

MANUAL DE USUARIO PYTHON

MascotasUN

Presentado por:

Juan Felipe López Ramírez
Anna Ospina Bedoya
Alejandra Uribe Sierra
Hinara Pastora Sánchez Mata
Juan José Tobón Zapata

Grupo 2 - Equipo 1
Práctica 2

Profesor:

Jaime Alberto Guzmán Luna

Martes 29 de Noviembre



Universidad Nacional de Colombia
Programación Orientada a Objetos
Facultad de Minas
2022-2

- **Descripción general de la solución**

MascotasUN es una tienda que ofrece una gran variedad de productos para mascotas. Entre los productos en venta se ofrece: alimentos, juguetes y productos para el cuidado de perros y gatos.

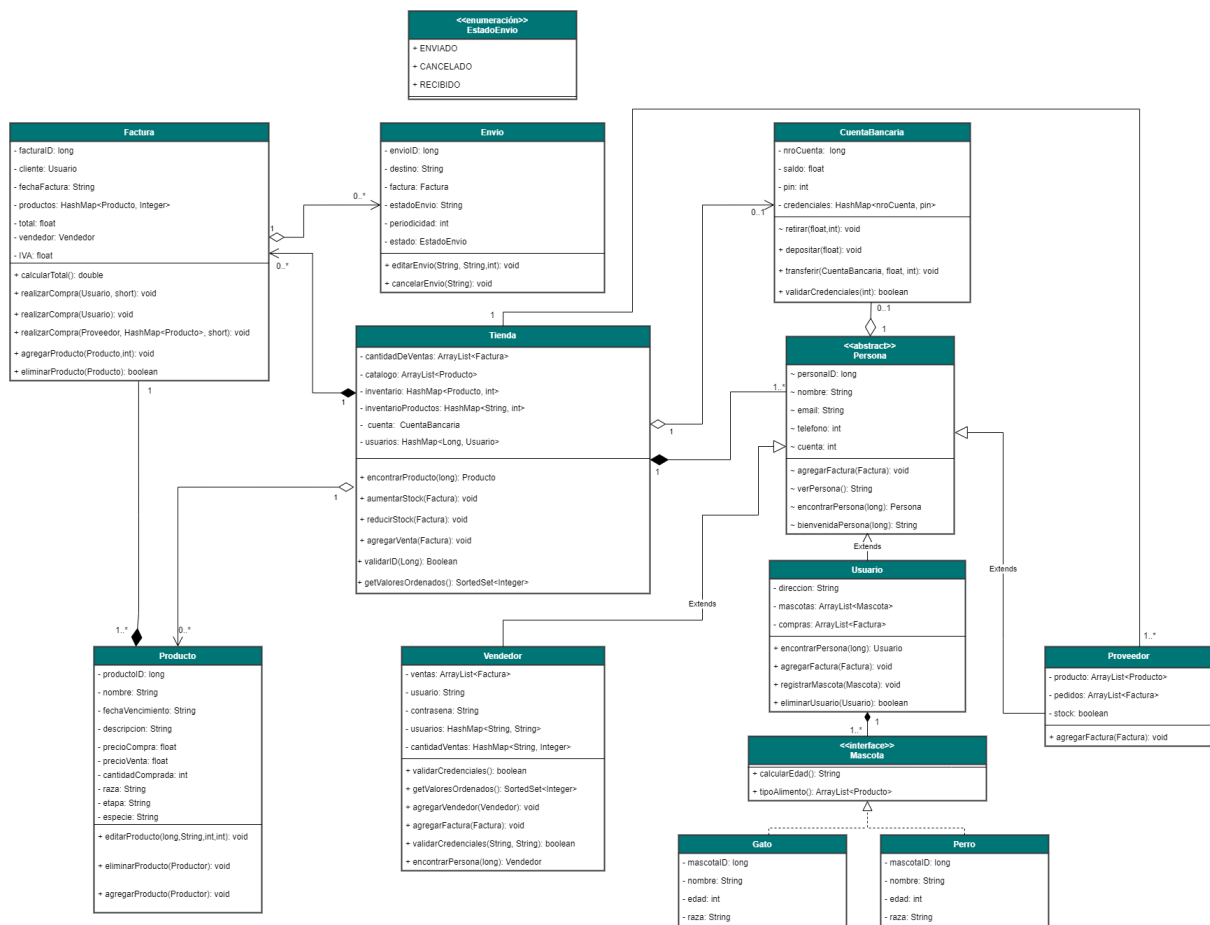
Para el planteamiento del problema se empezó buscando los elementos principales del dominio para la gestión de una tienda de mascotas, tratando de dividir el problema en subproblemas por medio de la abstracción de estos elementos en clases y objetos. Por ejemplo fue fácil distinguir que los productos podían ser una clase, además de las mascotas que no son de un solo tipo, tanto gatos como perros son mascotas. Luego de varios análisis y versiones del modelo del dominio, se obtuvieron las siguientes clases: Usuario, Vendedor, Proveedor, Factura, Envío, Tienda, Producto, Persona, Cuenta Bancaria.

