

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE CIENCIAS MATEMÁTICAS Y FÍSICAS CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



NOMBRE:

(Líder) Morla Gordillo Heryd Xavier
Sánchez Vargas Bryan Jonas
Solorzano Terán Petter Max
Valencia Quintero Ángelo Jardel

ASIGNATURA:

Construcción de Software

DOCENTE:

Ing. Johanna Zumba Gamboa

CLASE:

SOF-S-VE-6-2.

TEMA:

Manual Usuario

AÑO LECTIVO:

2023 - 2024





CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE

1. Introducción

Bienvenido al Manual de Usuario del Sistema de Facturación. Este manual te guiará a través de los pasos necesarios para gestionar tus facturas de manera efectiva y llevar un registro de tus transacciones financieras.

2. Requisitos Previos

- Acceso a un dispositivo con conexión a Internet (computadora, tableta, teléfono inteligente).
- Navegador web actualizado (recomendamos Chrome, Firefox, Safari).
- Cuenta de usuario registrada en el sistema.

3. Ingreso al Sistema

- Busca la opción de "Iniciar Sesión" y proporciona tus credenciales (nombre de usuario y contraseña).
- Haz clic en "Iniciar Sesión" para acceder al panel de control.

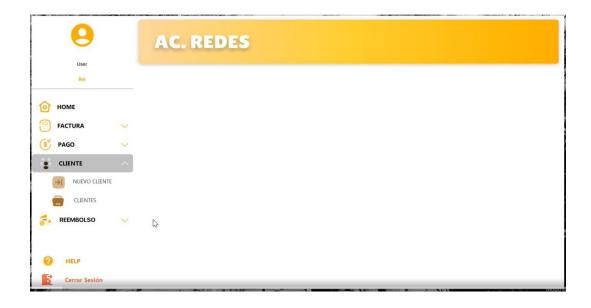






CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE

4. Este es el menú principal de nuestro aplicativo.



5. Cliente.

5.1. En este apartado podemos ingresar los datos para poder registrar a un nuevo cliente.



Nos saldrá este mensaje cuando terminamos de ingresar todos los campos que nos piden





CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



En este apartado tenemos la parte de cliente el cual nos proporcionara todos los datos de los clientes que tenemos registrado en el sistema.



Aquí tenemos la parte de filtro el cual nos permitirá buscar a un cliente ya sea por :

- Nombre.
- Teléfono.
- Cedula.
- Fecha.
- Estado.





CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



6. Pagos.

6.1. En este apartado tenemos el pagos, el cual tiene todos los datos registrado en el sistema.







CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE

Aquí tenemos el apartado de nuevo pago el cual debemos registrar el cliente y el valor que se debe pagar y el método de pago el cual debes elegir la forma en la que vas a pagar y lo registra.



7. Factura.

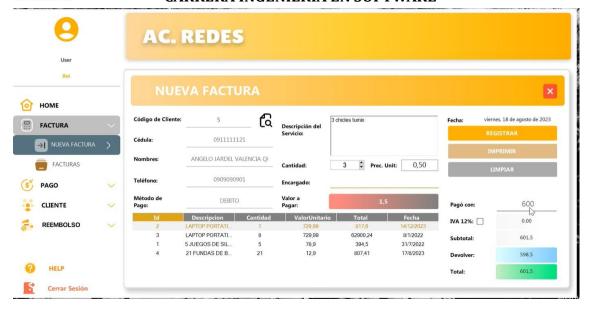
Aquí vamos a registrar una nueva factura llenamos todos los campos:

- Código de cliente.
- Cedula.
- Nombre.
- Teléfono.
- Métodos de pagos.
- Descripción del servicio.
- Cantidad.
- Precio unitario.
- Valor a pagar.





CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



En el apartado de facturas nos devolverá todas las facturas registradas en el sistema.



8. Reembolso.

Aquí vamos a llenar los campos que son:

- Código de pago.
- Código de factura.
- Fecha de emisión.
- Motivo del reembolso.

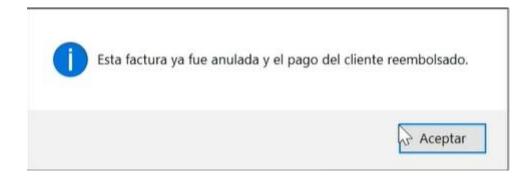




CARRERA INGENIERÍA EN SOFTWARE



Registramos el reembolso y nos saldrá un mensaje que dice que:



9. Soporte y Contacto

Si tienes preguntas o problemas con el sistema, puedes ponerte en contacto con nuestro equipo de soporte:

Correo electrónico: soporte@ejemplo.com

Teléfono: +123456789