Trabajo Practico

“Tienda de Ropa Online”

Asignatura: [Programación III y Laboratorio de Computación III](http://campus.mdp.utn.edu.ar/course/view.php?id=70)

Alumnos: Alan Jimenez, Nicolas Roldan

Ciclo Lectivo 2019

Desarrollo/Resumen:

La aplicación se desarrolla en lo que es la compra/venta de mercadería, en esta ocasión hablamos de indumentaria, en la cual un usuario se puede registrar y hacer sus propias compras del producto que desea sin tener que salir de su casa.

Informe Técnico:

El funcionamiento de la aplicación consiste en el registro de la persona dependiendo su clase (Empleado, Usuario y Proveedor), y con respecto a esto va a tener su propia funcionalidad.

Funcionalidad Empleado:

Después del registro de la persona como empleado, va a tener diferentes funciones las cuales son principalmente: ver sus datos, modificar la información, ver la mercadería disponible para la venta y si solo si el Empleado tiene su cargo como Gerente, puede comprar mercadería al proveedor.

Funcionalidad Usuario:

Después del registro de la persona como usuario, va a tener diferentes funciones las cuales son principalmente: ver sus datos, modificar la información, ver la mercadería disponible para la compra, comprar la mercadería disponible y poder ver las facturas de todas sus compras.

Funcionalidad Proveedor:

Después del registro de la persona como gerente, va a tener diferentes funciones las cuales son principalmente: ver sus datos, modificar la información y listar mercadería para la futura compra.

Clases Utilizadas:

Contamos con 6 clases las cuales son las más importantes para el desarrollo de la aplicación y de la cuales algunas de estas son Clases Padres de las que tenemos otras clases que heredan de la misma. Las Clases importantes que utilizamos son: Producto, Persona, Comprobante, Negocio, MiColeccion, Base.

Clase Producto (Clase Padre): esta clase cuenta con 4 clases hijas las cuales son Pantalón, Remera, Buzo y Campera.

Clase Persona (Clase Padre): esta clase cuenta con 3 clases hijas las cuales son Cliente, Proveedor y Empleado, de la cual la Clase Empleado tiene 3 clases hijas, en las cuales el Empleado dependiendo su trabajo puede registrarse como Gerente, Cajero o Vendedor.

Clase Comprobante (Clase Padre): esta clase cuenta con 2 clases hijas las cuales son Factura y Recibo.

Clase Negocio: en esta se realiza la declaración e implementación las diferentes listas con las que cuenta el proyecto.

Clase MiColeccion: utilizamos esta clase como una Clase Genérica en la cual se realizan todos los métodos correspondientes con la implementación de las listas utilizadas en la Clase Negocio.

Clase Base: en esta clase declaramos 2 variables las cuales vamos a utilizar para poder diferenciar a cada objeto con respecto a los demás.

Manual de Usuario:

Cuando el usuario ingrese a nuestra aplicación va a tener la obligación de tener que registrarse, después de esto el usuario va a poder ingresar a su cuenta, en la cual va a poder ver su información, modificarla en caso de ser necesario, ver la mercadería existente de la tienda y si desea poder realizar sus comprar sin la necesidad de salir de su casa, y como última opción puede observar todas sus compras hechas en la aplicación.