La principal funcionalidad de la aplicación es gestionar todo lo que tiene que ver con la tienda, en cuanto a consultas de inventario, clientes y funcionalidades útiles para los administradores de la tienda. algunas de estas son:

- Gestionar usuarios
- Gestionar vendedores
- Gestionar productos
- Comprar inventario
- Ver estadísticas ventas
- Recomendaciones personalizadas

Además, la interfaz de inicio de la aplicación ofrece información sobre los desarrolladores de la misma.

Diagrama de clases UML

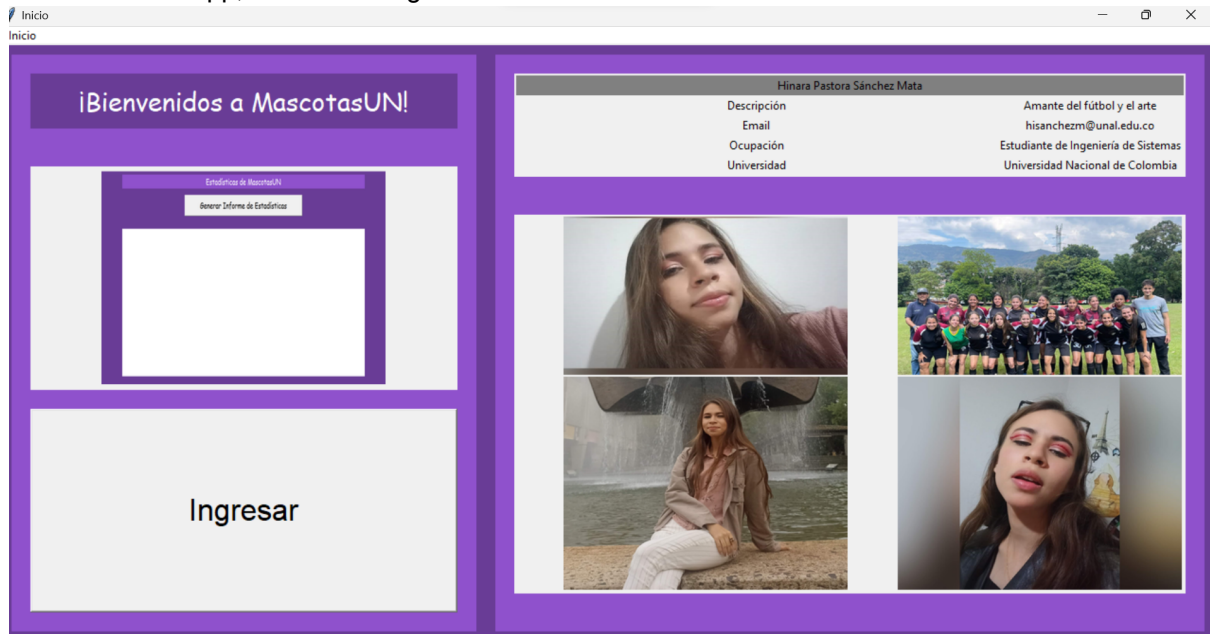


Para visualizarlo mejor entrar a este link:
<https://drive.google.com/file/d/1G69AKOee4nIR3kIb9OshgPKL0oZXrm71/view?usp=sharing>

