



# USAC

## TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

# INGENIERIA

# CUNOC

Laboratorio de Manejo e Implementación de Archivos

### **Electronic-Homes: Manual Técnico**

Sección: A

Nombre:

Registro académico:

Mariano Francisco Camposeco Camposeco

202030987

Quetzaltenango, 30 de octubre de 2023.

## **INTRODUCCIÓN**

En este manual iremos directo al grano en que consiste cada clase, con palabras y un con UML, ya que para entender que se hizo por alguien que intente hacerlo nuevamente o lo modifique para uso propio ya tenga una base y pueda guiarse con ello, por lo cual vendrá siendo una parte de lenguaje de bajo nivel comparado al manual de usuario, sin más espero le preste la suficiente atención.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general:**

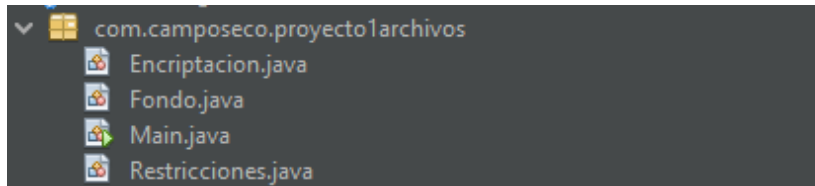
- Explicar las diferentes clases que se hicieron

### **Objetivos específicos:**

1. Identificar paquetes
2. Usar técnicas de programación
3. Entender el porqué de la clase

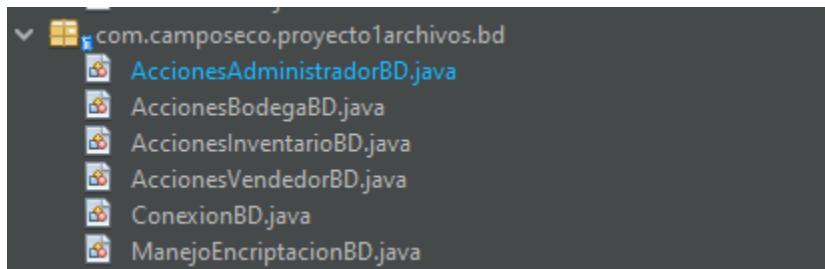
### Proyecto1archivos:

En este paquete se encuentran clases complementarias al sistema como lo son encriptar contraseñas, asignar un fondo a las pantallas, restricciones y llamados de login



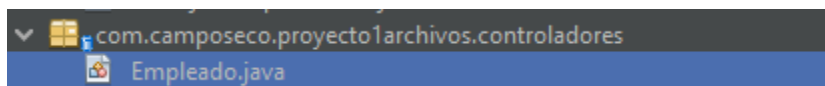
### Proyecto1archivos.bd

Este paquete está especialmente estructurado para el manejo de la base de datos y las acciones en si que se realizan por rol para evitar conflictos a la hora de mejorar el código, como administrador, inventario, bodega y vendedor, también tiene una clase de manejo de encriptación.



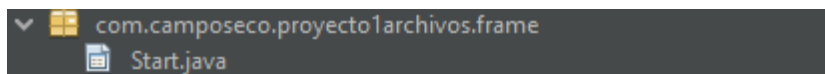
### Controladores:

Acá lo que tenemos es un objeto empleado que considero que era el que tenía más necesario su movilización de datos entre clases.



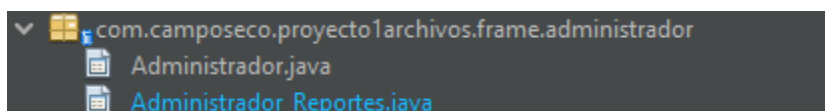
### Frame:

Acá se encuentra la pantalla principal de login que según si ingresa un usuario existente puede acceder a su área determinada.



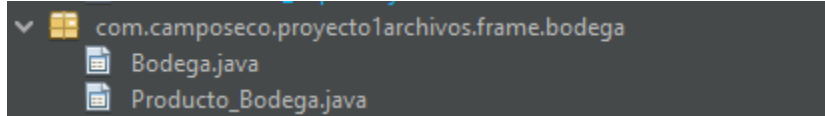
### Frame.administrador:

Acá se encuentran las pantallas relacionadas con el administrador como lo son la pantalla donde ve y agrega empleados y donde visualiza los reportes



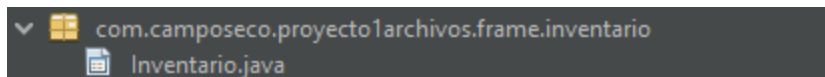
### **Frame.bodega:**

Acá se encuentran las pantallas útiles para los empleados de bodega, como lo son los productos ya de bodega y modificarlos como el apartado de productos donde se ingresan nuevos, se modifican y se abastece a la bodega.



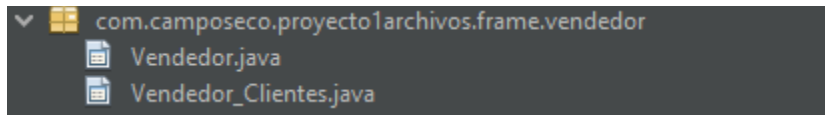
### **Frame.inventario:**

Acá se encuentra la pantalla que le sirve al empleado de inventario para realizar sus peticiones de productos, ya sea desde otra sucursal o desde la bodega.



### **Frame.vendedor:**

Acá se encuentran las pantallas que utiliza el vendedor, la primera para realizar las ventas y registrar los clientes, también realizar la venta en si de un cliente, la segunda es para modificar los datos de los clientes.



## UML

Diagrama de clases para observar de una mejor manera los métodos utilizados en cada clase y que su funcionamiento sea el óptimo:

