

UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA

INGENIERIA EN SISTEMAS

II SEMESTRE

ING JHONNY MORALES



TEMA: PROYECTO

Jairo Manrique Rodas para

0904-19-6398

Junior Dixon Evander Ramírez Recinos

0904-19-1915

Alexis Estuardo Bernardo Martínez

0904-19-21866

29/10/2020

## INDICE

I.	Introducción .....	2
1.	Proceso de elaboración del software .....	3
2.	Tecnologías utilizadas .....	4
3.	Diagrama de clases .....	5
4.	ER físico (Diagrama de Base de datos) .....	6
5.	Manual de usuario .....	7
II.	Conclusiones .....	10

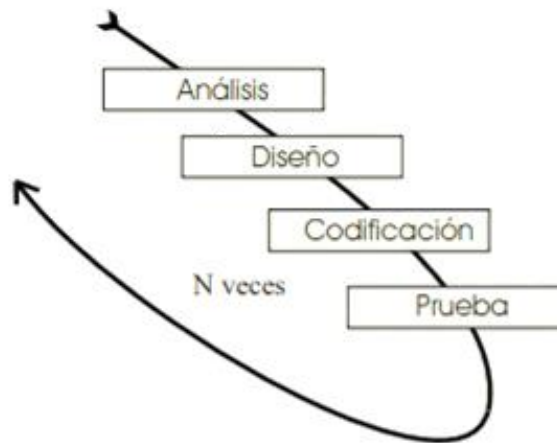
## I. Introducción

Las **bases de datos** resultan una ventaja competitiva, siendo una herramienta primordial al momento de tomar decisiones y Rapidez de la información, al poder programar una base de datos podemos llegar a ser una pieza importante en la empresa.

## 1. Proceso de elaboración del software

Ciclo de vida iterativo: utilizamos este método en nuestro proyecto ya que pensamos que es el que mejor se adapta a nuestras necesidades en el proceso, cada proceso se comprendió en las siguientes actividades:

- Planificación: Se elaboró una función de estudio de riesgos de los resultados previos.
- Análisis: Se estudió los casos de uso y los escenarios a realizar. Se descubrieron nuevas asociaciones y formas para lograr nuestro objetivo.
- Diseño: Se estudiaron las posibles opciones y con coordinación se decidió, en este caso fue pensando en que nosotros éramos las personas que lo íbamos a utilizar (basándonos en un cliente común) pero al trabajarlo específicamente para una empresa o asociación nos adaptaríamos a los deseos de los clientes.
- Codificación y pruebas: se codifico el código y se integró con e resultante de iteraciones anteriores, llegando a hacer que el código funcionara.
- Evaluación del prototipo parcial: los resultados se evaluaron respecto a los criterios definidos.
- Documentación: al finalizar el proceso se congelo y documento el conjunto de elementos durante todo el proceso obtenido.



(Forma Gráfica de nuestro proceso de elaboración del software)

## 2. Tecnologías utilizadas

Equipo o Hardware: La utilización de una computadora es indispensable, con los programas y recursos necesarios se puede desarrollar el programa.

Internet: utilizamos el internet como herramienta para poder estar en comunicación con nuestros compañeros y también para investigar otros métodos para el desarrollo del proyecto.

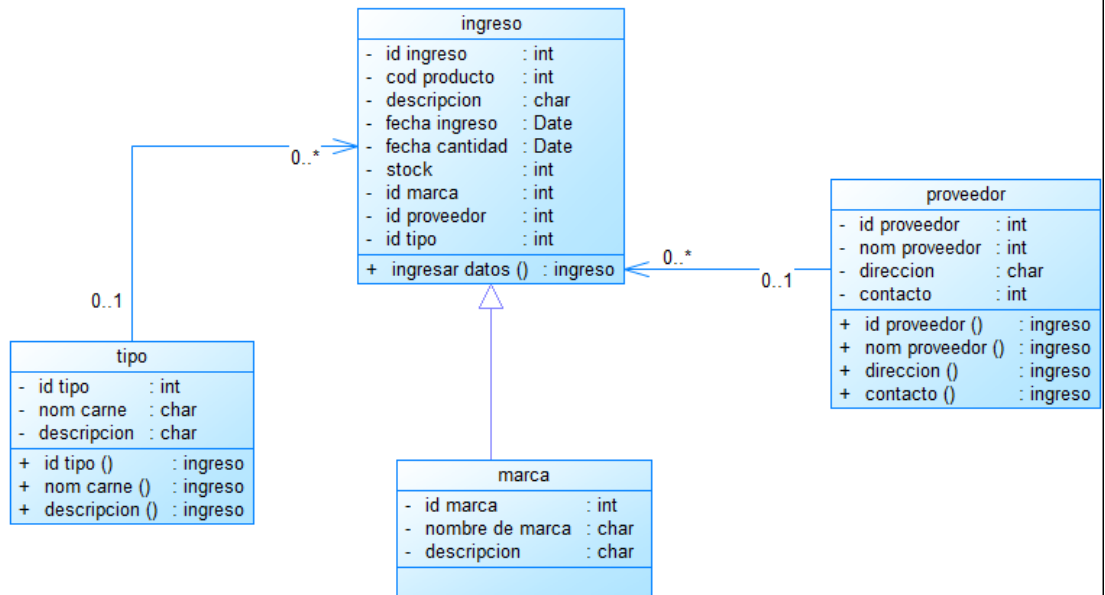
Plataforma UMG: utilizamos la información que el ingeniero nos proporciona mediante la plataforma en los videos y así poder tomar en cuenta todos los puntos para poder desarrollarlo.

