

# Wikipaper

Sebastián Gómez – 2259474

Andrés Narváez – 2259545

## 1. Objetivo general

Desarrollar una aplicación informática que facilite la gestión empresarial de la compañía “Dunder Mifflin Paper Company, inc.”. La cual cuenta con una sucursal en la ciudad de Scranton, Pennsylvania.

## 2. Sistema propuesto

Se desarrollará una aplicación programada en c++, en la que se aplicará el Paradigma Orientado a Objetos, para que se permita la gestión de diferentes tipos de datos y pueda organizar y agilizar el trabajo en la empresa “Dunder Mifflin Paper Company, inc” sede Scranton, Pennsylvania.

### 2.1. Usuarios

Cabe recalcar que la aplicación está diseñada para únicamente los trabajadores de la empresa tengan acceso a ella.

Gerente: Tendrá acceso total a las funcionalidades de la aplicación.

Vendedor: Podrá ver información de los productos, precio y cantidad, asimismo podrá editar y revisar una lista con los clientes.

Contador: Tendrá acceso a la parte contable del programa en donde se registrará el flujo de dinero con su respectiva fecha.

Compras: Tendrá acceso y podrá editar una lista con los proveedores, también podrá ver la cantidad y precios de los productos.

Bodega: Tendrá acceso a los productos que la empresa posee, pudiendo manipular la información, precio, cantidad y poner el producto como activo o inactivo.

## 2.2 Entidades

**Cliente:** Representará a cada uno de los clientes que son parte de la empresa, la empresa maneja dos tipos de clientes:

- Empresa: Cuando el cliente es otra empresa o un negocio.
- Natural: Cuando el cliente es una persona o viene por particular.

### Atributos

- Nombre: En caso de ser cliente tipo singular, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Nombre de la empresa: En case de ser cliente tipo plural, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Código: cada cliente tendrá un código que lo referencie, el código será el número id, sería un dato de tipo long.
- Número de identificación: En caso de ser cliente tipo singular, serían caracteres de tipo long.
- Teléfono: a cada cliente se pedirá el número telefónico el cual serían caracteres de tipo string.
- Ciudad: Ciudad en la que reside el cliente, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Tipo de cliente: Se usaría caracteres de tipo string para describir si será "Natural" o "Empresa".
- Activo: atributo que declarará si el cliente se encuentra activo o inactivo, sería un dato de tipo bool.

**Producto:** Ya que Dunder Mifflin Paper Company, inc es una compañía dedicada a la venta de papel, dicha entidad representará al producto ofrecido por la empresa, se ofrecen diferentes tipos de papel, entre los que están:

- Papel fotográfico
- Papel periódico
- Papel bond
- Papel Kraft
- Papel procalcote

### Atributos

- Nombre: Nombre del producto, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Código: cada producto tendrá un código que lo referencie, y sería una combinación de tres dígitos de tipo long.
- Precio: cada producto tendrá un precio establecido, serian caracteres de tipo long.

- Marca o fabricante: nombre de la marca o del fabricante que realizó el producto, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Unidad de venta: cada producto se vende en resma o pliegos dependiendo del producto, serían caracteres de tipo string.
- Especificaciones: Demas datos que la compañía le quiera añadir al producto, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Cantidad: atributo que informará la cantidad productos que hay respectivamente, sería un dato de tipo int.
- Activo: atributo que declarará si el producto se encuentra activo o inactivo, sería un dato de tipo bool.

**Proveedor:** Representará a los proveedores con los que cuenta la empresa y que contribuyen con cada uno de los productos que la empresa vende.

### **Atributos**

- Nombre: nombre del empleado con el que se está contactando, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Apellido: apellido del empleado con el que se está contactando, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Código: para cada proveedor se le asignará combinación de tres dígitos de tipo long.
- Teléfono: A cada proveedor se le pedirá un número telefónico, serían caracteres de tipo string.
- Empresa a la que pertenece: nombre de la empresa a la que pertenece el proveedor, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Productos que provee: nombre del producto que provee a la compañía, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Activo: atributo que declarará si el proveedor se encuentra activo o inactivo, sería un dato de tipo bool.

**Trabajador:** Representará a los trabajadores que hacen parte de la empresa.

### **Atributos**

- Nombre: Nombre del empleado, Sería una cadena de caracteres de tipo string
- Apellido: Apellidos del empleado, Sería una cadena de caracteres de tipo string
- Código: el código será el número id de cada empleado, sería un carácter de tipo long.
- Sexo: sexo del empleado, Sería una cadena de caracteres de tipo string.

- Cargo: cargo del empleado, sería un carácter de tipo string
- Numero de documento: Sería un carácter de tipo long.
- Dirección: lugar de residencia del empleado, Sería una cadena de caracteres de tipo string
- Salario: salario del trabajador, sería un carácter de tipo int.
- Edad: la edad del empleado se representará con un carácter de tipo int.
- Nombre de usuario: atributo que representará el nombre que el usuario usará para iniciar sección en la aplicación, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Contraseña: atributo que representará la contraseña que el usuario usará para iniciar sección en la aplicación, sería una cadena de caracteres de tipo string.
- Activo: atributo que declarará si el proveedor se encuentra activo o inactivo, sería un dato de tipo bool.

**Caja:** Representará a la parte financiera de la empresa.

#### **Atributos**

- Cantidad de dinero a retirar: atributo que servirá para indicar la cantidad de dinero a retirar de caja, sería una cadena de caracteres de tipo long.
- Cantidad de dinero a consignar: atributo que servirá para indicar la cantidad de dinero a que se va consignar en caja, sería una cadena de caracteres de tipo long.
- Saldo: atributo que servirá para indicar el dinero que se encuentra en caja, sería una cadena de caracteres de tipo long.
- Fecha de consignación: atributo que servirá para patentar la fecha exacta del día en que se está realizando una consignación, sería una cadena de tipo string.
- Fecha de retiro: atributo que servirá para patentar la fecha exacta del día en que se está realizando un retiro de dinero, sería una cadena de tipo string.

**Fecha:** Representará al diligenciamiento de la fecha a la hora de hacer una consignación o retiro de dinero, esta clase será usada por la entidad Caja.

#### **Atributos**

- Día: atributo que servirá para indicar el día de la fecha, sería una cadena de caracteres de tipo int.
- Mes: atributo que servirá para indicar el mes de la fecha, sería una cadena de caracteres de tipo int.
- Año: atributo que servirá para indicar el año de la fecha, sería una cadena de caracteres de tipo int.

## 2.3 Requerimiento Funcionales

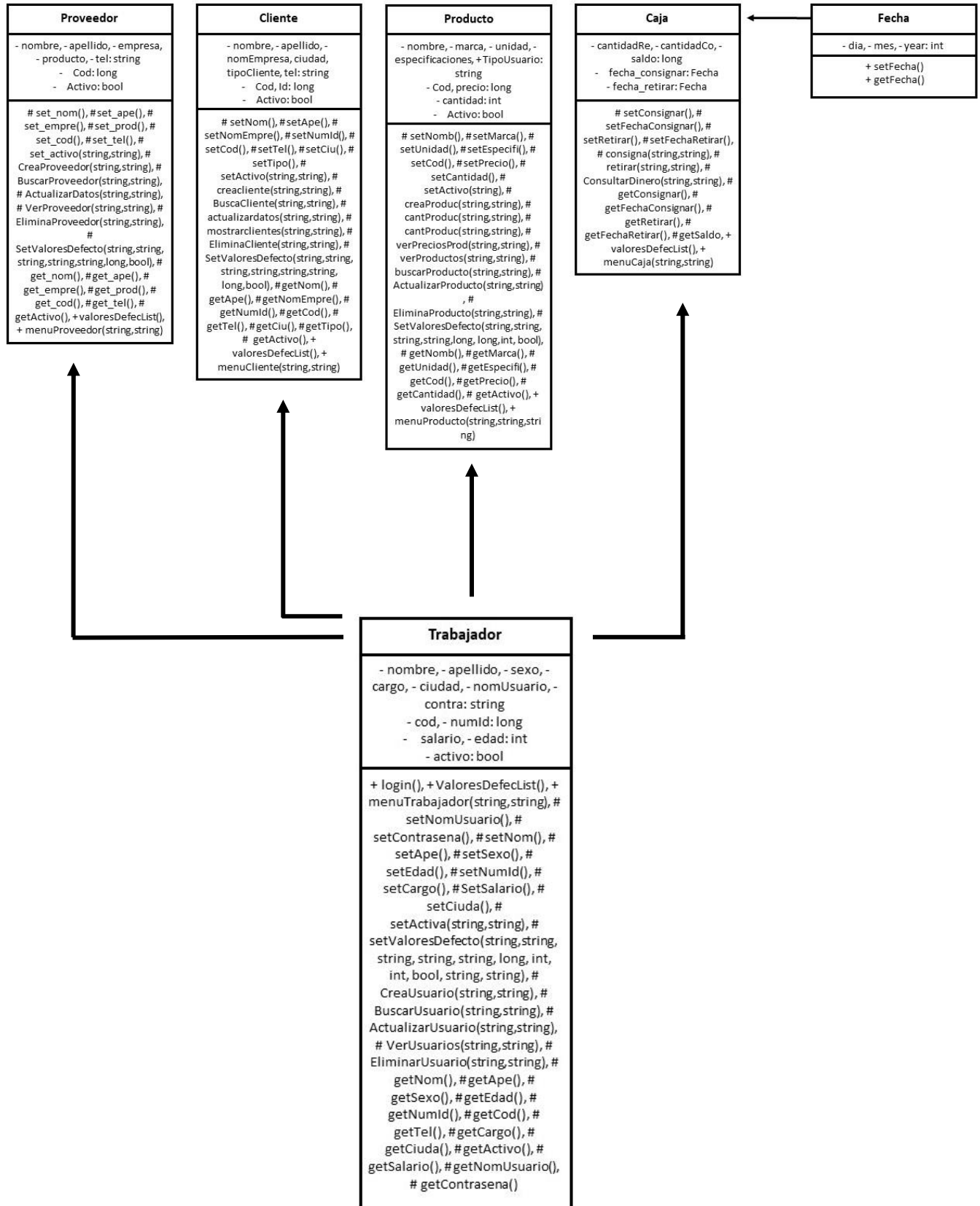
No. Req	Descripción	Usuarios
1	La aplicación permite registrar cualquier tipo de usuario para un empleado, con sus respectivos datos personales.	Gerente
2	La aplicación permite buscar los datos de un usuario por medio del código que será el mismo número id.	Gerente
3	La aplicación permite actualizar datos de un usuario.	Gerente
4	La aplicación permite consultar un listado general de todos los usuarios que se tienen creados.	Gerente
5	La aplicación permite activar o desactivar un usuario.	Gerente
6	La aplicación permite registrar un producto junto con sus respectivos datos.	Gerente y Bodega
7	La aplicación permite consultar los precios de los productos que se encuentren activos.	Gerente, Vendedor, Compras y Bodega
8	La aplicación permite consultar la cantidad de los productos que se encuentren activos.	Gerente, Vendedor, Compras y Bodega
9	La aplicación permite consultar un listado general de todos los productos que se encuentren registrados.	Gerente, Vendedor, Compras y Bodega
10	La aplicación permite buscar un producto por medio de su código.	Gerente, Vendedor, Compras y Bodega
11	La aplicación permite editar los datos de un producto.	Gerente y Bodega
12	La aplicación permite activar o desactivar un producto.	Gerente y Bodega
13	La aplicación permite registrar un cliente junto con sus respectivos datos.	Gerente y Vendedor
14	La aplicación permite buscar información de un cliente por medio del código que será el número id.	Gerente y Vendedor
15	La aplicación permite actualizar los datos de un cliente.	Gerente y Vendedor
16	La aplicación permite consultar un listado general de todos lo clientes que se encuentren registrados.	Gerente y Vendedor
17	La aplicación permite activar o desactivar un cliente.	Gerente y Vendedor
18	La aplicación permite registrar los datos de un proveedor.	Gerente y Compras

