

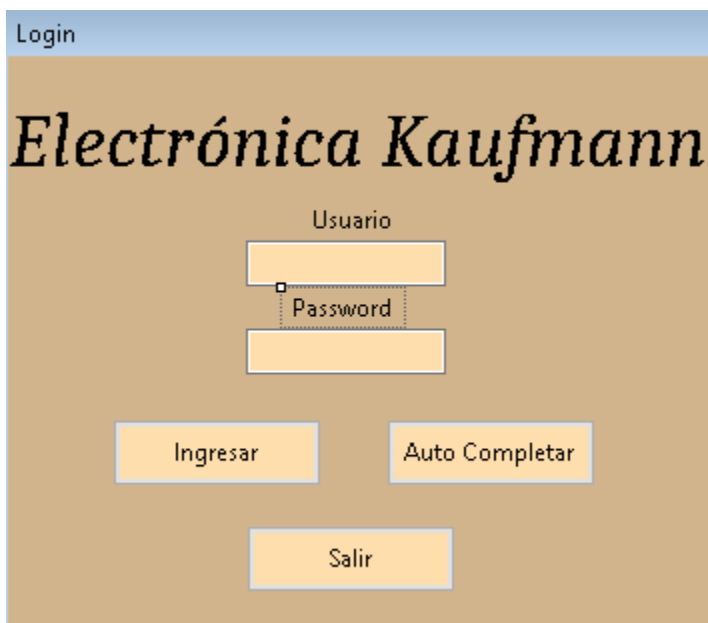
## Trabajo práctico 3 / 4

### 1- Funcionalidad pretendida

La idea de la aplicación es poder simular un sistema de gestión de una casa de electrónica. El mismo aporta funcionalidad de ABM para productos (de momento, cables y componentes generales tales como resistencias o capacitores). También permite realizar ABM tanto de empleados como de proveedores. Además, permite realizar ventas, generando una nueva operación y añadiéndola al historial de operaciones. Toda esta información puede ser almacenada en archivos en un directorio que al usuario le resulte accesible.

### 2- Aplicación

#### 2.1 - Login



The screenshot shows a login window titled "Login" in the top-left corner. The main title "Electrónica Kaufmann" is displayed in a large, stylized font. Below the title, there are two input fields: the first is labeled "Usuario" and the second is labeled "Password". A small square icon is positioned between the two fields. At the bottom of the window, there are three buttons: "Ingresar" (left), "Auto Completar" (right), and "Salir" (centered below the other two).

Al iniciar la aplicación, nos encontramos con la ventana de login. Se incluye un botón de autocompletar para que el proceso de login sea más ágil a la hora de testear la aplicación.

Login

# Electrónica Kaufmann

Usuario

cfernandez

Password

\*\*\*\*\*

Ingresar

Auto Completar

Salir

## 2.2 - Menu Principal

Menu Principal

Hola, {nombre usuario}!

Nueva venta

Stock

Proveedores

Informacion Empleados

Guardar

Cargar

Cerrar Sesion

Salir

Tareas pendientes:

IstTareas

Nueva Tarea

Editar Tarea

Eliminar Tarea

Una vez que nos logueamos exitosamente, ingresamos al menu principal de la aplicación. Desde aqui, podemos acceder a las funcionalidades del programa.

Hola, Carla Fernandez!

Nueva venta

Stock

Proveedores

Informacion Empleados

Guardar

Cargar

Tareas pendientes:

05/06/2022 18:35:55: Reponer stock de potenciometros de 10.000 ohm

Cerrar Sesion

Salir

Nueva Tarea

Editar Tarea

Eliminar Tarea

El boton "Nueva Venta" nos lleva a una ventana que nos permite añadir objetos a la venta

FormMenu

Productos disponibles

IstExistencias

A agregar

IstAgregados

Cantidad

< 0 >

Confirmar

Cancelar

Desde aqui, podemos agregar objetos a una venta o removerlos utilizando los botones < y >. Al dar en confirmar procedemos a la ventana de cobro.

Cobrar

Informacion de los productos

Metodos de pago

☒ Efectivo

☐ Tarjeta Credito

☐ Tarjeta Debito

Cuotas

1

Cobrar

Cancelar

Al confirmarse el cobro pulsando el boton cobrar, se genera la nueva operacion y se la almacena en el historial de operaciones, retornando al menu principal

Presionar las opciones Inventario, Empleados o Proveedores abre la ventana para mostrar informacion sobre los registros actuales

FormMostrar

Rellenar/Notifica

Añadir

Remover

Cerrar

Segun el tipo de dato a mostrar, el datagrid del medio se modifica, mostrando la informacion relevante a la consulta actual

Inventario

	Id	Nombre	Precio	Cantidad
►	1	Cable, 1,5 mm	200	2000
	2	Cable de doble aislaci...	500	1000
	3	Resistencia x 100 ohm	60	75
	4	Resistencia x 200 ohm	60	95
	5	Resistencia x 500 ohm	60	40

Notificar stock

Cerrar

Segun los permisos del usuario (empleado, dueño o administrador) las opciones disponibles se modifican

### 3- Implementacion de los temas:

Pruebas Unitarias: Proyecto de pruebas unitarias

Excepciones: Principalmente se las puede encontrar en los archivos de formulario, captando las excepciones que se lanzan desde los correspondientes controladores para mostrar los mensajes de error

Genericos: Tanto la clase ElementoStock como ambos serializadores implementan genericos. En el primer caso, para representar los pares clave valor de un diccionario en un listado. En el segundo, para poder realizar operaciones sobre distintas clases de forma generica

Archivos y serializacion: Principalmente se encuentra en el proyecto Almacenamiento, y es utilizado en la clase CasaElectronica para cargar la informacion del stock y proveedores