### Programas

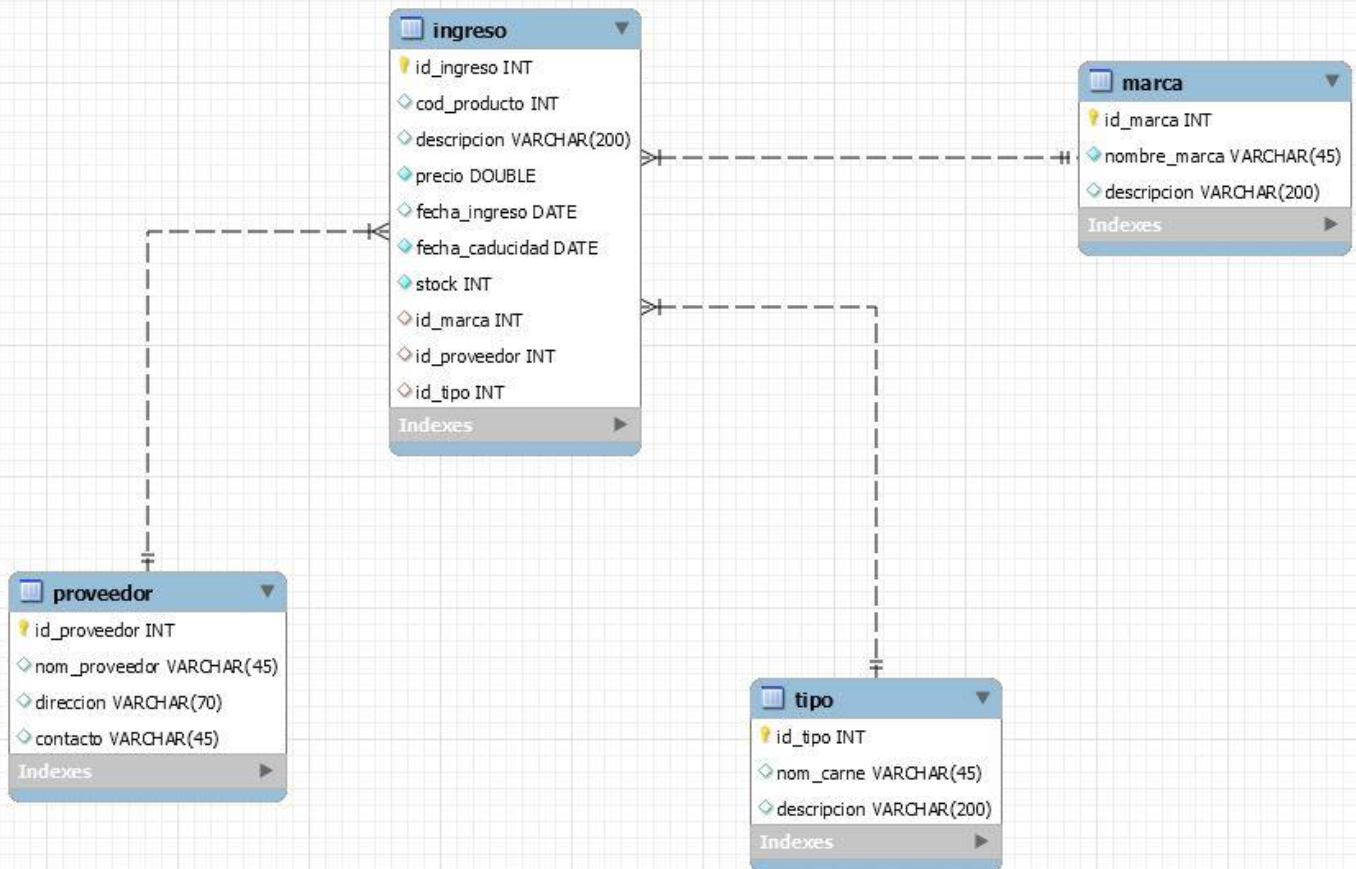
Netbeans: mediante el lenguaje de java se estableció la estructura y la interfaz de nuestro proyecto utilizando lo aprendido durante el curso, y se adaptó a lo que se nos solicitó en el requerimiento del proyecto.

Mysql workbench: se utilizó para la creación de la base de datos y se establecieron las relaciones de una manera óptima para el buen funcionamiento de la base de datos y también la escritura de la misma.

