

Segunda entrega Programación orientada a objetos

Daniel Torres Aguirre

Deninson alexander chamorro

Deyner Elías López Pineda

Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín, Antioquia 2020

Memoria escrita

Descripción general de la solución

El proyecto presenta los resultados de realizar la práctica de los temas teóricos de la programación orientada a objetos, nuestro proyecto se basa en desarrollar una aplicación para administrar la venta e inventario de una tienda, la metodología para abordar este problema fue la creación de una clase abstracta para determinar cierto método que deben implementar sus clases hijas, se requiere el uso de paquetes para fraccionar el sistema y tener orden en el manejo de los datos, se crea una clase llamada "Persona" de la cual heredan las clases "Administrador" y "Cliente", quienes reutilizan algunos métodos, por tener similitud entre los datos necesarios para cada clase, para el desarrollo de la aplicación se genera un paquete donde guardan las clases necesarias para el manejo de los datos de ventas, facturas y productos, para ello se crea la clase "Producto" la cual se encarga de guardar la información de cada producto registrado y tiene el inventario total de productos existentes, otra clase necesaria es "Pedido" quien es la responsable de realizar un pre registro de la compra, información como productos, cantidad y precio, para esto se crea una clase llamada "DetallePedido", encargada de almacenar estos datos, si el pedido se confirma se comparten los datos a una clase denominada "Factura" esta se encarga de almacenar la información del cliente.

toda la información generada por la aplicación se guarda mediante la clase denominada" Persistencia" quien es encargada de tener los métodos de lectura y escritura de los archivos, estos métodos son llamados desde la clase "main" que es donde inicia la aplicación.

Características de POO implementadas:

1. Clases Abstracta y Métodos Abstractos:

En el paquete gestorAplicacion.cliente se encuentra la clase abstracta "Persona", esta cuenta con un método abstracto llamado listaObjetos.

- 2. Herencia: En el paquete gestorAplicacion.cliente se encuentran las clases "Cliente" y "Administrador", las cuales están heredando de la clase "Persona".
- 3. Atributos de clase y métodos de clase: En la aplicación se encuentran varios casos respecto a esto, un ejemplo de esto es. en la clase "Factura" en la línea 13 encontramos un atributo de clase llamado Numfactura, que me funciona para asignar un código único a cada factura y además en la línea 45 se encuentra el método de clase denominado consultar Facura, este método me es útil para consultar si existe o no una factura

- 4. Uso de constante: Varias clases tienen como atributo una constante, por ejemplo en la clase "Persona", el atributo (identificación) es de tipo final en la línea 11, como también en la clase "Factura" su atributo (Nfactura) es una constante, en la línea 12.
- 5. Encapsulamiento: La clase "persona" implementa los atributos de tipo protected, para que sus subclases puedan generar cambios sin un método, mientras que la clase "Administrador" tiene de tipo private lo cual es necesario un método para modificar los datos desde otra clase diferente.
- 6. sobrecarga de métodos: En el paquete "GestorAplicacion.Factura" existe la clase "Producto" la cual implementa sobrecarga de métodos, en la línea 121 y 127, en el método denominado "setVentas()"

uno sirve para sumarme al atributo y el otro para inicializarlo.

- 7. Manejo de referencias this para desambiguar: En el paquete "gestorAplicacion.Factura", en la clase "Producto" implementa un método llamado modificarStock, este recibe un parámetro llamado Cantidad y en la línea 43 se utiliza el this para desambiguar el parámetro del atributo Cantidad de esta clase.
- 8. Excepciones:

ExcepcionCamposVacios

ExcepcionCantidad

ExcepcionesArchivosBasesDatos

ExcepcionFecha

ExcepcionObjetoNoEncontrado

ExcepcionVerificarTipoDato

9. Interfaces graficas mediante javaFX

Diagrama de clases

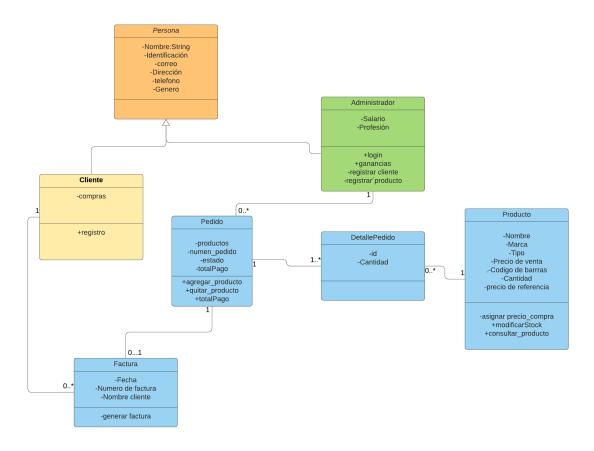
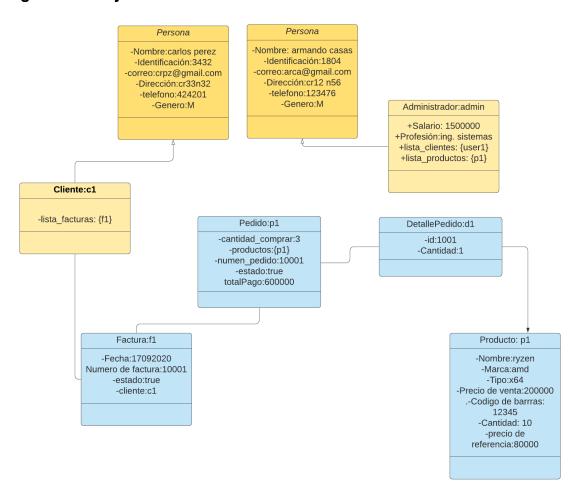


Diagrama de objetos



Funcionalidades

Realizar devolución

Para realizar esta funcionalidad recibe la identificación, código de factura y código del detalle producto, para hacer la devolución de un producto específico.



Clientes mayoritarios

Retorna la lista del top tres de clientes con mayores compras.



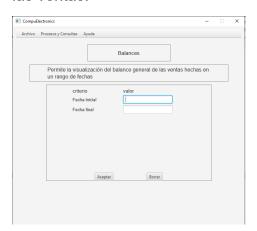
Mercancía inactiva

Recibe dos fechas y retornar la mercancía que no se vendió en ese rango de fechas



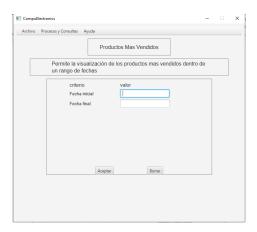
Balances

Recibe dos fechas y retorna la lista de clientes que compraron en el rango de fechas ingresadas, también retorna la cantidad de productos y la suma de todas las ventas.



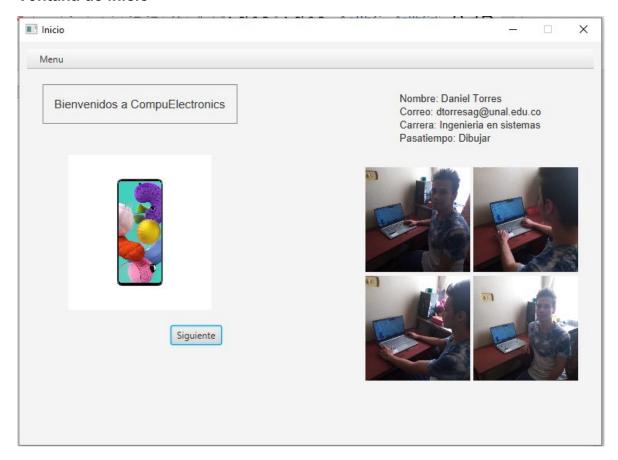
Productos más vendidos

Para ejecutar esta función se reciben dos fechas una inicial y otra final, y dentro de este rango de fechas se obtienen los tres productos que han tenido mayores ventas.



Manual de usuario

Ventana de inicio



Dentro de la ventana principal encontraremos en la parte superior izquierda una opción **menú** en la cual encontraremos las opciones de **descripción** y **salir**.

