

PTC

S E F T

MANUAL DE USUARIO



# INDICE

INDICE.....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
REQUISITOS DEL SISTEMA:.....	6
CONFIGURACION INICIAL:.....	7
FUNCIONES PRINCIPALES .....	12
PREGUNTAS FRECUENTES .....	14
SOPORTE Y RECURSOS ADICIONALES.....	16



# INTRODUCCIÓN

## Descripción general del software:

SEFT es un programa de ventas elaborado para una tienda de videojuegos, como tal ofrece herramientas que facilitan este proceso de manera en la que al usuario se le facilite llevar a cabo las tareas cotidianas en este tipo de negocios, tales como la venta, el ingreso de nuevos productos, el almacenamiento y una gestión completa de los trabajadores.

SEFT actualmente aún está en desarrollo, específicamente en su versión Alpha. Aún hay algunos detalles que el equipo de excelentísimos desarrolladores están reparando arduamente para que el producto pueda llegar a la mano del cliente con una buena calidad y funcionalidad.

Entre las funciones de SEFT se encuentran:

- Pistola de código de barras: El equipo de SEFT pensó que una pistola de este calibre sería lo ideal para evitar la tediosa tarea de ingresar los productos manualmente a la hora de vender, en cambio con un simple apuntar y disparar el producto ya estará ingresado en la orden de compra.
- Gestión de empleados: En este apartado el dueño o administrador del negocio podrá visualizar y gestionar a sus empleados de manera sencilla y rápida, permitiendo cambiar de estado los trabajadores en dado caso estén ausentes. Esto será



reflejado en el sistema como “Activo” o “Ausente”.

- Ingreso de productos nuevos: Nuestro equipo de desarrollo sabe que las tendencias y modas son cambiantes a medida que el tiempo avanza, por eso hemos facilitado el ingreso de nuevas categorías y nuevos productos que poner a la venta, ya que en algunos otros sistemas esto tiene que ser hecho por profesionales como nosotros, pero en SEFT es tan fácil como redactarlo.
- Administración de bodega: Sabemos que todas y cada una de las empresas tienen un inventario sea lo que sea que pongan en venta, a veces la tarea de llevar un inventario organizado y fácil de entender es complicada, por eso en SEFT hemos propuesto que esto se lleve a cabo por las diferentes categorías a las que ya se tiene acceso, haciendo la tarea de buscar un producto en específico mucho más sencilla.

SEFT es desarrollada por estudiantes, por más talentosos que estos sean no podemos compararnos con un programador más experimentado, así que se espera que como usuarios tengan paciencia y sean respetuosos con nuestro equipo, hacemos todo lo posible por hacer de este proyecto algo que pueda ayudar a los negocios en crecimiento.



**Objetivos del manual:**

Como objetivos de este manual tenemos instruir a las personas a al cual está dirigido, para aclarar dudas sobre el funcionamiento y el uso de este y en este podremos encontrar instrucciones claras y consejos sobre el uso de esta herramienta para y que nuestros usuarios puedan comprender el uso correcto.

**Audiencia:**

Este manual está dirigido a usuarios finales que desean utilizar SEFT para gestionar sus ventas y compras. El manual está hecho para que sea de fácil comprensión para los que tengan acceso al sistema de esta manera explicar cada una de las funciones que están presentes en el programa.



# REQUISITOS DEL SISTEMA

## Hardware

**Procesador:** ARM64 o x64; se recomienda uno de cuatro núcleos o superior. No se admiten procesadores ARM 32.

4 GB de memoria, como mínimo.

**Memoria RAM:** se recomiendan 16 GB de RAM para soluciones profesionales típicas.

**Windows:** Windows 10 en adelante, Windows 365, 2 vCPU y 8 GB de RAM, como mínimo. Se recomiendan 4 vCPU y 16 GB de RAM.

**Espacio en disco duro:** mínimo de 850 MB y hasta 210 GB de espacio disponible, en función de las características instaladas; las instalaciones típicas requieren entre 20 y 50 GB de espacio libre. Se recomienda instalar Windows y Visual Studio en una unidad de estado sólido (SSD) para mejorar el rendimiento.

**Tarjeta de vídeo:** que admita una resolución de pantalla mínima de WXGA (1366 x 768); Visual Studio funcionará mejor con una resolución de 1920 x 1080 o superior.

