

Maquetación formal del diseño de interfaces

Integrantes:

- Ángela Paola Mazariegos Paredes. carné: 15249-16. [Git User: angiemapa](#)
- Jonatan Manuel Roldán Castañeda. carné 22474-13 [Git User:JonatanRoldan](#)
- Fernando Enrique Díaz Abac. carné: 16030-15 [Git User: fenrique21](#)

Proyecto:

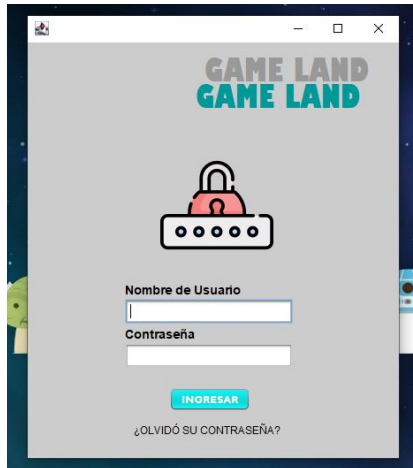
Estación de Videojuegos “Game Land”

Repositorio:

https://github.com/angiemapa/proyectoAnalisis_2.0

- **Módulos en que se divide el proyecto, explicando cual es la función de cada uno**
 - Compra de Productos: En éste módulo se contemplaran los proveedores de productos y las compras que se le realicen
 - Venta de Productos: En éste módulo se planea identificar a los clientes y las ventas que se hagan (productos y por servicio de reparación)
 - Estadísticas: con éste módulo se desea filtrar la información por periodos (fechas específicas, semanas, meses o anual) para que el dueño de la empresa conozca los ingresos, egresos, ganancias, tiempo de alquiler de consolas, cantidad de máquinas rentadas y total de ventas que obtuvo según el período que escoja.
 - Gestión de usuarios: En este módulo se contemplaran los usuarios que tengan acceso al sistema, además de administrar los permisos de acceso, editarlos, añadir o eliminar usuarios según desee el cliente.

login:



Éste es el primer formulario que se muestra la primera vez que se corre el sistema, solicita un nombre de usuario y una contraseña (encriptada), dichos datos se obtienen de la base de datos, el botón de ingreso y un mensaje para restablecer la contraseña por correo electrónico.

Según el tipo de usuario que ingrese (privilegios que posea) es la pantalla principal que se muestra

Pantalla Principal

- vista general

En la parte superior del sistema se mostrará el nombre del usuario y el nombre de la pequeña empresa: Gameland, para que el panel inferior no esté vacío y opaco le insertamos una imagen de controles de videojuegos.



- menú superior

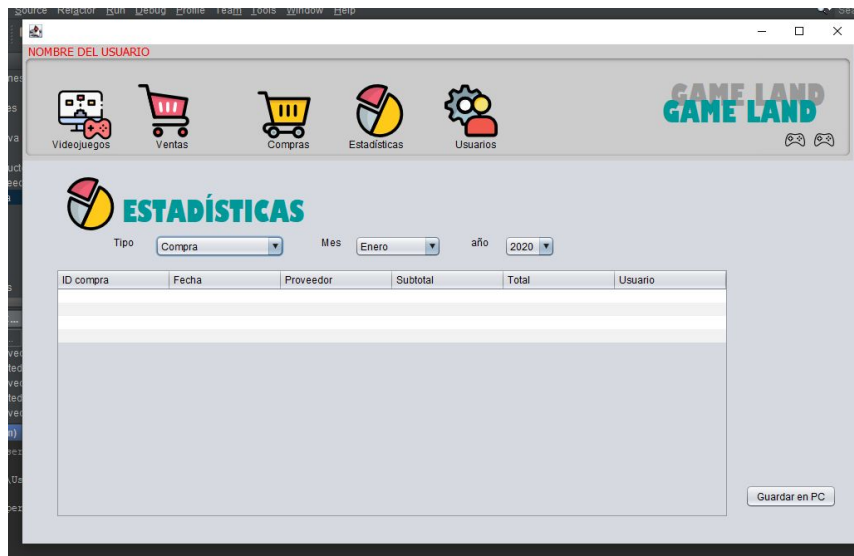
Pantalla Principal del gerente, posee 1 menú superior con 5 opciones distintas (correspondientes a cada acción del sistema), la diferencia de ésta pantalla con la de un usuario con privilegios de empleado es que sólo tiene acceso a 2 de las opciones del menú (videojuegos y ventas)



