

Universidad de San Carlos de Guatemala
Primer semestre
Facultad de ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Laboratorio Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1



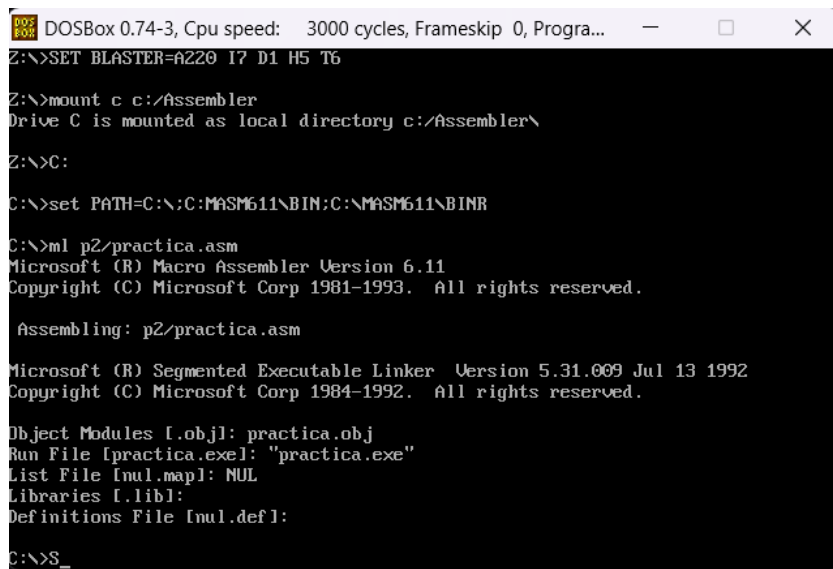
Roberto Carlos Gómez Donis 202000544

Guatemala, 28 de junio de 2023.

Manual de Usuario: Aplicación de Punto de Ventas

1. Compilación del código

- Abre una terminal o línea de comandos en tu sistema.
- Navega hasta la carpeta donde se encuentra el archivo .asm que contiene el código fuente de la aplicación.
- Ejecuta el siguiente comando para compilar el código: `ml nombre_de_la_carpeta\nombre_del_archivo.asm`.
- Esto generará un archivo ejecutable (.exe) que deberás nombrar como `nombre.exe`.



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6

Z:\>mount c c:/Assembler
Drive C is mounted as local directory c:/Assembler\

Z:\>C:

C:\>set PATH=C:\C:\MASM611\BIN;C:\MASM611\BIN

C:\>ml p2/practica.asm
Microsoft (R) Macro Assembler Version 6.11
Copyright (C) Microsoft Corp 1981-1993. All rights reserved.

Assembling: p2/practica.asm

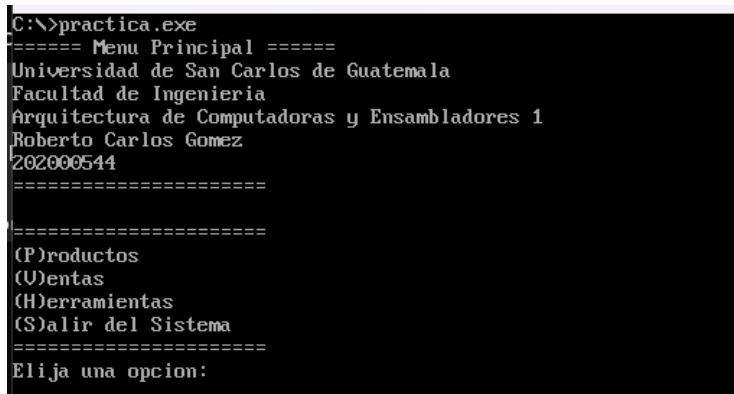
Microsoft (R) Segmented Executable Linker Version 5.31.009 Jul 13 1992
Copyright (C) Microsoft Corp 1984-1992. All rights reserved.

Object Modules [obj]: practica.obj
Run File [practica.exe]: "practica.exe"
List File [nul.map]: NUL
Libraries [lib]:
Definitions File [nul.def]:

C:\>S
```

2. Inicio de la aplicación

- En la terminal, escribe el nombre del archivo ejecutable (`nombre.exe`) y presiona Enter para iniciar la aplicación.
- Aparecerá el encabezado de la aplicación, que puede contener información como el nombre del sistema y detalles de la versión.



```
C:\>practica.exe
===== Menu Principal =====
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingenieria
Arquitectura de Computadoras y Ensambladores 1
Roberto Carlos Gomez
202000544
=====

(P)roductos
(U)entas
(H)erramientas
(S)alir del Sistema
=====
Elija una opcion:
```

3. Menú de interacción

- Una vez iniciada la aplicación, se mostrará un menú de interacción con las siguientes opciones:
 - p – Productos
 - v – Ventas
 - h – Herramientas
 - s - Salir del sistema

```
Elija una opcion:
=====
(M)ostrar productos
(I)ngresar producto
(E)ditar producto
(B)orrar producto
(R)egresar
=====
Elija una opcion:
```

4. Productos

- Para acceder al menú de productos, presiona la tecla P.
- A continuación, se mostrará un submenú con las siguientes opciones:
 - m - Mostrar producto
 - i - Ingresar producto
 - e - Editar producto (no funcional)
 - r - Regresar

```
=====
(P)roductos
(U)entas
(H)erramientas
(S)alir del Sistema
=====
Elija una opcion:
```

5. Ingresar producto

- En el submenú de productos, selecciona la opción I para ingresar un nuevo producto.
- Se te solicitará ingresar los siguientes detalles del producto:
- Código: Ingresa un código único para el producto.
- Producto: Escribe el nombre o descripción del producto.
- Precio: Indica el precio del producto.
- Cantidad: Especifica la cantidad disponible del producto.
- Después de ingresar los detalles, el producto se agregará al sistema y volverás al menú de productos.

