

MANUAL DE USUARIO

Nombre: Jaime Delgadillo Panozo

Materia: Programación 2

Código: 43731

Docente: Ing. Marcelo López de la Rosa

MANUAL DE USUARIO

<u>Introducción</u>

El siguiente documento especifica el alcance, los requerimientos del proyecto, el cual está referido a la creación de un sistema de información utilizando el lenguaje java, el modelo de datos y el uso de MYSQL como repositorio de datos.

Un método simple para que los estudiantes aprendan conceptos sobre alguna materia es que presten interés por la materia y una forma de ello es que puedan crear su propio proyecto enfocado en la materia.

Usted como usuario de este producto puede aprovechar esta herramienta de aprendizaje, solo debe conocer su funcionamiento.

Objetivo del Manual

El siguiente manual tiene como objetivo ser una guía básica del sistema de información, permitiendo al lector del mismo adquirir los conocimientos necesarios para que disfrute y logre usar nuestro sistema de información, y al mismo tiempo ser una herramienta de consulta a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento que lo desee.

Además, se pretende dar una idea más detallada de los alcances y requerimientos del sistema de información, que permite un aprendizaje sobre el mismo y así despertar cierto interés en el usuario para mejorar su conocimiento.

Modo de uso del sistema de información

Para iniciar sesión el usuario deberá poder una contraseña y según esta, cada actor accederá a un menú donde puede realizar distintas funciones según el rol que ocupa.

- El gerente se encargará de mostrar la lista de empleados, los productos, categorías, clientes, proveedores, ventas y pedidos, además agregará los productos, empleados, clientes, categorías, proveedores, ventas, detalles de venta y borrará tanto a los empleados como los productos.
- El empleado(cajero) agregará nuevas ventas.

El gerente para acceder al sistema debe usar estos datos: login 333 y password: 3333

El empleado podrá acceder al sistema usando estos datos login 55555 y password 55555.