- **Interfaces y Funcionalidades**

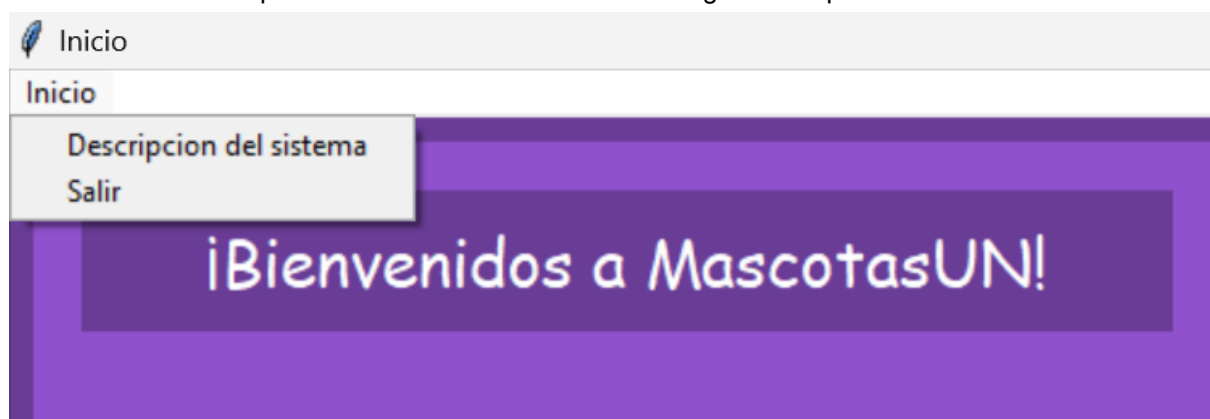
Interfaz de Inicio

Muestra la información y fotos de los desarrolladores de la aplicación, también un mensaje de bienvenida a la app, se ve de la siguiente manera:

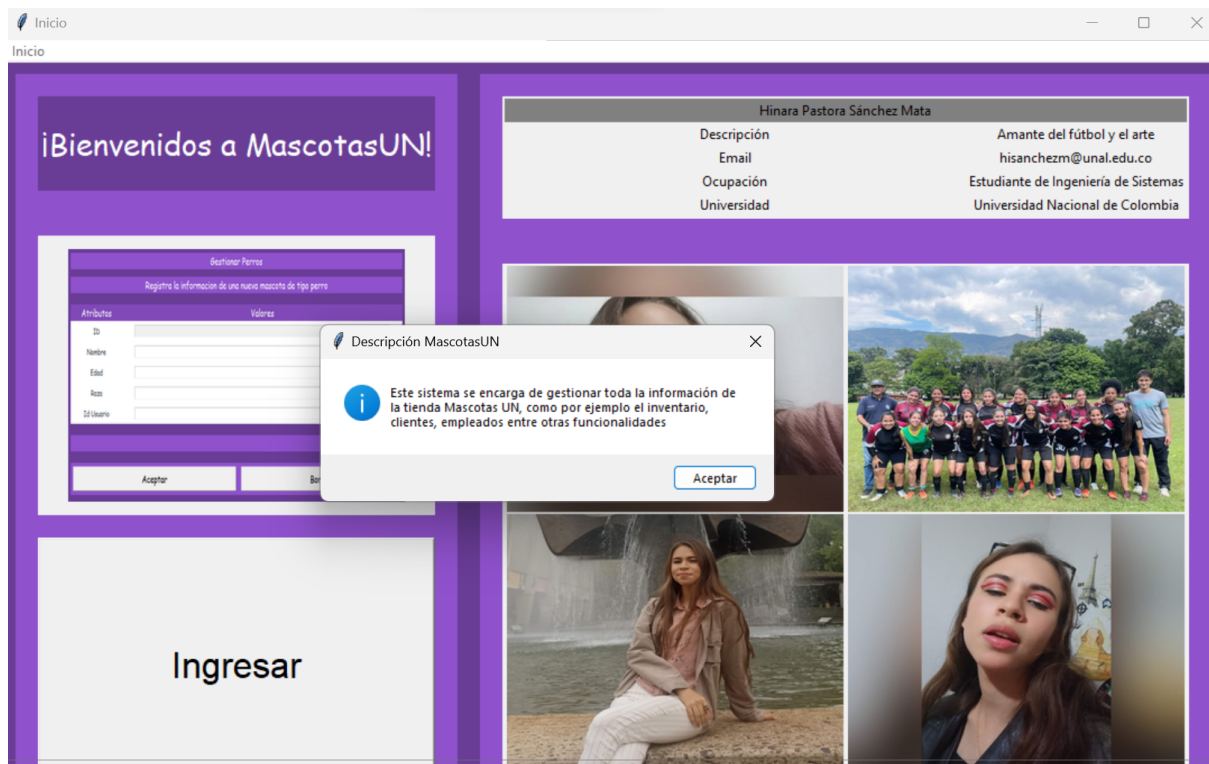


En esta interfaz al dar click en la información del desarrollador, se mostrará información de otro desarrollador y sus respectivas fotos, además, debajo del saludo de bienvenida se muestran imágenes del sistema, que cambian al mover el mouse sobre las mismas.

Al darle clic al inicio aparece un menú donde se tiene las siguientes opciones:



- **Mostrar la descripción del sistema:**

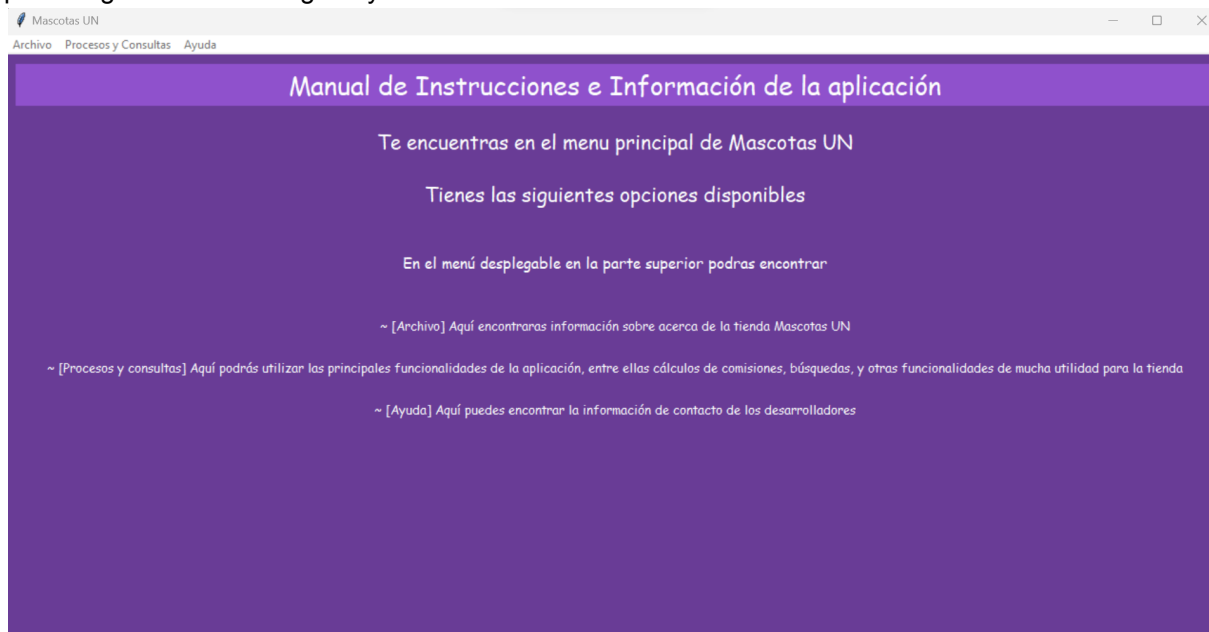


- Salir: Para finalizar la sesión en el sistema.

