

Manual de Usuario

A continuación, se presenta un código el cual tiene como función simular la interfaz de una tienda en la cual el usuario puede interactuar desde la consola y por medio de un menú con múltiples opciones se pueden hacer acciones como seleccionar una prenda, comprarla y registrarla.

Para compilar el siguiente código es necesario tener previamente instalado la aplicación de NetBeans y java para que podamos compilar el código e interactuar con la consola, no es necesario hacer ningún ajuste extra basta con descargar el compilador.

El menú en el que se realiza todo el proceso es el siguiente:

```
=== Bienvenido al menu de la tienda ===  
1. Agregar producto  
2. Buscar producto  
3. Eliminar producto  
4. Registrar venta  
5. Generar reportes  
6. Ver datos del estudiante  
7. Bitacora  
8. Salir  
Seleccione una opcion:
```

Al momento de compilar el código la interfaz del menú que nos mostrará es la siguiente, en este punto ya podemos interactuar con la consola usando el teclado. Cabe destacar que únicamente podemos ingresar valores numéricos los cuales se encuentren en el rango de nuestro menú, ya que si ingresamos algún carácter o algún valor numérico que este fuera de este rango el programa nos dará un error como se muestra a continuación:

```
Seleccione una opcion: hola  
Error: Debe ingresar un numero valido
```

Si ejecutamos el código en orden y registramos empezando desde la opción número 1 nos pedirá un código y un artículo para comprar el cual podremos guardar y mostrar al usuario

```
Seleccione una opcion: 1
Agregue un producto a su compra :)
Ingrese el codigo del articulo:
123
Que producto desea comprar?:
Playera
Que desea comprar:
Pantalones:
,
Playeras:
,
Calcetines:
,
Ropa interior:
,
Sueteres:
,
```

Una vez seleccionado el artículo se guardará con su respectivo precio y la cantidad de stock, el resultado saldrá de la siguiente manera:

```
Playeras
Precio:
125
Stock: 25
Listo! su producto fue agreagado a la compra

=== Bienvenido al menu de la tienda ===
1. Agregar producto
2. Buscar producto
3. Eliminar producto
4. Registrar venta
5. Generar reportes
6. Ver datos del estudiante
7. Bitacora
8. Salir
Seleccione una opcion: .
```

Llegado a este punto, el artículo estará guardado y listo para efectuar la compra, el programa nos regresará al menú principal, donde podemos seguir agregando los productos que queramos siempre y cuando no pase de 100 artículos y 5 de cada producto, pues el límite de compra por cada usuario es de 100 y 5 productos por cada categoría.

Es importante mencionar que el código para cada prenda es único, entonces si el usuario digita 2 veces el mismo producto, el programa saltará con un error porque el producto ya ha sido registrado, entonces nos devolverá a registrarlo nuevamente.

```
Seleccione una opcion: 1
Agregue un producto a su compra :)
Ingrese el codigo del articulo:
123
Error: este codigo ya existe
Ingrese el codigo del articulo:
```

Si se desea buscar dentro de la compra algún producto que no haya sido registrado, entonces el código nos dará un error:

```
Seleccione una opcion: 2
❖Que desea buscar?:
125
No se encontro su producto, intente de nuevo.
```

Pero cuando se digite el artículo que se desea buscar, saldrán todos los datos respectivos al artículo requerido como es el caso

1. Codigo: 123
2. Producto: Playera
3. Categoria: Playera
4. Precio: 125.0
5. Stock: 25

Si se desea eliminar una venta se debe seleccionar la opción 3 y digitar el código del producto, si se realiza de forma correcta el mensaje debería ser el siguiente

```
Seleccione una opcion: 3
Para eliminar un producto necesita ingresar el c❖digo:
123
Se elimino el producto de su compra.
```

Si se desea generar una venta o ya sea generar un reporte lo que debemos hacer es seleccionar la opción que queremos y el reporte se generará automáticamente, este se guardará en la carpeta de denominada Proyecto 1 IPC 1 y se mostrará de la siguiente manera:

Estos son los reportes generados para Stock

Nombre :	Codigo :	Categoria :	Precio :	Stock :
Playera	123	Playera	125.00	25

Si seleccionamos la opción 6 nos dará los datos del estudiante los cuales son los datos personales y es la única función de esta opción.

```
Seleccione una opcion: 6
Nombre: Juan Jose Mar♦a Gonz♦lez Tuch
Carnet: 202300700
Proyecto 1 IPC1
```

Al momento de seleccionar la opción número 8 finalizará el proceso y el programa se cerrará mostrando el tiempo que estuvimos en el menú.

```
=== Bienvenido al menu de la tienda ===
1. Agregar producto
2. Buscar producto
3. Eliminar producto
4. Registrar venta
5. Generar reportes
6. Ver datos del estudiante
7. Bitacora
8. Salir
Seleccione una opcion: 8
Saliste del menu principal
BUILD SUCCESSFUL (total time: 7 minutes 42 seconds)
```