Manual de Sistema Práctica IT consultores SPA

Integrante:
Sebastián Biaguini
Tutores:
Hernán Muñoz Rojas
Enrique Valenzuela Tejada
Organización:
IT Consultores SpA
Fecha:
25 de marzo de 2021

Índice

Introducción	1
Ingreso al Sistema	2
1. Ciudades	2
Agregar Ciudad	3
Editar Ciudad	3
Eliminar Ciudad	3
2. Estados	4
Agregar Estado	4
Editar Estado	5
Eliminar Estado	5
3. Proveedores	5
Agregar Proveedor	5
Editar Proveedor	6
Eliminar Proveedor	6
Vista Detalle Proveedor	7
4. Marcas	7
Agregar Marca	8
Editar Marca	8
Eliminar Marca	9
5. Productos	10
Agregar Producto	10
Editar Producto	11
Eliminar Producto	12
Vista Detalle Producto	13
6. Regiones	14
Agregar Región	14
Editar Región	
Eliminar Región	
7. Sucursales	15
Agregar Sucursal	15
Editar Sucursal	

Eliminar Sucursal	17
8. Tipos en General	17
Agregar Tipos	19
Editar Tipos	20
Eliminar Tipos	21
9. Ubicaciones	
Agregar Ubicación	22
Editar Ubicación	23
Eliminar Ubicación	23
Conclusión	24

Introducción

Mediante el presente informe se dará a conocer las facultades del sistema desarrollado en el periodo de Práctica verano 2021; en el estudiante tuvo un tiempo aproximado de 360 horas (2 meses), la creación de un sistema auto administrable de negocios, tanto para pequeñas como medianas empresas, usando tecnologías pioneras en el desarrollo web, las cuales fueron en principal medida el Core del desarrollo: Blazor, Telerik UI.

La utilización de estas herramientas cuenta con la posibilidad de almacenar distintos tipos de Productos con sus respectivas variables, como también realizar tomas de Inventarios. Todo esto concluiría en un sistema donde el usuario pudiera controlar de forma más fácil su empresa como los productos que realiza en esta.

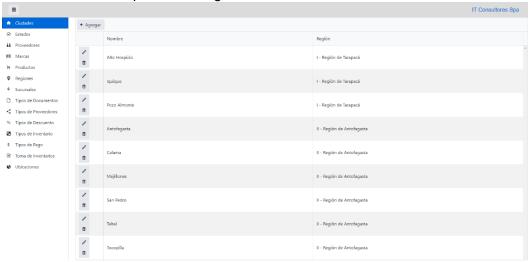
Ingreso al Sistema

Al momento de acceder a la página web se encontrará con la pantalla inicial del usuario, en donde el cliente podrá seleccionar una variedad de módulos al costado izquierdo de la página, lugar en donde se podrán ingresar una variedad de productos dependiendo de los que necesite la empresa como también, inventarios ubicaciones y zonas geográficas, a continuación se pasaran a explicar cada una de ellas, con las funciones en específico que tienen y su forma de utilizarlos.



1. Ciudades

Se comenzará con la explicación de la página web empezando con el módulo de ciudades pulsado sobre el botón "Ciudades" a la izquierda de la pantalla, nos redireccionará hacia otra ventana donde podremos ingresar los datos referentes a ciudades.



Agregar Ciudad

Al pulsar el botón agregar en la parte superior izquierda de la pantalla "Ciudades" se desplegará una ventana que pedirá los datos a ingresar de la ciudad, tener en cuenta como muestra la imagen, el no dejar espacios vacíos al momento de agregar valores. Ni superar el máximo de caracteres que en Ciudad es un total de 50 letras.



Editar Ciudad

Al actualizar una ciudad volverá desplegarse otra ventana en donde podremos cambiar los valores de los campos los cuales necesitamos, luego de finalizar los cambios, se pulsa el botón de guardar y los datos será corregidos en pantalla.



Eliminar Ciudad

Si desea eliminar una ciudad de la lista, basta con pulsar el botón "Eliminar" (con forma de bote de basura) y nos desplegara una ventana mostrando lo que se desea remover, luego si la persona está segura, sé pulsara el botón "Eliminar", desapareciendo de la lista.



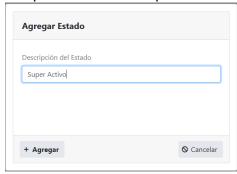
2. Estados

El siguiente botón a explicar es el de Estados, a la izquierda de la pantalla, donde nos llevara a otra vista en donde podremos tanto añadir como editar y eliminar estados a nuestros productos.



Agregar Estado

Si desea añadir un nuevo Estado a la lista, se tiene que pulsar el botón agregar que se encuentra en la parte superior, el cual desplegara una ventana en donde se añadirán los datos solicitados, al momento de finalizar el usuario pulsa en Guardar y se añadirá este Estado a la lista, para toda ventana de los módulos a explicar es necesario que los campos no queden vacíos al ingresarlos, ya que, no se podrá agregar a menos que se completen todos los espacios.



Editar Estado

Al momento de editar algún valor de Estado, al pulsar el botón Actualizar (icono con forma de lápiz) mostrara una ventana en donde se podrán editar los valores, como solamente se cambia un valor, la ventana a desplegar es igual a la de Agregar y Eliminar.

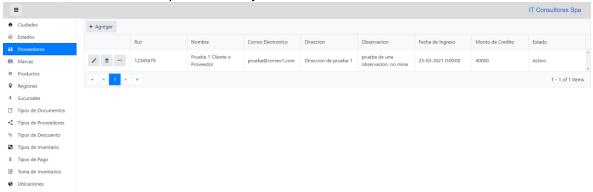
Eliminar Estado

Si se desea eliminar algún estado de la lista, se pulsa el botón Eliminar, en donde mostrara una ventana para confirmar los valores a eliminar, luego de esto se pulsa Eliminar y desaparecen de la lista.



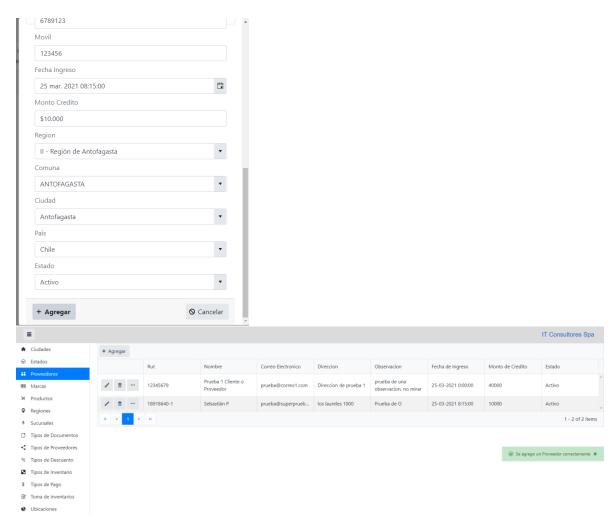
3. Proveedores

El módulo de Proveedores comparte una Vista Detalle con Producto, que es solamente otra página donde se ve con más claridad los datos, ya que al tener una gran cantidad de variables, se realiza esto para una mayor comodidad del usuario.



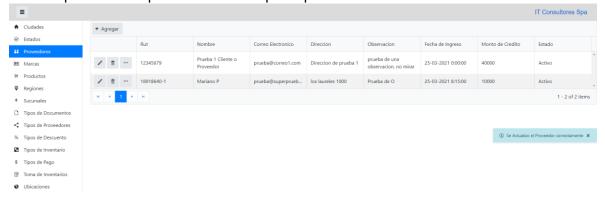
Agregar Proveedor

Al agregar un Proveedor, este se tendrá que añadir en la ventana que se despliega al pulsar el botón Agregar, luego de completar todos los campos (el mismo sistema avisa al usuario si hay algún error o lugar en blanco para que se pueda corregir) luego al pulsar Agregar se añadirán todos estos nuevos datos a la lista de Proveedores.



Editar Proveedor

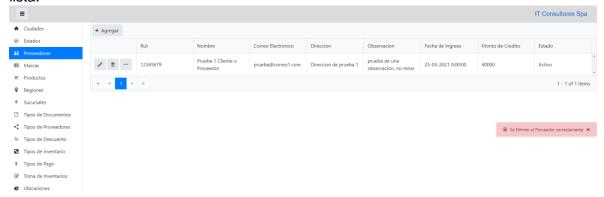
Si el usuario desea editar algún valor de un Proveedor solo tiene que pulsar el botón editar, con forma de lápiz al costado izquierdo de la pantalla, luego de pulsarlo se abrirá una ventana como en los otros módulos donde se podrán cambiar los datos, luego de esto simplemente se pulsa en Guardar para que se actualicen los valores.



Eliminar Proveedor

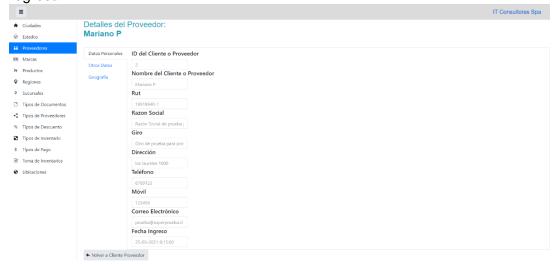
Si desea eliminar algún Proveedor solo se debe pulsar el botón de la basura correspondiente al que se desea sacar, luego se desplegará una ventana de confirmación

para asegurar la decisión, luego solo queda pulsar en Eliminar y este desaparecerá de la lista.



Vista Detalle Proveedor

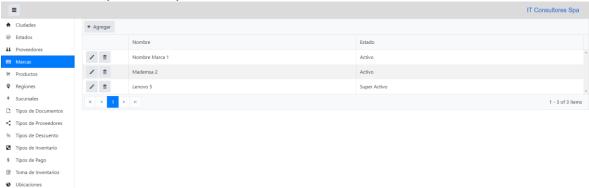
Página adicional al pulsar los botones con icono de 3 puntos, el cual llevará a una redirección en donde el usuario podrá ver con más detalles y orden todos los datos que tiene un Proveedor en particular, luego si desea volver, solo debe pulsar el botón de regresar.



4. Marcas

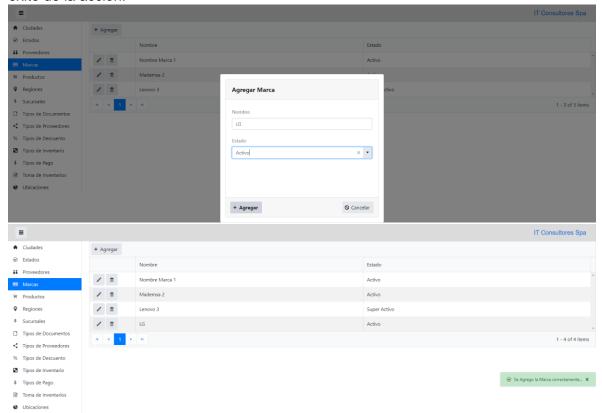
El botón Marcas de la parte izquierda desplegara el módulo de marcas, que al igual que el resto, es donde se podrán agregar como editar valores y eliminar estos de cualquier

marca deseada para la empresa.



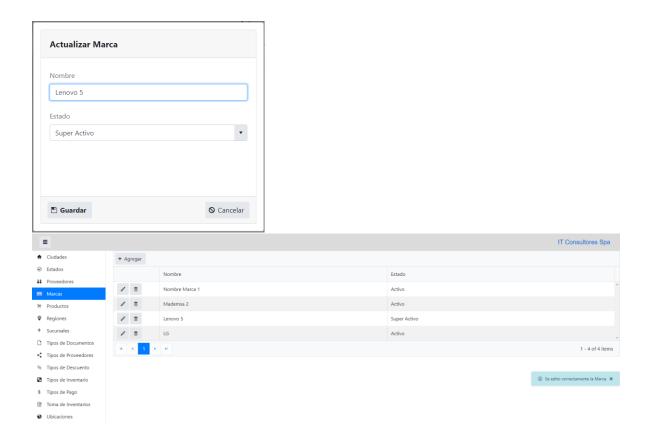
Agregar Marca

Para agregar una nueva marca se tendrá que pulsar el botón agregar, el cual desplegara una ventana en donde se tendrá que completar los campos solicitados, al finalizar se pulsara Agregar, una notificación aparecerá como en los otros módulos indicando que el éxito de la acción.



