



Universidad Mariano Gálvez de Guatemala

Curso: Programación III

Sección: B

Proyecto I

“La Tiendita”

Omar Jacobo Muñoz Veliz

0900-16-774

Elmer Santiago Lacan Talé

0900-16-10466

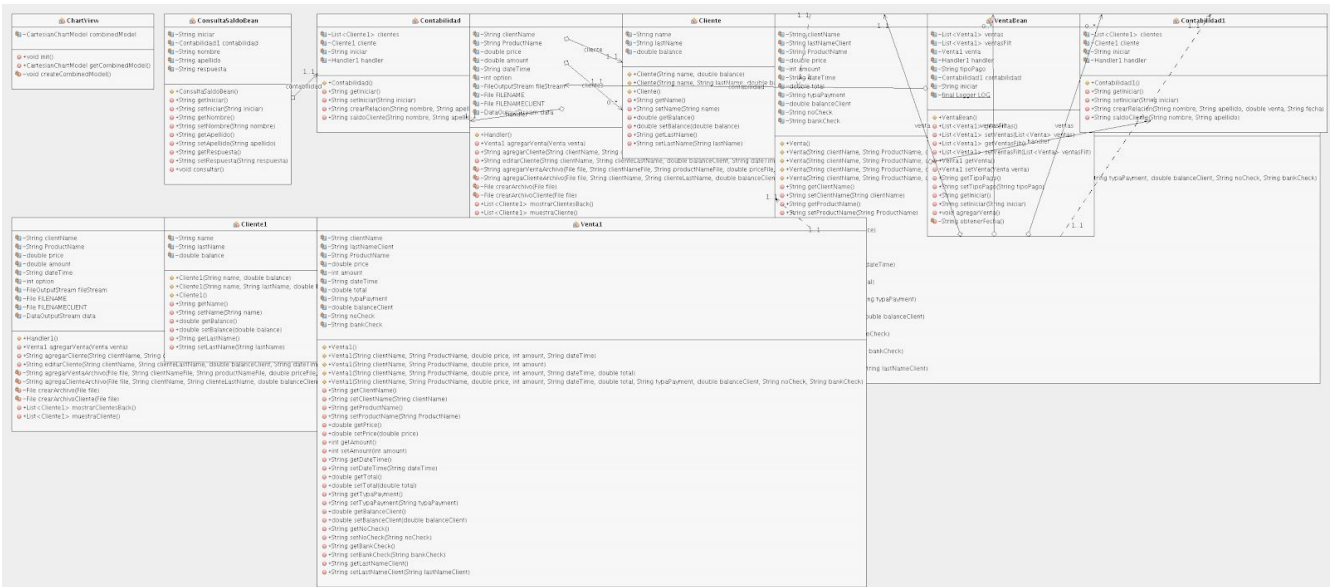
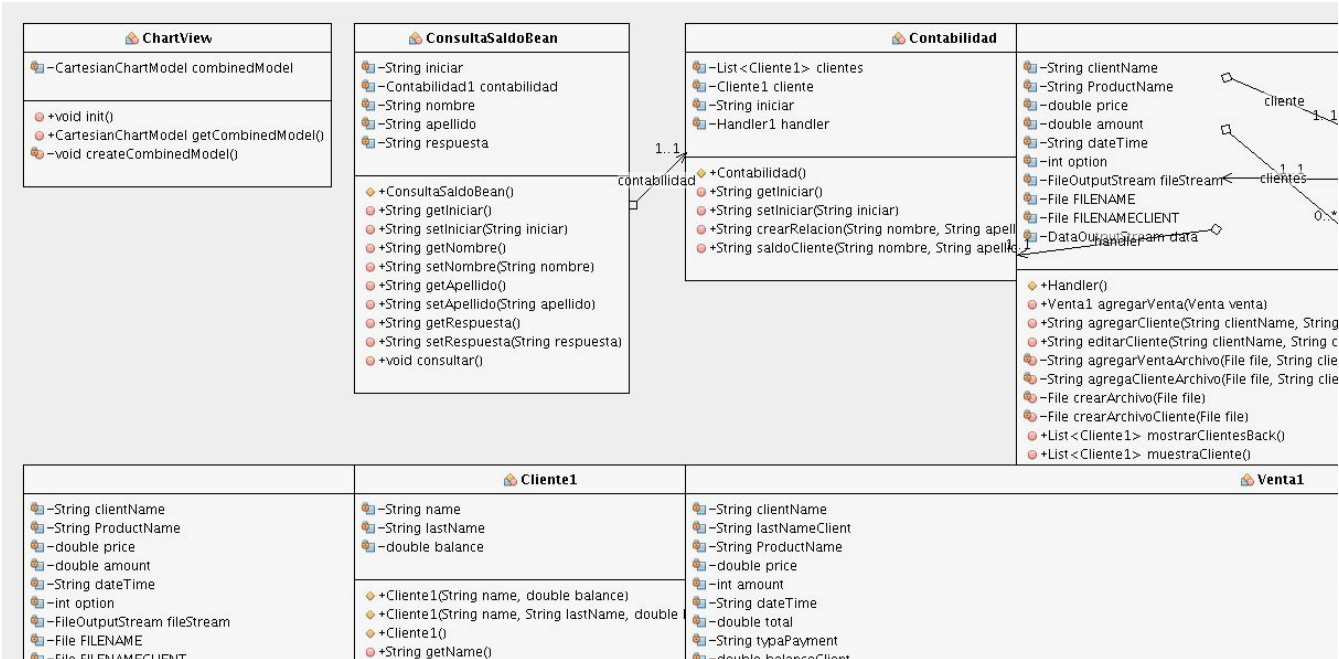
Bany Israel Alvarado Chún