Estadísticas

- Vista general

Si el usuario le da click al botón “estadísticas” el panel inferior cambia automáticamente, consta de 2 partes, en la superior el filtro y en la inferior el despliegue de información.



- filtro

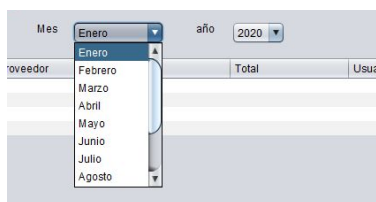
Se le agregaron 3 combobox a esta pantalla (vea img 1), con la finalidad de hacerle mucho más sencilla la selección de información al gerente, quién es el único con acceso a ésta funcionalidad; el primer combobox, filtra por compras, ventas o rentas (img 1.1), el segundo y tercero sirven para filtrar las fechas según el mes y año deseado, desde que se comience a utilizar el sistema (img1.2)



img 1



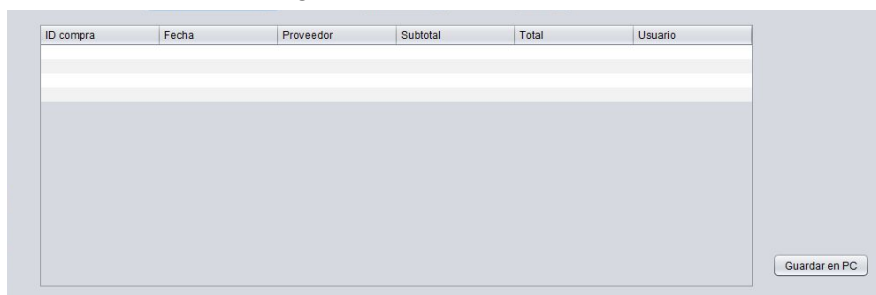
img 1.1



img 1.2

- Despliegue de información

Aquí se mostrarán las estadísticas que genera el sistema, según las compras realizadas, a demás, tiene un botón para guardar el archivo en la computadora del comercio.

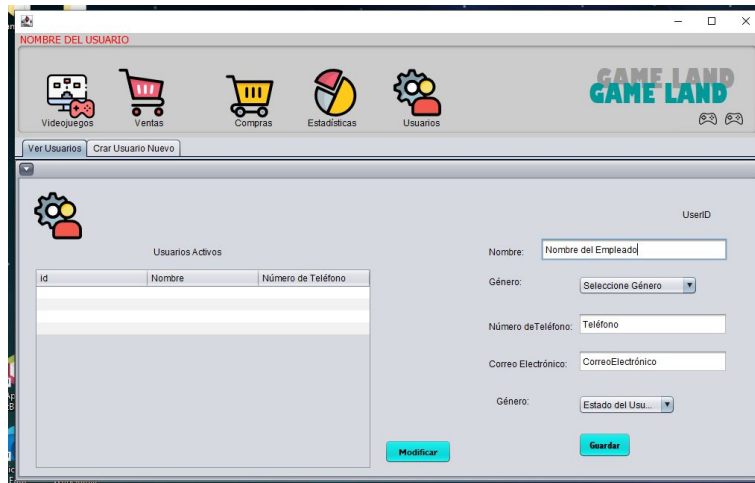


Control de Usuarios

Este módulo consta de 2 pestañas: Ver usuarios y Crear Usuario Nuevo, a ésta funcionalidad el único que tiene acceso es el usuario con privilegio de administrador.