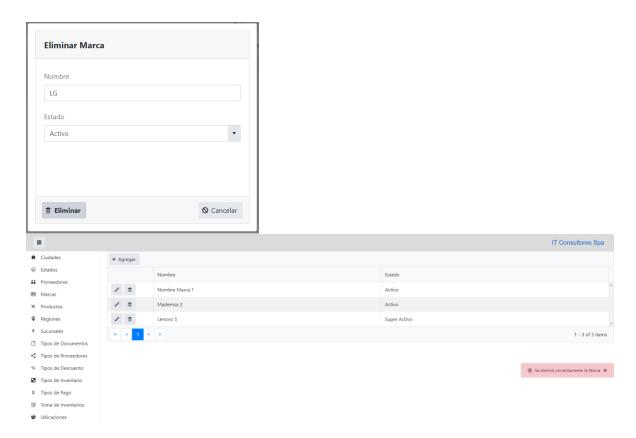
Editar Marca

Parecido a Agregar solamente se pulsa el botón editar el cual es retratado con el icono de un lápiz, donde se volverá a desplegar la ventana inicial donde se podrán editar ahí los valores, luego se acepta para generar los cambios.



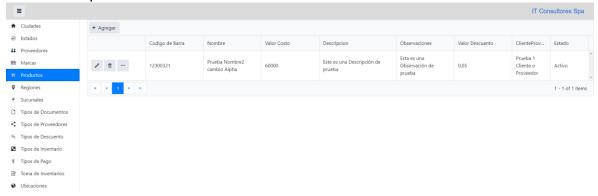
Eliminar Marca

Al pulsar el Botón de Eliminar, se desplegará una ventana indicando la marca y sus atributos, siendo una ventana que asegura al usuario que es esa la Marca que se desea eliminar, se pulsa Eliminar para que desaparezca de la lista.



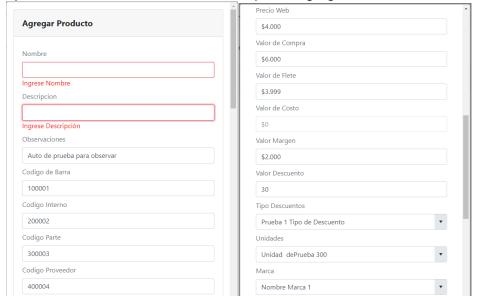
5. Productos

Producto destaca por su icono de carro de supermercado, en esta vista a diferencia de otras de la página, tiene una gran variedad de datos que por espacio no es posible desplegar todos, por esto se desarrolló otra vista la cual es con el botón nuevo agregado (icono de 3 puntos), el cual redirige a otra vista la cual muestra en orden todas las variables de producto.



Agregar Producto

Para agregar un nuevo producto se pulsa el botón agregar el cual desplegará una ventana en donde se tendrá que rellenar todos sus campos, al momento de ejecutar bien la acción



aparecerá una notificación indicando que se agregó de forma exitosa.

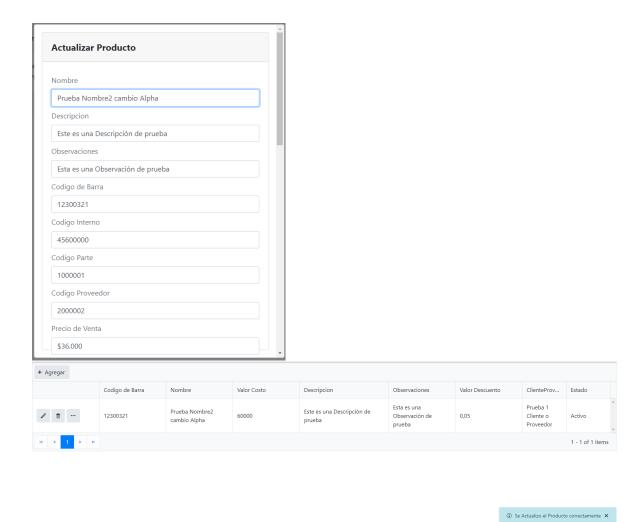
Al agregar un producto se tiene que tener en cuenta:

- -Valor compra y Valor flete hacen el valor costo el cual es la suma de ambas, este campo no se rellena.
- -El Valor descuento de la ventana se tiene que rellenar con valores de 1-100 indicando el porcentaje de descuento que tiene ese producto.

Editar Producto

Precio de Venta

Para actualizar algún valor de un producto se tiene que pulsar el botón (icono con forma de lápiz) donde se podrán editar en la ventana que saldrá los valores deseados, luego de terminar solamente se pulsa en guardar y los datos se actualizarán.



