

Universidad Mariano Gálvez De Guatemala
Sede De Boca Del Monte
Ingeniería en Sistemas de Información
Ing, Luis Alvarado
Programación 2



Proyecto Final: Gestión de Venta de Videojuegos

Marvin Geobany Reyna Ortega 7690-22-8291

Guatemala, 11 de noviembre de 2023

INTRODUCCIÓN

En este proyecto nos encontramos en una aplicación de gestión de ventas de videojuegos en el cual se utilizará para registrar el ingreso de productos a la tienda, así como la consulta del inventario disponible para la venta, la principal ventaja es que en todo momento podemos tener un inventario actualizado debido al uso de Base de Datos, Nuestra aplicación fue desarrollada principalmente en Java, aprovechando su versatilidad y robustez para la lógica del programa. Además, utilizamos MariaDB como sistema de gestión de bases de datos, asegurando un almacenamiento eficiente y seguro de la información

DIAGRAMA UML

Diagrama de clases para el desarrollo de la aplicación de la gestión de la venta de videojuegos con los atributos y métodos, en esta área se usó el patrón de diseño de encapsulamiento y además de aplicar el principio de responsabilidad única

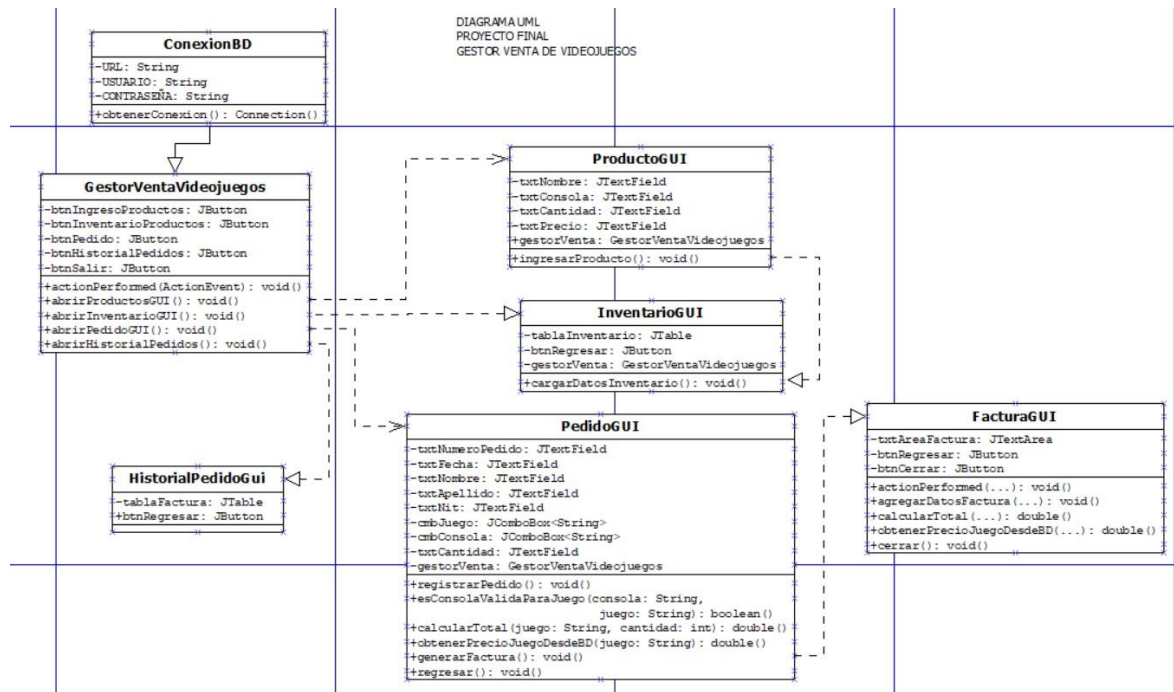


DIAGRAMA DE ENTIDAD RELACION

Tablas utilizadas para el control de base de datos.

