



Reporte del Proyecto – Llantera

Autores

- Astrid Alejandra Bustos García
- Marlon Emiliano Olvera Gallegos
- Juan Diego Castro Escobar
- Jesús Monjaras Moreno

Índice

- 1. Introducción**
- 2. Primer avance del proyecto**
 - 2.1 Bocetaje inicial
 - 2.2 Ventanas desarrolladas
 - 2.3 Errores detectados
- 3. Replanteamiento y correcciones**
 - 3.1 Uso de diagramas UML y de clases
 - 3.2 Nuevo diseño de ventanas
- 4. Descripción del sistema final**
 - 4.1 Ventana de login
 - 4.2 Funcionalidades por rol
 - Administrador
 - Vendedor
 - Almacenista
- 5. Conclusiones**

1. Introducción

En el primer avance realizado, utilizamos el programa Python en VisualStudio, más específicamente el de Python CustomTkinter, primero hicimos un bocetaje de algunas ventanas para tener una idea de la visualización de cómo sería el programa. Con algunas instrucciones del docente, y a como entendimos, realizamos las pestañas, las cuales eran:

2. Primer avance del proyecto

2.1 Bocetaje inicial

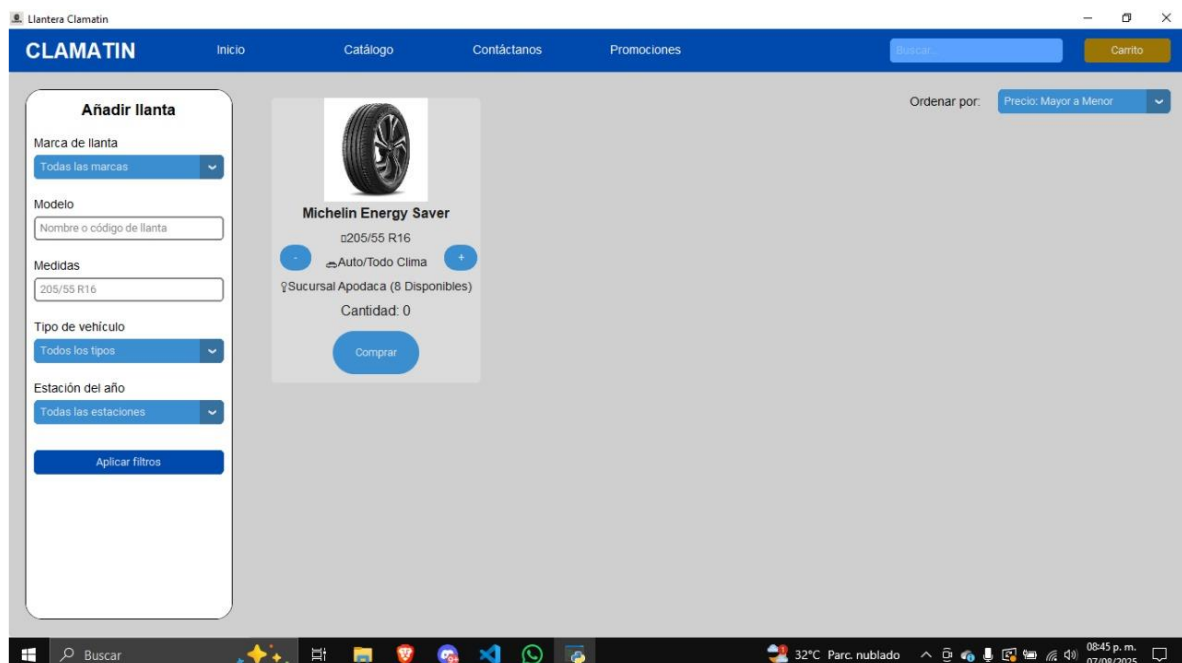
Login - Esta ventana sería solamente el inicio de sesión del usuario, ya sea almacenista, vendedor o cliente (cosa que no iba en la problemática).