## Software:

Para nuestro sistema es necesario contar con un sistema operativo Microsoft Windows 8, 10 y 11 para un mejor uso. Igualmente se requiere .NET framework 4.5.2 o una versión superior para instalar Visual Studio. Visual Studio requiere .NET Framework 4.8 para ejecutarse sin error. De igual manera es necesario SQL Server 2012 ya que es la utilizada para ciertos comandos y funciones del programa.



## CONFIGURACION INICIAL

Al ejecutarse SEFT por primera vez, se le pedirán ciertos datos y un debido proceso a través de cierta configuración inicial que garantiza la navegación y uso tranquilo del sistema, una de ellas es la interfaz de primer uso. A continuación, se detallarán los debidos pasos a realizar:

**Primer Uso:** A la hora de iniciar SEFT por primera vez, el usuario será llevado de manera automática a la ventana de configuración general o registro. Acá el programa pedirá que complete algunos pasos claves a la hora de registrar al primer usuario que será el administrador del sistema.

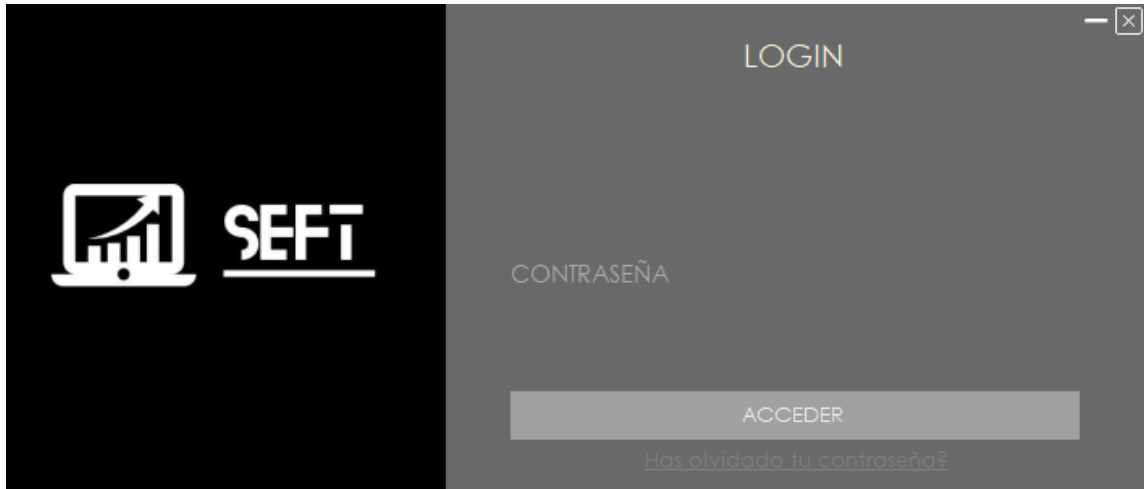
Imagen de referencia\*

(Llenar de manera detallada los campos necesarios para cierta creación y registro)

### Inicio de sesión:

Luego de pasar por la interfaz de primer uso el sistema lo cual este lo estaría redirigiendo a un inicio de sección donde será necesario ingresar con las credenciales antes seleccionadas tales como el usuario y contraseña.