### 3. Diagrama de clases

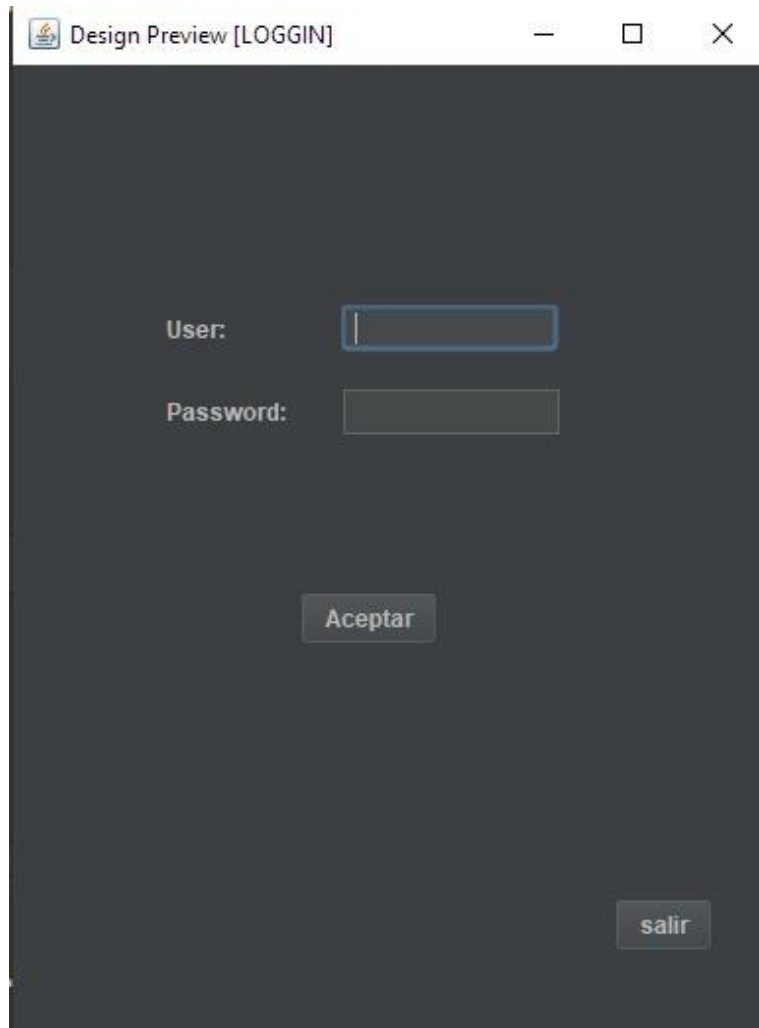


#### 4. ER físico (Diagrama de Base de datos)



## 5. Manual de usuario

Acceso: mediante un cuadro de dialogo tenemos acceso a un login nos muestra la ventana con la opción de ingresar un usuario y contraseña



The image shows a screenshot of a software window titled "Design Preview [LOGGIN]". The window has a dark gray background and contains a login form. The form consists of two input fields: "User:" and "Password:". The "User:" field is currently empty and has a blue border. The "Password:" field is also empty. Below the input fields, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "salir" (Exit). The "Aceptar" button is located in the center, and the "salir" button is located in the bottom right corner.



Al ingresar con los datos correctos accedemos al menú.

En el menú encontramos las siguientes opciones:

1. Botón de conectar
2. Encontramos el acceso a almacen y ver nuestro registro
3. Reportes, el botón para generar nuestros reportes
4. Y desconectar la base de datos
5. En la parte de abajo encontramos el botón de salir



1. En el almacén encontramos el ingreso de nuestros datos
2. Las opciones a marcar o seleccionar las marcas, proveedor, tipo
3. El ingreso de todos los datos
4. La opción a guardar, eliminar, actualizar y buscar.

Design Preview [ALMACEN]

## Ingreso de productos

No. Ingreso:	<input type="text"/>	Marca:	<input type="text" value="Item 1"/>
Cod. Producto:	<input type="text"/>	Proveedor:	<input type="text" value="Item 1"/>
Descripción:	<input type="text"/>	Tipo:	<input type="text" value="Item 1"/>
Precio:	<input type="text"/>		
Fecha ingreso:	<input type="text"/>	<input type="button" value="Guardar"/>	<input type="button" value="Eliminar"/>
Fecha caducidad:	<input type="text"/>	<input type="button" value="Actualizar"/>	<input type="button" value="Buscar"/>
Stock:	<input type="text"/>		

## II. Conclusiones

Las bases de datos si se hacen de manera óptima, generan en gran manera la organización y administración de una empresa o entidad.

La creación de una base de datos siempre debe ser basada en las necesidades requeridas de la empresa o persona que la solicita para no generar “basura” y que se ha fácil de utilizar.

Los programadores e ingenieros que se basan en la creación de las bases de datos, siempre van a buscar la manera de optimizar los códigos y ahorrar líneas de código para que este pese menos y sea mejor ejecutable.