Luego podemos ingresar al sistema mediante el botón “ingresar” que dirige a la ventana inicial.

Interfaz Inicial

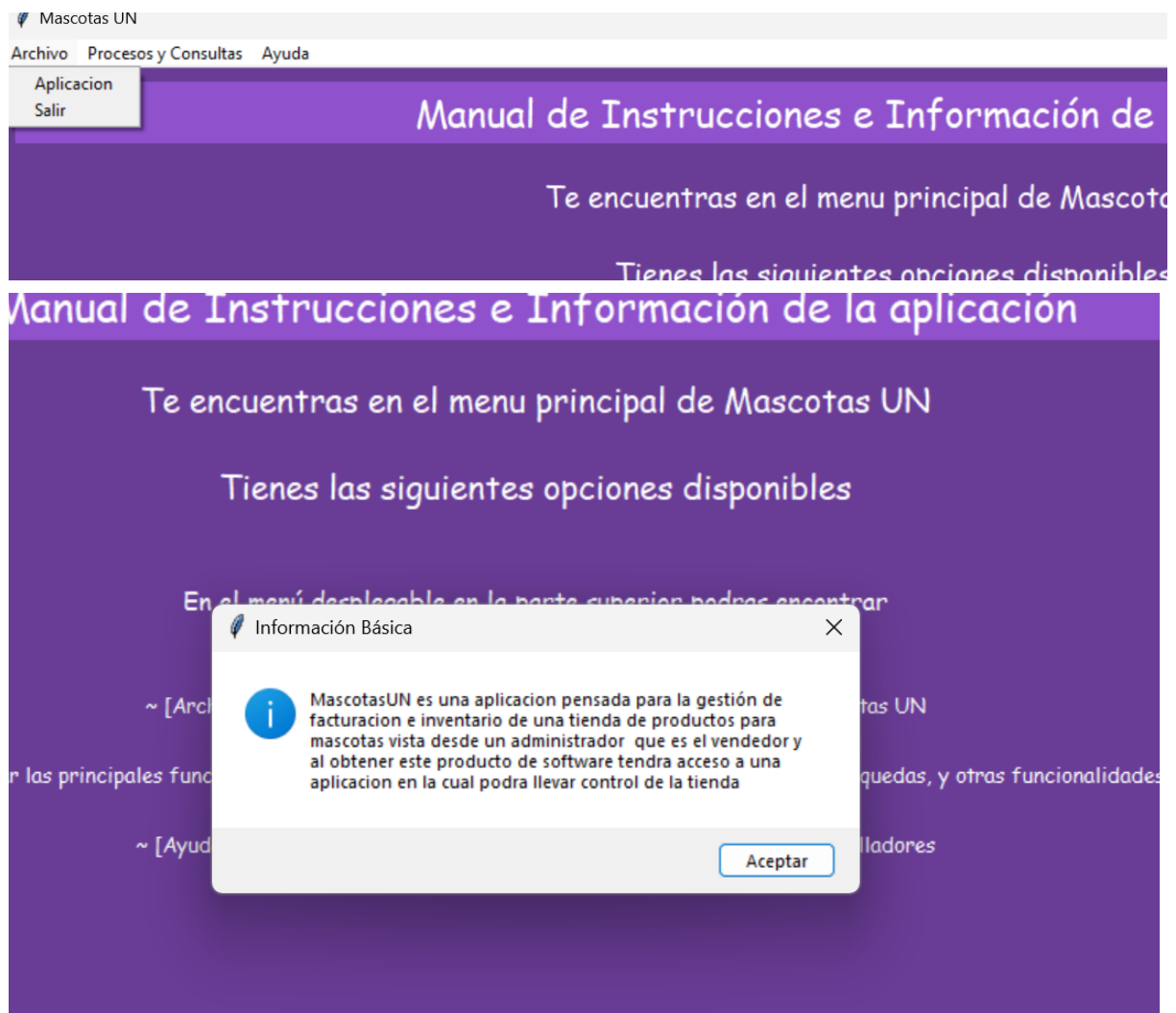
En esta interfaz encontrará información de cómo guiarse en las diferentes opciones de la aplicación, para luego seleccionar alguna y utilizar sus funcionalidades.



