



CENTRO DE CIENCIAS BÁSICAS
DEPARTAMENTO DE Sistemas Electrónicos
ACADEMIA DE programación y software de base

"PROYECTO FINAL"		Fecha:	Noviembre 2024
Materia:	Programación II	Carrera:	ISC
Profesor:	Dra. Georgina Salazar Partida	Semestre:	Tercero
Proyecto:	Punto de Venta C# - POO - windows form y MySql	Integrantes	4 estudiantes

Fecha de entrega del proyecto final:

- Si entregas Martes 17 de diciembre de 2024 antes de 23:59 hrs. te califico proyecto final **sobre 100**
- Si entregas Miércoles 18 de diciembre de 2024 antes de 23:59 hrs. te califico proyecto final **sobre 90**
- Si entregas Jueves 19 de diciembre de 2024 antes de 23:59 hrs. te califico proyecto final **sobre 80**
- **NO recibo proyectos después del jueves 19 de diciembre**

DEBES LEER CON CALMA TODAS LAS OPCIONES DEL SIGUIENTE MENU, POR LO PRONTO TE AVISO QUE, AUNQUE ENTREGUEN CODIGO SINO ME ENTREGAN VIDEO, RUBRICA AUTOCALIFICADA Y DOCUMENTO ES CERO EN EL PROYECTO FINAL

Contenido

- Redacción del Proyecto
- ¿Qué van a entregar?
- Motivos por los cuales los podría penalizar
- ¿Cómo trabajar el video y la rúbrica?

Redacción del proyecto

Tema: Punto de Venta (**NO** es una tienda online, es un sistema de escritorio o standalone). Ustedes deciden que venden ejemplos: ropa, zapatos, joyería, bebidas, postres, etc.) **Iniciar con mínimo 6 productos y tu sistema puede manejar máximo 10 productos.**

Requisitos obligatorios

1. **Con excelente presentación.** Incluir en el sistema una pantalla de presentación con: logo UAA, materia, nombre de sistema, profesora, integrantes, fecha.
2. **Con excelente presentación.** Incluir una pantalla de presentación del sistema con: nombre del Sistema, Logotipo, lema o eslogan (obligatorios). En esta pantalla incluir un ingreso al sistema (cuenta-contraseña). Incluir mensaje de bienvenida o de acceso no autorizado, según sea el caso. Esta pantalla debe tener alguna opción de salir del sistema (cerrar sistema)
3. El sistema **NO** incluye el registro de usuarios, darás de alta los usuarios de forma manual en la tabla (cuenta y contraseña), incluido la cuenta y contraseña del administrador. Se espera que cada integrante del equipo tenga una cuenta y deben tener también una cuenta para invitados.
4. Los datos a considerar en la tabla de registro de usuarios son id, nombre completo, cuenta, contraseña, y monto (*cantidad en dinero que ha comprado en el punto de venta*). Para el caso del administrador la cuenta es admin y para el caso del invitado la cuenta es guest.
5. El sistema cuenta con una opción para hacer logout, disponible en la pantalla donde se eligen productos a comprar. Cuando se hace logout debes pasar el control del sistema a la pantalla de presentación que tiene el ingreso al sistema (cuenta-contraseña)
6. De cada producto se pide: id, imagen, descripción del producto, precio, existencias (en equipo deciden si quieren más datos)