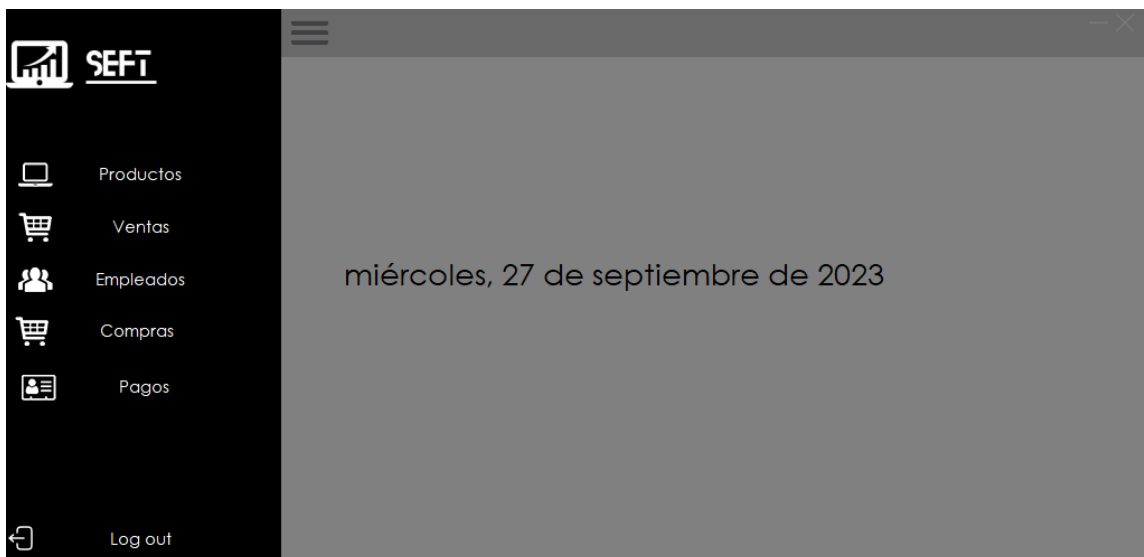


### Interfaz de usuario:

La interfaz del usuario de SEFT fue creada especialmente para una navegación y usabilidad sencilla y rápida para el usuario. Se detallará de manera rápida el uso de algunas ventanitas importantes del programa tales como las pestañas principales y se adjuntará una breve descripción sobre el uso para así ayudar a que el usuario se familiarice con el programa.

### Menú principal:

Esta interfaz es la principal donde se accederá luego del inicio de sesión si fue realizado con éxito.





## Interfaz de productos:

Donde podemos registrar de manera eficaz los productos disponibles o de cualquier tipo en nuestro sistema de ventas.

Area de almacenar

Producto Precio Cantidad

0 0

Marcar Categoria Total: libTotal

Consola

Agregar Actualizar Eliminar

ID	Producto	Precio	Disponibilidad	NombreCategoria	Cantidad	Total
*						

## Interfaz de ventas:

Interfaz donde registramos las ventas que se realizaran o se realizaron, podremos llevar un control detallado de cada una.

Registro de compras

registrar ventas

Producto Cantidad Metodo de pago

Empresa

Borrar Registro Agregar Registro

Producto	Cantidad	Metodo de Pago	Empresa	Subtotal
----------	----------	----------------	---------	----------



### Interfaz de empleado o usuario:

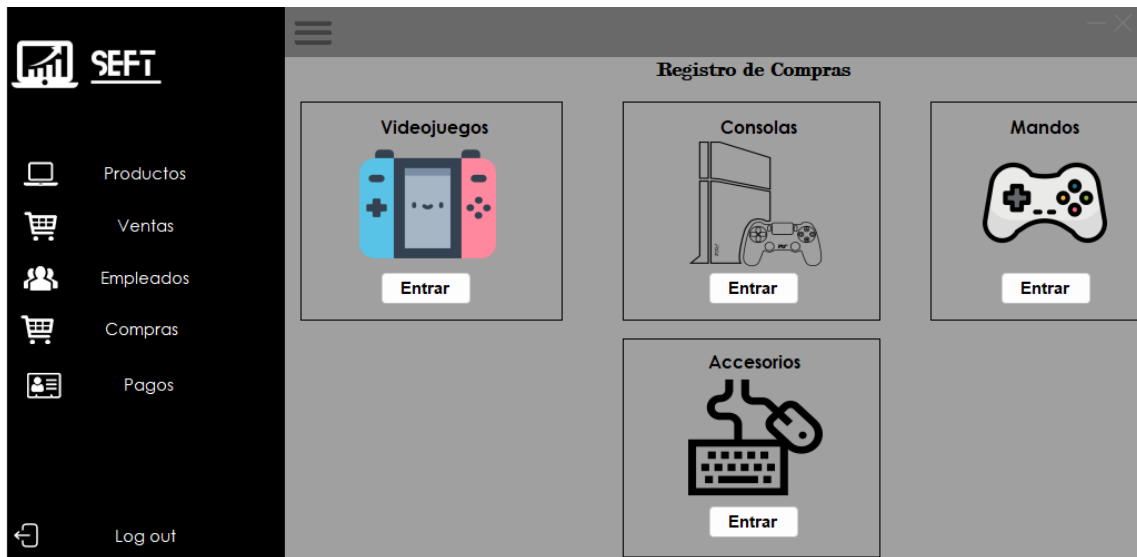
En este apartado es donde podremos crear nuevos usuarios o empleados para nuestro sistema y controlar sus datos, igualmente pueden ser modificados tales como su número de teléfono o correo de contacto, igualmente se le puede dar acceso a este sistema.

