

Informe de Proyecto:

Sistema de Ventas

“La bodega Villa Club”

Profesor: Herminio Paucar

Grupo: N°7

Sección (grupo de teoría): G1

Integrantes:

- Franco Rivadeneyra Reyes
- Luis Asmat Rivera
- Angel Cruz Huanca
- Luis Aricoché Amaya
- Liliana Irene Ccoyllo Sanchez
- Julio Abel Mercado Sinche

Introducción:

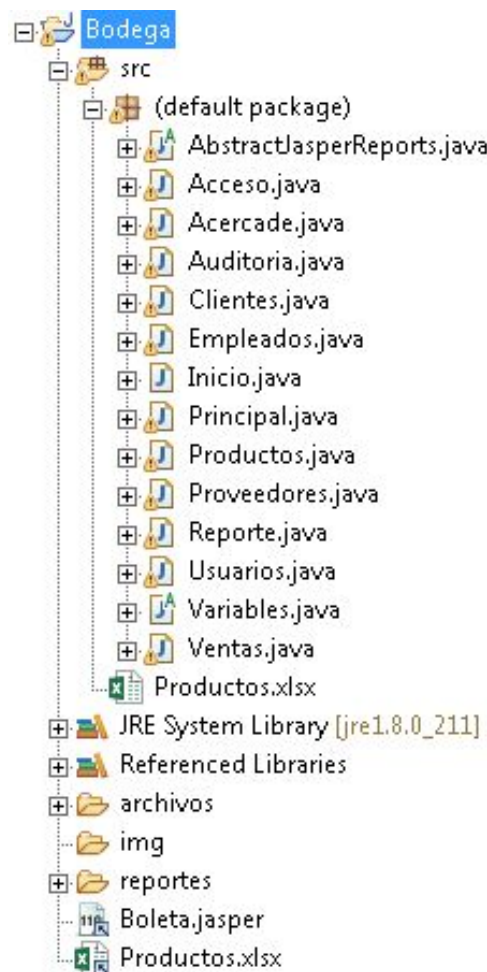
En la actualidad, tanto la velocidad y la eficiencia son características de toda operación realizada en nuestro día a día, lo cual aplica también en el sector de ventas. De este modo las empresas necesitan sistemas más eficientes y eficaces para sus sucursales siendo en este caso los Minimarkets. De esta manera, nuestro sistema a implementar, agilizará toda interacción tienda-cliente, tienda-empleados y tienda-proveedor que se realice, así como toda venta, compra, devolución; además de las herramientas utilizadas por la empresa, así como los reportes de ventas, de empleados, control de inventarios, etc.

Objetivos:

- Atribuir a una persona el control en los procesos que se realizan regularmente durante una compra-venta, así como el manejo de la información interna del minimarket por medio de la implementación de este sistema.
- Optimizar las interacciones consumidor-vendedor en toda transacción realizada en el establecimiento.

Estructura del proyecto:

El proyecto se compone de las múltiples clases que se implementaron en el package “source” las cuales servirían para desarrollar el código respectivo, de los archivos en excel que serían utilizados como base de datos, de los reportes que se implementarían en Jasper IReports (Programa complementario de eclipse para el diseño de reportes) y las distintas librerías que se importaron durante todo el desarrollo para complementar el mismo.



A continuación explicaremos detalladamente cada elemento.
excel - lectura secuencial

Package fuente y clases:

El package fuente o source se basa en las clases implementadas a lo largo del proyecto, estas incluyen las clases que presentamos en el diagrama gráfico (empleados, ventas, boletas, proveedores, productos, clientes) y las que fueron añadidas luego en el lapso de la elaboración del mismo.

Entre las clases tenemos:

- Acceso:

Este vendría el JFrame que nos permitiría el acceso al frame principal validando los usuarios y contraseñas registrados constituyendo diferentes niveles de seguridad los cuales hemos designado como Administrador, Consultor y Supervisor.

- Acerca_de:

En este frame se muestra la información del programa.

-Auditoría:

En este frame se mostraría el ingreso de cada uno de los usuarios.

-Clientes:

En esta clase se mostraría los datos de todos los clientes que hayan realizado una transacción en el establecimiento.

-Empleados:

Esta clase mostraría la información de todos los empleados.

-Inicio:

Esta es la clase que redirecciona el programa hacia la clase Acceso.

-Principal:

Este vendría a ser el JFrame principal en el cual se mostraría todas las opciones disponibles.

-Productos:

Esta mostraría los datos de todos los productos.

-Proveedores:

Esta clase mostraría todos los proveedores asociados a la tienda.

-Reporte:

Esta clase mostraría las boletas que se realizarán durante las transacciones.

-Usuario:

Permite registrar a los usuarios que tienen acceso al sistema.

-Variables:

En esta clase se declara una variable global “nivel” para poder definir el nivel de seguridad de cada uno de los usuarios predeterminados.

-Ventas:

En esta clase se procesa cada una de las ventas realizadas.

Archivos (Tablas de Excel) e imágenes:

Las imágenes son exclusivamente parte de la interfaz gráfica.

Las tablas de Excel fueron utilizadas como base de datos para nuestro sistema. Su acoplamiento en el programa incluyó la descarga de librerías adicionales que nos permitieron el manejo de las mismas.

Reportes:

El diseño de los reportes fue crucial para el desarrollo de los documentos utilizados en el programa de venta, en este caso las boletas. El programa utilizado para este diseño fue el Jasper IReports, el cual es uno de los programas predeterminados de java para el planteamiento de reportes.

Metodologías de desarrollo adquiridas en clase y aplicadas al programa:

La implementación de este programa se debe en parte a los conocimientos que se adquirieron durante todo el curso de Programación Orientada a Objetos. Por lo que recapitulamos un poco en torno a los tópicos a los que hacemos referencia en nuestro programa.

*Validación de errores

*Interfaces Gráficas

*Algoritmia Básica