7. El admin NO puede comprar en el punto de venta, todas las demás cuentas sí.
8. El administrador puede dar **alta a productos** (id, imagen, descripción, precio, existencias), **eliminar productos por id** (confirmar la baja mostrando datos del producto), **puede ver un listado de productos completo ordenado por existencias de menor a mayor** (consultas), puede **consultar las ventas totales de la tienda hasta el momento** (que lo puede saber con el monto de cada cuenta registrada) y puede **ver una gráfica**.
9. La grafica que el administrador puede ver, es decisión del equipo que datos presentar, y que tipo de grafica usar, lo único obligatorio es que los datos a graficar deben venir de la base de datos y ser datos dinámicos. Si requieres incluir algo más en la base de datos para lograr esta grafica adelante. **No está permitido que los datos que grafiques sean fijos** o siempre los mismos.
10. En las pantallas que use el administrador debe aparecer el nombre de la tienda, logo y eslogan y la opción de hacer logout, entendiendo que, si hace logout, regresas a la pantalla de ingreso al sistema.
11. Cualquier cuenta autorizada puede ver los productos que se tienen en el punto de venta, elegir lo que desea y comprar.
12. Cuando alguien este logueado en todo momento en alguna parte de la pantalla se debe ver su nombre.
13. El diseño de la pantalla donde muestras los productos es **libre**, **(tu decides como presentar tus productos en tu tienda y como tu usuario selecciona cual quiere)** pero debe tener un encabezado, logotipo, nombre de la tienda, eslogan, la fecha y la hora, debe mostrar la información (imagen, descripción, precio, existencias) ~~de cada producto y un botón de agregar en cada producto, si tienes otra idea para seleccionar el producto que NO sea un botón puedes comentarme para ver si te apruebo otra manera,~~ en algún lugar de la interface debes tener las opciones de **pagar o borrar**. **NO** estoy pidiendo ver carrito de compras.
14. **Considerar que, si el administrador elimina o inserta productos, la interface de la tienda debe actualizarse.** (**recordar que el mínimo de productos es 6 y el máximo es 10**)
15. Es importante mostrar las existencias al momento de comprar y disminuir existencia cuando se haga la venta. **Si el producto está agotado debes indicarlo de alguna forma en la interfaz gráfica**. Ejemplo: que no aparezca el producto, si lo trabajas con botón de agregar que el botón este deshabilitado, etc.
16. Cuando el usuario quiera pagar debes **generar nota** con los detalles de la compra, mostrarla en pantalla y **permitir su descarga en un pdf**, se pide excelente presentación de la información en el pdf.

Comentado [GS1]: La parte tachada se quita de la redacción del proyecto

17. La nota de compra que sale a pantalla y el contenido del pdf debe tener el nombre de la tienda, logotipo, eslogan, fecha – hora y los datos de cada producto comprado, cantidad comprada, su precio y debes aumentar al total de la nota, 6% impuesto.
18. El pdf lo puedes abrir o que se descargue decídelo.
19. Al finalizar la compra regresa al usuario a la pantalla donde se muestran los productos para iniciar una compra nueva. La única manera de salir es que el usuario haga logout para que el sistema lo lleve a la pantalla de ingreso al sistema y de ahí oprima botón de cerrar sistema.
20. Usar de controles y/o componentes de la interfaz gráfica de C#
21. Usar de clases y Listas
22. Incluir **tantas aportaciones a su proyecto final como integrantes sean en el equipo** estas aportaciones pueden ser usar algún control de los que te menciono: DateTimePicker o ProgressBar o NumericUpDown o Manejo de menú, cualquier otro componente primero consúltame para ver si puede ser aportación, música que se pueda pausar y reanudar, manejo de archivos de texto con un fin justificado dentro del sistema (consultarme primero esta aportación para dar el visto bueno), ver lo que lleva hasta el momento seleccionado de la tienda (tipo carrito de compra), con respecto al pago si es en efectivo o por tarjeta o por el Oxxo, si es por tarjeta simular todo el proceso de pago, si es por Oxxo simular todo el proceso de generar algún QR para pagar, si es en efectivo simular con cuanto les pagan y dar el cambio (Manejar las tres opciones de pago, cuenta como tres aportaciones).

¿Qué van a entregar?

1 Entregar un documento en formato pdf

La portada debe incluir:

1. Universidad
2. Integrantes
3. carrera
4. materia
5. nombre del sistema
6. profesor
7. fecha

El documento debe contener.

