PROYECTO COMPRAYA.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MANIZALES

2024

INTRODUCCION

El presente es una guía básica de realización del proyecto. Si se requiere crear mas entidades, atributos, procedimientos o funciones almacenadas para completar todas las funcionalidades es necesario agregarlas según los criterios de ustedes.

ENTIDADES.

1. Usuarios: id, nombre, contraseña, identificación, email, celular,
2. Productos: nombre, descripción, precio, imagen categoría\_id.
3. Categorías: id, nombre.
4. Inventario: id, entrada, salida, referencia de compra, producto\_id.
5. Carrito de compras: id, producto, cantidad, descuento, total.
6. Puntos redimidos: id, cantidad de puntos, fecha de redención, detalle\_factura\_id
7. Puntos ganados: id, cantidad de puntos, fecha ganancia, motivo, referencia.
8. Factura: id, código, fecha, subtotal, total\_impuestos, total, estado, id\_cliente, id\_metodo\_pago.
9. Detalle factura: id, cantidad, valor\_total, descuento, id\_producto, id\_factura.
10. Métodos de pago: efectivo, puntos, efectivo y puntos, tarjeta y puntos, solo tarjeta.
11. Informes: id, tipo\_informe, fecha, datos\_json.

FUNCIONALIDADES

1. Login de los usuarios.
2. Login del administrador.
3. Creación, modificación y eliminación productos.
4. Creación, modificación y eliminación de cuentas de usuarios.
5. Categorización de los productos.
6. Gestión del inventario de los productos.
7. Productos con descuentos por días.
8. Pantalla de los productos mas vendidos
9. Métodos de pago con solo puntos, con puntos y efectivo, o solo con efectivo.
10. Venta con facturación.
11. Generación de la factura en archivo xml.
12. Gestión del carrito de compras.
13. Historial de puntos generados por la compra en las marcas aliadas.
14. Redención de puntos en compras dentro de la plataforma.
15. Historial de compras por cada cliente, donde se muestre puntos redimidos.
16. Informe de compras e historial de puntos acumulador y redimidos.
17. Guardado de los informes en archivos json.

FORMAS DE TRABAJAR LAS FUNCIONALIDADES

1. Las funcionalidades de la interfaz gráfica se deben trabajar con swing.
2. Debe existir tes implementaciones de herencia.
3. Debe existir tres implementaciones de clases abstractas.
4. Deben existir tres interfaces.
5. Debe existir tres implementaciones de polimorfismo.
6. Debe existir tres implementaciones de excepciones de sistema.
7. Debe existir tres implementaciones de excepciones personalizadas.
8. Debe existir la implementación de guardado y consulta de archivos xml.
9. Debe existir la implementación de guardado y consulta de archivos json.
10. Funcionalidad completa del aplicativo.

CONSIDERACIONES ADICIONALES.

1. El lenguaje de programación será Java.