

SISTEMA DE VENTAS PARA UN MINIMARKET

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

<u>INTEGRANTES</u>	<u>PUNTUACION</u>
ARICOCHÉ AMAYA JESUS	5
ASMAT RIVERA LUIS	5
CCOYLLO SANCHEZ LILIANA	5
RIVADENEYRA REYES FRANCO	5
CRUZ HUANCA ANGEL	5
MERCADO SINCHÉ JULIO ABEL	3



Nuestra motivación

A lo largo de nuestra carrera, la programación se hará indispensable para la realización de diversos proyectos, por lo que nuestro equipo tiene el afán de poder implementar este sistema de ventas con el fin de complementar nuestros estudios en torno a la programación orientada a objetos.



Problema

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.

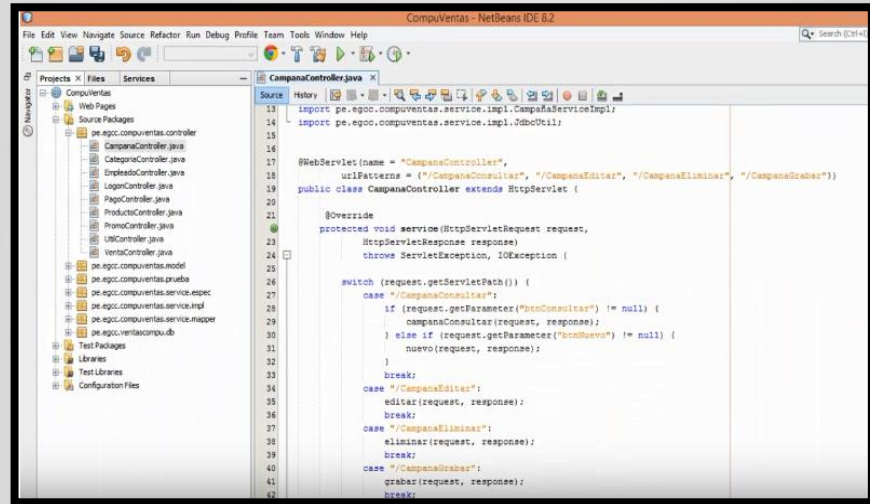
Requerimientos

REQUISITOS DE ALCANCE		
Tipos (funcional, tecnico, operacional, transi- cional)	Funcion /categoria del negocio	Requerimiento
funcionales	CONTROL E INVENTARIO	REGISTRAR LOS PRODUCTOS POR CODIGO NUMERICO
		REGISTRAR EL PRECIO DE COSTO POR PRODUCTO
		REGISTRAR DE PRESENTACION DEL PRODUCTO
		REGISTRAR EL INGRESO DE PRODUCTOS
		REGISTRAR LOS PRODUCTOS A VENCER
		REGISTRAR LA SALIDA DE PRODUCTOS
	EMPLEADOS	REGISTRAR Y CONTROLAR EL STOCK
		REGISTRAR LOS DATOS GENERALES DE LOS EMPLEADOS
		REGISTRAR LOS HORARIOS Y CARGOS DE LOS EMPLEADOS
		REGISTRAR LA ASISTENCIA DE LOS

REQUISITOS DE ALCANCE		
Tipos (funcional, tecnico, operacional,	Funcion /categoria del negocio	Requerimiento
funcionales	PROVEEDORES	REGISTRO DE COMPRA Y VENTA A LOS PROVEEDORES
		REPORTE DE CADA TRANSACCIÓN REALIZADA HACIA/POR LOS PROVEEDORES
		REGISTRAR CADA PROVEEDOR ASOCIADO A LA TIENDA
	VENTAS	REGISTRAR CADA BOLETA/FACTURA REALIZADA EN LA TIENDA
		REALIZAR UN REPORTE DIARIO DEL TOTAL DE VENTAS
		REALIZAR UN REPORTE SEMANAL DE VENTAS
		REGISTRAR CUALQUIER DEVOLUCION REALIZADA
		REGISTRAR E IMPRIMIR CUALQUIER BOLETA
		REGISTRO DE DEVOLUCIONES

Demo de referencia

- ◆ Usamos como referencia este demo que encontramos en Internet ya que se apegaba mucho al tipo de código que estábamos usando en este ciclo.
- ◆ La única diferencia que tiene este demo es el uso de Netbeans, caso contrario al de nosotros ya que usamos IDE Eclipse.



```
13 import pe.egoc.compuventas.service.impl.CampaFaServiceImpl;
14 import pe.egoc.compuventas.service.impl.JdbcUtil;
15
16
17 @WebServlet(name = "CampanaController",
18             urlPatterns = {"/CampanaConsultar", "/CampanaEditar", "/CampanaEliminar", "/CampanaGrabar"})
19 public class CampanaController extends HttpServlet {
20
21     @Override
22     protected void service(HttpServletRequest request,
23                           HttpServletResponse response)
24         throws ServletException, IOException {
25
26         switch (request.getServletPath()) {
27             case "/CampanaConsultar":
28                 if (request.getParameter("btnConsultar") != null) {
29                     campanaConsultar(request, response);
30                 } else if (request.getParameter("btnNuevo") != null) {
31                     nuevo(request, response);
32                 }
33                 break;
34             case "/CampanaEditar":
35                 editar(request, response);
36                 break;
37             case "/CampanaEliminar":
38                 eliminar(request, response);
39                 break;
40             case "/CampanaGrabar":
41                 grabar(request, response);
42                 break;
43         }
44     }
45 }
```

<https://www.youtube.com/watch?v=JnknKPreoy4>

Contenidos del proyecto

Haremos uso de los siguientes contenidos:

- ♦ Java Swing (JFrame, JPanel, JButton, etc.)
- ♦ Si ocurre alguna falla en el sistema, haremos uso de las excepciones y errores.
- ♦ 4 pilares de la programación orientada a objetos (abstracción, polimorfismo, herencia y encapsulación).
- ♦ Diagrama de clases.