Eliminar Producto

Misma idea que otros módulos, al pulsar el botón eliminar, se desplegara una ventana con los datos del producto a eliminar para confirmar que es el deseado, luego simplemente se

pulsa eliminar y este desaparece. Marca Nombre Marca 1

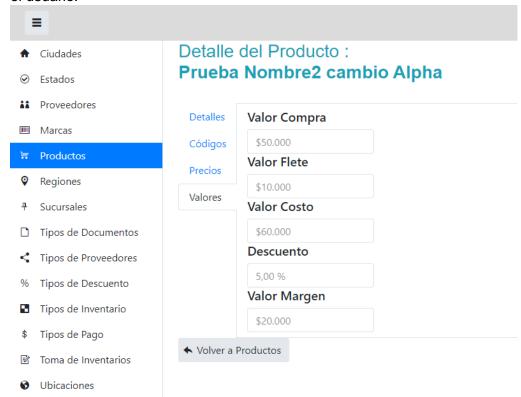




Vista Detalle Producto

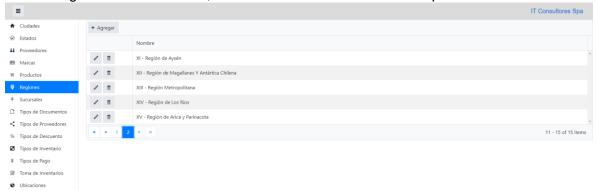
Este módulo tiene otra vista para mostrar los detalles de un producto, puesto que tiene una gran cantidad de valores que no se pueden desplegar en una sola grilla, en este caso hay un orden de casillas en donde se puede seleccionar los datos que se específicos

- -El valor Costo se aprecia correctamente la suma de los Valor Compra y Valor Flete previos.
- -El descuento es mostrado como un valor de 1-100%, siendo más fácil de entender para el usuario.



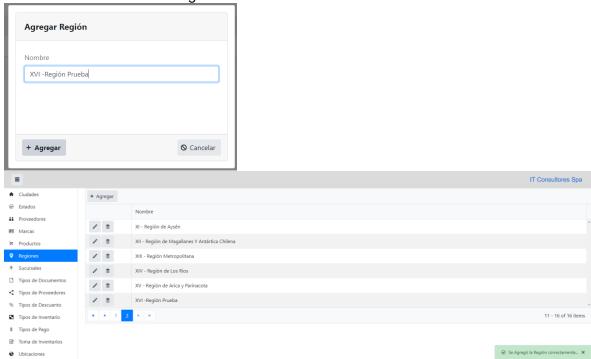
6. Regiones

En el caso de Regiones, tendrá previamente lista todas las regiones de Chile para poder seleccionarlas en cualquier otro modulo que se necesiten, ahora si se desean agregar o realizar algún cambio adicional, se realiza el mismo método visto previamente.



Agregar Región

Como en los casos anteriores, al pulsar el botón Agregar de la parte superior, nos desplegara una ventana en donde tendremos que rellenar los datos para que se ingrese correctamente una nueva región.



Editar Región

Igualmente en este caso, la opción de editar una región viene al pulsar el botón con el icono de un lápiz en su interior, provocando que se abra una nueva ventana donde podremos editar los datos de la región, luego al pulsar Guardar estos cambios se

registraran en las nuevas regiones.



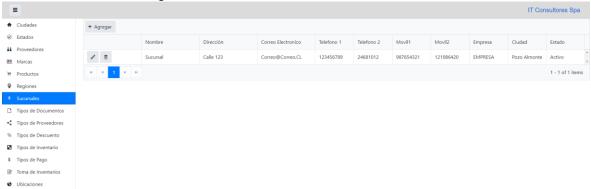
Eliminar Región

El botón de un basurero indica el lugar para eliminar una región, al seleccionarlo nos desplegara una ventana de confirmación para asegurar al usuario que es el dato correcto a eliminar, luego se pulsa el botón Eliminar y este desaparecerá de la lista de regiones.



7. Sucursales

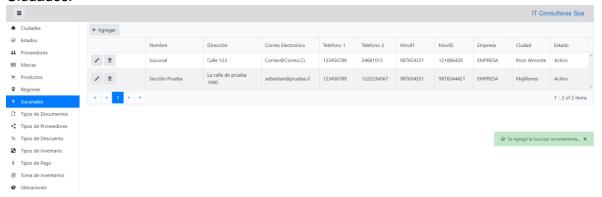
En el caso de Sucursales, cumple el mismo requisito que todas las otras vistas, al pulsar el botón nos llevara al módulo respectivo en donde podremos agregar, actualizar o eliminar datos de ese lugar.



