UNIVERSIDAD DON BOSCO



Desarrollo de Aplicaciones con Software Propietario DAS901 G01T

DOCENTE: ING Karens Medrano

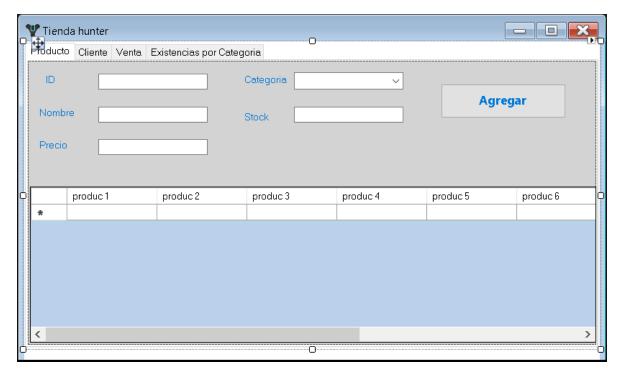
ESTUDIANTES CARNÉT

1 Jonathan Alexander Alberto Cruz AC200739

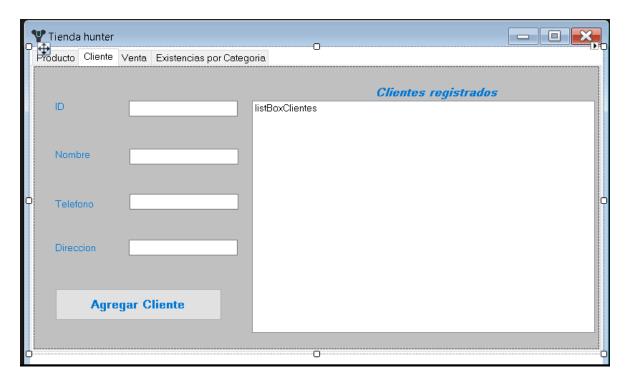
Sistema de Gestión de Inventario de Tienda

Desarrollar una aplicación en **C#** para gestionar el inventario de una tienda. El sistema debe permitir administrar productos, clientes y ventas, utilizando **POO** para la estructura, **matrices** para organizar el stock de productos, **listas** para almacenar clientes y **diccionarios** para gestionar las compras.

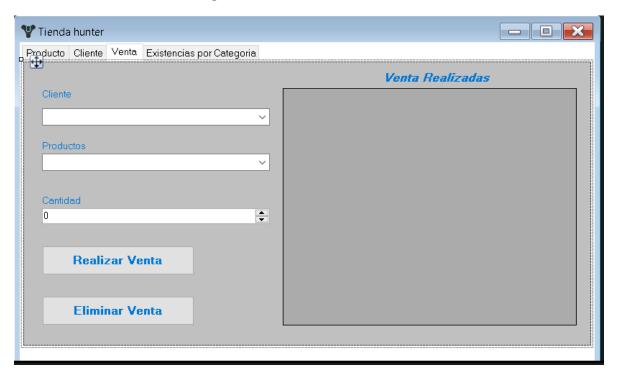
Para la solución del desafío se uso un form y un tabcontrol para poder para poder generar la interfaz con tres pestañas, producto, cliente y ventas, además de una grafica para mostrar la cantidad de producto total de la categoría.



Pestaña producto: captura ID, Nombre, Precio, Categoria y Stock y con un botón de agregar el producto, además que se usa el datagrind view donde se usa la matriz para guardar el producto.

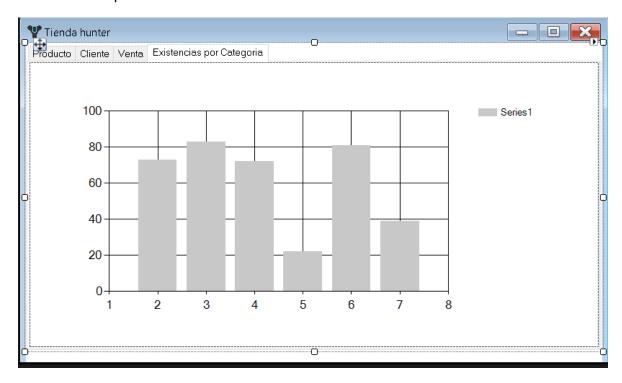


Pestaña cliente : uso de textbox para almacenar ID, Nombre , Telefono y Direccion del cliente , además el cliente ingresado se muestra en una listbox