2.2 Ventanas desarrolladas

- Ventana de almacén - En esta ventana solamente se añadían los productos y estaba el administrador juntos. Cosa que llevó a ser un error, ya que el almacenista no debería de tener este tipo de permisos.
- Ventana de ventas - En esta ventana solamente aparecía una imagen y una cantidad a vender, además de algunos filtros para checar mejor la opción de compra del cliente.

2.3 Errores detectados

Tuvimos algunos errores de planteamiento al implementar el primer avance del programa.



Ventana

CLAMATIN

InicioInventarioVentas

Buscar...

Filtros

Marca de llanta

Michelin

Modelo

Nombre o código de llanta

Medidas

Ej. 205/55 R16

Ubicación en almacén

Pasillo 1


Fabricantes

Nombre fabricante

Fecha de actualización

Última semana

Aplicar filtros



Michelin Energy Saver
205/55 R16
Código-362514
Auto/ Todo Clima
Sucursal Apodaca (8 disponibles)
Cantidad- 105 disponibles
\$3,760 MX

Editar

Ordenar por

Precio: mayor a menor

+

Buscar

32°C Parc. nublado

08:46 p. m.
07/08/2025

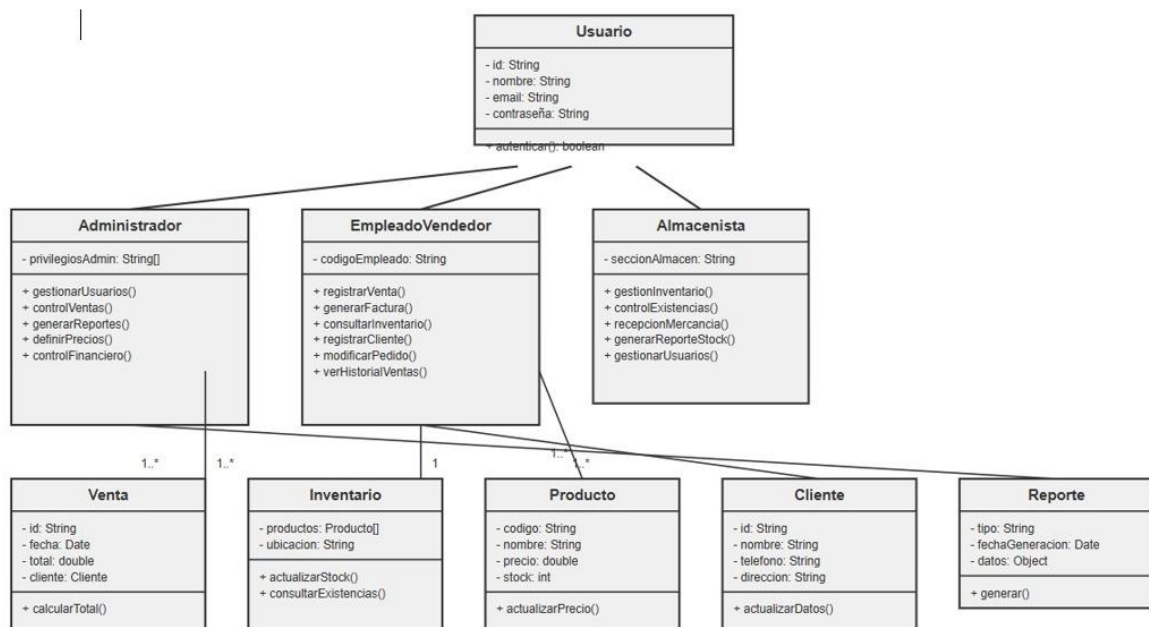
3. Replanteamiento y correcciones

3.1 Uso de diagramas UML y de clases

A como iban avanzando las clases del docente, se tuvo una idea más clara de lo que se pedía, además de que implementó algunos diagramas que ayudan a elaborar mejor el programa solicitado, los cuales fueron el diagrama de clases, diagrama de UML.