19	La aplicación permite buscar los datos de un proveedor por medio del código.	Gerente y Compras
20	La aplicación permite actualizar los datos de un proveedor.	Gerente y Compras
21	La aplicación permite consultar un listado general de todos los proveedores registrados	Gerente y Compras
22	La aplicación permite activar o desactivar un proveedor.	Gerente y Compras
23	La aplicación permite consultar el dinero que se encuentra en caja en el momento.	Gerente y Contador
24	La aplicación permite retirar dinero de caja.	Gerente y Contador
25	La aplicación permite consignar dinero a caja.	Gerente y Contador
26	La aplicación solicita la fecha del día en que se realice una retirada de dinero.	Gerente y Contador
27	La aplicación solicita la fecha del día en que se realice una consignación de dinero.	Gerente y Contador
28	La aplicación muestra la fecha de la última consignación.	Gerente y Contador
29	La aplicación muestra la fecha de la última retirada de dinero.	Gerente y Contador
30	La aplicación muestra un menú dependiendo de cada sección de la aplicación.	Gerente, Vendedor, Contador, Compras y Bodega
31	La aplicación muestra un menú dependiendo de cada usuario.	Gerente, Vendedor, Contador, Compras y Bodega
32	La aplicación permite iniciar sección.	Gerente, Vendedor, Contador, Compras y Bodega
33	La aplicación no permite el ingreso a un usuario que se encuentre inactivo.	Gerente, Vendedor, Contador, Compras y Bodega

## 2.4 Requerimientos No Funcionales

No. Req	Atributo	Descripción
1	Plataforma de Software	Windows 7 en adelante .....
2	Plataforma de Hardware	La aplicación funcionará únicamente en equipo de cómputo, es decir en PC.
3	Interfaz	La funcionalidad de la aplicación se manejará por la consola del IDE
4	Fiabilidad	La aplicación no tendrá más de dos fallas en el mes
5	Usabilidad	La aplicación tendrá una estructura amigable con el usuario para su fácil uso
6	Mantenimiento	Se pondrá un tiempo límite para responder a cualquier fallo presentado, además de programará un mantenimiento periódico de la aplicación.

### 3. Diagrama de clases

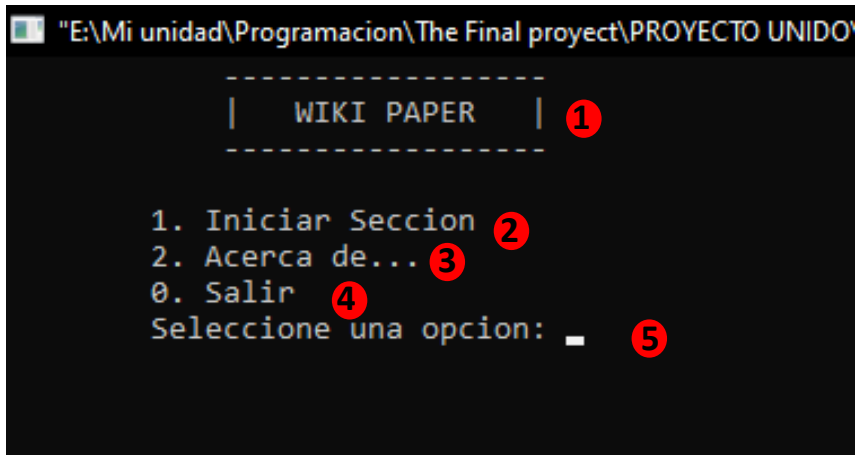




## 4. Sistema Implementado

### 4.1 Ventana – Primer menú

Pantalla 1. Primer menú



#### Descripción de la ventana

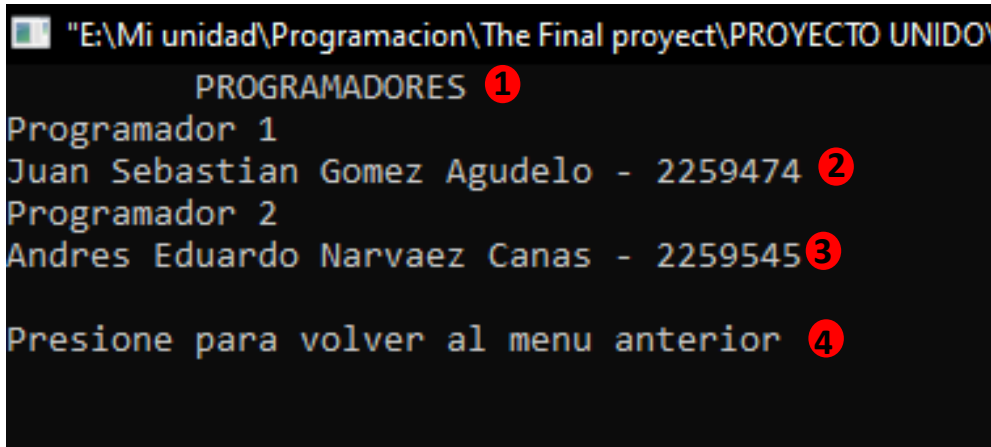
Primer menú de la aplicación.

#### Descripción de las opciones

1. Título de la aplicación.
2. Opción para ingresar al inicio de sección de la aplicación.
3. Opción para consultar información sobre los programadores de la aplicación.
4. Opción para salir de la aplicación.
5. Entrada de datos: permite ingresar la opción que desea ejecutar el usuario.

## 4.2 Ventana – Programadores

Pantalla 2. Información de programadores



### Descripción de la ventana

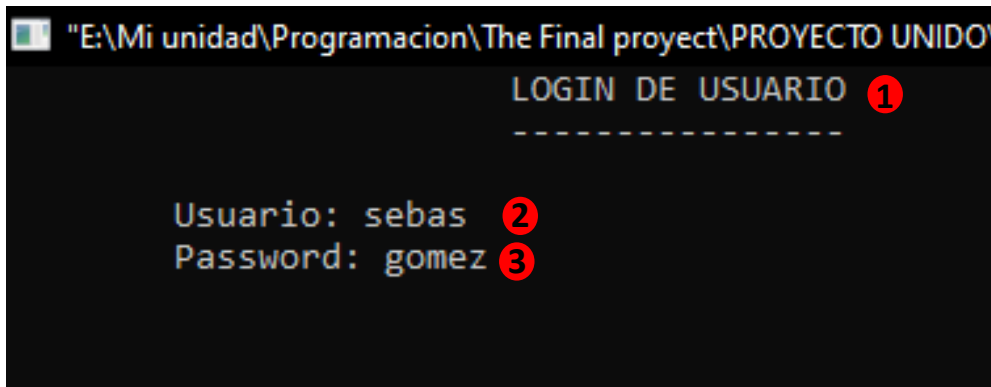
Presenta la información de los programadores encargados del funcionamiento de la aplicación.