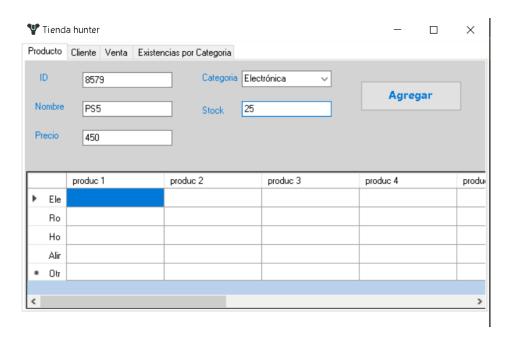
Pestaña Venta: Combox donde se muestre el Cliente que se agrego en pestañas cliente, productos con un combox donde se seleccionara el producto el cual muestra el nombre del producto, stock del producto y el precio, además de un numericup down donde seleccionar la cantidad, la venta realizada se muestra con

datagrind view donde muestra un ID del clientre , producto , total , cantidad comprada ,para eliminar la venta y regresar el stock se debe de seleccionar la columna completa .

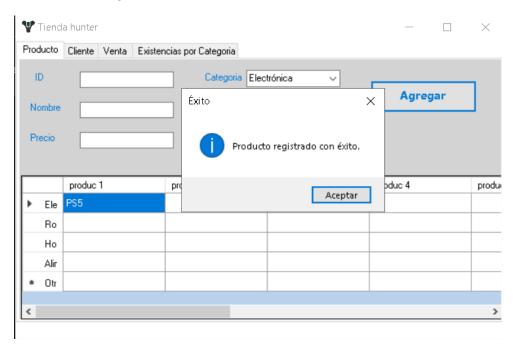


Pestaña existencias por categoría, una pequeña grafica que nos mostrara el total de productos de una de las 5 categorías existentes en este caso "Electrónica", "Ropa", "Hogar", "Alimentos", y "Otros" .

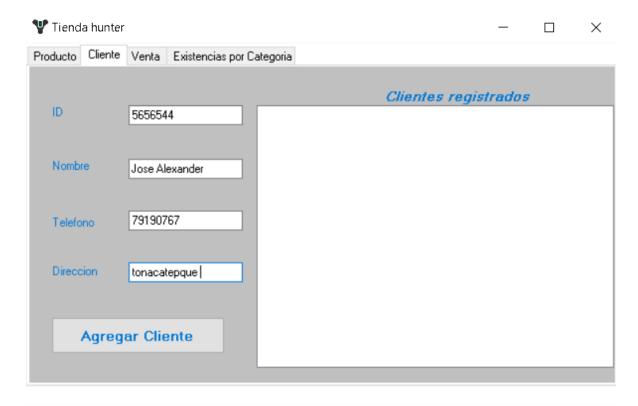
Funcionamiento:



Se llena los valores y se escoge donde se guardará. además, que ID, precio y stock solo aceptan valores numéricos



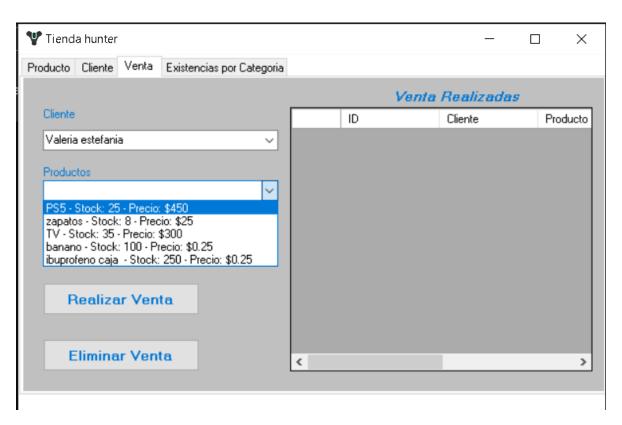
Al agregar nos notifica el resultado y se guarda en nuestra tabla.



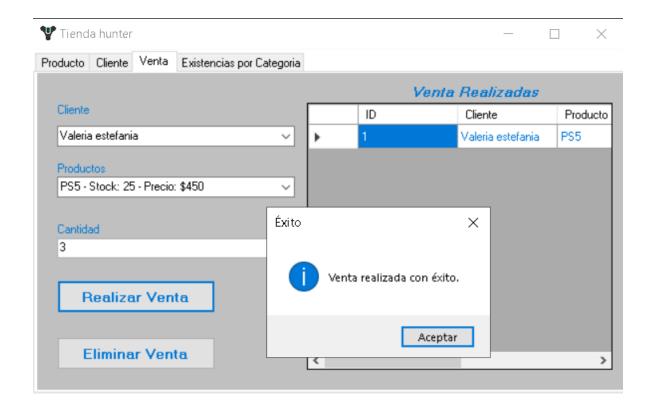
para agregar a los clientes ID y teléfono serán valores numéricos