3.2 Nuevo diseño de ventanas

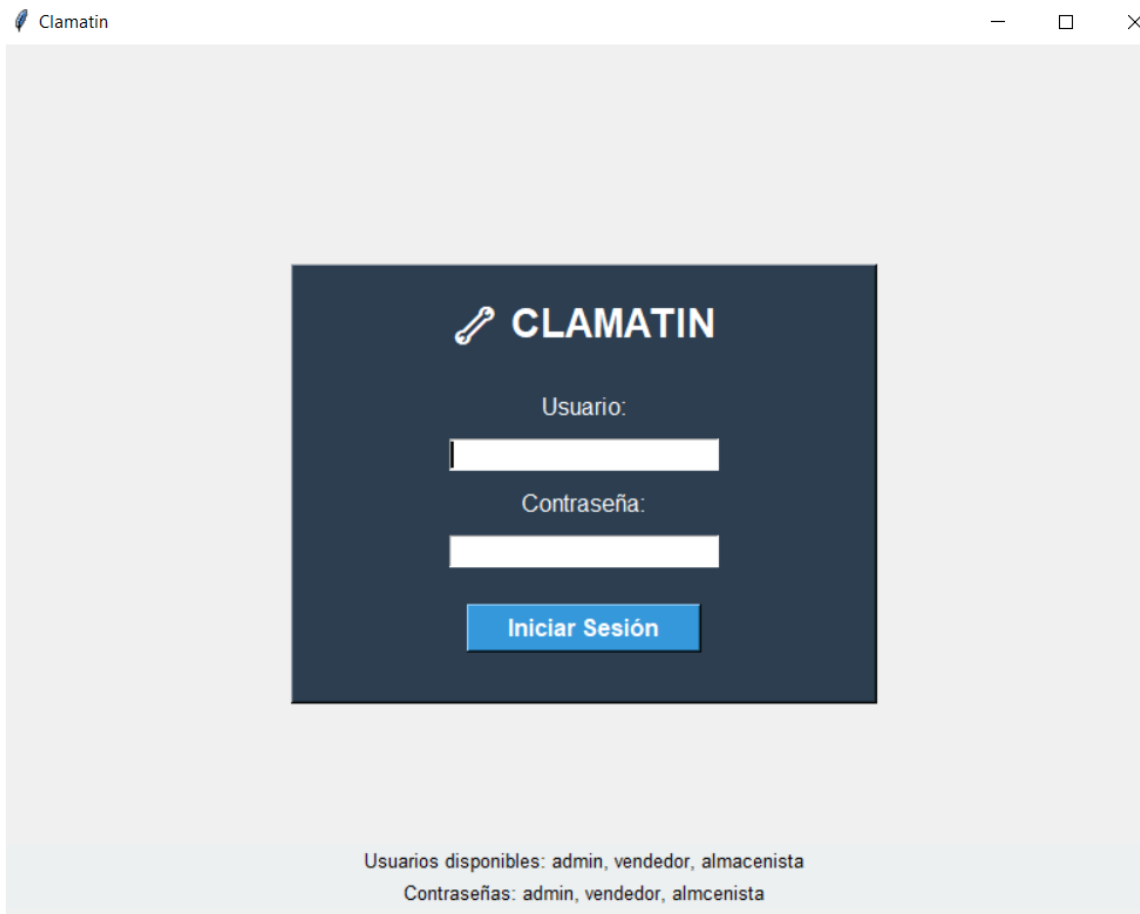
Teniendo en cuenta los recursos adquiridos, nos guiamos para realizar de nuevo otro programa, esto basándose en los diagramas.





