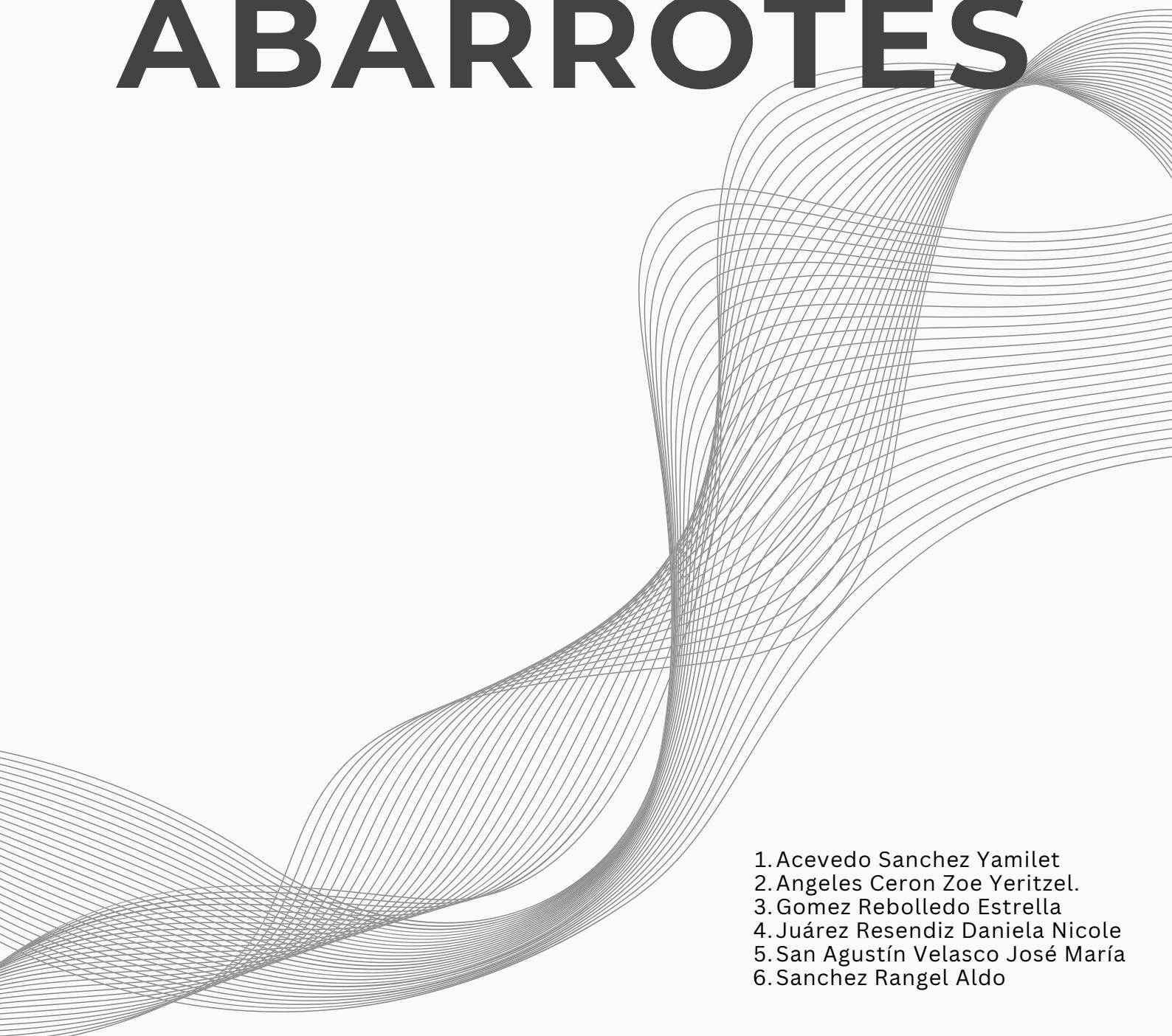


PROYECTO FINAL

# TIENDA DE ABARROTES

- 
- A large, abstract graphic element consisting of numerous thin, dark grey lines that curve and overlap to create a sense of depth and motion, resembling waves or architectural structural elements.
- 1. Acevedo Sanchez Yamilet
  - 2. Angeles Ceron Zoe Yeritzel.
  - 3. Gomez Rebollo Estrella
  - 4. Juárez Resendiz Daniela Nicole
  - 5. San Agustín Velasco José María
  - 6. Sanchez Rangel Aldo

# ÍNDICE

1. Descripción	3
2. Diagramas UML	4
2.1 Diagrama de objetos	4
2.2 Diagrama de clases	5
2.3 Diagrama de casos de uso (empleado y cliente)	6
2.4 Diagrama de casos de uso (proveedor)	7

# DESCRIPCIÓN



## Proveedor y vendedor:

El proveedor es quien abastece los productos a la tienda, asegurando que haya suficiente mercancía para la venta. El vendedor es quien atiende al cliente, utiliza el sistema para registrar las ventas y mantener actualizado el inventario.