```
PRODUCTOS
=====
Codigo: A001
Nombre: Vinagre
Precio: 10
Unidades: 5
=====
(M)ostrat productos
(I)ngresar producto
(E)ditat producto
(B)orrar producto
(R)egresar
=====
Elija una opcion:
```

6. Mostrar producto

- Para mostrar los productos ingresados, selecciona la opción M en el submenú de productos.
- La aplicación mostrará una lista de los productos registrados, junto con sus respectivos precios.
- Una vez que se haya mostrado la lista de productos, regresarás automáticamente al menú de productos.

```
Elija una opcion:
Vinagre
00010
=====
(M)ostrat productos
(I)ngresar producto
(E)ditat producto
(B)orrar producto
(R)egresar
=====
Elija una opcion:
```

7. Borrar producto

- Si deseas eliminar un producto del sistema, selecciona la opción B en el submenú de productos.
- Se te pedirá que ingreses el código del producto que deseas eliminar.
- Después de confirmar la acción, el producto seleccionado se eliminará de la base de datos.

```
(E)dditar producto
(B)orrar producto
(R)egresar
=====
Elija una opcion:
Codigo: A001
=====
```

```
=====
Elija una opcion:
=====
(M)ostror productos
(I)ngresar producto
(E)dditar producto
(B)orrar producto
(R)egresar
=====
Elija una opcion:
=====
```

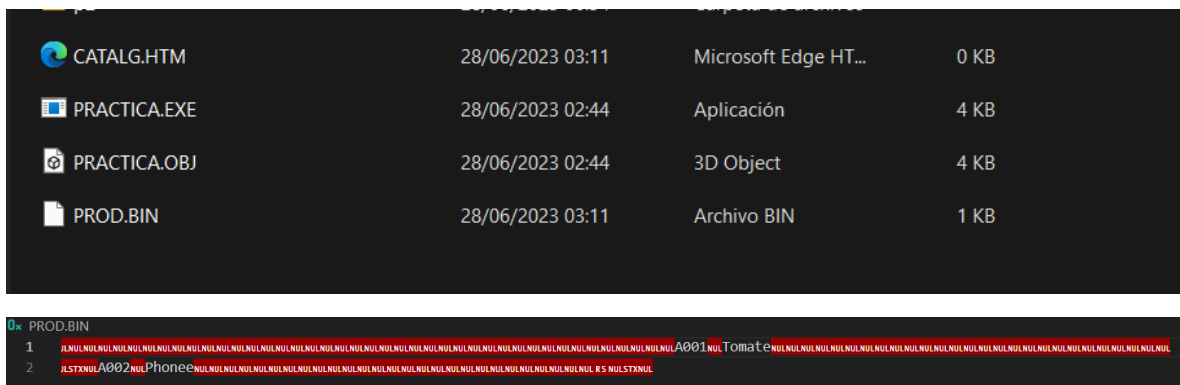
8. Regresar

- Para regresar al menú principal desde el submenú de productos, selecciona la opción R.
- Esto te llevará de vuelta al menú de interacción principal, donde podrás elegir otras opciones.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
=====
(P)roductos
(U)entas
(H)erramientas
(S)alir del Sistema
=====
Elija una opcion:
=====
(P)roductos
(U)entas
(H)erramientas
(S)alir del Sistema
=====
Elija una opcion:
=====
(P)roductos
(U)entas
(H)erramientas
(S)alir del Sistema
=====
Elija una opcion:
```

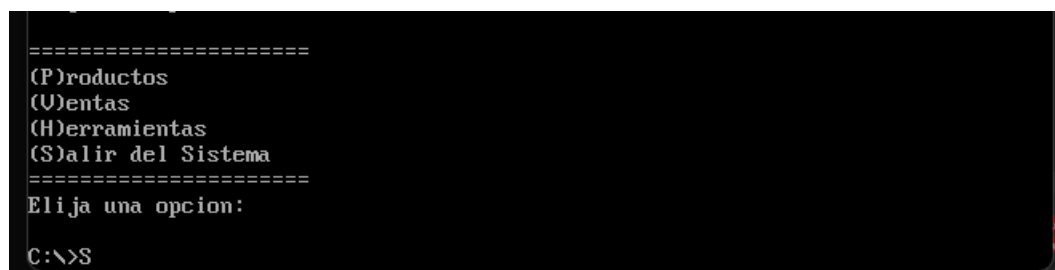
9. Herramientas

- Para acceder al menú de herramientas, selecciona la opción H en el menú de interacción principal.
- En el menú de herramientas, se realizarán las siguientes acciones:
- Se creará un archivo .bin que contendrá los productos almacenados.
- Se generará un archivo HTML con una tabla que muestra los productos ingresados.
- Después de completar estas tareas, serás redirigido automáticamente al menú de productos.



10. Salir del sistema

- Para salir del sistema, selecciona la opción S en el menú de interacción principal.
- La aplicación se cerrará y volverás a la línea de comandos o terminal.



Eso es todo, usuario. Espero que esta guía te haya brindado la información necesaria para mejorar tu experiencia utilizando la aplicación de punto de ventas. Recuerda que este manual te proporciona los pasos y opciones principales para interactuar con la aplicación, desde compilar el código hasta realizar acciones como ingresar productos, mostrarlos, borrarlos y utilizar herramientas adicionales.