Agregar Sucursal

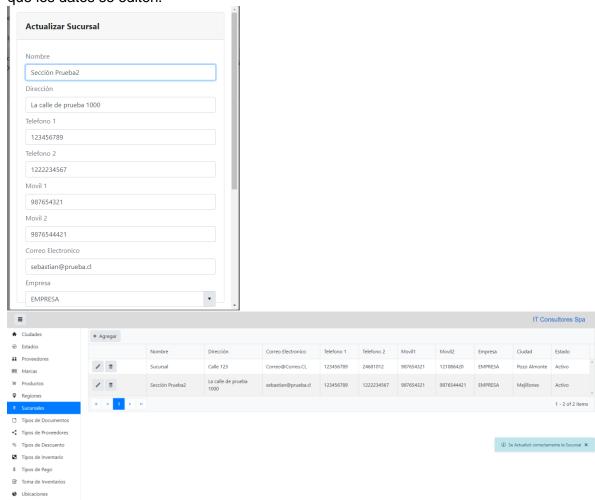
Para agregar una nueva sucursal, tendremos que seleccionar el botón agregar, para luego en la ventana que se nos dispondrá, completar todos los campos requeridos, en

caso de que falte o haya un error al momento de ingresar los valores, se le hará notar al usuario con respectivos mensajes de errores, como se notó en el ejemplo de en Ciudades.



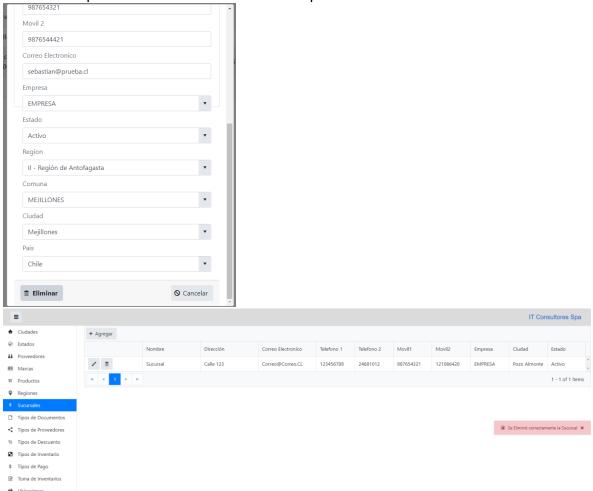
Editar Sucursal

Como en los otros casos, para actualizar algún valor de Sucursales solo tendremos que ir al botón de editar, el cual es referenciado con un lápiz, donde al pulsarlo podremos editar a voluntad del Usuario los valores, ya para finalizar, solamente queda pulsar Guardar para que los datos se editen.