## Consumidor:

El consumidor es la persona que compra los productos de la tienda. Gracias al sistema, recibe una atención más rápida y precisa, ya que los precios y existencias están actualizados.



## Registro de ventas:

El sistema permite registrar cada venta realizada, mostrando la fecha, el producto y el total vendido. Esto ayuda a llevar un control diario de ingresos y a conocer qué productos se venden más.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

El Sistema de Gestión para una Tienda de Abarrotes es una herramienta **creada para** facilitar la administración y el control de los productos de consumo básico. Su **función principal** es ayudar al dueño o encargado de la tienda a llevar un registro ordenado de los artículos que tiene disponibles, las ventas que realiza cada día y el inventario que queda en existencia.

Con este sistema se **puede registrar** la información de **cada producto**, como su nombre, precio, cantidad disponible y proveedor. Además, permite registrar las ventas diarias, calcular los ingresos y actualizar automáticamente el inventario, lo que hace más fácil la organización y el control del negocio.

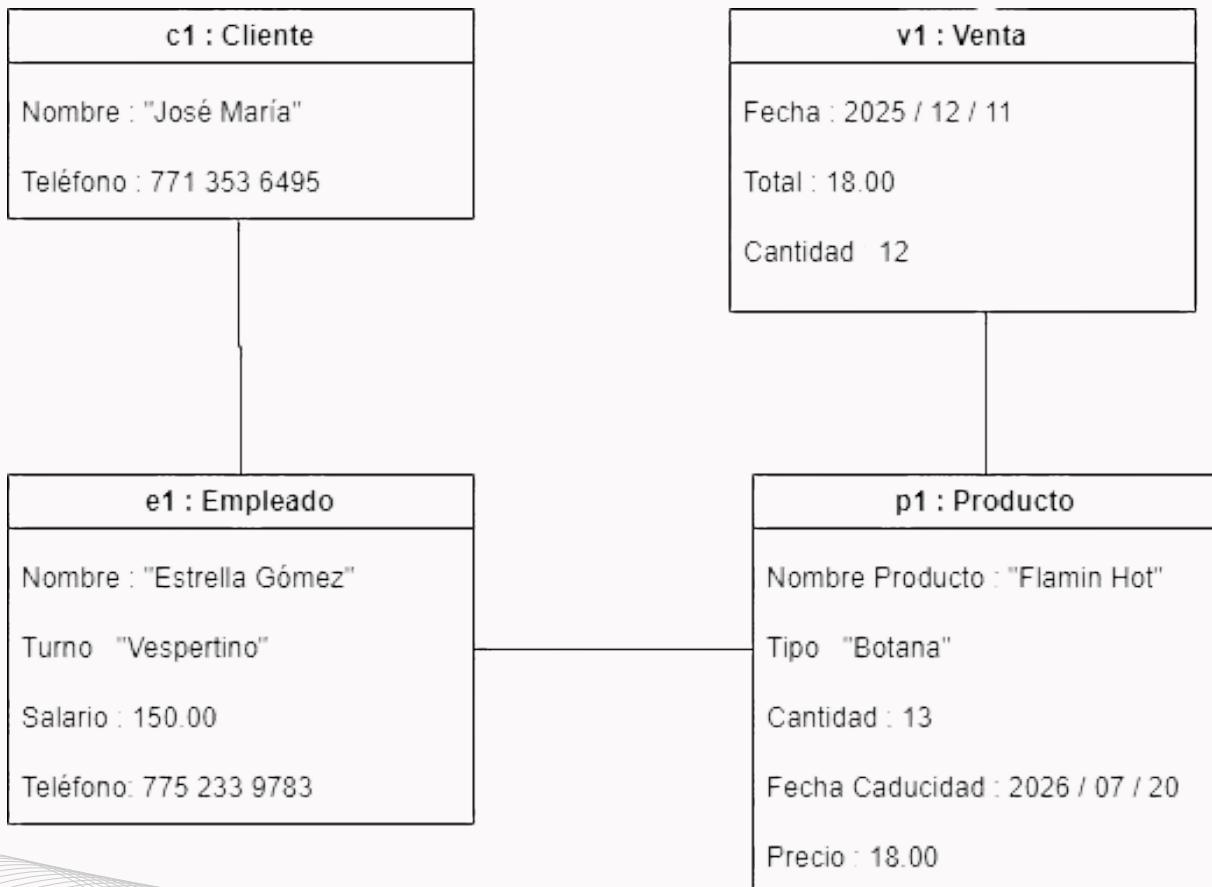


# DIAGRAMAS UML

1

## DIAGRAMA DE OBJETOS

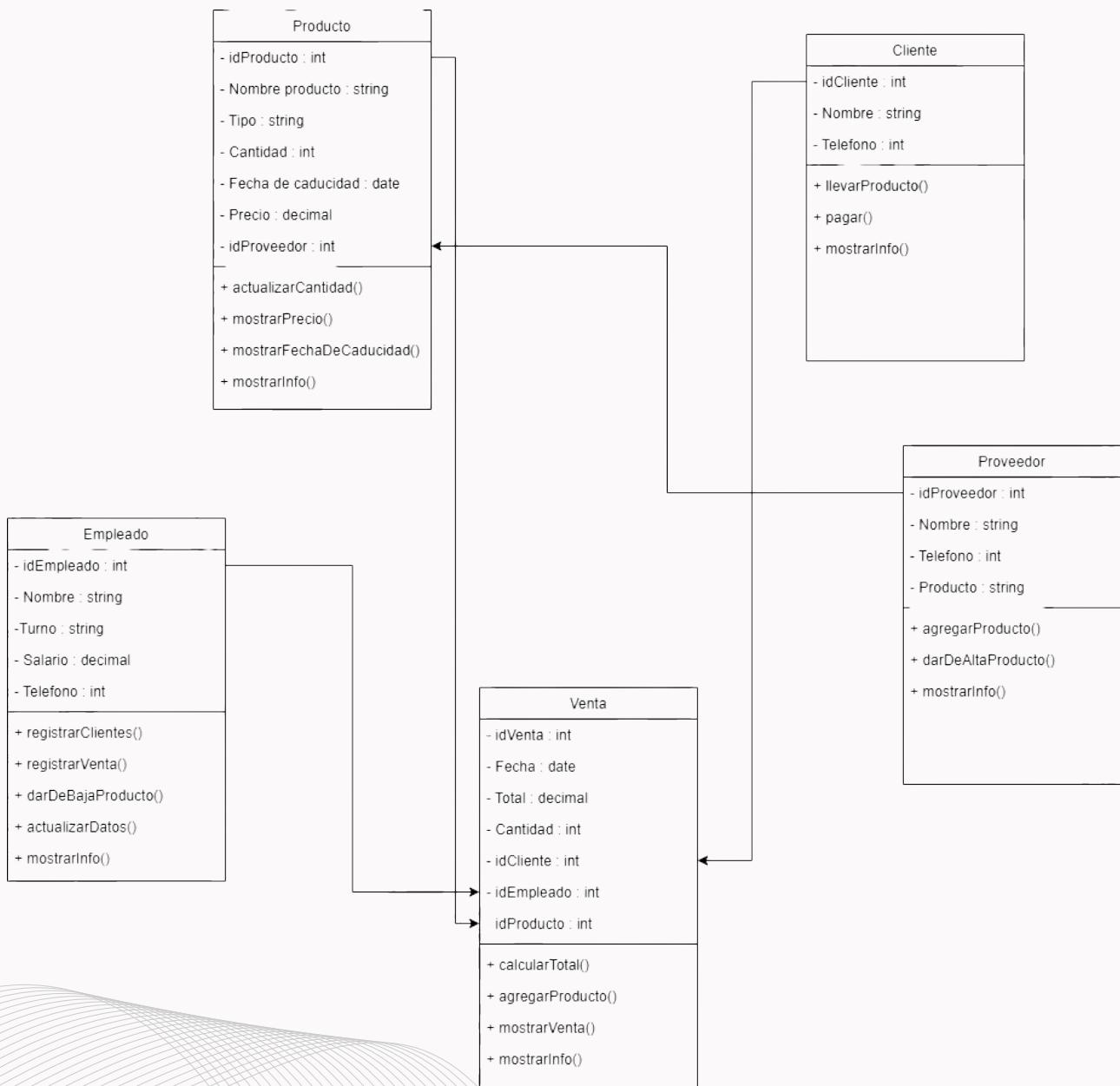
Ejemplo de instancias en un escenario real