1. Descripción de su sistema, objetivo, alcance (lo que tu sistema puede hacer).
2. Explicar cómo está organizada tu base de datos, tablas y campos y propósito de cada tabla.
3. Presentar imágenes de las tablas con información (phpMyAdmin)
4. Link(s) a GitHub para descargar el código fuente del proyecto. El proyecto se entrega vía GitHub. **Acceso Libre por favor.**
5. Dar me cuenta y contraseña de la cuenta de admin de su sistema
6. Dar me cuenta y contraseña de dos usuarios registrados en su sistema
7. Dar me cuenta y contraseña de cuenta invitado
8. Entregar imágenes de **CADA PARTE** de sus SISTEMA, es decir, **DE TODO LO QUE HACE**, incluido **imagen de como se ve la información en el pdf**
9. Redactar claramente cuáles son las aportaciones que hicieron a su sistema y en que parte del sistema las puedo ver.
10. Link donde puedo descargar el video de la rúbrica. Opcion1
11. Link donde puedo descargar el video de la rúbrica. Opcion2 (**por si la opcion1 presenta problema**)
12. Reporte de Actividades por cada integrante del equipo. Le ponen ganas a esa redacción para ver que cada uno trabajo lo suficiente.
13. Conclusiones (**UNA por cada INTEGRANTE**)
 - Las conclusiones son en relación a la experiencia de la clases, de hacer este proyecto y utilizar una tecnología como Windows forms de C# y MySql

2 Entregar la rúbrica autocalificada. (Archivo de Excel)

3 Entregar respaldo de su base de datos, con información.

PENALIZACIONES

Por cada penalización, el equipo se hace acreedor a **descontar** 10 puntos de la calificación final que la rúbrica indique para su proyecto final.

- Revisar que todos los links que me entreguen funcionen y que los link NO pidan permiso de acceso (link a video, link a GitHub) cualquier problema de esta naturaleza y la molestia de tener que buscarlos, **tendrá penalización**.
- Para el video es obligatorio al inicio presentarse cada integrante con cámara encendida, cada quien dice su nombre, no cumplir **tendrá penalización**
- Para el video es obligatorio que todos estén presentes en el video, si alguien no está en el video **esa persona NO TENDRA CALIFICACION DE PROYECTO FINAL**.
- Para el video es obligatorio que participen todos en la explicación de los puntos de las rubrica, así que se reparten los puntos de la rúbrica por favor, no cumplir **tendrá penalización**.
- Para el video es obligatorio que todos ESTEN CONECTADOS EN SUS LAPTOPS, es decir, NO SE VALE que dos o más personas estén usando una misma laptop, no cumplir **tendrá penalización**.
- Faltar a la verdad en alguno de los puntos de la rúbrica, indicando que se hizo cierta actividad y en realidad no la tienen, **causa penalización**.
- Debes seguir en estricto orden la rúbrica, es decir, no tienes permitido saltarte a puntos, faltar a este orden **causa penalización**.
- Te voy a pedir que el pdf que vas a entregar lo coloques en el link de entrega de proyecto final en aula virtual en tiempo y forma, **NO TIENES PERMISO DE** ponerlo en la nube, no cumplir **tendrá penalización**.
- Revisar el video antes de entregármelo, que se escuche bien y que se vea bien, no quiero problemas de sonido ni de mala resolución, no cumplir **tendrá penalización**

¿Como trabajar el video y la rúbrica?

1. Todo el equipo se conecta a una videollamada por teams
2. Una persona del equipo comparte pantalla, deben tener listo, en **una ventana** el proyecto ejecutándose, en **otra ventana** el código y en **otra ventana** la rúbrica en Excel abierta.
3. Se presentan todos los miembros del equipo con cámara prendida
4. Todos los participantes explican puntos de la rúbrica, ustedes se organizan
5. Comienzan con el punto 1 de la rúbrica lo leen, se pide que mientras leen ese punto de la rúbrica, la rúbrica este a cuadro, es decir todos la estamos viendo.
6. Después leer el punto 1 de la rúbrica proceder a enseñarme en el sistema donde esta eso que pido, puede ser que te pida ver esa parte en la ejecución o bien en el código, cada punto te indica como me demuestres que hiciste esa parte.
7. Después leer el punto 2 de la rúbrica proceder a enseñarme en el sistema donde esta eso que pido, puede ser que te pida ver esa parte en la ejecución o bien en el código, cada punto te indica como me demuestres que hiciste esa parte.
8. Así sucesivamente hasta que completes en orden todos los puntos de la rúbrica.
9. Al finalizar tendrás una calificación tentativa a tu proyecto final, la cual después que yo haga la revisión, podría confirmar, reducir o aumentar, cualquier caso siempre llevara un comentario de mi parte y el equipo será informado de los motivos.
10. Revisar el video antes de entregármelo, que se escuche bien y que se vea bien, no quiero problemas de sonido ni de mala resolución.