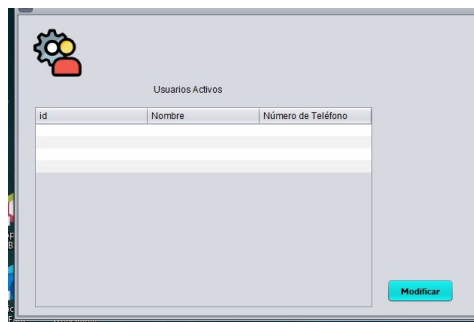
1. Ver Usuarios
 - Vista General

Para éste formulario decidimos que cumpliera con 2 funciones: ver usuarios y modificarlos

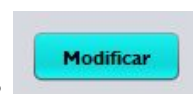


- Ver Usuarios

En esta lista se muestran los Usuarios activos de la empresa al principio y al final los inactivos, si el usuario selecciona una celda (img.2), ésta habilita el botón modificar (img2.1) de la parte inferior derecha, el cual, al darle click, habilita la parte derecha del panel



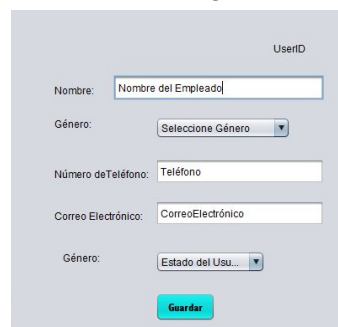
img 2



img 2.1

- Modificar Usuarios

En este panel se muestran las opciones que tiene el usuario para modificar de algún otro, actualización de número de teléfono, nombre del empleado (por si lo escribió mal al crearle), actualiza el número de teléfono, correo electrónico y Estado (activo/ desactivo), los cambios se guardan al darle “click” al botón guardar.



img. 3

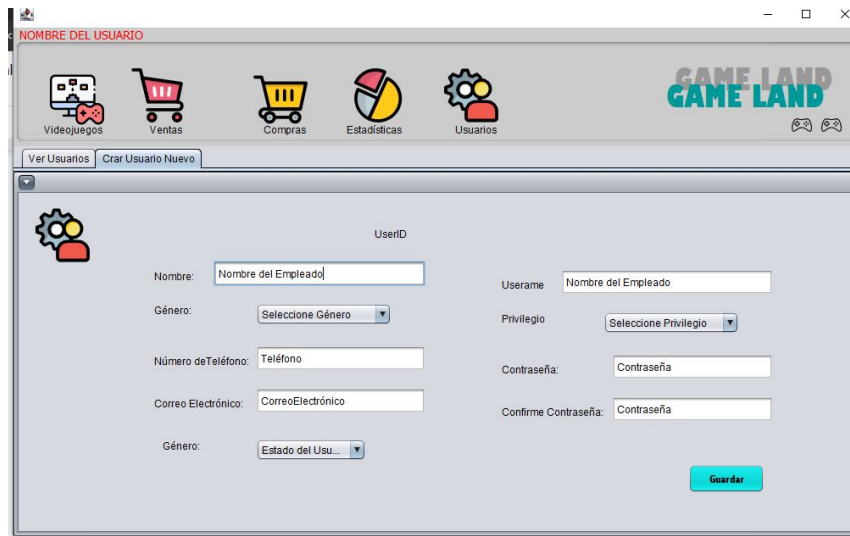


img 3.1

2. Crear Usuario Nuevo


- Vista General

En éste formulario podemos hallar 2 áreas que le facilitan al administrador o gerente crear un nuevo usuario (corresponde un id único a cada uno, NO modificable o editable).



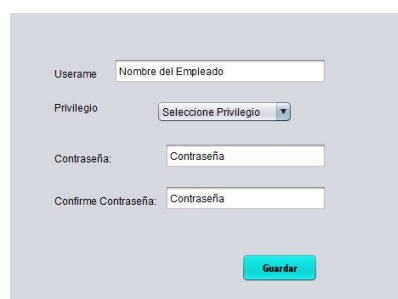
- Datos Generales:

Contemplando el nombre del empleado, el género, el correo electrónico y el estado del usuario (activo o desactivo) que indica si el usuario creado puede utilizar el sistema.



