

MANUAL DE USUARIO

Tractor Game – Sistema de Gestión de Granja – Grupo 4

Integrantes del Grupo 4

- Mateo Viuete
 - Daniela Vivanco
 - Jean Zambrano
 - David Zambrano
 - David Zapata
 - Fabian Tumailli
-

Índice

1. [Introducción](#)
 2. [Requisitos del sistema](#)
 3. [Instalación](#)
 4. [Ejecución del sistema](#)
 5. [Descripción general de la interfaz](#)
 6. [Funciones principales](#)
 7. [Preguntas frecuentes \(FAQ\)](#)
 8. [Soporte](#)
-

Introducción

Tractor Game es un sistema que permite la gestión integral de una granja a través de una interfaz sencilla y funcional. Podrás controlar animales, productos, ventas, compras y visualizar reportes, facilitando la administración y toma de decisiones en el entorno agrícola y pecuario.

Requisitos del sistema

- *Sistema operativo:* Windows, Linux o MacOS
 - *Java:* JDK 8 o superior
 - *Memoria RAM:* 2GB mínimo
 - *Espacio en disco:* 200MB mínimo
 - *Dependencias adicionales:* (si las hay, agregue aquí)
-

Instalación

1. *Descarga del repositorio:*

Descargue o clone el repositorio desde GitHub:

```
bash git clone https://github.com/Mateoow/GRANJA-GROUP04.git
```

2. Compilación del proyecto:

- Ingrese a la carpeta del proyecto.
- Compile los archivos Java:
`bash javac -d bin src/*.java`

3. Configuración (si aplica):

- Si el sistema requiere alguna configuración adicional (por ejemplo, base de datos), siga las instrucciones proporcionadas en el archivo README.md o consulte al grupo desarrollador.

Ejecución del sistema

- Desde la terminal, en la carpeta principal del proyecto, ejecute: `bash java -cp bin NombreClasePrincipal`
 - *Nota:* Reemplace NombreClasePrincipal por el nombre de la clase principal del sistema, por ejemplo, Main o App.

Descripción general de la interfaz

Al iniciar *Tractor Game*, encontrarás una interfaz gráfica o menú de consola con las siguientes opciones principales:

- *Gestión de animales:* Registrar, modificar, eliminar y consultar animales.
- *Gestión de productos:* Control de productos agrícolas y pecuarios.
- *Ventas y compras:* Registrar movimientos de ventas y compras.
- *Reportes:* Generar reportes de inventario, ventas, animales, etc.
- *Configuraciones:* Ajustes generales del sistema.
- *Salir:* Cierra la aplicación de forma segura.

Funciones principales

1. Gestión de Animales

- Agregar nuevo animal: Ingrese los datos requeridos (especie, raza, edad, etc.).
- Modificar/eliminar animal: Busque por ID o nombre y seleccione acción.
- Visualizar lista de animales registrados.

2. Gestión de Productos

- Registrar nuevos productos agrícolas o pecuarios.
- Editar o eliminar productos existentes.
- Consultar inventario disponible.

3. Ventas y Compras

- Registrar una venta: Ingrese información del producto, cantidad y cliente.
- Registrar una compra: Ingrese proveedor, producto y cantidad adquirida.

- Consultar historial de ventas y compras.

4. Reportes

- Generar reportes en pantalla o exportar a archivos (si está implementado).
- Reportes disponibles: Inventario, ventas por período, animales por especie, etc.

5. Configuración

- Ajustar parámetros como usuarios, contraseñas, datos de la granja, etc.

Preguntas frecuentes (FAQ)

¿Qué hago si no se abre el sistema?

Verifique que Java esté correctamente instalado y que la versión sea la adecuada.

¿Cómo respaldo la información?

Revise si existe una opción de exportar datos en la interfaz o copie manualmente los archivos importantes.

¿Qué hago si se presenta un error inesperado?

Anote el mensaje de error y comuníquese con el equipo de desarrollo.

Soporte

Para consultas, dudas o reportar errores, comuníquese con cualquiera de los integrantes del Grupo 4 o escriba al correo de contacto proporcionado en la documentación interna del proyecto.