# 2

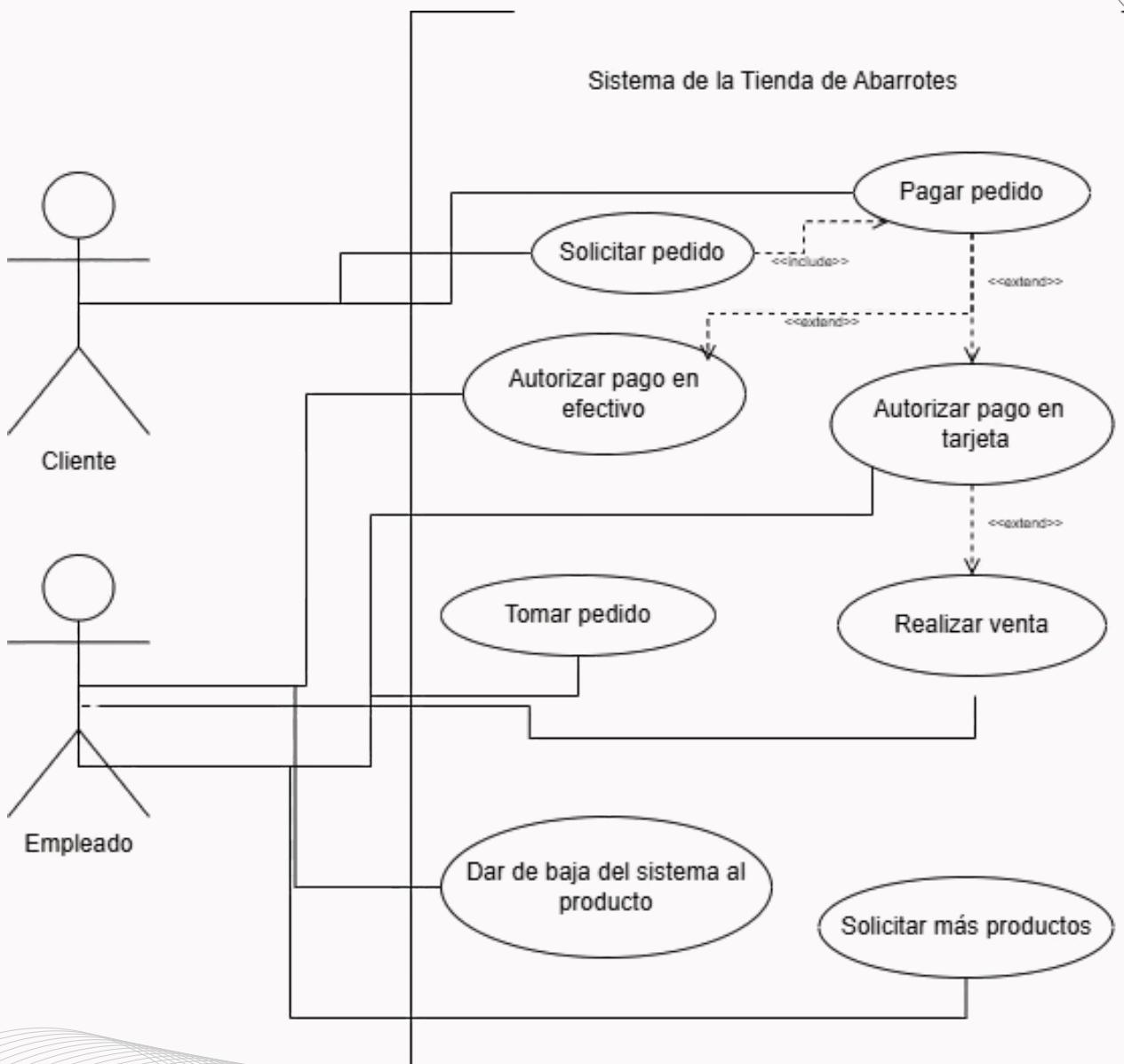
# DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama con atributos y casos principales



# 3 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

## Diagrama cliente empleado



# 3

## DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Diagrama proveedor

