., Nombre, Descripcion, Categoria, Año, Genero, Clasificacion, Consola, Precio, IVA, Total, and an empty column. The table contains three rows of data.

No.	Nombre	Descripcion	Categoria	Año	Genero	Clasificacion	Consola	Precio	IVA	Total	
1	Forza Horizon 5	Videojuego de carreras de mundo abierto	Autos	2020	Carreras	E	Xbox Series X	800	128	928	
2	Halo Infinite	Juego de disparos multijugador	Ciencia Ficcion	2022	Shooter	T	Xbox Series X	1200	192	1392	
3	Spider Man Remastered	Videojuego de aventura de mundo abierto	Superheroes	2020	Accion y Aventura	T	PlayStation 5	1200	192	1392	