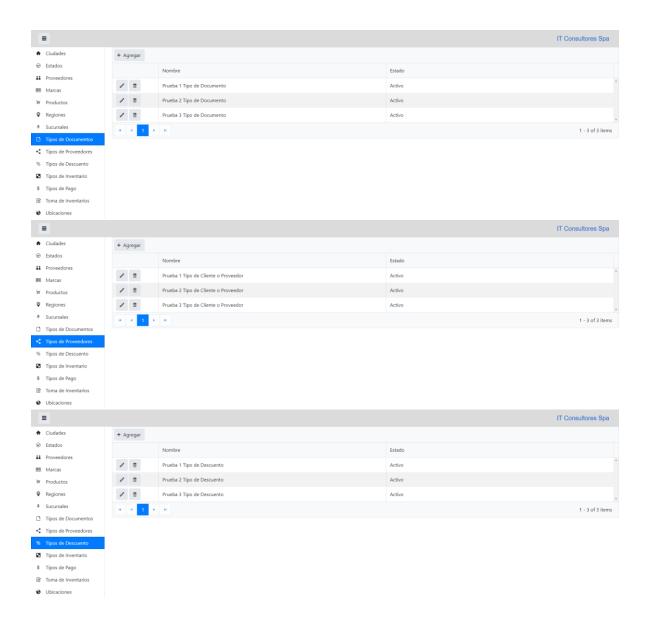
Eliminar Sucursal

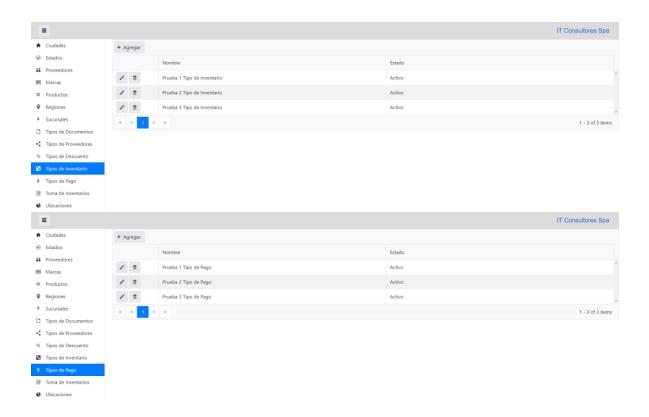
Al pulsar el botón del basurero, el usuario podrá eliminar una Sucursal, antes de esto se desplegará una ventana para confirmar que son los datos correctos de la sucursal, luego el usuario el pulsar Eliminar estos valores desaparecen de la lista.



8. Tipos en General

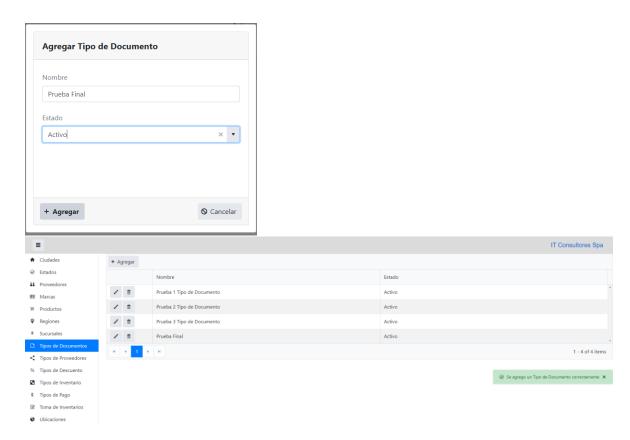
Para los módulos de tipos Documentos, Proveedores, Descuento, Inventario y Pago todos estos tienen en común los mismos pasos a seguir para el uso de sus botones (Agregar, Editar, Eliminar) por lo cual se pasará a explicar mediante un solo módulo, todos lo tipos que contiene el proyecto y sus funciones.





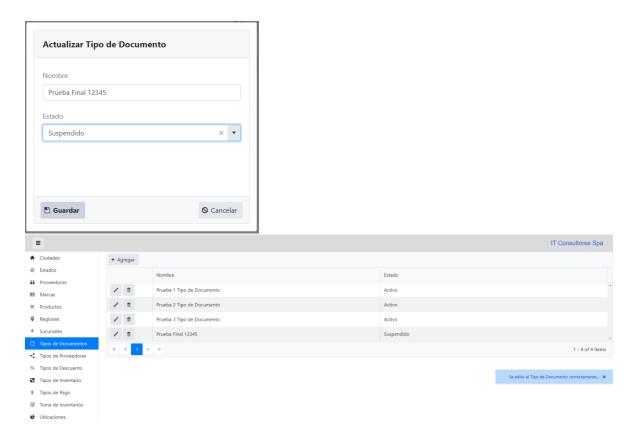
Agregar Tipos

Al pulsar el botón agregar en todas las vistas de Tipos, se desplegará una ventana la cual, solamente nos pedirá el nombre del tipo en específico y el estado de este, por esto la única diferencia es en donde se está agregando el tipo.



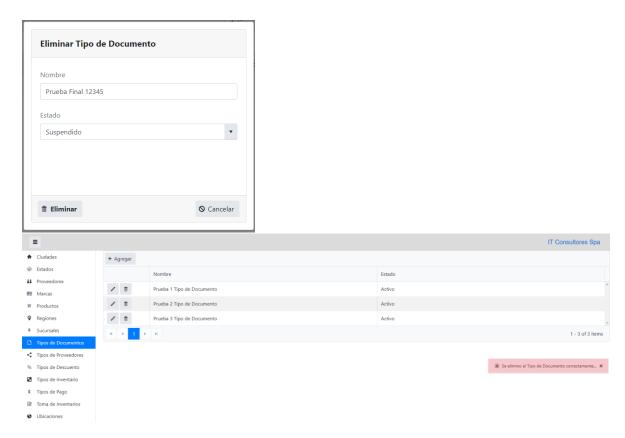
Editar Tipos

Para poder actualizar cualquier tipo de la vista, solamente se tiene que pulsar el botón editar (icono con forma de lápiz) donde se desplegara nuevamente una ventana donde podremos editar los valores, ya finalizando solo queda pulsar guardar y se actualizara en la lista el tipo.



