

## ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS



## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS (TDSD314)

ASIGNATURA: Programación Orientada a Objetos

PROFESOR: Ing. Yadira Franco MSc.

PERÍODO ACADÉMICO: 2024-A

#### PROYECTO FINAL

### TÍTULO:

# SISTEMA DE TIENDA DE ACCESORIOS PARA CELULAR



ESTUDIANTE: Ariel Ashqui

#### **OBJETIVO**

Desarrollar un sistema de gestión para una tienda de accesorios de celulares que permita optimizar las operaciones diarias tanto de venta como de administración de productos y cajeros.

#### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Una tienda de accesorios de celulares tiene la necesidad de implementar un sistema que facilite la gestión de ventas, administración de cajeros y productos. Para satisfacer estas necesidades, se han identificado y definido los siguientes requerimientos funcionales:

#### REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

#### 1. Login de Usuarios

• El sistema debe incluir un mecanismo de autenticación que permita a los usuarios ingresar con credenciales específicas, diferenciando entre administradores y cajeros. Esto garantizará que cada usuario tenga acceso a las funciones pertinentes según su rol.

#### 2. Funcionalidades del Cajero

- **Realización de Transacciones:** El cajero podrá realizar transacciones de compra, donde cada transacción se registrará junto con el nombre del cajero que la realizó.
- Factura: El cajero visualizara la información de la compra en un Panel dentro del sistema
- Gestión de Stock: Cada vez que se realice una compra, el sistema debe reducir automáticamente la cantidad del producto comprado en el inventario.
- Visualización de Productos: Durante la compra, el cajero podrá ver una imagen del producto adquirido, proporcionando una referencia visual para asegurar la exactitud de la transacción.

#### 3. Funcionalidades del Administrador

- **Gestión de Productos:** El administrador tendrá la capacidad de agregar nuevos productos al inventario, asegurando que el stock esté actualizado y listo para las ventas. Así mismo podrá eliminar, actualizar y visualizar la información de los productos
- **Revisión de Ventas:** El administrador podrá revisar las ventas realizadas, tanto a nivel global (por todos los cajeros) como a nivel individual (por cajero), lo que permitirá un análisis detallado del rendimiento de las ventas.
- **Gestión de Cajeros:** El administrador podrá agregar nuevos usuarios cajeros al sistema, asegurando que solo el personal autorizado pueda realizar transacciones y manejar el sistema. También podrá eliminar, actualizar y visualizar la información de los cajeros

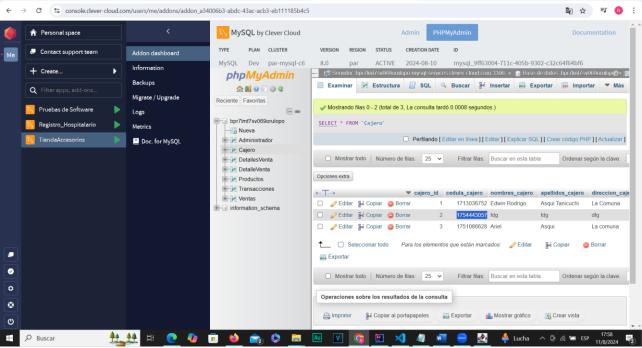
#### Alcance del Proyecto

El alcance del proyecto está definido para cubrir las siguientes áreas:

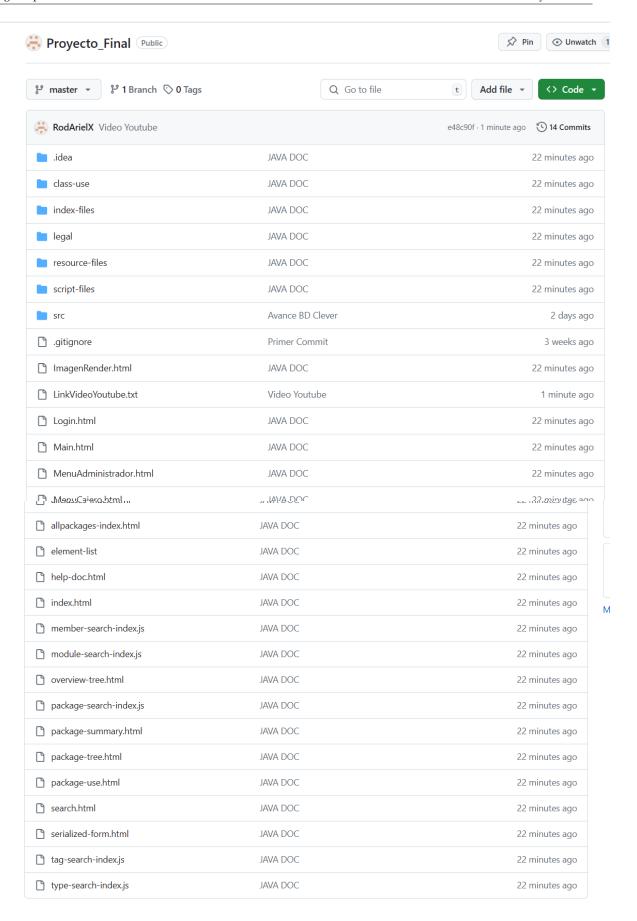
• **Desarrollo de Interfaz de Usuario:** Creación de interfaces intuitivas y fáciles de usar para los cajeros y administradores, asegurando que las funciones clave del sistema sean accesibles y operativas.

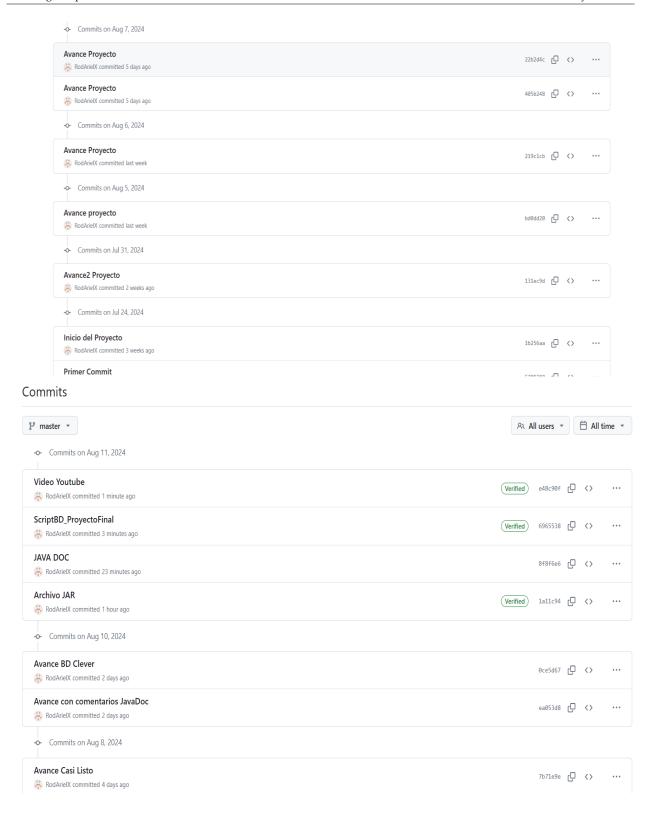
- Implementación del Sistema de Autenticación: Configuración del sistema de login que permita la diferenciación entre roles de usuario (cajero y administrador).
- Desarrollo de Funcionalidades Específicas para Cajeros: Esto incluye la gestión de transacciones, reducción automática de stock, y la generación de factura mediante una ventana emergente.
- Desarrollo de Funcionalidades Específicas para Administradores: Incluye la capacidad de gestionar los productos al inventario (CRUD), revisión de ventas, y gestión de cajeros (CRUD).
- **Integración con una Base de Datos:** Implementación de un sistema de base de datos para almacenar y gestionar la información relativa a productos, cajeros, transacciones.
- **Generación de Reportes:** Capacidad de generar informes de ventas detallados, tanto globales como por cajero.

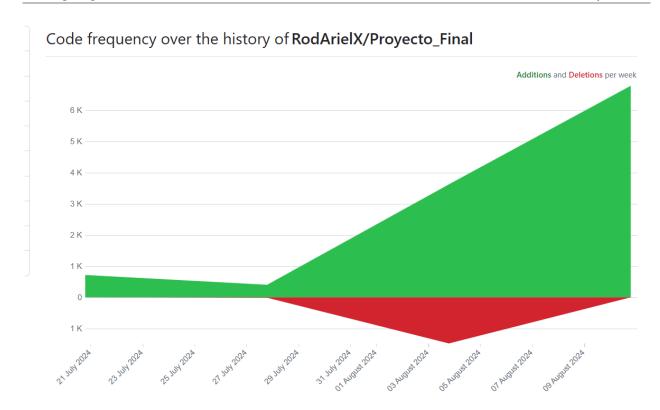
#### **CLEVER CLOUD**

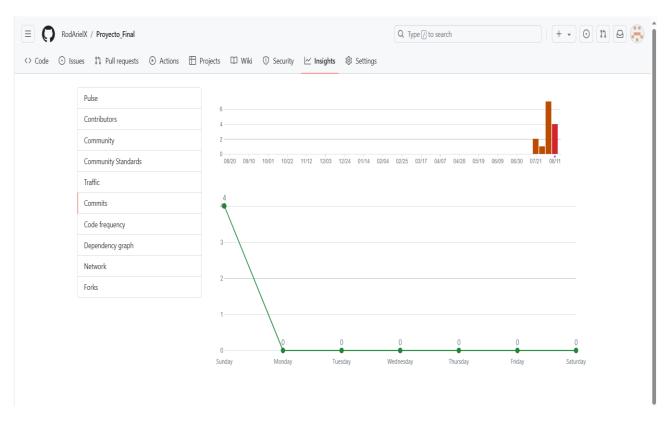


**GIT HUB** 









#### **JAVA DOC**



#### **Unnamed Package**

Classes		
Class	Description	
ImagenRender		
Login	La clase Login representa una interfaz gráfica de usuario para la autenticación de usuarios.	
Main		
MenuAdministrador		
MenuCajero		

#### **Class Login**

```
java.lang.Object<sup>®</sup>
java.awt.Component<sup>®</sup>
java.awt.Container<sup>®</sup>
java.awt.Window<sup>®</sup>
java.awt.Frame<sup>®</sup>
javax.swing.JFrame<sup>®</sup>
Login
```

#### All Implemented Interfaces:

ImageObserver<sup>d</sup>, MenuContainer<sup>d</sup>, Serializable<sup>d</sup>, Accessible<sup>d</sup>, RootPaneContainer<sup>d</sup>, WindowConstants<sup>d</sup>

```
public class Login extends JFrame<sup>™</sup>
```

La clase Login representa una interfaz gráfica de usuario para la autenticación de usuarios. Permite a los usuarios iniciar sesió

#### Version:

1.0

#### Author:

Ariel Ashqui

#### See Also:

Serialized Form

#### **Nested Class Summary**

#### **Class Main**

java.lang.Object<sup>™</sup> Main

public class **Main** extends Object<sup>☑</sup>

#### **Constructor Summary**

#### Constructors

Constructor Description

Main()

#### **Method Summary**

metrod dammary		
All Methods Stat	ic Methods Concrete Methods	
Modifier and Type	Method	Description
static void	main(String <sup>™</sup> [] args)	Método principal que se ejecuta al iniciar la aplicación.
Methods inherited from class java.lang.Object <sup>™</sup>		
cloned, equalsd, finalized, getClassd, hashCoded, notifyd, notifyAlld, toStringd, waitd, waitd		

#### conexion

public Connection<sup>™</sup> conexion()

throws SQLException<sup>™</sup>

Establece una conexión con la base de datos.

Returns:

un objeto Connection que representa la conexión con la base de datos.

Throws

SQLException<sup>™</sup> - si ocurre un error al intentar establecer la conexión.

#### inicioSesion

public void inicioSesion()

throws SQLException<sup>™</sup>

Verifica las credenciales del usuario y determina si puede iniciar sesión como Administrador o Cajero. Si las credenciales son correctas, s

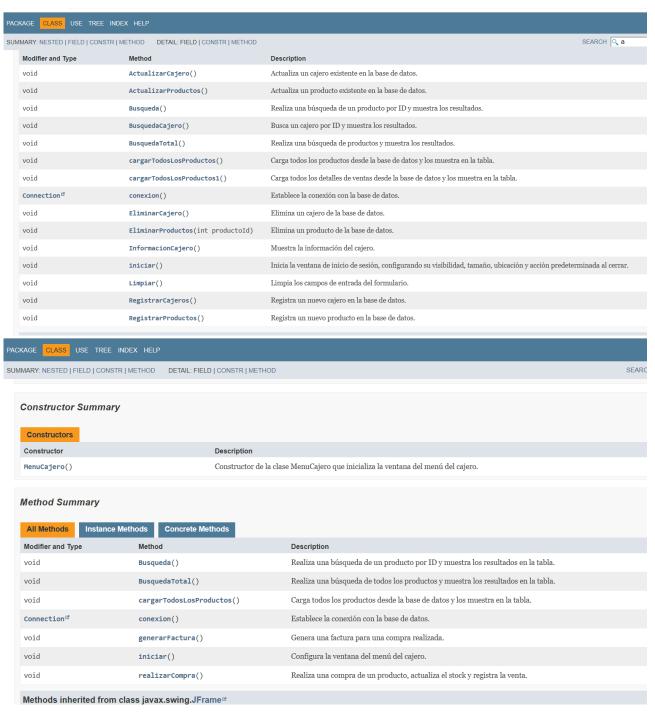
Throws

 $\mathsf{SQLException}^{\ensuremath{\mathbb{Z}}}$  - si ocurre un error al interactuar con la base de datos.

#### iniciar

public void iniciar()

Inicia la ventana de inicio de sesión, configurando su visibilidad, tamaño, ubicación y acción predeterminada al cerrar.

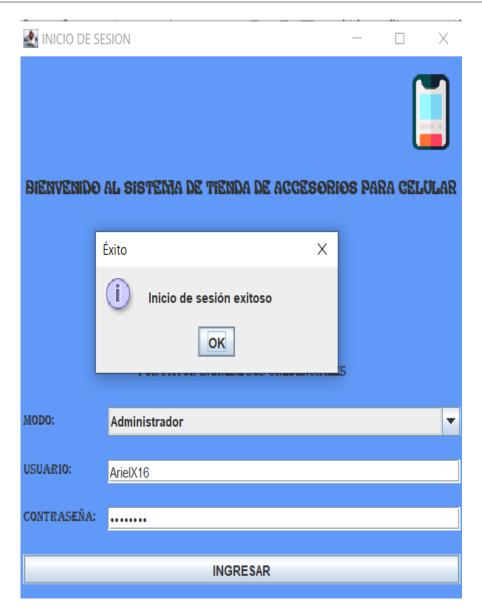


#### **PRESENTACIÓN**

En primera instancia, se muestra la pantalla del inicio de sesión para poder entrar bien sea en el modo de administrador y cajero.



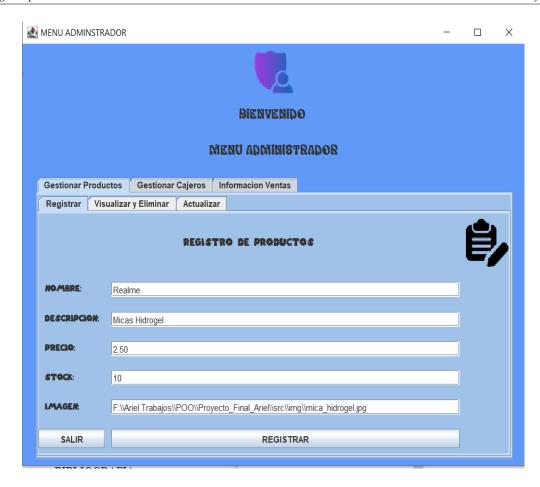
En este apartado, podemos ver cómo se logra el inicio de sesión exitoso, el cual nos lleva a la ventana o frame del Administrador, después de aplastar en el botón INGRESAR



En la siguiente imagen se muestra que se logró entrar a la ventana del Administrador, se puede apreciar varias pestañas con los nombres de "Gestionar Productos", "Gestionar Cajeros", "Informacion de ventas", en las cuales dos de ellas cuentan de igual manera con dos pestañas dentro de las mismas. Estas pestañas son CRUDS de los productos y cajeros

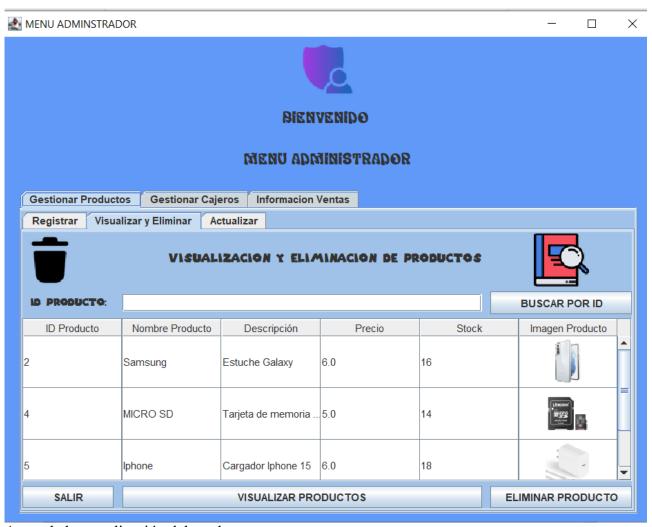
CRUD: Create(Crear), Read(Leer), Update(Actualizar), Delete(Borrar)

Cabe mencionar que en la imagen se muestra la pestaña de Registrar, en donde se registra (valga la redundancia) los productos

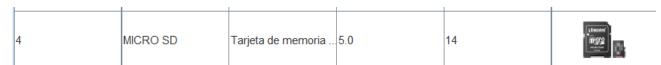


En este apartado se muestra la pestaña de "Visualizacion y Eliminacion" de los productos en el que en primera instancia se puede apreciar los productos ingresados o que se encuentran en la base de datos

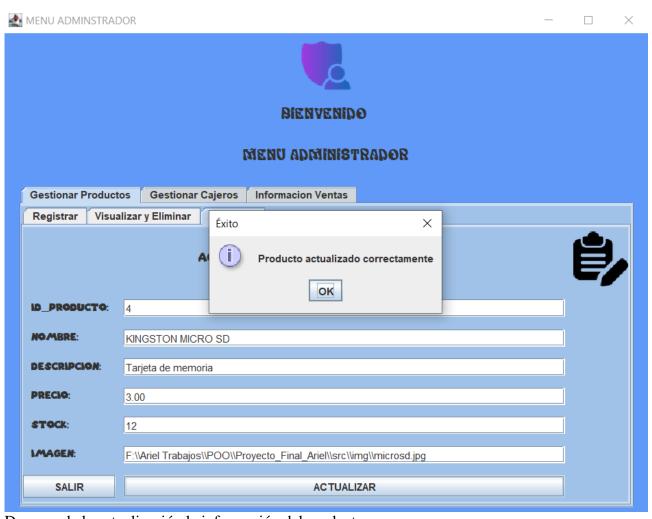




Antes de la actualización del producto



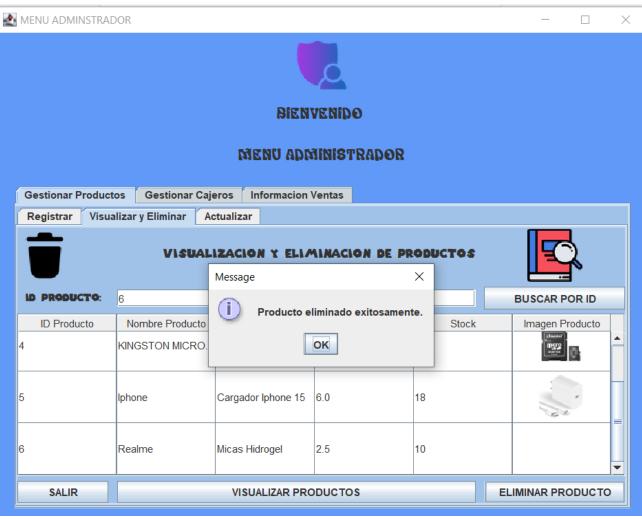
En esta parte se puedo ver cómo se actualizo correctamente la información del producto



Despues de la actualización la información del producto



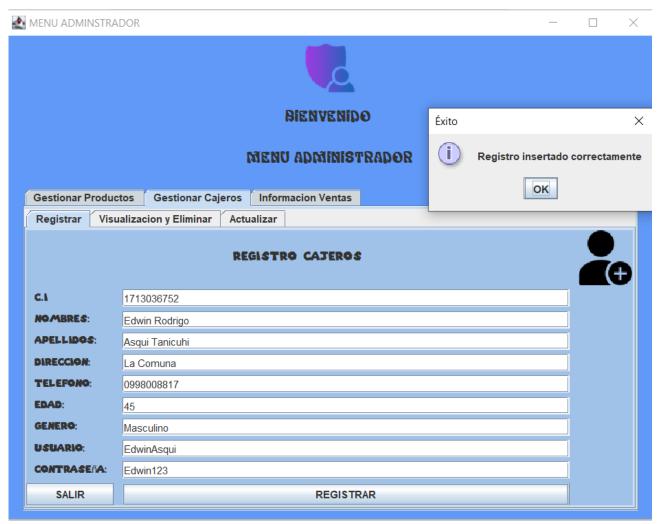
Asi mismo en la misma interfaz podemos eliminar el producto registrado en la base de datos, como podemos ver hay un botón" Eliminar Producto", se da clic ahí y consecuentemente se borra el producto



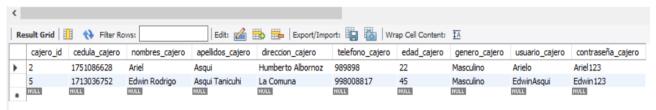
En esta imagen se puede apreciar que el producto se ha eliminado



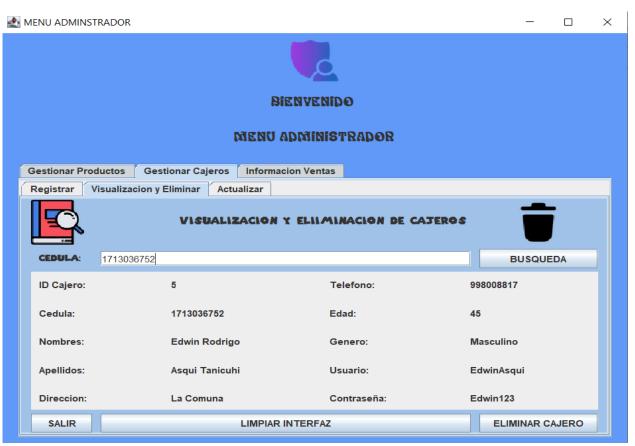
Por otra parte, a pestaña" Gestionar Cajeros" realiza las mismas funciones que los productos, es decir, realiza un CRUD, en las siguientes imágenes podemos apreciar las funcionalidades



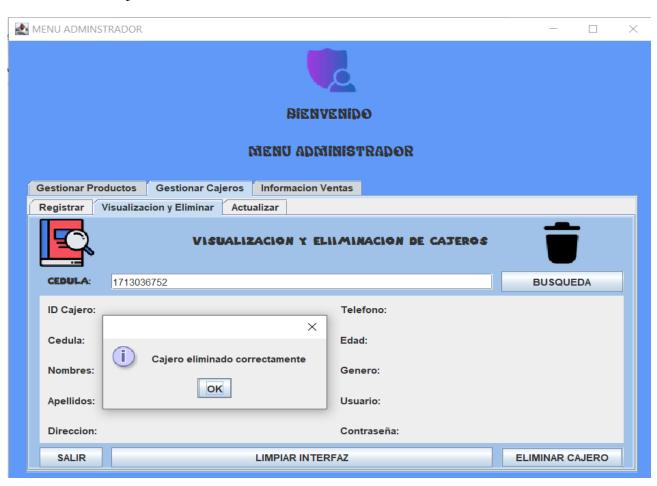
Verificacion del registro del Cajero Nuevo



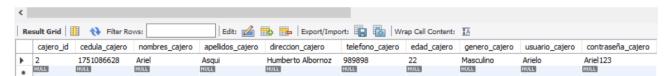
Visualizacion de la información del cajero



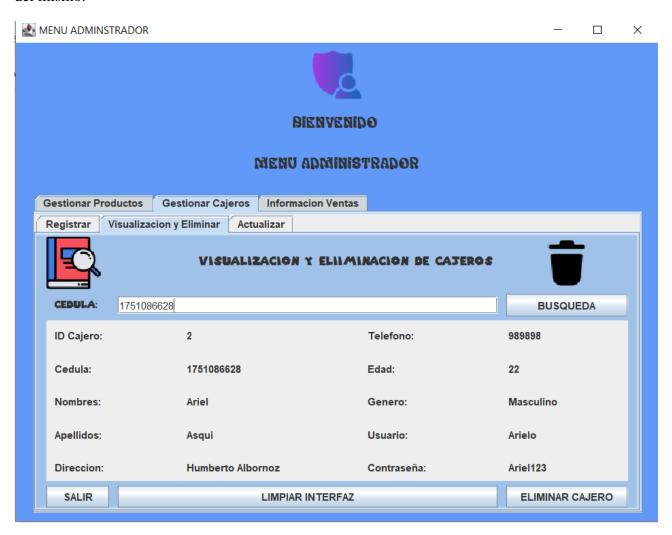
#### Eliminacion del cajero

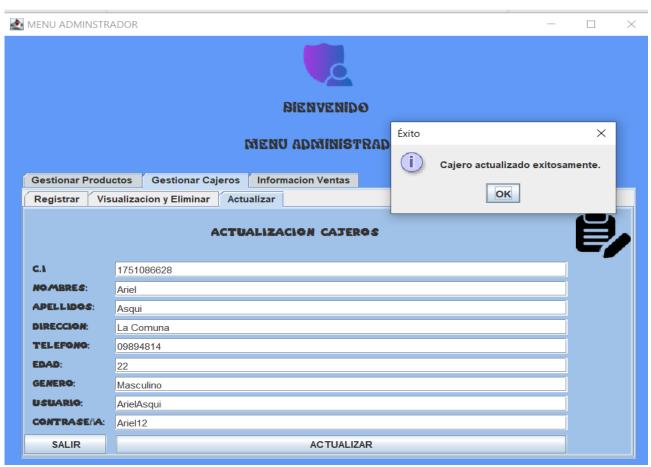


#### Verificación de la eliminación del cajero



En este apartado, se muestra la información del cajero antes de que se actualice la información del mismo.

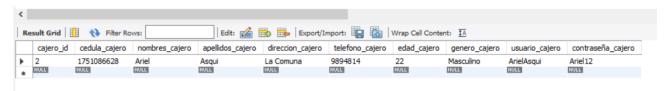




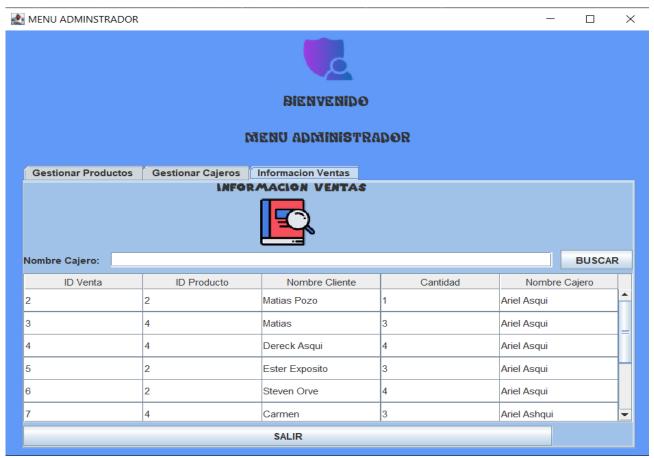
Se puede verificar que la información si se actualizo de forma correcta, cabe mencionar que para acceder a la información de cada cajero debe digitar la cedula correspondiente.