- Creación de Usuario en el Sistema

En ésta parte vemos directamente los datos que utilizará el nuevo usuario para acceder al sistema (img 4), debe ingresar un nombre de usuario único, se le asigna el privilegio (administrador/empleado), el nuevo usuario ingresará la contraseña y la confirma, los cambios se guardan hasta que el administrador de "Click" en el botón guardar (img 4.1)



img 4



img 4.1

NOTA: Cabe resaltar que para guardar los cambios, el usuario administrador (gerente del negocio) deberá confirmar su contraseña en un mensaje que se mostrará después de clicar cualquier botón de guardado (img 3.1, img 3.4)

Formulario de Ventas:

- Vista General

Formulario de Ventas: Vista General

Cliente: NIT: Nuevo Cliente

Producto: Cantidad: Agregar Producto

Producto	Descripcion	PrecioU	Cantidad

Eliminar

TOTAL: **0.00** CANCELAR ACEPTAR

- cliente

Para realizar una venta se agrega un cliente ya sea por nombre o por NIT, para esto el debe ya debe existir en la base de datos.

Cliente: NIT:

si es un cliente nuevo, se debe agregar presionando el botón agregar cliente

Nuevo Cliente

el cual desplegará el siguiente formulario donde se deben ingresar los datos del nuevo cliente

Nombre:

Nit:

Telefono:

Direccion:

CANCELAR ACEPTAR

- Producto

Producto	Cantidad	<input type="button" value="Agregar Producto"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	


Se realiza una búsqueda automática en la BD del producto al ir escribiendo el nombre del producto, después se selecciona la cantidad que se está vendiendo del mismo producto.

Al presionar el botón  agrega el producto a la tabla de detalle de la Venta en donde se mostrarán los productos que están por venderse.

- Detalle de la venta

Producto	Descripcion	PrecioU	Cantidad

Es una tabla en donde se muestran los productos que se venderán e información detallada de cada producto.

Se tiene el botón  el cual funciona para eliminar un producto que esté en detalle de venta.
en la parte inferior se muestra el total por la venta

TOTAL;	0.00
--------	-------------

- Confirmar o Cancelar Venta
para esta acción se cuentan con dos botones al final del formulario

<input type="button" value="CANCELAR"/>	<input type="button" value="ACEPTAR"/>
---	--

Formulario Devolución:

- Vista General

<input type="button" value="Venta"/> <input type="button" value="Devolucion"/>		
Nombre Cliente	ID Factura	Fecha
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Item 1 Item 2 Item 3 Item 4 Item 5		<input type="button" value="Buscar"/>

- **Busqueda de Venta**

Para poder realizar una devolución se debe buscar la venta dentro de la BD para realizar esto se puede hacer mediante una búsqueda por nombre del cliente donde se mostrarán las compras hechas por el cliente, también se puede realizar la búsqueda por el ID de la Factura o por rango de fecha

Nombre Cliente	ID Factura	Fecha		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Buscar

se presiona el botón el cual despliega en una lista las posibles opciones

Item 1
Item 2
Item 3
Item 4
Item 5

de la venta que se desea eliminar

- **Confirmar o Cancelar la devolución**

para esta acción se cuentan con dos botones al final del formulario

CANCELAR

ACEPTAR

Alquiler de Consolas:

- **Vista General**

Estado Consolas			
Disponibles	No. Consola	Tiempo	No. controles
Item 1 Item 2 Item 3 Item 4 Item 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="Agregar"/>
No. Consola	Hora Inicio	Hora Fin	Total

- **Consolas disponibles**

Disponibles

- Item 1
- Item 2
- Item 3
- Item 4
- Item 5

Para rentar una consola se debe elegir una consola que esté disponible o una en uso si en caso el cliente desee ampliar su tiempo de juego.

se asigna el número de controles que se utilizaran por consola si en dado caso es más de un usuario, ya que esto influye en el precio de renta.

las consolas que están siendo utilizadas se muestra en una tabla con algunos datos relevantes como:

[illegible]