Manual Usuario Proyecto de Programación II

José Pablo Gutiérrez Medina

Facultad de Ingenierías Universidad Latina

BIS04: Programación II

Johan Figueroa Guevara

22 de agosto de 2022

Índice

Introducción	3
Pantalla Principal	4
Pestaña Artículo	5
Pestaña Consultar Clientes	8
Pestaña Consultar Vendedores	10

Introducción

El manual de usuario tiene como objetivo adentrar a la persona que vaya a utilizar el programa para poder darle el uso adecuado y poner al tanto sobre las capacidades que tiene el programa como tal.

Se adjuntarán imágenes para que el usuario pueda familiarizarse con el contenido que podrá ver por pantalla una vez ejecutado el mismo. A pesar de que el programa trata de hacer la interfaz lo más sencilla posible y fácil de usar, también es de suma importancia saber cómo utilizarlo, por lo tanto el manual siempre será aconsejado leerlo antes de usar el mismo.

Pantalla Principal

Primeramente, al iniciar el programa lo primero que verá el usuario será la pantalla principal, en la cual se encuentran a la izquierda el logo y el nombre de la tienda, el cuál fue asignado en el proyecto como Tienda XYZ. También se podrá observar del mismo modo al lado izquierdo de la pantalla cuatro botones con los que el usuario podrá navegar por el menú para acceder a las otras pestañas. Al tratarse de un programa pensado en una tienda, lo más importante será poder realizar ventas, es así que en la pantalla principal se podrá realizar la venta. Por esta razón, se encuentran nueve espacios de texto en los que el usuario deberá ingresar la información solicitada para poder realizar la venta.



Una vez ingresados los datos necesarios en los nueve campos de texto el usuario deberá darle click al botón Guardar Venta para poder ingresarlo a la base datos. Por último se cuenta con el Registro de Ventas, la cual contiene las ventas que se encuentran en la base de datos. El usuario

si desea echar un vistazo a la lista de ventas, deberá darle click al botón Actualizar Tabla, de ese modo la tabla cambiará y desplegará por pantalla las ventas hechas hasta ese momento.

CedulaCliente	CodigoCliente	NombreCliente	CedulaVende	CodigoVende	NombreVend	Marca	Descripcion	Precio
123	001	JosePablo	456	100	Pedro	Nike	Tenis	55000.0
500	700	Andres	600	800	Juan	LG	Refrigeradora	450600.0
123	456	JosePablo	234	567	Juan	LG	Refrigeradora	657900.0
987	694	Mario	897	4566	Roberto	Brandt	Lavadora	307000.0
				alizar Tabla	V			

Pestaña Artículo

El usuario como se mencionó anteriormente puede navegar por el menú de la izquierda de la pantalla para poder acceder a diferentes pestañas, por lo que si desea ir a la pestaña Artículo deberá darle click al botón Artículo.



Una vez hecho eso, se mostrará la Pestaña Artículo, en la que podrá filtrar las ventas que se encuentran en la base de datos ya sea por marca, descripción o precio. También es importante recordar que para devolverse a la pantalla del menú principal, siempre estará disponible el botón a lado izquierdo de la pantalla con una casita, ese nos indica que podremos volver al menú principal cuando así se considere necesario.



Por ahora vamos a mantenernos en la pestaña Artículo, a continuación, una imagen de cómo se ve esta pestaña.



Se puede observar que en esta pestaña siempre se cargará la lista de ventas que hay guardados en la base de datos, esto para diferenciarla con la tabla del menú principal. Además se cuenta en la parte superior de la pantalla con tres campos de texto para poder filtrar los artículos vendidos. Una vez ingresado como mínimo uno de los campos de texto de marca, descripción o precio, al dar click en el botón Filtrar, se mostrará en la tabla solamente los artículos que cumplan con los criterios del filtro ingresados por el usuario, como se puede ver a continuación:



De esta manera, solamente se muestran artículos de marca "LG", en este ejemplo podemos ver dos refrigeradoras de esa marca porque cumplieron con el filtro de búsqueda.

El botón que está debajo de la tabla que dice Vista Completa es para mostrar nuevamente la tabla con absolutamente todos los artículos guardados en la base de datos.



Por último, en la parte inferior de la pantalla hay dos botones y dos campos de texto. Los botones muestran el promedio de ventas y la suma total de todas las ventas respectivamente y se muestran los resultados en los campos de texto junto a los botones. Ambos campos de texto están bloqueados, lo que significa que el usuario no puede ingresar nada en ellos ni modificar resultados una vez se desplieguen por pantalla.

A continuación, una imagen que muestra promedio de ventas y la suma total.



Pestaña Consultar Clientes

La pestaña Consultar Clientes se puede acceder por medio del botón Cliente a lado izquierda de la pantalla.



Una vez que accedemos a esta pestaña podremos notar que hay tres campos de texto que nos permiten filtrar clientes de la base de datos por medio de cédula, código de cliente o nombre.

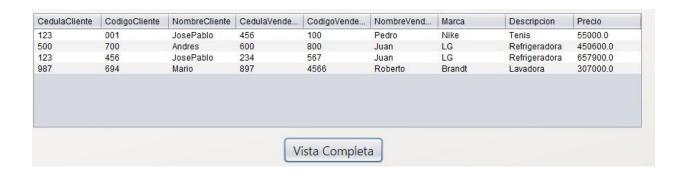
Al igual que en la pestaña Artículo se despliega la tabla al ingresar a esta pestaña para poder diferenciarla de la tabla del menú principal.



Como se menciona anteriormente, se pueden filtrar clientes por medio de tres criterios de búsqueda, como se puede ver en la siguiente imagen, al ingresar un código de cliente y dar click en el botón filtrar, la tabla se modifica para mostrar a los clientes que coincidan con el criterio de búsqueda seleccionado.



Para volver a ver la lista completa, se puede dar click en el botón Vista Completa justo debajo de la tabla.



Pestaña Consultar Vendedores

Para acceder a esta pestaña se puede hacer por medio del botón Vendedor en la parte izquierda de la pantalla.



Una vez dentro se mostrará la pestaña Consultar Vendedores que es muy similar a la pestaña Consultar Clientes.



Al igual que con los clientes, se puede filtrar los vendedores por cédula, código de vendedor o nombre.



De nuevo el botón Vista Completa vuelve a desplegar la lista total de la base de datos.

De esta manera se concluye el recorrido por el programa creado como una de las tantas perspectivas que pueden haber para un sitio de ventas, en este caso el creador del programa considera que al haber hecho una interfaz amigable con el usuario permite que este se sienta más atraído al programa y por ende pueda familiarizarse más rápido con el mismo.