Hay 3 opciones de pasos a seguir:

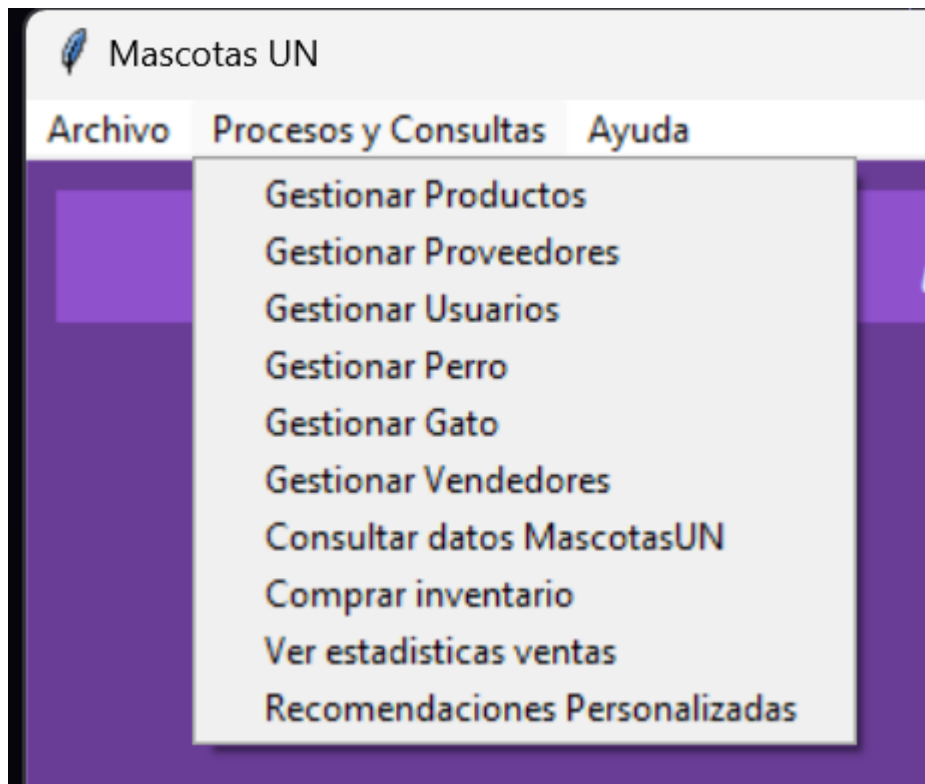
1 Archivo:

Aquí se puede salir de esta ventana o acceder a la información de la aplicación



2 Procesos y consultas:

En este menú podemos acceder a la gestión y las diferentes funcionalidades



Ventanas de Gestión

En la app hay varias ventanas de gestión, donde se podrán ingresar y eliminar entidades al sistema, ya sean usuarios, vendedores, productos, etc...