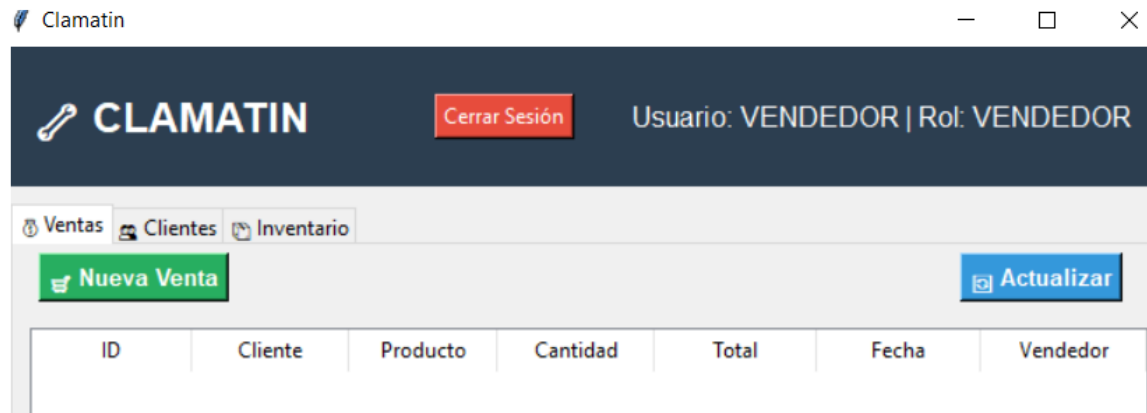
4. Descripción del sistema final

En este nuevo programa, se solucionaron algunos errores que ya habíamos tenido, además de que ya es un programa funcional. La primera ventana es la de Login, la cual al momento de ingresar usuario y contraseña, este te dará o no acceso; si son correctos, abrirá ventana de acuerdo con el tipo de rol asignado a ese usuario y contraseña.

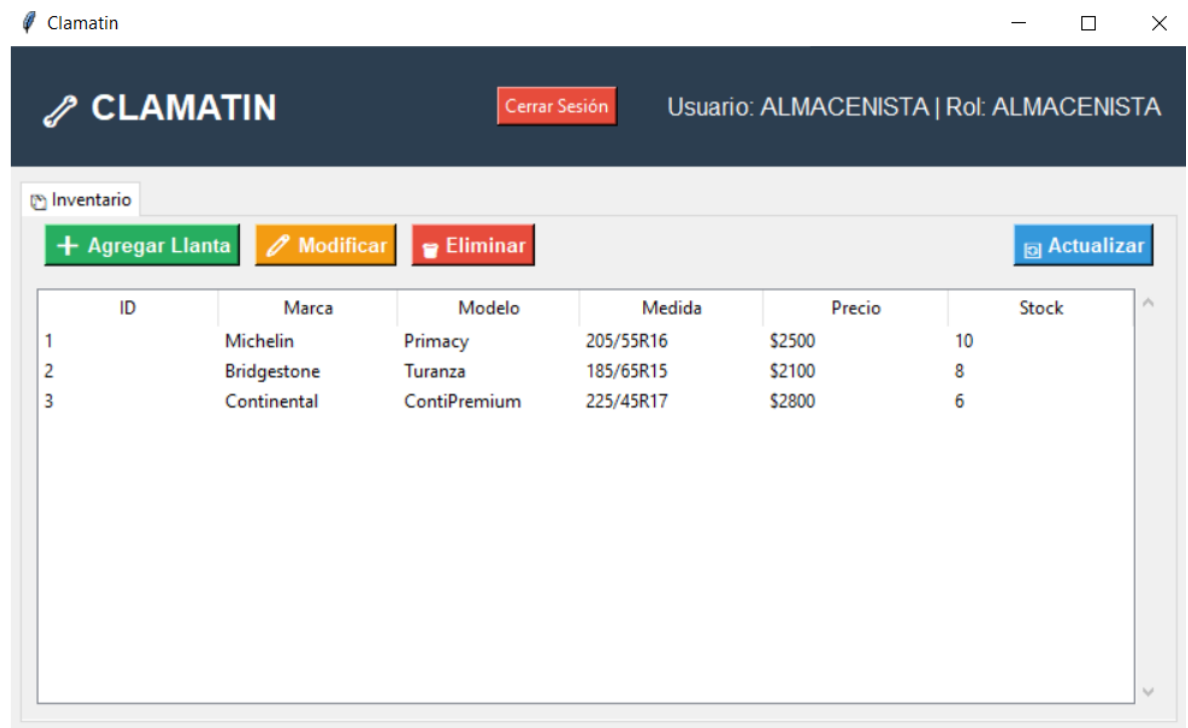


Dependiendo de qué usuario accede, tienen diferentes permisos para modificar algo:

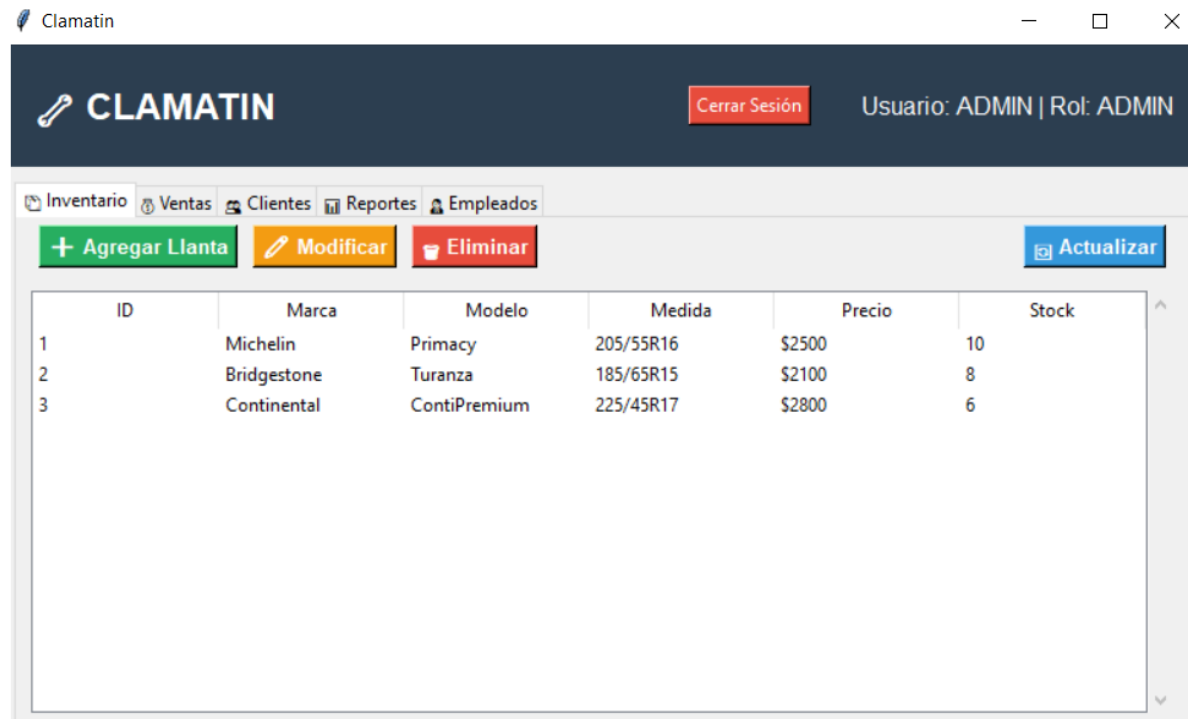
- **Ventana de vendedor:** Puede realizar ventas, agregar o modificar clientes y ver el inventario.



- **Ventana de almacenista:** Puede agregar, modificar y eliminar algún producto.



- **Ventana de administrador:** Puede modificar el inventario, ventas, clientes, empleados y puede realizar reportes de las ventas, inventario y reportes financieros.



5. Conclusiones

El replanteamiento permitió que el sistema cumpliera con las funciones solicitadas, diferenciando permisos por rol y corrigiendo errores del diseño inicial.