Pestaña Descripción

En esta encontraremos información acerca de la aplicación



Pestaña salir

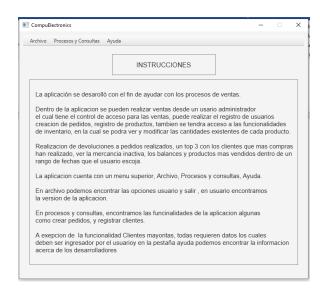
Esta nos permite cerra la aplicación.

En la parte derecha encontraremos la información de los desarrolladores, la cual ira cambiando haciendo clic encima del texto.

En la parte inferior izquierda encontraremos imágenes relacionadas con el tipo de productos que se venden en la tienda, y debajo de estas encontraremos un botón de siguiente el cual nos permitirá continuar a la ventana principal donde se encuentran las funcionalidades de la aplicación.



Ventana principal



Dentro de la ventana principal inicialmente encontraremos las instrucciones básicas de manejo de la aplicación.

En la parte superior encontraremos una barra de menú en la cual podremos ver las opciones de **archivo**, **procesos y consultas**, **ayuda**.

Archivo



En esta opción encontramos el submenú de usuario y salir.

Dado que la aplicación es monousuario en la pestaña **Usuario** encontraremos información sobre la aplicación y su versión mediante una ventana emergente.



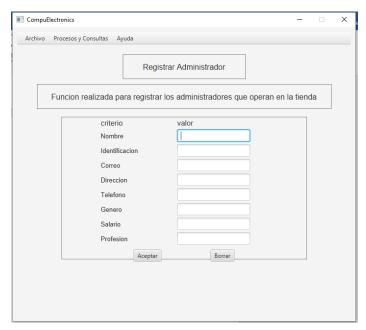
La opción **salir**, no permite salir a la ventana de inicio.

Procesos y consultas



Dentro de esta pestaña encontraremos todas las funcionalidades de la aplicación, las cuales describiremos en la siguiente página.

Registrar administrador



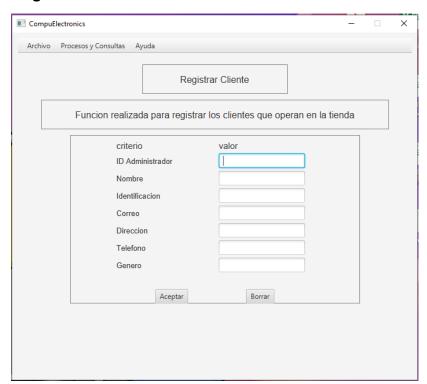
Para la creación de un administrador solo debemos ingresar los datos de este, el cual nos pedirá, nombre, identificación, correo, dirección, teléfono, género, salario, profesión. Luego de ingresar estos datos al final obtendremos un mensaje de confirmación del registro mediante u (Administrador registrado exitosamente).



o en tal caso de que ya se encuentre en la base de datos recibiremos un mensaje de (Administrador ya registrado).

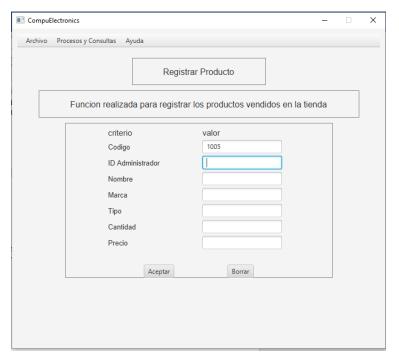


Registrar Cliente



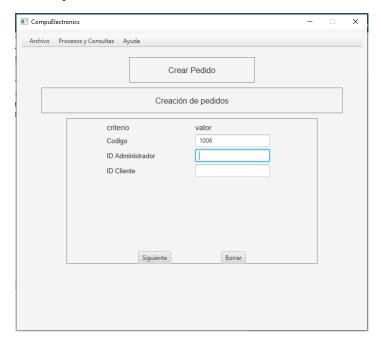
debemos ingresar la identificación de administrador o en tal caso de haber registrado uno, usando la identificación del administrador por defecto, **0**, nos permite realizar el correcto registro de la información de contacto del cliente.

Registrar producto



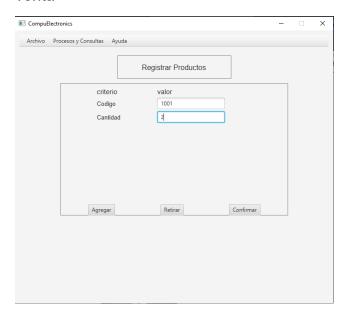
Mediante esta opción podremos realizar el registro de productos, para esto deberemos ingresar el nombre, marca, tipo, cantidad y precio del producto y en la casilla código, tendremos por defecto marcado el código con el que va a ingresar el producto al inventario.

Crear pedido



Con esta opción podremos crear un pedido, deberemos ingresar la identificación del administrador, y luego la del cliente que realiza el pedido.

Luego de ingresar estos datos no saldrá la opción de registrar productos para la venta



Luego de ingresar los datos que nos pide, en la parte inferior izquierda tendremos el botón de agregar el cual nos agrega el producto a la compra y seguido esto obtendremos un mensaje de confirmación si el producto fue agregado correctamente a la compra o si el producto no existe o no hay las cantidades suficientes para realizar la venta, luego podremos continuar agregando productos, en caso de querer retirar un producto de la compra podremos dar en el botón retirar y de esta manera retirar un producto de la compra.

Luego de haber agregado los productos presionaremos el botón confirmar para la creación de la factura.

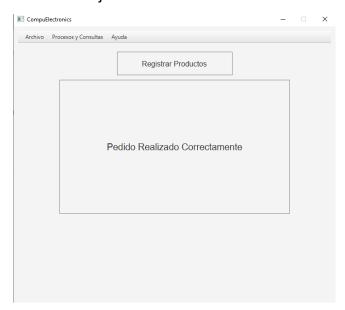
Primero ingresamos la fecha



Luego de ingresada la fecha del producto obtendremos el siguiente mensaje con los datos de la factura creada



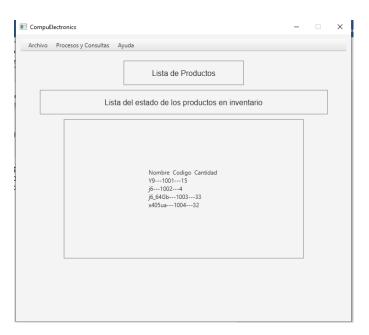
Y un mensaje final



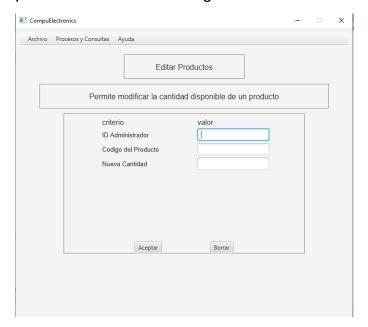
Inventario



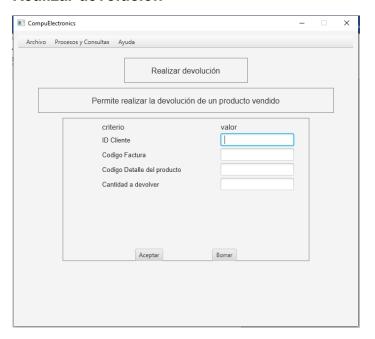
Dentro de esta opción veremos y podremos editar la cantidad de todos los productos que han sido registrados, en la opción **ver** encontramos la información acerca de ellos, como el nombre, código y cantidad.



En la opción **editar** podremos modificar las cantidades existentes de un producto, para esto solo debemos ingresar la identificación de administrador.