1. Gestionar Productos

Mascotas UN

Archivo

Procesos y Consultas

Ayuda

Gestionar Productos

Registra la información de un nuevo producto al sistema

Atributos	Valores
ID	
Nombre	
Fecha de vencimiento	
Descripción	
Precio Compra	
Precio Venta	
Cantidad Comprada	
Raza	
Etapa	
Especie	

Aceptar

Borrar

2. Gestionar Proveedores

Gestionar Proveedores	
Guarda la informacion de un nuevo proveedor	
Atributos	Valores
ID	
Nombre	
Email	
Telefono	
Stock	
nroCuenta	
saldo	
pin	

Aceptar

Borrar

3. Gestionar Usuarios

Gestionar usuario	
Guarda la informacion de un nuevo cliente	
Atributos	Valores
ID	
Nombre	
Email	
Telefono	
Direccion	
nroCuenta	
saldo	
pin	

Aceptar

Borrar

4. Gestionar Perro

The image shows a web browser window titled "Mascotas UN" with a menu bar containing "Archivo", "Procesos y Consultas", and "Ayuda". The main content area has a purple header with the text "Gestionar Perros" and a subtitle "Registra la informacion de una nueva mascota de tipo perro". Below this is a table with two columns: "Atributos" and "Valores". The table contains five rows for "ID", "Nombre", "Edad", "Raza", and "Id Usuario", each with an empty input field. At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Borrar". The Windows taskbar is visible at the bottom of the screen.

5. Gestionar Gato

Mascotas UN

ArchivoProcesos y ConsultasAyuda

Gestionar Gatos

Registra la informacion de una nueva mascota de tipo gato

Atributos	Valores
ID	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>
Edad	<input type="text"/>
Id Usuario	<input type="text"/>

Aceptar

Borrar

6. Gestionar Vendedores

The screenshot shows a web application window titled 'Mascotas UN' with a menu bar containing 'Archivo', 'Procesos y Consultas', and 'Ayuda'. The main window has a purple header with the text 'Compra de inventario'. Below the header, there are three input sections. The first section has a label 'Código del Proveedor' in a purple box, followed by a white text input field, and a grey button labeled 'Buscar'. The second section has a label 'Código del producto a comprar' in a purple box, followed by a white text input field. The third section has a label 'Cantidad del producto a comprar' in a purple box, followed by a white text input field, and a grey button labeled 'Comprar'.

2. Ver estadísticas ventas

En esta funcionalidad aparece un botón que al ser presionado muestra estadísticas generales de la tienda como lo son productos más vendidos, usuarios con más compras y vendedores con más ventas

The screenshot shows a web application window titled 'Mascotas UN' with a menu bar containing 'Archivo', 'Procesos y Consultas', and 'Ayuda'. The main window has a purple header with the text 'Estadísticas de MascotasUN'. Below the header, there is a grey button labeled 'Generar Informe de Estadísticas'. Below the button is a large white rectangular area, likely intended for displaying the generated report.

3. Recomendaciones personalizadas

Esta funcionalidad requiere del id de la mascota de un usuario y dependiendo de su raza y si es gato o perro, muestra una lista de productos recomendados

The screenshot shows a web browser window titled 'Mascotas UN' with a menu bar containing 'Archivo', 'Procesos y Consultas', and 'Ayuda'. The main content area has a purple header with the text 'Recomendaciones personalizadas'. Below the header is a form with a purple background. It contains a text input field with the placeholder 'Ingrese el id de su mascota' and a 'Buscar' button. Below the input field is a large, empty white rectangular area with a vertical scrollbar on the right side, intended for displaying recommendations.

4. Cobrar Comisión

Esta funcionalidad consiste en que el vendedor puede cobrar su comisión obtenida por las ventas que realizó, en esta a partir de las ventas realizadas se calcula las ganancias totales obtenidas por las mismas, a este se le calcula un 5% que serán las comisiones del vendedor. Esta funcionalidad utiliza el método `calcularTotalVentas` el cual hace la suma de todas las ventas. Se relaciona con las clases `Vendedor`, `Factura` y `CuentaBancaria`.