### Descripción de componentes

1. Título de la ventana
2. Información del programador 1.
3. Información del programador 2.
4. Informa la manera de volver al menú anterior.

### 4.3 Ventana – Ingreso de usuarios

Pantalla 3. Inicio de sección al programa.



#### Descripción de la ventana

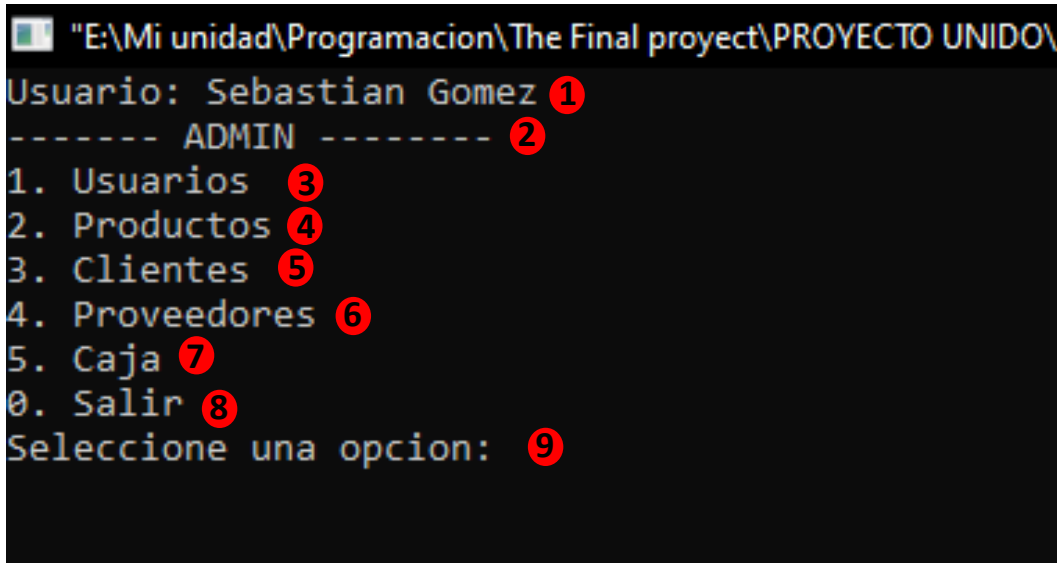
Login que cerciora la existencia del usuario ingresado.

#### Descripción de los componentes

1. Título de la ventana
2. Entrada de datos: permite ingresar el nombre de usuario.
3. Entrada de datos: permite ingresar la contraseña del usuario.

#### 4.4 Ventana – Menú principal

Pantalla 4. Menú del administrador.



##### Descripción de la ventana

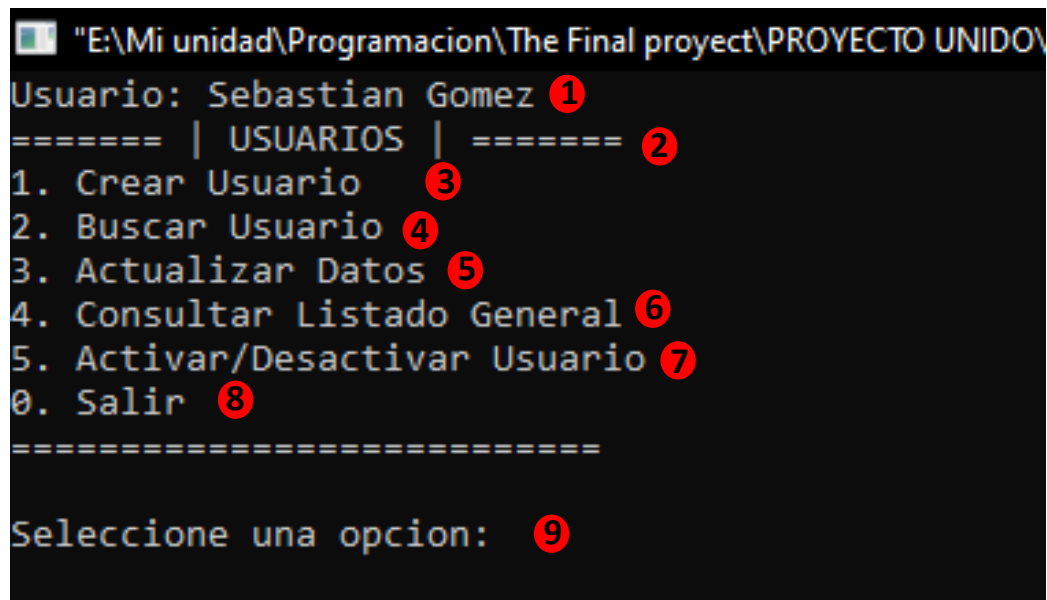
Menú con opciones para ingresar a submenús y funciones principales de la aplicación.

##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra el tipo de usuario.
3. Opción para ingresar al submenú de gestión de usuarios.
4. Opción para ingresar al submenú de gestión de productos.
5. Opción para ingresar al submenú de gestión de clientes.
6. Opción para ingresar al submenú de gestión de proveedores.
7. Opción para ingresar al submenú de gestión de dinero de la empresa.
8. Opción para salir o cerrar sección.
9. Entrada de datos: permite ingresar opción que desea ejecutar el usuario.

## 4.5 Ventana – ventana de gestión de usuarios

Pantalla 5. Menú de gestión de usuarios



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO"
Usuario: Sebastian Gomez
==== | USUARIOS | =====
1. Crear Usuario
2. Buscar Usuario
3. Actualizar Datos
4. Consultar Listado General
5. Activar/Desactivar Usuario
0. Salir
-----
Seleccione una opcion:
```

### Descripción de la ventana

Menú con opciones para realizar diferentes actividades con los usuarios de la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra el tipo de menú.
3. Opción para ingresar a registrar un usuario en la aplicación.
4. Opción para ingresar a buscar un usuario en la aplicación.
5. Opción para ingresar a editar datos de un usuario de la aplicación.
6. Opción para ingresar a consultar un listado general de los usuarios registrados en la aplicación.
7. Opción para ingresar a activar o desactivar un usuario previamente registrado.
8. Opción para salir y volver al menú principal.
9. Entrada de datos: permite el ingreso de la opción que el usuario desea realizar.

## 4.6 Ventana – adicionar usuarios

Pantalla 6. Formulario de ingreso de usuarios a la aplicación

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez 1
===== | ADICIONAR USUARIO | ===== 2
Ingrese Nombre del Trabajador: Michael 3
Ingrese Apellido del Trabajador: Scott 4
Ingrese la Edad del Trabajador: 60 5
Ingrese Sexo del Trabajador: Hombre 6
Ingrese Numero de Identificiacion del Trabajador: 1962 7
CARGO DEL TRABAJADOR 8
1. Gerente
2. Vendedor
3. Contador
4. Compras
5. Bodega
Seleccione opcion: 1 9
Ingrese Salario Mensual del Trabajador: $1000000 10
Ingrese Lugar de Residencia del Trabajador: Massachusetts 11
Ingrese Nombre de usuario: michael_Gary 12
Ingrese contrasenia: holly 13
Desea Guardar Usuario? [S = si, N = no]: S 14
USUARIO ANIADIDO CON EXITO 15
Presione para volver al menu anterior 16
```

### Descripción de la ventana

Formulario que permite registrar usuarios a la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Entrada de datos: permite digitar el nombre del trabajador.
4. Entrada de datos: permite digitar el apellido del trabajador.
5. Entrada de datos: permite digitar la edad del trabajador.
6. Entrada de datos: permite digitar el sexo del trabajador.
7. Entrada de datos: permite digitar el número id del trabajador.
8. Título que indica los cargos de los trabajadores que podrá seleccionar.
9. Entrada de datos: permite registrar la opción sobre el cargo del trabajador.
10. Entrada de datos: permite digitar el salario del empleado.
11. Entrada de datos: permite digitar la ciudad del trabajador.
12. Entrada de datos: permite digitar el nombre de usuario del trabajador.
13. Entrada de datos: permite digitar la contraseña del usuario.

14. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del usuario.
15. Mensaje de confirmación de almacenamiento del usuario.
16. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

## 4.7 Ventana – Consultar trabajador

Pantalla 3. Consultar trabajador por código.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipedia
Usuario: Sebastian Gomez
===== | BUSCAR TRABAJADOR | =====
Ingrese el codigo/id a buscar: 1962

Usuario 6
Nombre: Michael Scott
Edad: 60
Codigo: 1962
Cargo: Gerente
Salario: 1000000
Sexo: Hombre
Id: 1962
Lugar de Residencia: Massachusetts
Estado: Activo
Nombre de Usuario: michael_Gary
Contraseña: holly

Presione para volver al menu anterior
```

### Descripción de la ventana

Solicita código de algún usuario y muestra por pantalla los datos de dicho usuario.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite ingresar el código de algún usuario registrado.
4. Numero de usuario registrado.
5. Mensaje que muestra el nombre y apellido del trabajador.
6. Mensaje que muestra la edad del trabajador.
7. Mensaje que muestra el código del trabajador.
8. Mensaje que muestra el cargo del trabajador.
9. Mensaje que muestra el salario del trabajador.
10. Mensaje que muestra el sexo del trabajador.
11. Mensaje que muestra el número id del trabajador.
12. Mensaje que muestra el lugar de residencia del trabajador.
13. Mensaje que muestra el estado del trabajador.
14. Mensaje que muestra el nombre del trabajador.
15. Mensaje que muestra la contraseña del trabajador.
16. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.



## 4.8 Ventana – Editar datos de usuario

Pantalla 8. Actualizar información de algún trabajador registrado en la aplicación.

```
Usuario: Sebastian Gomez 1
===== | EDITAR INFORMACION DE USUARIO | ===== 2
Ingrese el codigo del trabajador: 1962 3

Usuario 6
1. Nombre: Michael 4
2. Apellido: Scott 5
3. Cargo: Gerente 6
4. Salario: $1000000 7
5. Sexo: Hombre 8
6. Id: 1962 9
7. Lugar de Residencia: Massachusetts 10
8. Edad: 60 11
9. Nombre de usuario: michael_gary 12
10. Contraseña: holly 13

Ingrese opcion a editar: 7 14
Ingrese Lugar de Residencia del Trabajador: New York 15

Desea Guardar Dato? [S = si, N = no]: S 16

DATO ACTUALIZADO 17

Presione para volver al menu anterior 18
```

### Descripción de la ventana

Solicita código de algún usuario y muestra opciones con datos a editar.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar.
3. Entrada de datos: permite digitar el código de algún trabajador registrado.
4. Opción para editar el nombre del usuario.
5. Opción para editar el apellido del usuario.
6. Opción para editar el cargo del empleado.
7. Opción para editar el salario del empleado.
8. Opción para editar el sexo del trabajador.
9. Opción para editar el número id del trabajador.
10. Opción para editar el lugar de residencia del trabajador.
11. Opción para editar la edad del trabajador.
12. Opción para editar el nombre de usuario del trabajador.
13. Opción para editar la contraseña del usuario.
14. Entrada de datos: permite la opción que el usuario desea ejecutar.
15. Ingreso de datos: permite el ingreso del dato a editar.
16. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del usuario.
17. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.

## 4.9 Ventana – Consultar trabajadores

Pantalla 9. Consultar datos de todos los trabajadores registrados

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\
Usuario 4
Nombre: Kevin
Apellido: Malone
Cargo: Contador
Salario: $80000000
Sexo: Hombre
Id: 666
Lugar de Residencia: Scranton
Estado: Activo
Edad: 49
Nombre de usuario: k
Contraseña: m

Usuario 5
Nombre: Darryl
Apellido: Philbin
Cargo: Bodega
Salario: $6000000
Sexo: Hombre
Id: 333
Lugar de Residencia: Scranton
Estado: Activo
Edad: 40
Nombre de usuario: d
Contraseña: p

Usuario 6 1
Nombre: Michael 2
Apellido: Scott 3
Cargo: Gerente 4
Salario: $1000000 5
Sexo: Hombre 6
Id: 1962 7
Lugar de Residencia: New York 8
Estado: Activo 9
Edad: 60 10
Nombre de usuario: michael_Gary 11
Contraseña: holly 12

Presione para volver al menu anterior 13
```

### Descripción de la ventana

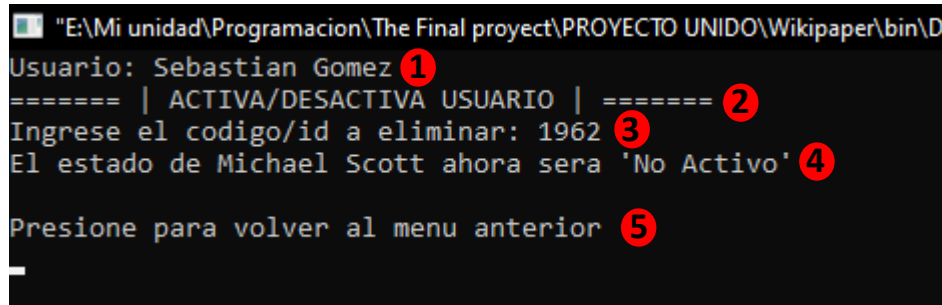
Presenta un listado un general con los datos de los usuarios registrados en la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Numero de usuario registrado.
2. Nombre del trabajador.
3. Apellido del trabajador.
4. Cargo del trabajador.
5. Salario del trabajador.
6. Sexo del trabajador.
7. Número id del trabajador.
8. Lugar de residencia del trabajador.
9. Estado del trabajador.
10. Edad del trabajador.
11. Nombre de usuario del trabajador.
12. Contraseña del usuario.
13. Mensaje que indica la manera de regresar al menú principal.

#### 4.10 Ventana – Activar-desactivar usuarios

Pantalla 10. Activar/desactivar usuarios registrados en la aplicación



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\D
Usuario: Sebastian Gomez
===== | ACTIVA/DEACTIVA USUARIO | =====
Ingrese el codigo/id a eliminar: 1962
El estado de Michael Scott ahora sera 'No Activo'
Presione para volver al menu anterior
```

##### Descripción de la ventana

Solicita código de usuario registrado y cambia su estado.

##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que informa la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite digitar el código de un usuario previamente registrado.
4. Mensaje que informa la actualización del estado del trabajador.
5. Mensaje que informa la manera de volver al menú anterior.

#### 4.11 Ventana – ventana de gestión de productos

Pantalla 11. Menú de gestión de productos

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wi
Usuario: Sebastian Gomez 1
===== | PRODUCTO | ===== 2
1. Registrar un producto 3
2. Consultar Precios 4
3. consultar cantidad de productos 5
4. Consultar informacion de todos los productos 6
5. Buscar producto por codigo 7
6. Editar informacion de un producto 8
7. Activar/Desactivar Producto 9
8. Salir 10
=====
Seleccione una opcion: 11
```

##### Descripción de la ventana

Menú con opciones para realizar diferentes actividades con los productos de la aplicación.

##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra el tipo de menú.
3. Opción para ingresar a registrar un producto en la aplicación.
4. Opción para ingresar a consultar los precios de los productos registrados.
5. Opción para ingresar a consultar las cantidades de los productos registrados.
6. Opción para ingresar a consultar un listado general de los usuarios registrados en la aplicación
7. Opción para ingresar a buscar un producto en la aplicación.
8. Opción para ingresar a editar datos de un usuario de la aplicación.
9. Opción para ingresar a activar o desactivar un producto previamente registrado.
10. Opción para salir y volver al menú principal.
11. Entrada de datos: permite el ingreso de la opción que el usuario desea realizar.

## 4.12 Ventana – adicionar productos

Pantalla 12. Formulario de ingreso de productos a la aplicación

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez 1
==== | REGISTRAR PRODUCTO | ==== 2
Nombre del producto: Papel Adhesivo 3
Marca del producto: Quality 4
Ingreso Codigo del producto: 135 5
Ingreso Precio del producto: $22999 6
Cantidad de productos: 50 7
Unidad de venta: Pack 8
Especificaciones del producto: Papel adhesivo brillante tamaño A4 9

Desea Guardar Producto? [S = si, N = no]: s 10
Producto Aniadido con exito! 11

Presione para volver al menu anterior 12
```

### Descripción de la ventana

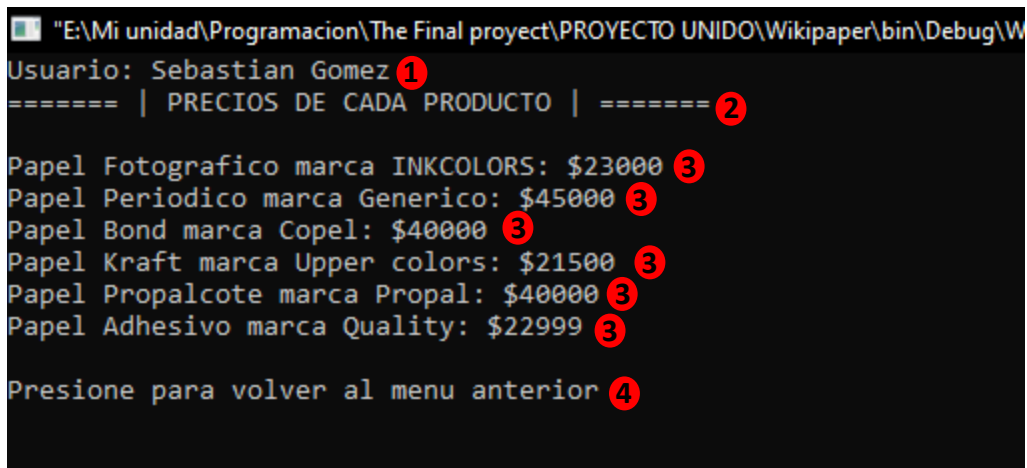
Formulario que permite registrar productos a la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Entrada de datos: permite digitar el nombre del producto.
4. Entrada de datos: permite digitar la marca del producto.
5. Entrada de datos: permite digitar el código del producto.
6. Entrada de datos: permite digitar el precio del producto.
7. Entrada de datos: permite digitar la cantidad del producto.
8. Entrada de datos: permite digitar el nombre de la unidad de venta del producto.
9. Entrada de datos: permite registrar especificaciones del producto.
10. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del usuario.
11. Mensaje de confirmación de almacenamiento del producto.
12. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

#### 4.13 Ventana – precios de productos

Pantalla 13. Precios de los productos



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\W
Usuario: Sebastian Gomez 1
==== | PRECIOS DE CADA PRODUCTO | ===== 2
Papel Fotografico marca INKCOLORS: $23000 3
Papel Periodico marca Generico: $45000 3
Papel Bond marca Copel: $40000 3
Papel Kraft marca Upper colors: $21500 3
Papel Propalcote marca Propal: $40000 3
Papel Adhesivo marca Quality: $22999 3
Presione para volver al menu anterior 4
```

