

Nombre del Sistema: Proyecto 1

Autor: Raúl José Daniel Paredes González

Fecha: 12 de septiembre de 2025

Versión 1.0

## INDICE

- Introducción
- Arquitectura del sistema
- Variables y constantes
- Diagrama de flujo
- Consideraciones
- Posibles mejoras

## INTRODUCION

El propósito del código/Programa es la gestión de inventario de una tienda de ropa los cuales tiene diversas actividades requeridas, su alcance es solo de la interacción del usuario con el inventario de la tienda a utilizar.

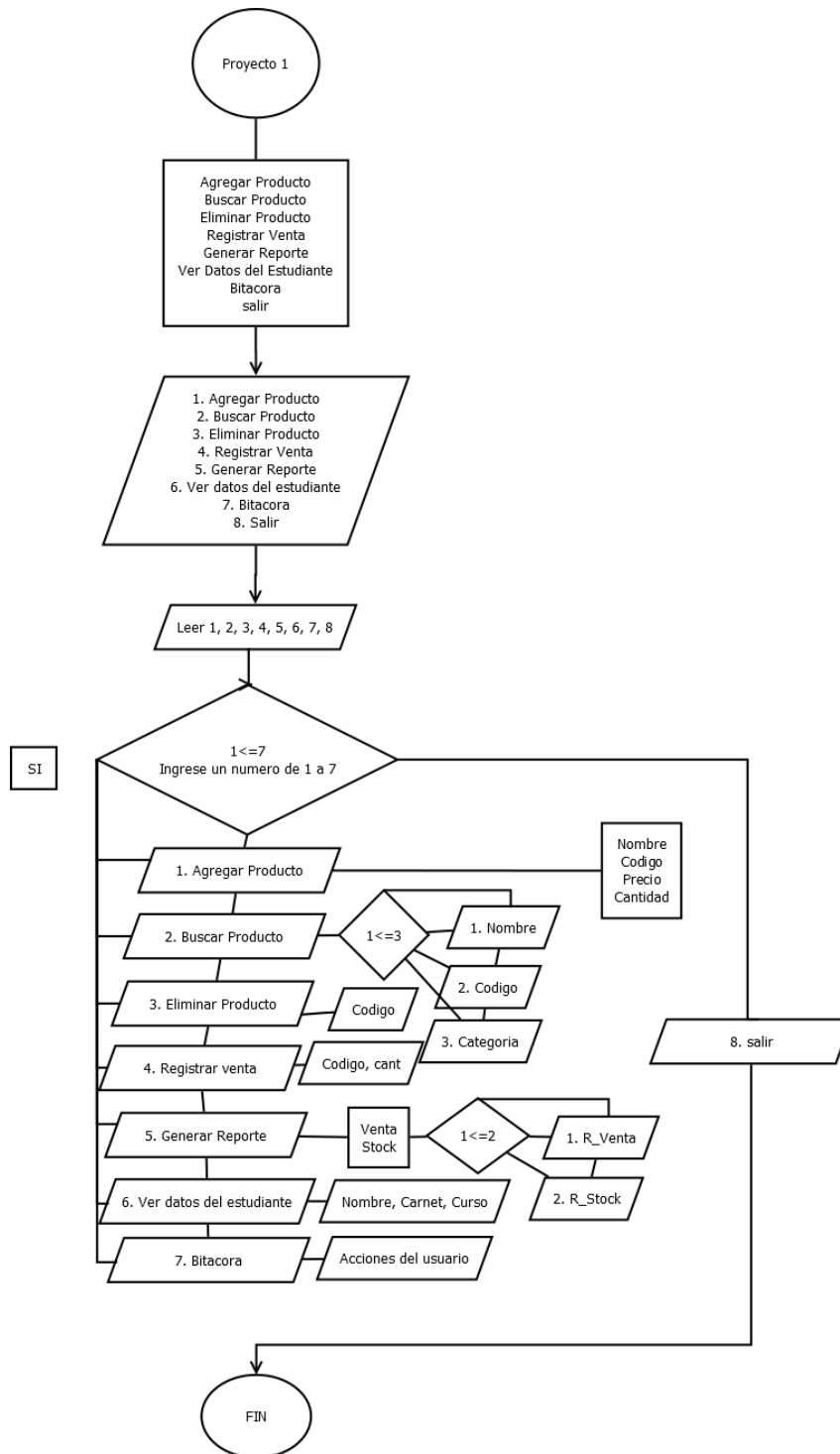
## ARQUITECTURA DEL SISTEMA

- Lenguaje: JAVA
- Herramienta de diseño: Editor DÍA
- Herramienta computacional: PSEINT, Netbeans
- Librerías del proyecto:
  - JDK 23
  - Itextpdf 5!
- Librerías dentro del lenguaje:
  - java.util.Scanner
  - java.io.File
  - java.io.FileWriter
  - java.io.FileReader
  - java.io.IOException
  - java.io.BufferedReader
  - java.time.LocalDateTime
  - java.time.format.DateTimeFormatter
  - com.itextpdf.text.Document
  - com.itextpdf.text.DocumentException
  - com.itextpdf.text.Paragraph
  - com.itextpdf.text.pdf.PdfWriter
  - com.itextpdf.text.pdf.PdfPTable

## VARIABLES Y CONSTNTES

- Variables:
  - I
  - J
  - Nombres
  - Categoria
  - Precio
  - Cantidad
  - Codigos
  - totalProductos
  - Historial
  - totalHistorial
  - Archivo\_Ventas
- Constantes:
  - AgregarProducto
  - BuscarProducto
  - EliminarProducto
  - RegistrarVenta
  - GenerarReporte
  - VerDatosEstudiante
  - Bitacora

# DIAGRAMA DE FLUJO



## CONSIDERACIONES

- Límite de ingreso de Datos es solo de 100
- No se puede duplicar Códigos
- En los códigos diferencia Mayúsculas y minúsculas
- Validación de números positivos en precio y cantidad
- Validación de enteros solo en cantidad

## POSIBLES MEJORAS

- Aumento de capacidad de almacenamiento de Datos
- Mejora de condicionales
- Uso de interfaz Grafica