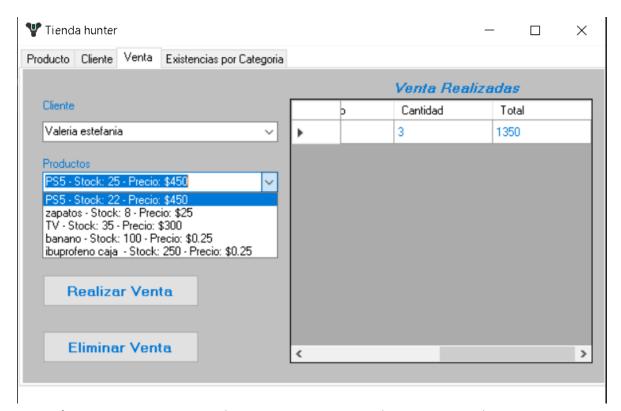
Al darle agregar se nos guardara en unas tabla que tenemos con los datos registrados.



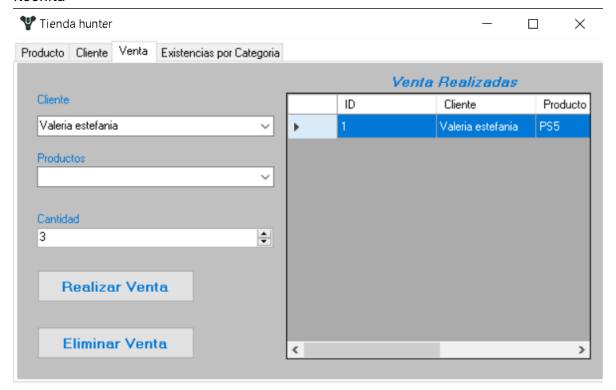
Al ingresar los datos en nuestra pestaña ventas podres elegir el cliente y el producto a seleccionar , mostrando el nombre del producto , el stock de este y el precio

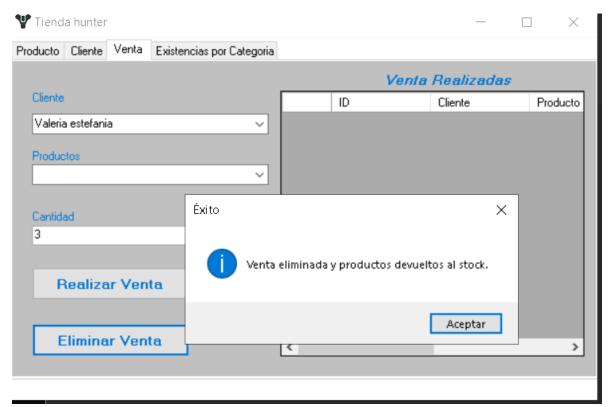


En este caso Valeria compro 3 ps5 y se muestra una tabla donde nos da un poco de información como el id de venta , cliente , producto , cantidad y total de pago ,

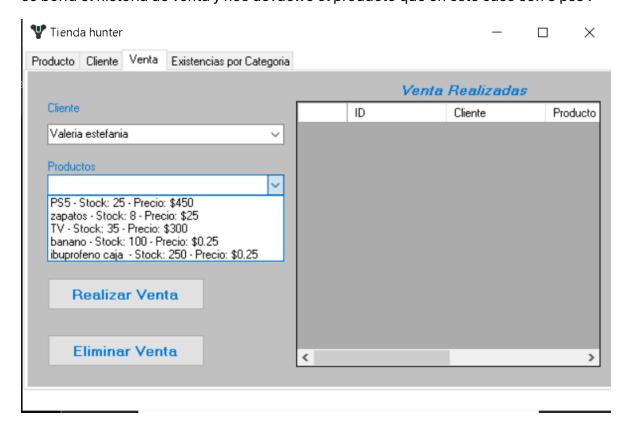


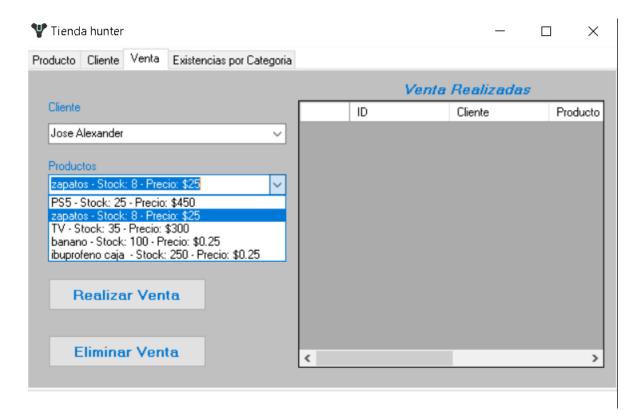
además de mostrarnos al elegir otro producto la cantidad de este mismo en stock, aunque si Valeria se arrepiente de la compra lo puede devolver . seleccionando la flechita