##### Descripción de la ventana

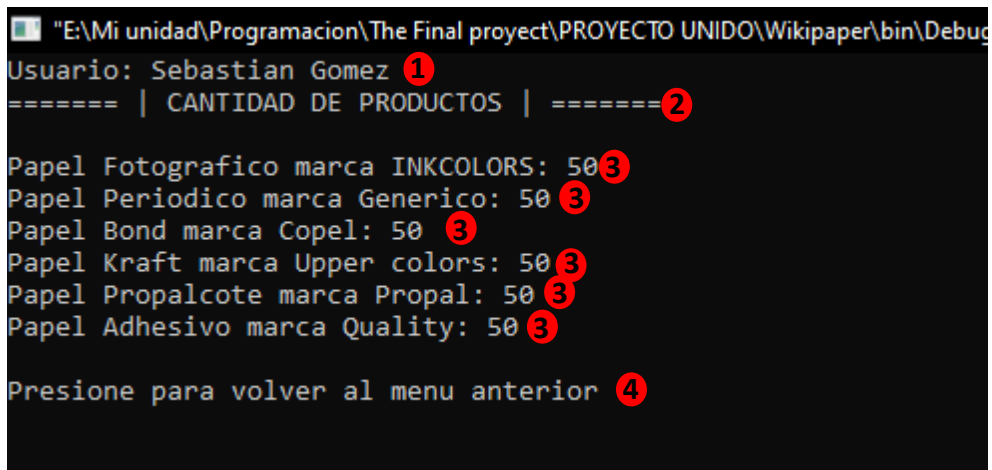
Listado de los productos registrados que se encuentren activos, con su respectiva marca y precio

##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Mensaje que nombra el nombre del producto, seguido de la marca y el precio.
4. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

#### 4.14 Ventana – Cantidades de productos

Pantalla 14. Listado de productos con sus cantidades



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug
Usuario: Sebastian Gomez
==== | CANTIDAD DE PRODUCTOS | =====
Papel Fotografico marca INKCOLORS: 50
Papel Periodico marca Generico: 50
Papel Bond marca Copel: 50
Papel Kraft marca Upper colors: 50
Papel Propalcote marca Propal: 50
Papel Adhesivo marca Quality: 50
Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Listado de los productos registrados que se encuentren activos, con su respectiva marca y cantidad.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Mensaje que nombra el nombre del producto, seguido de la marca y la cantidad.
4. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

## 4.15 Ventana – Consultar productos

Pantalla 15. Consultar datos de todos los productos registrados

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\
Marca: Generico
unidad de venta: Millar
Especificaciones: Papel Periódico X 50 Pliegos de 70x100 g
Estado: Activo

Producto 3
Nombre: Papel Bond
Codigo: 789
Marca: Copel
unidad de venta: Rollo
Especificaciones: papel fabricado con fibra de eucalipto 50 g
Estado: Activo

Producto 4
Nombre: Papel Kraft
Codigo: 147
Marca: Upper colors
unidad de venta: Pack
Especificaciones: Vinilo adhesivo kraft dark, tam A4 180 g
Estado: Activo

Producto 5
Nombre: Papel Propalcote
Codigo: 258
Marca: Propal
unidad de venta: Pack
Especificaciones: Esmaltado, tam carta 200 g
Estado: Activo

Producto 6
Nombre: Papel Adhesivo
Codigo: 135
Marca: Quality
unidad de venta: Pack
Especificaciones: Papel Adhesiva Brillante tam A4
Estado: Activo

Presione para volver al menu anterior
```

### Descripción de la ventana

Presenta un listado un general con los datos de los productos registrados en la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Numero de usuario registrado.
2. Nombre del producto.
3. Código del producto.
4. Marca del producto.
5. Unidad de venta del producto.
6. Especificaciones del producto.
7. Estado del producto
8. Mensaje que informa la manera de regresar al menú anterior



#### 4.16 Ventana – Consultar producto.

Pantalla 16. Buscar producto.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\W
Usuario: Sebastian Gomez
===== | BUSCAR PRODUCTO POR CODIGO | =====
Ingrese el codigo a buscar: 135

Producto 6
Nombre: Papel Adhesivo
Codigo: 135
Marca: Quality
unidad de venta: Pack
Especificaciones: Papel Adhesiva Brillante tam A4
Estado: Activo

Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Solicita código de producto y posteriormente muestra los datos.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Entrada de datos: permite digitar el código del producto a buscar.
4. Mensaje que informa el que el producto ocupa en la lista.
5. Mensaje que menciona el nombre del producto.
6. Mensaje que menciona el código del producto.
7. Mensaje que menciona la marca del producto.
8. Mensaje que menciona la unidad de venta del producto.
9. Mensaje que menciona las especificaciones del producto.
10. Mensaje que menciona el estado actual del producto.
11. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

#### 4.17 Ventana – Actualizar productos

Pantalla 17. Actualización de datos de un producto registrado

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez
===== | ACTUALIZAR PRODUCTO | =====
Ingrese el codigo del producto: 135

Producto 6

1. Nombre: Papel Adhesivo
2. Codigo: 135
3. Marca: Quality
4. Precio: $22999
5. Cantidad de producto: 50
6. Especificaciones: Papel Adhesiva Brillante tam A4
7. Unidad de venta: Pack

Ingrese opcion a editar: 4
Ingrese Precio del producto: $25000

Desea Guardar Dato? [S = si, N = no]: s
DATO ACTUALIZADO

Presione para volver al menu anterior
```

##### Descripción de la ventana

Solicita código de un producto registrado, posteriormente señala opciones en las cuales se pueda editar datos en específico.

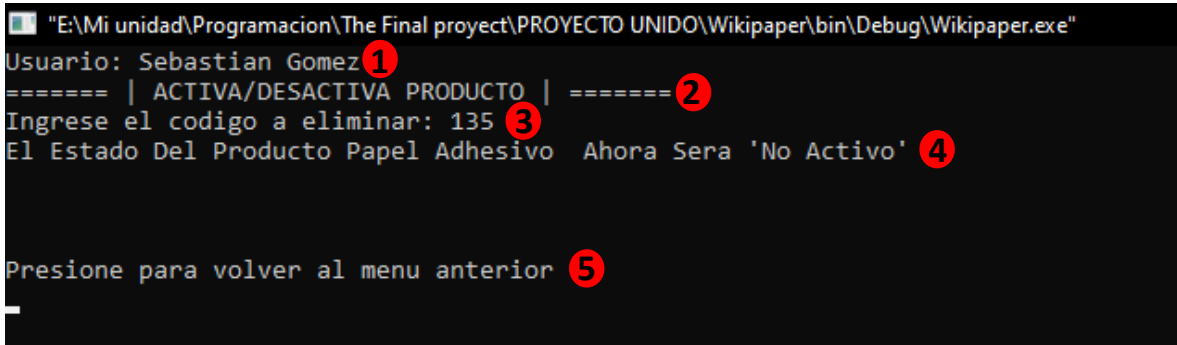
##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Entrada de datos: permite digitar código del producto.
4. Mensaje que informa el puesto que el producto ocupa en la lista.
5. Opción que permite editar el nombre del producto.
6. Opción que permite editar el código del producto.
7. Opción que permite editar la marca del producto.
8. Opción que permite editar el precio del producto.
9. Opción que permite editar la cantidad del producto.
10. Opción que permite editar las especificaciones del producto.
11. Opción que permite editar el nombre de la unidad de venta del producto.
12. Entrada de datos: permite ingresar al usuario opción que desea realizar.
13. Entrada de datos: permite registrar el nuevo dato del producto.

14. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del producto.
15. Mensaje de confirmación de almacenamiento del dato del producto.
16. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

#### 4.18 Ventana – Activar-desactivar productos

Pantalla 18. Activar/desactivar productos registrados en la aplicación



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez
===== | ACTIVA/DESACTIVA PRODUCTO | =====
Ingresa el codigo a eliminar: 135
El Estado Del Producto Papel Adhesivo Ahora Sera 'No Activo'

Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Solicita código de producto registrado y cambia su estado.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que informa la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite digitar el código de un producto previamente registrado.
4. Mensaje que informa la actualización del estado del producto.
5. Mensaje que informa la manera de volver al menú anterior.