The screenshot shows the 'Usuarios' (Users) management interface. On the left is a dark sidebar with the 'SEFT' logo and navigation icons for 'Productos', 'Ventas', 'Empleados', 'Compras', 'Pagos', and 'Log out'. The main content area has a title 'Usuarios' and a section 'Agregar usuarios' with input fields for 'Nombre', 'Apellido', 'Correo', 'Telefono', 'Dirección', 'DUI', and 'Edad'. Below these fields are two dropdown menus for 'Rol' and 'Estado', and two buttons: 'Agregar Empleado' and 'Eliminar Empleado'. At the bottom of the main area is a table with the following columns: 'Nombre', 'Apellido', 'Correo', 'Telefono', 'Rol', 'Estado', 'Dirección', 'DUI', and 'Edad'. A 'Salir' (Exit) button is located in the bottom right corner.

### Interfaz de compras:

En esta podremos registrar las compras y ventas que sean realizado hasta ese momento en su empresa o negocio.





Interfaz de pagos:

Podremos realizar pagos ya sea a empleado o a empresas o personas fuera del negocio. Ejemplo: pagos a distribuidores de productos etc.



# FUNCIONES PRINCIPALES

## Creación de nuevos usuarios:

Llenar los datos necesarios tales como nombre, apellido, correo y teléfono etc.

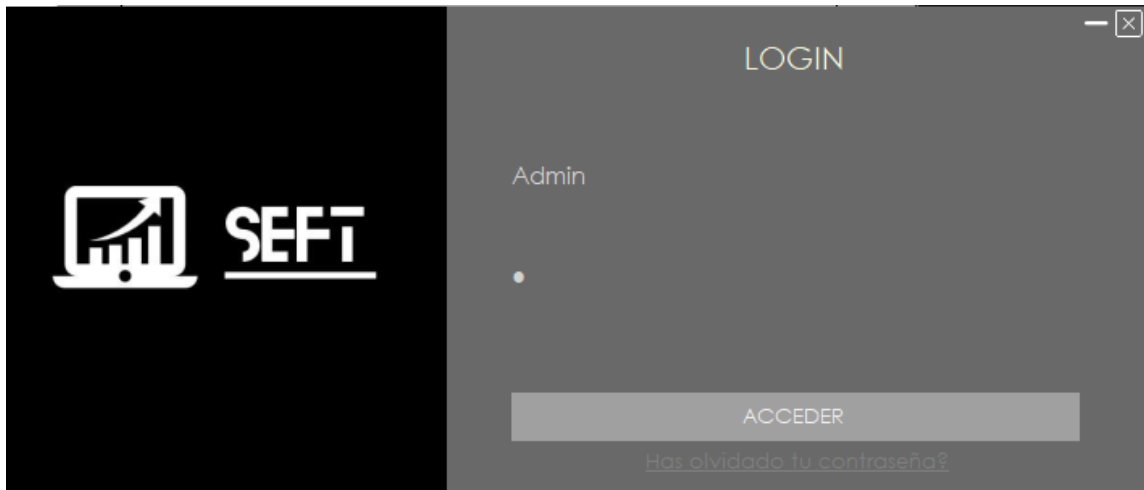
Luego se le asigna un rol ya sea entre administrado, bodeguero, cajero etc. Y el estado, ya sea vigente o no vigente (en caso de que el empleado se encuentra no disponible para la empresa) y luego se creara el usuario, igualmente este se podrá actualizar en caso de datos erróneos.

Nombre	Apellido	Correo	Telefono	Rol	Estado	Dirección	DUI	Edad
Ejemplo	Manual	jemplo@gmail.com	12345678	Bodeguero	Activo	El Salvador	12345...	16



### Como iniciar sección en SEFT:

Para iniciar sección es de llenar por campos, ingresar la contraseña antes creada en el apartado de usuarios.



## PREGUNTAS FRECUENTES

¿Cómo puedo agregar nuevos usuarios?

En la interfaz del administrador, se encuentra este apartado de empleados, en la cual se pueden gestionar, eliminar y crear nuevos usuarios para este sistema, primero se llenan los campos obligatorios como contraseña, nombre, edad, residencia, etc. Luego se agrega en el botón de "Agregar" y este será creado y enviado a la base de datos

¿Cómo agregar nuevos productos?

En este caso nos dirigimos nuevamente a la interfaz del administrador, en la sección de "Productos", este funciona agregando nombre, su precio, cantidad, tipo de venta y marcar la disponibilidad del producto, de esta manera podemos borrar, actualizar y crear más productos

¿Cómo me registro en el programa?