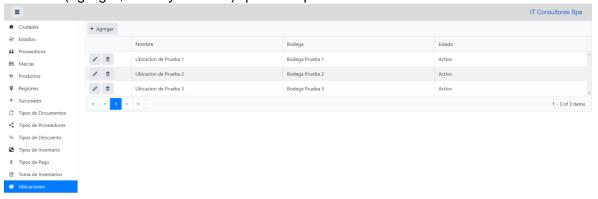
Eliminar Tipos

Al querer eliminar un tipo de la variedad que tiene la página, pulsar el botón con el icono del basurero, donde antes de poder borrarlo despliega una ventana mostrando el dato a eliminar, luego pulsar eliminar y este será sacado de la lista.



9. Ubicaciones

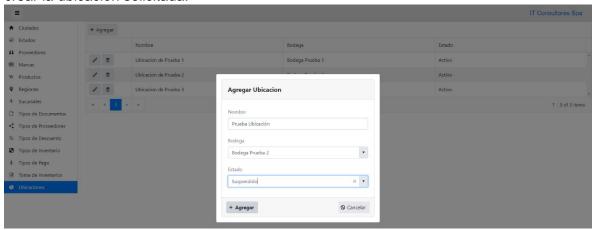
Como último Modulo esta Ubicaciones cumpliendo con las mismas funciones que otros módulos (agregar, editar y eliminar) que se explicaran a continuación.



Agregar Ubicación

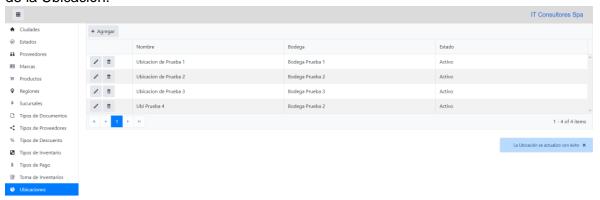
Igual que en los otros casos basta con pulsar el botón Agregar, en la parte superior izquierda, donde desplegara la ventana en donde se tendrán que rellenar los valores para

crear la ubicación solicitada.



Editar Ubicación

Se tendrá que pulsar el botón del lápiz el cual es para editar, en donde se desplegara una ventana parecida a la que se despliega en Agregar, pero acá podremos editar los valores de la Ubicación.



Eliminar Ubicación

Igual que en el caso de las otras vistas para eliminar una Ubicación basta con pulsar el botón eliminar para luego desplegar una ventana como la imagen, para verificar que es la Ubicación, luego pulsar el botón Eliminar y se sacara de la lista.



Conclusión

Como principal objetivo completado, podemos encontrar distintos módulos con la posibilidad de agregar, editar y guardar dentro de una base de datos, distintos parámetros los cuales serán de gran utilidad para cuando el sistema crezca.

El tiempo implementado en este proyecto y las tecnologías nuevas usadas, fueron un gran aporte tanto para el aprendizaje personal, cómo el manejo de un proyecto de tal envergadura y la administración de estos tipos de sistemas a desarrollar.

Esta oportunidad puso al estudiante en la experiencia de trabajar dentro de la cultura informática, pudiendo aportar y a su vez cohesionar dentro de un equipo de desarrollo, al igual que manejar sus aportes de manera personal.

Las partes faltantes del sistema, que no se encuentran dentro del presente documento fueron en gran medida por falta de tiempo, puesto que no se logro completar la tarea a cabalidad. Sin embargo hay un avance prudente y notorio para que otros desarrolladores puedan utilizar este proyecto como base y poder aumentar sus funcionalidades.

Aun así como se logra apreciar en el documento, se pudo desarrollar el Core del proyecto (las partes mas importantes), para darle la funcionalidad requerida y poder evolucionar este mismo sistema en otro en donde incluya una mayor cantidad de variables.