#### 4.19 Ventana – ventana de gestión de clientes

Pantalla 19. Menú de gestión de clientes.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipedia"
Usuario: Sebastian Gomez
===== | CLIENTES | =====
1. Adicionar un Cliente
2. Buscar Cliente
3. Actualizar Datos de Clientes
4. Consultar Listado General
5. Activar/Desactivar Cliente
0. Salir
=====
Seleccione una opcion:
```

##### Descripción de la ventana

Menú con opciones para realizar diferentes actividades con los datos de clientes de la empresa.

##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra el tipo de menú.
3. Opción para ingresar a registrar un cliente en la aplicación.
4. Opción para ingresar a buscar un cliente en la aplicación.
5. Opción para ingresar a editar datos de un cliente en la aplicación.
6. Opción para ingresar a consultar un listado general de los clientes registrados en la aplicación.
7. Opción para ingresar a activar o desactivar un cliente previamente registrado.
8. Opción para salir y volver al menú principal.
9. Entrada de datos: permite el ingreso de la opción que el usuario desea realizar.

## 4.20 Ventana – adicionar clientes

Pantalla 20. Formulario de ingreso de clientes a la aplicación

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez 1
===== ADICIONAR CLIENTE | ===== 2
Ingrese Nombre: Bill 3
Ingrese Apellido: Gates 4
Ingrese Numero de identificacion: 1955 5
Ingrese Telefono: (305) 705-5666 6
Ingrese Ciudad: Washington 7
TIPO DE CLIENTE 8
1. Natural
2. Empresa
Seleccione opcion: 2 9
Ingrese Nombre de la empresa: Microsoft Corporation 10

Desea Guardar Cliente? [S = si, N = no]: s 11

CLIENTE ANIADIDO CON EXITO 12

Presione para volver al menu anterior 13
```

### Descripción de la ventana

Formulario que permite registrar clientes a la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Entrada de datos: permite digitar el nombre del cliente.
4. Entrada de datos: permite digitar el apellido del cliente.
5. Entrada de datos: permite digitar el número id del cliente.
6. Entrada de datos: permite digitar el número telefónico del cliente.
7. Entrada de datos: permite digitar la ciudad del cliente.
8. Título que indica los tipos de los clientes que podrá seleccionar.
9. Entrada de datos: permite registrar la opción sobre el tipo del cliente.
10. Entrada de datos: permite digitar nombre de la empresa a la que pertenece el cliente.
11. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del cliente.
12. Mensaje de confirmación de almacenamiento del cliente.
13. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

## 4.21 Ventana – Consultar cliente

Pantalla 21. Consultar datos de cliente por código.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin"
Usuario: Sebastian Gomez
===== | BUSCAR CLIENTE POR CODIGO/ID | =====
Ingrese el codigo/id a buscar: 1955

Cliente 7
Nombre: Bill
Apellido: Gates
Numero Id: 1955
Codigo: 1955
Telefono: (305) 705-5666
Ciudad: Washington
Estado: Activo
Tipo de cliente: Empresa
Nombre de la empresa: Microsoft Corporation

Presione para volver al menu anterior
```

### Descripción de la ventana

Solicita código de algún cliente y muestra por pantalla los datos de dicho cliente.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite ingresar el código de algún cliente registrado.
4. Puesto que ocupa en la lista los datos del cliente.
5. Mensaje que muestra el nombre del cliente.
6. Mensaje que muestra el apellido del cliente.
7. Mensaje que muestra el numero id del cliente.
8. Mensaje que muestra el código del cliente.
9. Mensaje que muestra el teléfono del cliente.
10. Mensaje que muestra la ciudad del cliente.
11. Mensaje que muestra el estado del cliente.
12. Mensaje que muestra el tipo de cliente.
13. Mensaje que muestra el nombre de la empresa a la que pertenece el cliente.
14. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.

## 4.22 Ventana – Editar datos de cliente

Pantalla 22. Actualizar información de algún cliente registrado en la aplicación.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipedia\bin\Debug
Usuario: Sebastian Gomez
==== | EDITAR INFORMACION DE CLIENTE | ====
Ingrese el Codigo del Cliente: 1955

Cliente 6
1. Nombre: Bill
2. Apellido: Gates
3. Numero Id: 1955
4. Telefono: (305) 705-5666
5. Ciudad: Washington
6. Tipo de cliente: Empresa
7. Nombre de la empresa: Microsoft Corporation

Ingrese opcion a editar: 4
Ingrese Telefono: (305) 704-8914

Desea Guardar Dato? [S = si, N = no]: s
DATO ACTUALIZADO

Presione para volver al menu anterior
```

### Descripción de la ventana

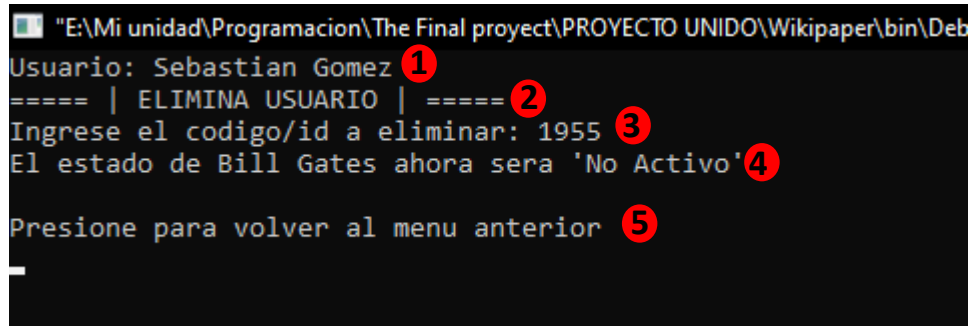
Solicita código de algún cliente y muestra opciones con datos a editar.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar.
3. Entrada de datos: permite digitar el código de algún cliente registrado.
4. Mensaje que muestra el puesto que ocupa el cliente en la lista.
5. Opción para editar el nombre del cliente.
6. Opción para editar el apellido del cliente.
7. Opción para editar el número id del cliente.
8. Opción para editar el teléfono del cliente.
9. Opción para editar el lugar de residencia del cliente.
10. Opción para editar el tipo de cliente.
11. Opción para editar el nombre de la empresa a la que el cliente pertenece cliente.
12. Entrada de datos: permite la opción que el usuario desea ejecutar.
13. Ingreso de datos: permite el ingreso del dato a editar.
14. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del usuario.
15. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.

#### 4.23 Ventana – Activar-desactivar clientes

Pantalla 23. Activar/desactivar clientes registrados en la aplicación



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Deb
Usuario: Sebastian Gomez
==== | ELIMINA USUARIO | =====
Ingrese el codigo/id a eliminar: 1955
El estado de Bill Gates ahora sera 'No Activo'
Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Solicita código de cliente registrado y cambia su estado.

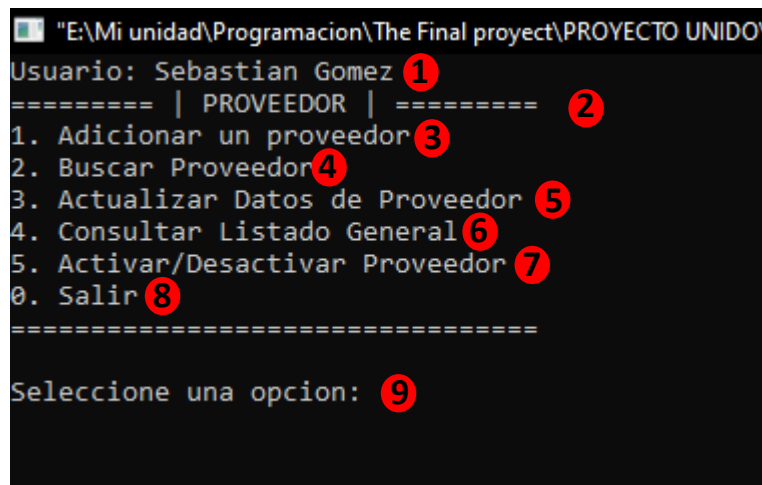
#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que informa la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite digitar el código de un cliente previamente registrado.
4. Mensaje que informa la actualización del estado del cliente.
5. Mensaje que informa la manera de volver al menú anterior.



#### 4.24 Ventana – ventana de gestión de proveedores

Pantalla 24. Menú de gestión de proveedores.



