

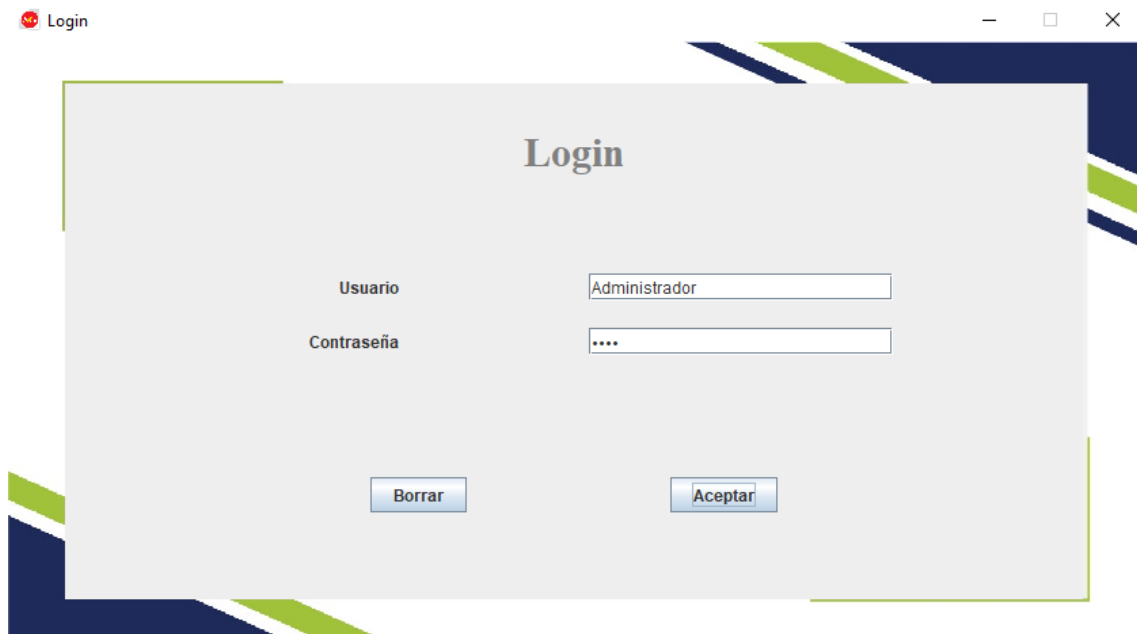
MANUAL DE USUARIO

MARCO LOGIN

El marco para el login se hará visible nada más empezar el programa.

En este hay dos JTextField en el que se introducirán tanto el usuario como la contraseña. Después de haber introducido los datos, se podrá activar el botón de borrar o el de aceptar.

- Botón borrar: Este botón está programado para que al clicar se borren los datos introducidos en los JTextField, pudiendo introducirlos de nuevo.
- Botón aceptar: Este botón está programado para que al clicar en él se compruebe el usuario y la contraseña. Si estos dos datos son correctos se abrirá el marco caja (en caso de no ser el administrador). Si se es el usuario administrador se podrá decidir entre abrir el marco caja o el marco administrador.



Información adicional

- El marco administrador no se ha llegado a implementar en el proyecto
- Existen dos usuarios:
 - Usuario: Administrador Contraseña: raul
 - Usuario: empleado02 Contraseña: 1234

MARCO CAJA

El marco caja es en el que se comprobaran e introducirán todos los productos que se deseen comprar escribiendo el código del producto.

Nombre	Precio con IVA	Cantidad
--------	----------------	----------

En este existen 5 JTextField. El único importante es en el que se escribirá el **código** ya que en el resto aunque se escriba no se producirá ningún cambio.

También hay una tabla, en el que se irán introduciendo los datos de los productos al clicar en el botón “Agregar producto”. Los datos que se introducirán son el “Nombre”, “Precio con Iva” y “Cantidad”. El precio con IVA y cantidad se van acumulando si se agrega el mismo producto varias veces

Por ultimo están los botones, que son:

- Botón Comprobar código: Este botón solo se podrá activar cuando haya un código escrito, en caso de que no lo haya saltara un mensaje. Lo que hace es comprobar si el código de producto escrito existe en la base de datos, si es así, se rellenaran los JTextField “nombre”, “precio”, “IVA” y “precio con IVA”. Si no hay nada escrito o si se comprueba un código que no existe, saltara un mensaje.
- Botón Agregar producto: Este botón solo se podrá activar cuando haya un código escrito, en caso de que no lo haya saltara un mensaje. Lo que hace es agregar directamente el producto que se haya encontrado en la base de datos a la tabla. También tiene la función de comprobar, por lo que no es necesario darle siempre antes al botón “Comprobar código”.

- Botón Quitar producto: Para activar este botón, primero se debe seleccionar una fila que se haya insertado en la tabla. Si se clic en este botón después de seleccionar una fila esa fila se elimina de la tabla.
- Botón Eliminar todo: Este botón solo se activa si hay alguna fila en la tabla. Lo que hace es eliminar todas las filas que se encuentren en la tabla
- Botón Generar factura: Este botón solo se activa si existen datos en la tabla, si no es así saltara un mensaje avisando. Lo que hace es recoger todos los datos que se encuentran en la tabla y utilizarlos para generar un ticket de supermercado, con datos adicionales obtenidos de la base de datos. Este ticket se genera como pdf en la carpeta llamada "Facturas", que se encuentra dentro del proyecto.

Información adicional

- El "precio total" que se puede observar abajo a la izquierda, se actualiza al clicar en el botón generar factura.
- Tras clicar en el botón generar factura, saltara un JOptionPane pidiendo que se inserte el dinero necesario para finalizar la compra. En caso de que el dato introducido sea menor que el precio de la compra, el ticket no se generara y la compra no se podrá finalizar.
- Si la carpeta "Facturas" no existe, crear una nueva dentro del proyecto.
- Clicar en eliminar todo también pondrá los JTextField en blanco