El vendedor debe ingresar su id y en pantalla se mostrará la comisión obtenida por las ventas realizadas y se cobrará directamente

The screenshot shows a web browser window titled 'Mascotas UN' with a menu bar containing 'Archivo', 'Procesos y Consultas', and 'Ayuda'. The main content area has a purple header with the text 'Calcular Comisiones'. Below the header is a form with a purple background. It contains a text input field with the placeholder 'Ingrese el id del vendedor' and a 'Buscar' button. Below the input field is a large, empty white rectangular area with a vertical scrollbar on the right side, intended for displaying the calculated commission.

5. Realizar Venta

Esta funcionalidad está pensada para permitir la gestión de facturación, por tanto cuenta con los métodos: `agregar producto`, `eliminar producto`, `realizar venta`, `realizar envío` y permite al vendedor mostrar los productos disponibles para la venta.

Dentro de la funcionalidad intervienen las clases: Vendedor para asociar la factura a este, usuario para asociar la factura a este y si es requerido al realizar la compra descontar el saldo de la cuenta bancaria, la clase factura donde se realiza todo el proceso de la venta descrito anteriormente, la clase envío para si el usuario lo solicita se genere el envío y finalmente la clase tienda para obtener de sí el inventario de los productos y actualizar este cuando la compra se realice, además se añade la factura a las ventas.

El vendedor debe ingresar el id del usuario a quien se realizará la venta, justo al id del producto y la cantidad del mismo. Al presionar el botón “Vender”, la venta estará realizada.

Realizar venta

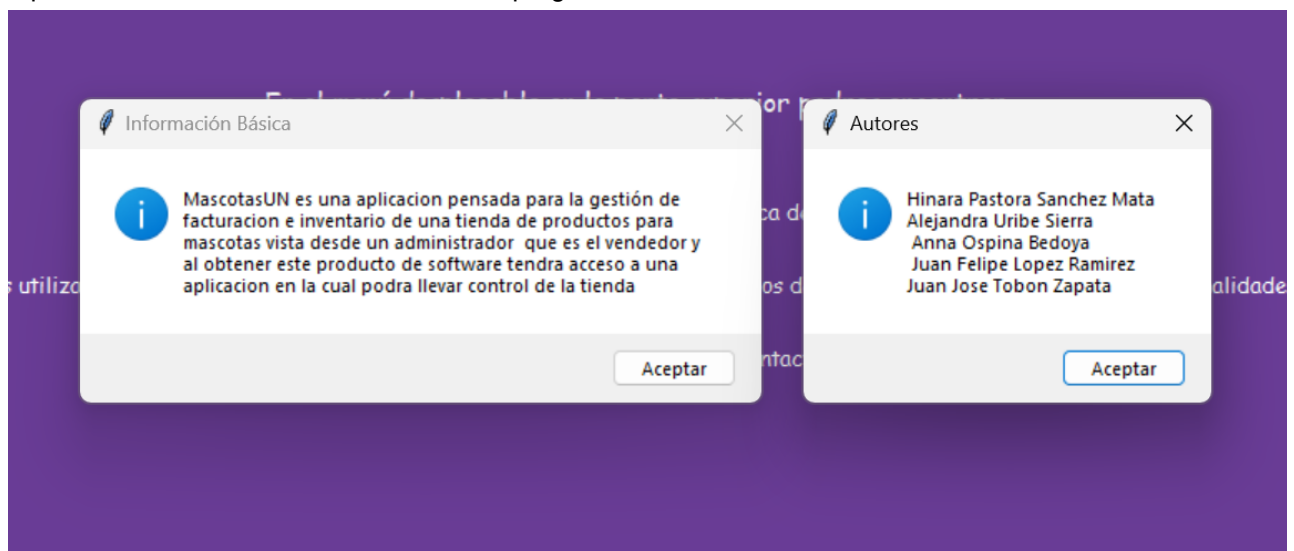
Código del Usuario Buscar

Código del producto a comprar

Cantidad del producto a comprar Vender

3. El menú ayuda:

Aquí se muestra el “Acerca de” de nuestro programa



Para ejecutar la aplicación simplemente ejecutar el archivo **start.bat**