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final proyect\PROYECTO UNIDO"
Usuario: Sebastian Gomez
===== | PROVEEDOR | =====
1. Adicionar un proveedor
2. Buscar Proveedor
3. Actualizar Datos de Proveedor
4. Consultar Listado General
5. Activar/Desactivar Proveedor
0. Salir
=====
Seleccione una opcion:
```

#### Descripción de la ventana

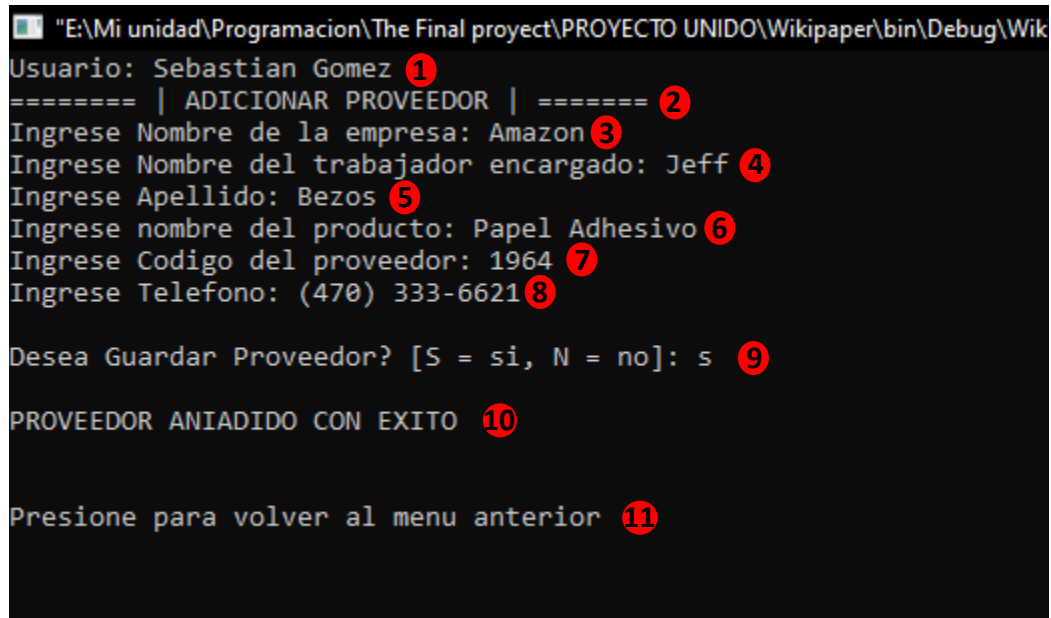
Menú con opciones para realizar diferentes actividades con los datos de proveedores de la empresa.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra el tipo de menú.
3. Opción para ingresar a registrar un proveedor en la aplicación.
4. Opción para ingresar a buscar un proveedor en la aplicación.
5. Opción para ingresar a editar datos de un proveedor en la aplicación.
6. Opción para ingresar a consultar un listado general de los proveedores registrados en la aplicación.
7. Opción para ingresar a activar o desactivar un proveedor previamente registrado.
8. Opción para salir y volver al menú principal.
9. Entrada de datos: permite el ingreso de la opción que el usuario desea realizar.

## 4.25 Ventana – adicionar proveedores

Pantalla 25. Formulario de ingreso de proveedores a la aplicación



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez 1
===== | ADICIONAR PROVEEDOR | ===== 2
Ingrese Nombre de la empresa: Amazon 3
Ingrese Nombre del trabajador encargado: Jeff 4
Ingrese Apellido: Bezos 5
Ingrese nombre del producto: Papel Adhesivo 6
Ingrese Codigo del proveedor: 1964 7
Ingrese Telefono: (470) 333-6621 8

Desea Guardar Proveedor? [S = si, N = no]: s 9

PROVEEDOR ANIADIDO CON EXITO 10

Presione para volver al menu anterior 11
```

### Descripción de la ventana

Formulario que permite registrar proveedores a la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra la acción que se está realizando.
3. Entrada de datos: permite ingresar el nombre de la empresa a la que pertenece el proveedor.
4. Entrada de datos: permite digitar el nombre del proveedor.
5. Entrada de datos: permite digitar el apellido del proveedor.
6. Entrada de datos: permite digitar el nombre del producto que el proveedor provee a la empresa.
7. Entrada de datos: permite digitar el número código del proveedor.
8. Entrada de datos: permite digitar el número telefónico del proveedor.
9. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del proveedor.
10. Mensaje de confirmación de almacenamiento del proveedor.
11. Mensaje que indica el procedimiento para volver al menú anterior.

## 4.26 Ventana – Consultar proveedor

Pantalla 26. Consultar datos de proveedor por código.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\D
Usuario: Sebastian Gomez
===== | BUSCAR PROVEEDOR POR CODIGO | =====
Ingrese el codigo a buscar: 1964

Proveedor 6
Nombre de la Empresa: Amazon
Nombre del trabajador encargado: Jeff Bezos
codigo del proveedor: 1964
Telefono: (470) 333-6621
Estado: Activo

Presione para volver al menu anterior
```

### Descripción de la ventana

Solicita código de algún proveedor y muestra por pantalla los datos de dicho proveedor.

### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite ingresar el código de algún proveedor registrado.
4. Puesto que ocupa en la lista los datos del proveedor.
5. Mensaje que muestra la empresa a la que pertenece el proveedor.
6. Mensaje que muestra el nombre y apellido del proveedor.
7. Mensaje que muestra el código del proveedor.
8. Mensaje que muestra el teléfono del proveedor.
9. Mensaje que muestra el estado del proveedor.
10. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.

#### 4.27 Ventana – Editar datos de proveedor

Pantalla 27. Actualizar información de algún proveedor registrado en la aplicación.

```
E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Deb
Usuario: Sebastian Gomez
==== | EDITAR INFORMACION DE PROVEEDOR | ====
Ingrese elCodigo del Proveedor: 1964

Proveedor 6
1. Nombre de la Empresa: Amazon
2. Nombre del trabajador encargado: Jeff
3. Apellido del trabajador encargado: Bezos
4. codigo del proveedor: 1964
5. Telefono: (470) 333-6621

Ingrese opcion a editar: 5
Ingrese Telefono: (186) 345-0517

Desea Guardar Dato? [S = si, N = no]: s
DATO ACTUALIZADO

Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Solicita código de algún proveedor y muestra opciones con datos a editar.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar.
3. Entrada de datos: permite digitar el código de algún proveedor registrado.
4. Mensaje que muestra el puesto que ocupa el proveedor en la lista.
5. Opción para editar el nombre de la empresa a la que pertenece el proveedor.
6. Opción para editar el nombre del proveedor.
7. Opción para editar el apellido del proveedor.
8. Opción para editar el código del trabajador.
9. Opción para editar el teléfono del proveedor.
10. Entrada de datos: permite la opción que el usuario desea ejecutar.
11. Ingreso de datos: permite el ingreso del dato a editar.
12. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos del usuario.
13. Mensaje que confirma la actualización del dato.
14. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.

## 4.28 Ventana – Consultar proveedores

Pantalla 15. Consultar datos de todos los proveedores registrados

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipap
Proveedor 3
Nombre de la empresa: AVT
Producto que provee: Papel Bond
Nombre del trabajador encargado: Owen Wilson
codigo del proveedor: 777
Telefono: 3110103015
Estado: No Activo

Proveedor 4
Nombre de la empresa: Carrington Atlantic
Producto que provee: Papel Kraft
Nombre del trabajador encargado: Blake Carrington
codigo del proveedor: 666
Telefono: 3860596374
Estado: Activo

Proveedor 5
Nombre de la empresa: LaRusso Auto Group
Producto que provee: Papel Propalcote
Nombre del trabajador encargado: Daniel LaRusso
codigo del proveedor: 555
Telefono: 1-818-72
Estado: Activo

Proveedor 6 ❶
Nombre de la empresa: Amazon ❷
Producto que provee: Papel Adhesivo ❸
Nombre del trabajador encargado: Jeff Bezos ❹
codigo del proveedor: 1964 ❺
Telefono: (108) 874-6512 ❻
Estado: Activo ❼

Presione para volver al menu anterior ❽
```

### Descripción de la ventana

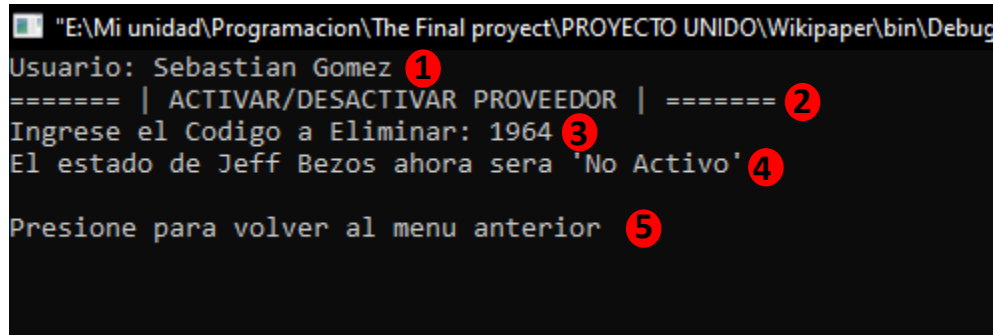
Presenta un listado un general con los datos de los proveedores registrados en la aplicación.

### Descripción de los componentes

1. Puesto que ocupa el proveedor en la lista.
2. Nombre de la empresa a la que pertenece el proveedor.
3. Nombre del producto que provee el proveedor.
4. Nombre y apellido del proveedor.
5. Código del proveedor.
6. Teléfono del proveedor.
7. Estado del proveedor actualmente.
8. Mensaje que informa la manera de regresar al menú anterior

#### 4.29 Ventana – Activar-desactivar proveedores

Pantalla 29. Activar/desactivar proveedores registrados en la aplicación.



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug
Usuario: Sebastian Gomez
==== | ACTIVAR/DESACTIVAR PROVEEDOR | ====
Ingrese elCodigo a Eliminar: 1964
El estado de Jeff Bezos ahora sera 'No Activo'
Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

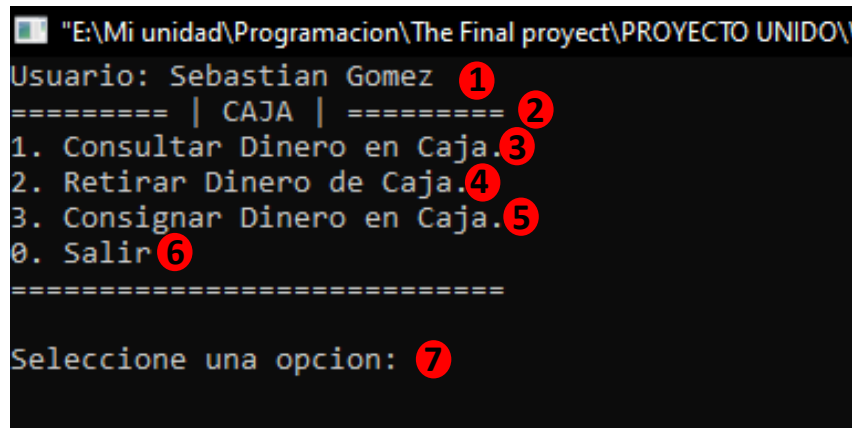
Solicita código de algún proveedor registrado y cambia su estado.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que informa la acción a realizar
3. Entrada de datos: permite digitar el código de un proveedor previamente registrado.
4. Mensaje que informa la actualización del estado del proveedor.
5. Mensaje que informa la manera de volver al menú anterior.

#### 4.30 Ventana – ventana de gestión de dinero

Pantalla 30. Menú de gestión de saldo en caja.



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final proyect\PROYECTO UNIDO\  
Usuario: Sebastian Gomez  
===== | CAJA | =====  
1. Consultar Dinero en Caja.  
2. Retirar Dinero de Caja.  
3. Consignar Dinero en Caja.  
0. Salir  
=====
```