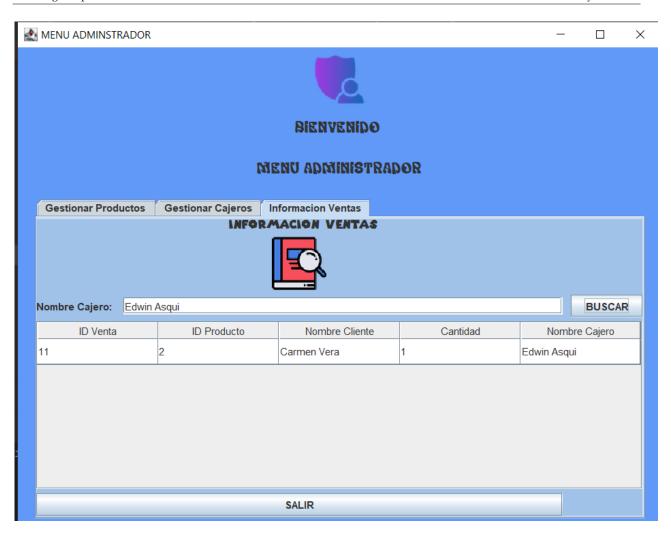
De igual manera, se verifica en la base de datos.



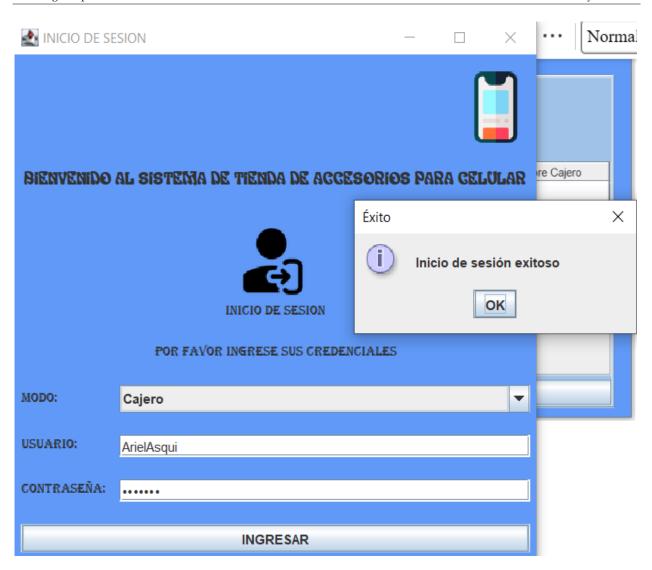
Como punto final en la ventana del Administrador podemos ver las ventas realizadas por los cajeros de forma global e individual, hay que recalcar que para poder ver la venta de cajero debe digitar el nombre del respectivo cajero a mostrar,



Aqui se muestra la venta de un cajero en específico



Cambiando de Rol, podemos ver el inicio de sesión del Cajero, de igual forma el cajero podrá ingresar a su menú solamente si sus credenciales estén almacenadas en la base de datos.



En este menú podemos visualizar que hay una pestaña" Transacción Compra" en el cual existen varias botones en donde podemos comprar, visualizar los productos globales e individuales, generar una factura en una ventana emergente y también para salir a la pantalla de inicio de sesión

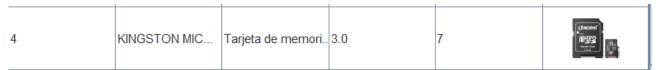


VISUALIZAR TODO

SALIR

COMPRAR

En esta imagen nos podemos dar cuenta que el stock se reduce con exito



De igual forma, en la siguiente imagen se puede visualizar la factura donde muestra el pago del producto a comprar.



#### **CONCLUSION**

El sistema de gestión para la tienda de accesorios de celulares ha optimizado la venta y
administración mediante una gestión eficiente del inventario y administración de cajeros.
La actualización en tiempo real de productos y la interfaz intuitiva han mejorado la
precisión y rapidez en las operaciones, facilitando una experiencia más organizada y
efectiva para el personal y los clientes.

#### LINK DE GITHUB:

https://github.com/RodArielX/Proyecto\_Final.git

#### LINK DEL VIDEO EN YOUTUBE:

https://www.youtube.com/watch?v=Mi\_Tf1AOjVs