F,{b6b9f345-9583-4e4b-ac06-371d90c82f52}{30},4.916667,1.854167

**CENTRO EDUCATIVO TECNICO LABORAL KINAL**

5TO. PERITO EN INFORMATICA

**DOCUMENTACION PROYECTO WALMART**

Alumnos

**Lucas Guillermo Solares Figueroa** Carné 2018-336

**Brandon Ronaldo Sicay Cumes** Carné 2015-114

**José Eduardo López Gonzales** Carné 2018-169

**Jóse Francisco Azuluz Solares Ibarra** Carné 2016-515

**Andrés Samayoa Penagos** Carné 2018-374

Guatemala, 04 de septiembre de 2019.

Repositorio: <https://github.com/asamayoa2018374/walmart_project>

1. **BackLog:**

**Configuración inicial: Andrés Samayoa:**

* Primero debes crear la base de datos esta se llamará DBWalmart.
* Posteriormente debes crear el proyecto en NetBeans, solo con la clase Main.class, la cual se encontrará en el paquete system.
* Se debe crear un git flow para subir la rama develop a GitHub de la cual se crearán features
* Se debe crear un git ignore para NetBeans y Java guiarse

**Creacion de Persistencia: Jóse Solares:**

En la persistencia, la base de datos se debe crear solo si no existe al igual que las tablas, no se mostrará el query ejecutado

**Entidad Producto en Java: Jóse Solares:**

En el paquete domain crear una clase Modelo con Lombok de producto con 7 atributos y generación de id's únicos, la tabla se llamará "productos".

**Servicio de Reporte: Brandon Sicay:**

Crear en el paquete de servicios la lógica para generar un reporte en un .txt.

Este debe tener la fecha actual, el id del producto, el nombre del producto y la cantidad.

**Productos DAO: Brandon Sicay:**

Crear la clase DAO de para los productos

**Menu CRUD: José López:**

Implementar un menú en el paquete de vista para las operaciones CRUD de los productos, el menú se repetira hasta que el usuario ya no lo desee.

Crear clase .view para la vista del menu.

**Servicios CRUD: José López:**

Esto se encontrará en una clase dentro del paquete controller/services, aquí estarán los casos de uso de la aplicación en este caso el CRUD.

**Unificación de Documentación: Andrés Samayoa:**

Al terminar el proyecto se compartirá el archivo de word en la rama, para esto se pondrá el nombre de cada uno en el archivo de word, luego se encargarán de fusionar toda esta documentación.

1. ***Desarrollo:***

03/09/2019 (Inicio del desarrollo): Se creó la base de datos DBWalmart que tiene la entidad productos con los atributos: código, nombre, cantidad, descripción, precio unitario, precio docena y categoría.

Se creó el proyecto en NetBeans, llamado ProyectoWalmart, es un proyecto Maven que funciona en consola, inmediatamente después se agregaron las dependencias a Hibernate, MySQL y Lombok, por último se creó la clase Main en el paquete System.

Se añadió el archivo .gitignore para los archivos de NetBeans e Hibernate, se creó el repositorio con la rama Master y Develop, por último se agregó al resto del equipo como colaboradores en GitHub.

03/09/2019 (Creación de la unidad de persistencia): Se creó la unidad de persistencia y se agregaron las configuraciones de Hibernate.

03/09/2019-04/09/2019 (Creación de la entidad): Se creó la entidad Producto en Java con sus atributos, luego se implementó Lombok que permite ahorrar código de constructores getters y setters.

04/09/2019 (Servicio de reporte): En la clase se creó el método de printReport, en el cual se generará el reporte en una ruta relativa, teniendo de nombre la fecha en la cual se mandó a imprimir, teniendo esta un formado de día, mes y año.

Mediante un iterator se recorre la lista de tipo Productos y se imprimen los atributos previamente seleccionados. Se utilizaron las clases BufferedWritter y FileWritter para escribir el archivo del reporte.

Por último, se utilizó el método getDesktop de la clase Desktop para poder abrir la carpeta contenedora del reporte automáticamente, sin necesidad de intervención del usuario.

04/09/2019 (Creación del controller DAO): Se creó la clase ProductoJpaController para obtener los métodos de crear, editar, eliminar, buscar y listar, con el objetivo de poder utilizarlos en la clase main para realizar las acciones CRUD

04/09/2019 (Menu): Dentro del método Menú bienvenida, existe un método while, el cual servirá para confirmar cuando el usuario presione ENTER, para ello usaremos el método next line de la clase scanner que almacenará la tecla que se haya oprimido. Y al realiza esta acción, podrá tener acceso al menú principal.

En el método while, se cambia el valor de la variable “tecla” para finalizar el ciclo, después se utilizará un “\n” para agregar espacios y que solamente se pueda ver el menú principal.

En el menú principal, poseemos 6 opciones las cuales podrá seleccionar al hacer click en alguno de los botones del teclado numérico solamente del número 1 al 6, si ingresa otro número, el programa mostrará un mensaje de error y preguntará al usuario si desea volver al menú principal.

Dentro del menú principal, se utilizará un switch dentro del cual posee las 6 opciones disponibles dentro del programa y una excepción en caso de que el usuario se equivoque. Al finalizar, el usuario tendrá la opción de regresar al menú principal o salir del programa.

1. *Funciones del programa y manual del usuario:*

Es un sistema básico donde se ingresa la información de los productos por medio de un programa en consola y se almacena en una base de datos. El sistema permite agregar, editar, listar, buscar o eliminar la información de productos, también tiene la opción de crear un reporte de los productos.

La información requerida de los productos es:

* Código: código de ingreso de los productos.
* Nombre: nombre del producto.
* Precio unitario: el precio individual de cada producto.
* Precio en docena: el precio de venta de un producto en docena, de no haber precio en docena ingresar 0.0 o multiplicar el precio individual por 12.
* Categoría: el tipo de producto que es (ejemplo limpieza, alimento…).
* Descripción: la función o uso de cada producto.
* Cantidad: la cantidad de ese producto en el almacén.

Al iniciar el programa se mostrará un título con la palabra Walmart, para avanzar al menú principal debe presionar Enter, ahí se desplegará el manu con las distintas opciones que se pueden realizar, para elegir una opción se debe presionar el numero de la opción y Enter.