Seleccione una opcion:

#### Descripción de la ventana

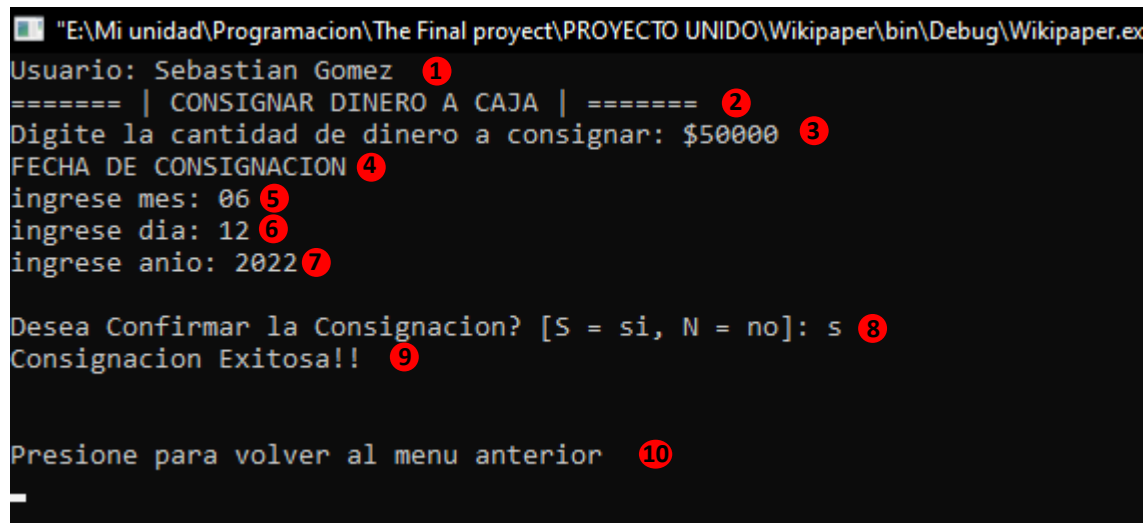
Menú con opciones para realizar diferentes activades y transacciones relacionadas con el flujo de dinero en la empresa.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que nombra el tipo de menú.
3. Opción para ingresar a consultar el saldo actual en caja.
4. Opción para ingresar a efectuar y comunicar un retiro de dinero en caja.
5. Opción para ingresa a efectuar y comunicar una consigna de dinero a caja.
6. Opción para salir y volver al menú principal.
7. Entrada de datos: permite el ingreso de la opción que el usuario desea realizar.

#### 4.31 Ventana – Ingresar dinero a caja

Pantalla 31. formulario para consignación de dinero a caja.



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez
==== | CONSIGNAR DINERO A CAJA | ====
Digite la cantidad de dinero a consignar: $50000
FECHA DE CONSIGNACION
ingrese mes: 06
ingrese dia: 12
ingrese anio: 2022
Desea Confirmar la Consignacion? [S = si, N = no]: s
Consignacion Exitosa!!
Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Formulario que permite el registro de una consignación a la aplicación.

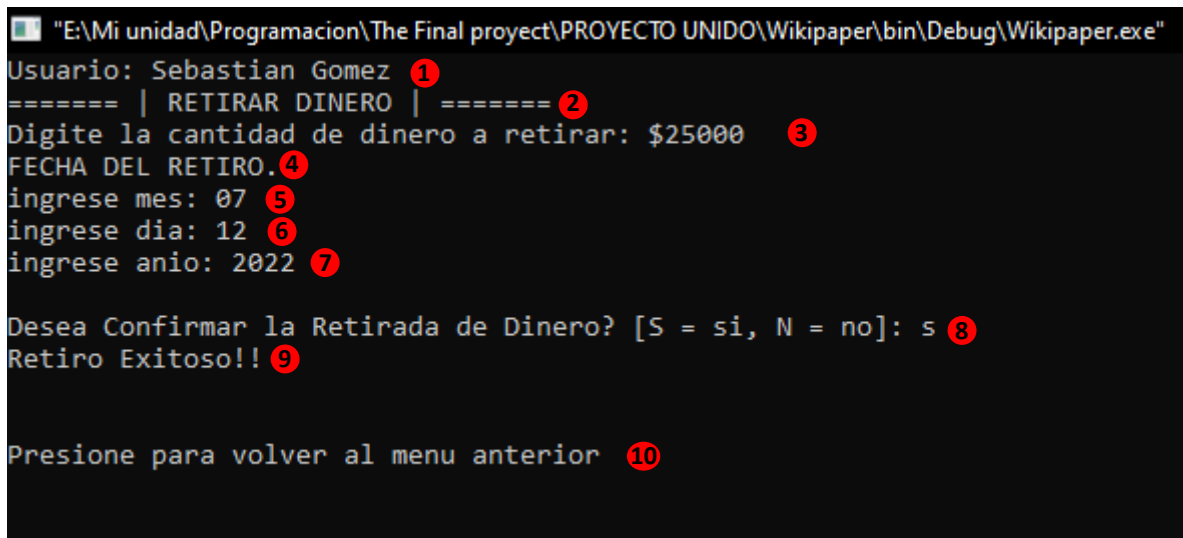
#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar.
3. Entrada de datos: permite digitar la cantidad de dinero a consignar a caja.
4. Mensaje que informa el ingreso de la fecha.
5. Entrada de datos: permite ingresar el mes de la fecha en la que se realiza la consignación.
6. Entrada de datos: permite ingresar el día de la fecha en la que se realiza la consignación.
7. Entrada de datos: permite ingresar el año de la fecha en la que se realiza la consignación.
8. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos de la transacción.
9. Mensaje que confirma el almacenamiento de consignación.
10. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.



#### 4.32 Ventana – retirar dinero de caja

Pantalla 32. formulario para retiro de dinero en caja.



```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipaper\bin\Debug\Wikipaper.exe"
Usuario: Sebastian Gomez
==== | RETIRAR DINERO | ====
Digite la cantidad de dinero a retirar: $25000
FECHA DEL RETIRO.
ingrese mes: 07
ingrese dia: 12
ingrese anio: 2022

Desea Confirmar la Retirada de Dinero? [S = si, N = no]: s
Retiro Exitoso!!

Presione para volver al menu anterior
```

#### Descripción de la ventana

Formulario que permite el registro de un retiro de dinero en la caja a la aplicación.

#### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar.
3. Entrada de datos: permite digitar la cantidad de dinero a retirar en caja.
4. Mensaje que informa el ingreso de la fecha.
5. Entrada de datos: permite ingresar el mes de la fecha en la que se realiza el retiro.
6. Entrada de datos: permite ingresar el día de la fecha en la que se realiza el retiro.
7. Entrada de datos: permite ingresar el año de la fecha en la que se realiza el retiro.
8. Entrada de datos: mensaje que permite la confirmación de los datos de la transacción.
9. Mensaje que confirma el almacenamiento de consignación.
10. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.

#### 4.33 Ventana – consultar dinero de caja

Pantalla 33. Consultar saldo actual en caja.

```
"E:\Mi unidad\Programacion\The Final project\PROYECTO UNIDO\Wikipedia\bin\Debu
Usuario: Sebastian Gomez
===== | DINERO EN CAJA | =====
Saldo: $25000
Fecha de ultima consignacion: 12/6/2022
Fecha de ultima Retirada: 12/7/2022

Presione para volver al menu anterior
```

##### Descripción de la ventana

Presenta el saldo, fecha de la última consignación y último retiro de dinero hecho.

##### Descripción de los componentes

1. Mensaje que menciona el nombre del usuario.
2. Título que menciona la acción a realizar.
3. Mensaje que muestra el saldo que posee la caja actualmente.
4. Mensaje que informa la fecha de la última consigna realizada.
5. Mensaje que informa la fecha del último retiro realizado.
6. Mensaje que indica la manera de regresar al menú anterior.