0900-16-6855

Christian Alexander Ibarra Hernández

0900-09-6612

Diagramas de clases

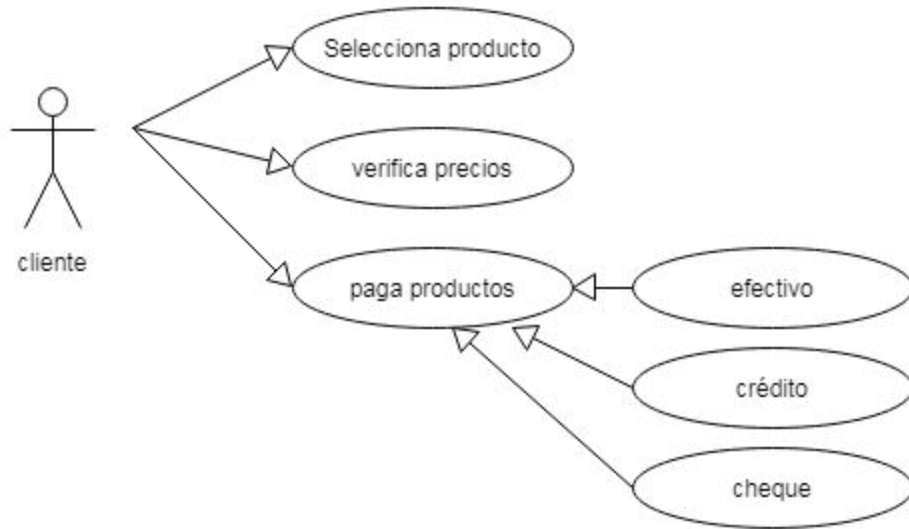


Reglas de negocio

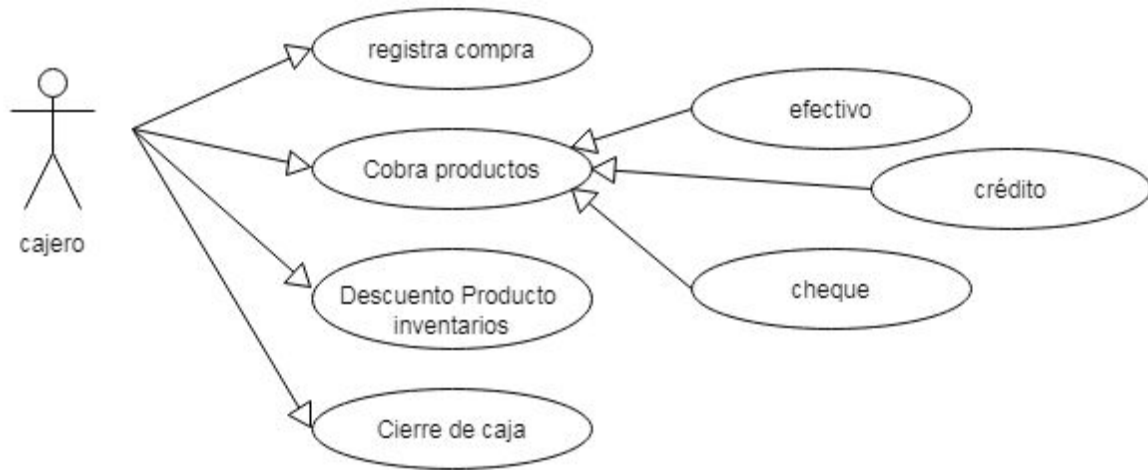
- Al momento de registrar la compra son necesarios 3 datos del cliente.
 - o Forma de Pago
 - o Numero de NIT
 - o Nombre del cliente
- Las únicas formas de pago admitidas son: Efectivo, crédito y cheque.
- El cliente tiene que especificar en la caja que su forma de pago será en crédito, se abrirá una cuenta corriente con los datos del cliente.
- Al momento de tener los 3 datos principales del cliente se procede al registro de los productos.
- Al finalizar el registro el cliente conoce el total de su cuenta.
- Al cierre de las operaciones en la tienda el propietario puede tener acceso a 3 reportes.
 - o Reporte de compras y ventas de productos
 - o Consulta de saldos de los clientes que tienen créditos
 - o Cierre diario de la tiendita
- El sistema genera el cierre del día, cuando el administrador lo determine y puede verificar que formas de pago existieron en el transcurso del día y cuanto se tiene que depositar al banco.