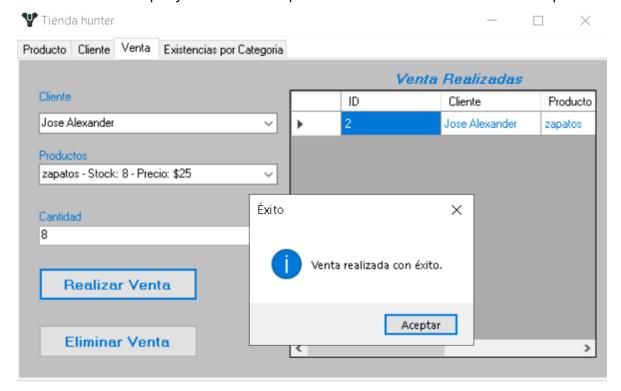


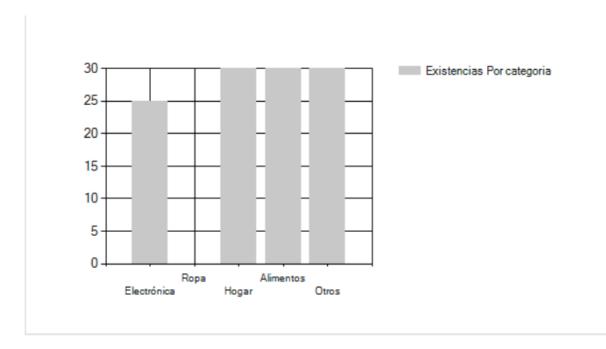
se borra el historia de venta y nos devuelve el producto que en este caso son 3 ps5.



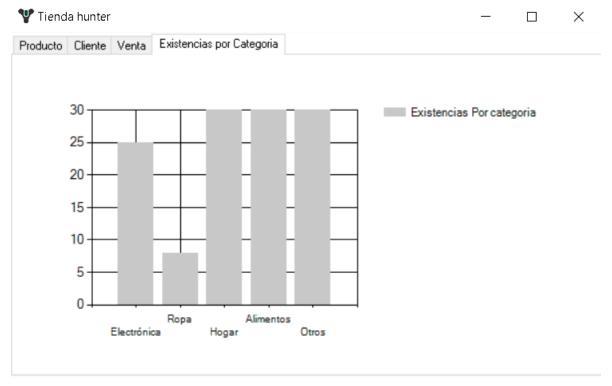


Al realizar otra compra ya sea la misma persona u otra nos dará otro id de compra





En la grafica se mostrará la cantidad de producto total que posee la categoría. en este caso como jose compro todos los zapos esta categoría se acabo y nos muestra 0, pero si jose regresa la venta este se volverá a llenar.



Lista de Estimación de Tiempo (%)

Criterio Por Evaluar	Actividad Por Evaluar	%
Entrega	Entrega de documento con capturas del funcionamiento	10
	El proyecto se entrega en la fecha límite establecida	10
	Uso de Git para el desarrollo del proyecto	5
Calidad del código y buenas prácticas	El proyecto está bien documentado, incluyendo instrucciones de uso y despliegue	5
	Se evidencia el uso de conceptos de Programación Orientada a Objetos	10
Implementación de técnica	Se utiliza adecuadamente listas, diccionarios y matrices para el almacenamiento de datos	10
	Se demuestra el uso de funciones propias para modularizar el código	10
	Se demuestran todas las funcionalidades principales de la aplicación, incluyendo el registro, consulta, actualización y eliminación de libros, gestión de usuarios y préstamos. Nota: Este criterio se califica si el ejercicio funciona, sino se colocará 1 de nota.	20
Funcionamiento	Se muestra el uso de la interfaz de usuario de manera efectiva y fluida. Nota: Este criterio se califica si el ejercicio funciona, sino se colocará 1 de nota.	10
	Se incluyen gráficos que muestran estadísticas relevantes de la biblioteca. (0-5 puntos) Nota: Este criterio se califica si el ejercicio funciona, sino se colocará 1 de nota.	10