Al inicio del programa contamos con una interfaz de primer uso (Pantalla de bienvenida) en la cual realizamos el registro llenando los campos necesarios presentados por los desarrolladores y ya estarás registrado y podrás iniciar sesión sin ningún inconveniente.

¿Qué hago si olvide mi contraseña?

Contaremos con un apartado en la interfaz de login que se llamara "olvide mi contraseña", en la cual .....

¿Cuáles son los usuarios predeterminados?

El programa cuenta con varios usuarios ya establecidos, los cuales son: bodeguero, cajero y administrador, pero contara con un apartado para crear más usuarios.



¿Se pueden generar facturas?

Sí, para generar las facturas existe un apartado en el área de "Cajero" en donde luego de registrar una venta se presenta la opción de generar dicha factura de los productos o la venta realizada.

¿Puedo generar un informe de ventas?

Sí, se puede generar debido a que contamos con un apartado para generar dicho informe de manera detallada, con las ventas realizadas y productos vendidos en un tiempo determinado.

¿Qué hago en caso de un "error"?

En caso de cualquier tipo de error del sistema o de su funcionamiento se recomienda acudir a los desarrolladores del programa, para que este tipo de situaciones se resuelvan de una manera eficiente y rápida, ya que los desarrolladores sabrán que procede en cada error o fallo en el antes mencionado. ¿Cómo los contacto? Se te estarán dejando los medios donde podrás comunicarte con ellos, se te atenderá de manera rápida



## **SOPORTE Y RECURSOS ADICIONALES**

En caso de dudas sobre el funcionamiento o errores que pueden surgir con el paso del tiempo con este sistema de ventas puedes contactarnos de las siguientes maneras, a través de soporte por correo electrónico:

Marcos Alejandro Torres Rodríguez:

20200209@ricaldone.edu.sv

German Antonio Gonzales Mejía:

20230016@ricaldone.edu.sv

Nelson Alexander Sandoval Aguilar:

20200300@ricaldone.edu.sv

Diego Alberto Arriaza Santos:

20200201@ricaldone.edu.sv

Fernando Javier Ortiz Ponce

Christian Eduardo Sanchez Lopez:

20230141@ricaldone.edu.sv





## GLOSARIOS

**Base de datos:** Es una herramienta para recopilar y organizar información. Las bases de datos pueden almacenar información sobre personas, productos, pedidos u otras cosas. Muchas bases de datos comienzan como una lista en una hoja de cálculo o en un programa de procesamiento de texto.

**C#:** es un lenguaje de programación orientado a componentes, orientado a objetos. C# proporciona construcciones de lenguaje para admitir directamente estos conceptos, por lo que se trata de un lenguaje natural en el que crear y usar componentes de software.

**SQL:** SQL (Structured Query Language) es un lenguaje de programación utilizado para gestionar y consultar bases de datos relacionales. Con SQL, los usuarios pueden realizar diversas operaciones en una base de datos, como crear, leer, actualizar y eliminar datos (CRUD), así como definir y modificar la estructura de las tablas y realizar consultas complejas para extraer información específica de la base de datos. SQL es fundamental en el desarrollo y la administración de sistemas de bases de datos, y es ampliamente utilizado en aplicaciones y sistemas que requieren almacenamiento y gestión de datos.

**Primer uso:** La "interfaz de primer uso" se refiere a la pantalla o conjunto de pantallas que un usuario ve cuando utiliza una aplicación, software o dispositivo por primera vez. Esta interfaz está diseñada para guiar al usuario a través de los pasos necesarios para configurar y familiarizarse con la herramienta en cuestión.

**CRUDS:** es un acrónimo que representa las operaciones básicas en



sistemas de gestión de bases de datos: Crear (Create), Leer (Read), Actualizar (Update), Eliminar (Delete) y a veces Buscar (Search). Estas operaciones permiten agregar nuevos datos, consultar información existente, modificar registros, eliminar datos no deseados y, en algunos casos, buscar información específica en una base de datos. CRUDS es esencial en la programación y el diseño de aplicaciones que interactúan con bases de datos, ya que establece las funciones clave para gestionar y manipular datos de manera eficiente.

Formulario: Los formularios en C# son ventanas gráficas que permiten a los programadores crear interfaces de usuario interactivas para sus aplicaciones. Estos formularios actúan como contenedores para controles como botones, cajas de texto y etiquetas, lo que permite a los usuarios interactuar con la aplicación. Los programadores pueden diseñar y personalizar la apariencia y el comportamiento de estos formularios utilizando código C# para crear aplicaciones con interfaces visuales intuitivas