Diagramas de casos de uso

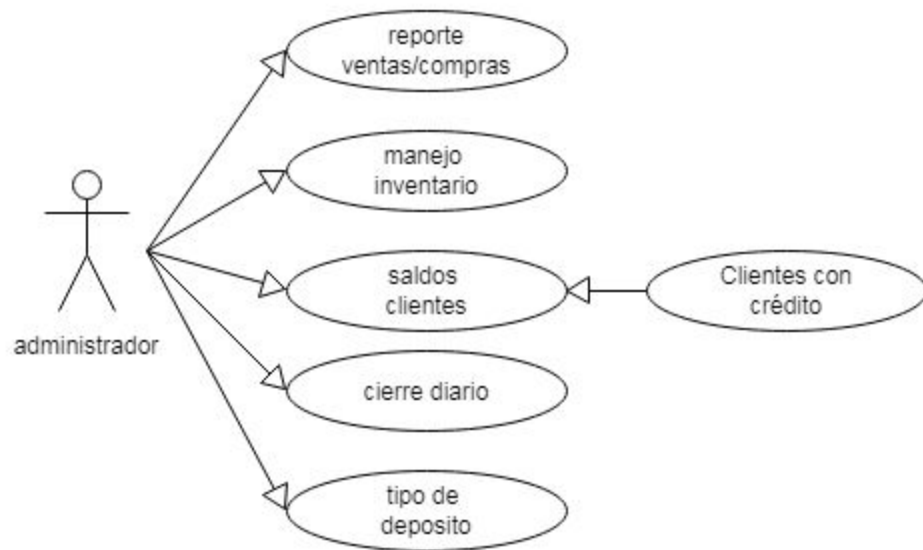
Caso de uso cliente



Caso de uso cajero

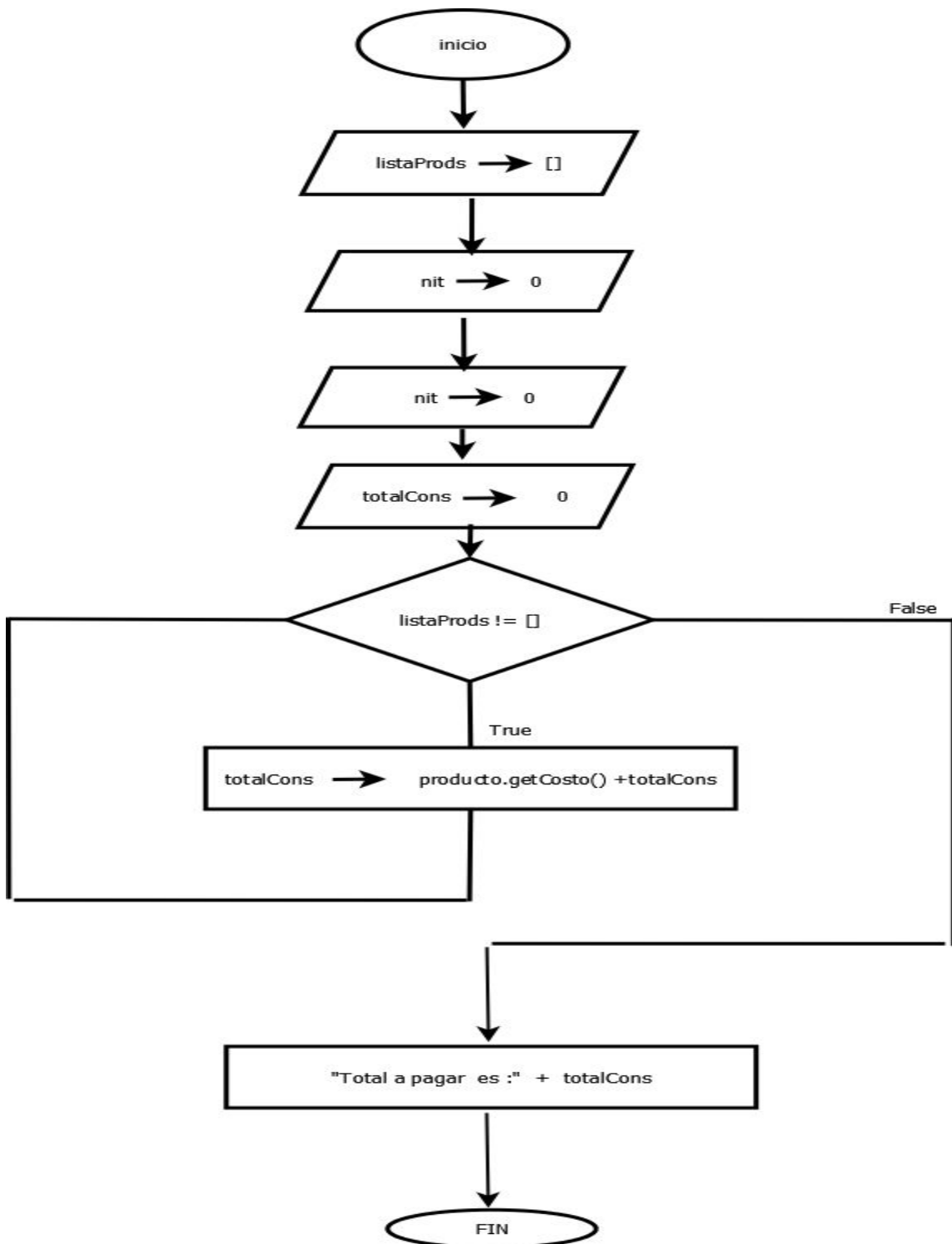


Caso de uso Administrador



Diagramas de flujo

Proceso compra



Proceso pago