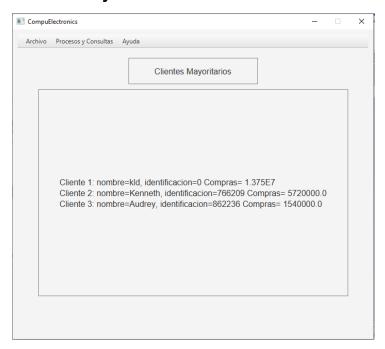


Realizar devolución



Dentro de esta opción podremos hacer devolución de productos que un cliente haya comprado, debemos ingresar la identificación del cliente, el código de la factura, el código detalle del producto y la cantidad a devolver.

Clientes mayoritarios



Dentro de esta opción podremos consultar los tres clientes que han realizado las mayores compras en el historial de la tienda, esta función me mostrará los datos de los clientes solo cuando 3 o más clientes hayan hecho compras en la tienda, y retornará la suma de todas las compras que ha hecho.

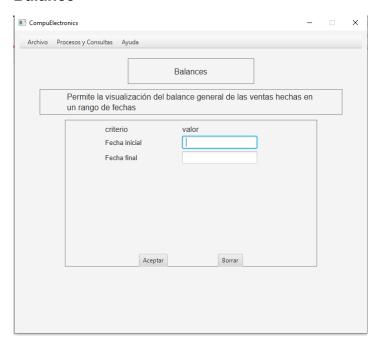
Mercancía inactiva



En esta funcionalidad podremos consultar todos los productos que no se han vendido dentro del rango de fechas que ingresemos, primero debemos ingresar la fecha inicial y luego la fecha final del rango.

Seguido esto nos retornara una lista con los productos que no se han vendido dentro de ese rango de fechas.

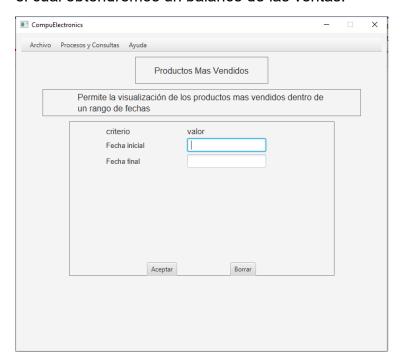
Balance



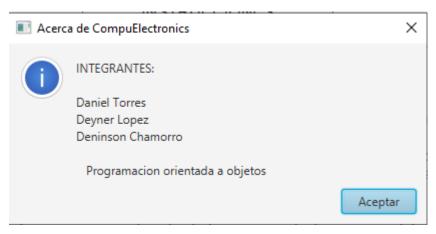
Dentro de esta opción recibe un rango de fecha inicial y un rango de fecha final, en el cual obtendremos un balance de las ventas.

Productos más vendidos

Dentro de esta opción recibe un rango de fecha inicial y un rango de fecha final, en el cual obtendremos un balance de las ventas.



En la pestaña ayuda encontraremos la opción acerca de, dentro de la cual podemos ver los nombres de los integrantes del equipo de desarrollo de la aplicación.



Base de datos

Administrador

Nombre	Identificación	correo	dirección	teléfono	género	salario	profesión
Default	0	0	0	0	0	0	0

Productos

nombre	marca	tipo	cantidad	precio
Y9	Huawei	Celular	30	1500000
j6	Samsung	Celular	12	700000
j6_64Gb	Samsung	Celular	34	800000
x405ua	Asus	Portátil	32	1700000

Clientes

nombre	CC.	correo	dirección	teléfono	Género
Hombre	00.	COIICO	direction	telefolio	Ochcio
Kenneth	766209	odio@augueac.net	3150_Et_Av.	1-496-371-9387	Masculino
Audrey	862236	velit@eget.com	Apartado_núm.:_622,_38	1-461-753-5057	Femenino
			83_Nulla_Avenida		
Rahim	827039	ante.Vivamus.non@Etiam.co.	150-3526_Vulputate_C/	1-861-405-0785	Masculino
		uk			
Stacey	129467	metus.Vivamus.euismod@gra	229-9564_lpsum_	1-331-518-3418	Femenino
		vidaPraesent.ca			
Keely	708293	metus@anteNunc.co.uk	Apartado_núm.:_834,_60	1-351-275-2785	Femenino
			56_In_C/		