Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería Curso: Lab LFP

Sección: B+

Ing. David Morales

Aux. Francisco Magdiel Asicona Mateo

Segundo Semestre 2023



Manual Técnico

Andres Alejandro Quezada Cabrera

202200174

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al Manual Técnico del Sistema de Gestión de Inventario. Este documento está diseñado para proporcionar una comprensión detallada de la estructura, funcionalidad y procesos involucrados en nuestro sistema de gestión de inventario. El sistema ha sido desarrollado para optimizar el proceso de seguimiento, control y gestión de inventario de productos en tu organización. A través de una interfaz intuitiva y herramientas eficientes, este sistema facilita la tarea crucial de administrar el flujo de productos y mantener registros precisos.

El sistema cuenta con varias características esenciales para un manejo efectivo del inventario. Algunas de estas características incluyen:

- Menú Inicial: Al iniciar el programa, se presenta un menú intuitivo que proporciona acceso rápido a las diversas funciones disponibles en el sistema.
- Carga de Inventario Inicial: Una funcionalidad que permite cargar información sobre el inventario inicial de productos. Esto se realiza a través de un archivo en formato .inv, facilitando la carga masiva de datos y evitando errores manuales.
- Instrucciones de Movimiento: El sistema permite cargar instrucciones de movimiento que
 afectan al inventario, como agregar stock o vender productos. Estas instrucciones se pueden
 cargar a través de un archivo en formato .mov, lo que garantiza un registro preciso y
 eficiente de todas las transacciones.
- Generación de Informe de Inventario: Se proporciona la opción de crear un informe de inventario que captura todos los detalles del inventario actual. Este informe se guarda en un archivo en formato .txt para su posterior referencia y análisis.

INSATALACIÓN DEL PROGRAMA Y USO DEL PROGRAMA

Ir al siguiente enlace para obtener el programa

https://github.com/MrQS94/LFP_S2_2023_Practica_202200174

En el archivo main.py, podremos encontrar que existe un menú, en el cual nos servirá para acceder a las funcionalidades del programa.

```
### France O Substitute

| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitute
| Prince O Substitu
```

En el archivo Producto.py vamos a encontrar el modelo que vamos a utilizar para guardar los productos, en este caso, seria el nombre, cantidad, precio_unitario, ubicación, este último será uno de los más importantes del programa.

En el archivo Producto_DAO.py será nuestro "cerebro" el cuál será utilizado para recolectar, actualizar e imprimir la información.

```
| The Loft Selection View Go Run | Nemmal | Nemm
```

En el archivo Producto_DAO.py, tenemos la función "cargar_inventario_inicial", el cual se encarga por medio de with open(ruta) y readLines() de conocer donde se encuentra el archivo y leer lo que tiene el archivo, en este caso tenemos un .inv. En el momento que ya sido leído, la variable instrucción se encarga de conocer lo que vamos a realizar, en este caso será crear_producto, y la función detalles se encarga de conocer, el nombre, cantidad, precio_unitario y ubicación, muy importante porque con ello podremos saber cuales productos vamos a añadir. Luego de eso, lo insertamos dentro de un array llamado inventario, que anteriormente creamos y ahí es donde se guarda toda nuestra información.

En el archivo Producto_DAO.py, tenemos la función "cargar_instrucciones_de_movimiento", el cuál es el encargado de agregar o vender stock de un producto, realiza una vez más la lectura del archivo, y en este caso tenemos 2 instrucciones "vender_producto" o "agregar_stock", entonces utilizamos un if anidado para conocer cual instrucción es la que vamos a utilizar, dentro de cada if existen otros if que se encargan de conocer la ubicación y el nombre del producto, y si el primero no se encuentra, significa que no existe ese producto en esa ubicación, en el caso de la instrucción "vender_producto", tenemos que tener en cuenta que la cantidad a vender no puede ser mayor al stock del producto actual, permite conocer si lo anterior es negativo.

```
\Lab LFP\\Practica 1\\data_movimiento.mov" , 'r', encoding='UTF-8') as archivo:
 open(os.getcwd() +
for linea in lineas:
         instruccion, detalles = linea.strip().split(' ', 1)
          print('EL archivo .mov está mal escrito.')
         print('Recordar usar el siguiente ejemplo:')
print('agregar_stock <nombre>;<cantidad>;<ubicacion>')
print('yender producto <nombre>:<cantidad>;<ubicacion>')
    print('vender_producto <nombre>;<cantidad>;<ubicacion>
nombre, cantidad, ubicacion = detalles.strip().split(';')
    if instruccion == 'vender producto':
           for producto in self.inventario:

if producto.ubicacion == ubicacion:
                      if producto.nombre == nombre:
   if producto.cantidad >= int(cantidad):
                              cantidad_temp = producto.cantidad
producto.cantidad -= int(cantidad)
                                print(f'El producto {nombre} y ubicación {ubicación}, ha actualizado su stock de {cantidad_temp} a {producto.cantidad}.')
     elif instruccion == 'agregar_stock
          for producto in self.inventario:

if producto.ubicacion == ubicacion:
                          cantidad_temp = producto.cantidad
producto.cantidad += int(cantidad)
                          print(f'El producto {nombre} y ubicación {ubicación}, ha actualizado su stock de {cantidad temp} a {producto.cantidad}.')
                          print(f'Error, No existe un producto ({nombre}), en esta ubicación ({ubicacion})')
          print('Verifique que su archivo tenga la siguiente estructura.')
print('agregar_stock <nombre>;<cantidad>;<ubicacion>')
          print('ó')
          print('vender_producto <nombre>;<cantidad>;<ubicacion>')
input('Presione una tecla para continuar...')
```

Por último, tenemos la función "crear_informe_de_inventario", esto se encarga reconocer que exista el archivo "resultado_123123.txt", sino crea el archivo, recorre todo el inventario buscando cada nombre, cantidad, precio_unitario, total y ubicación del producto.

```
def.crear_informe_de_inventarjo(relf):

refs = or_spetod() = \tau_{inventarjo(relf)}:

refs = or_spetod() = \tau_{inventarjo()}:

refs =
```