



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

Lic. Matemáticas Aplicadas y Computación

Trabajo

Proyecto final

García Soto Alejandro

Gómez González Astrid Yoatziry

Maldonado Escamilla Jennifer Itzel

Mejía Espinosa Rubén Alan

Pérez Romero Jonathan

Estudiantes

Equipo: 2

1104

Grupo

Hernández Balderas Andrés

Profesor

Programación I

Asignatura



MANUAL DE USUARIO

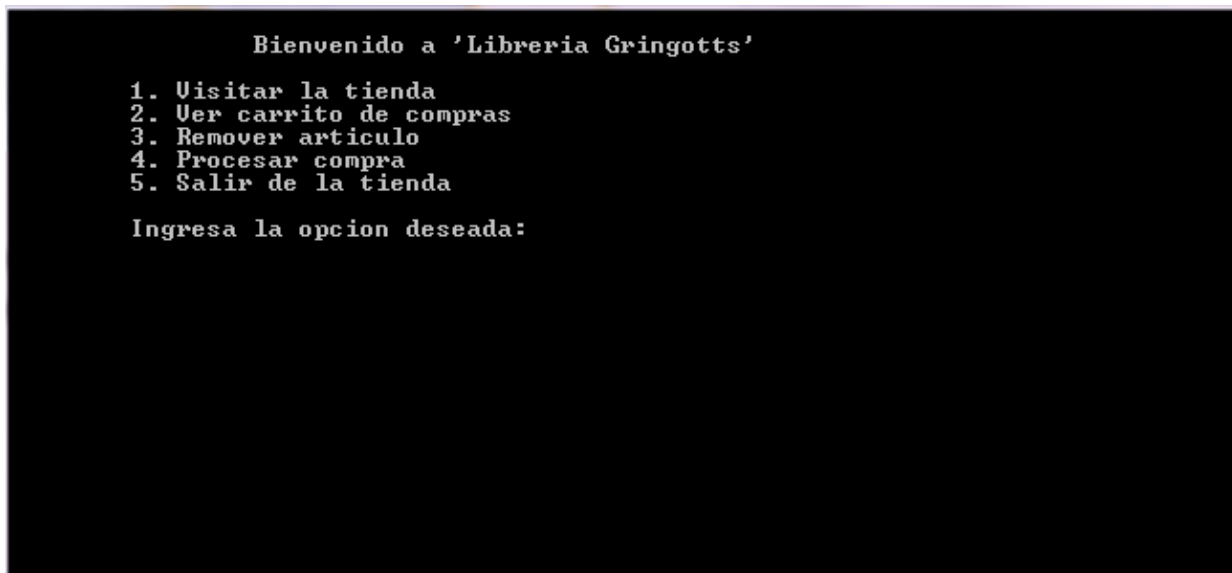
Bienvenido a "Librería Gringotts"

Gracias por su preferencia, a continuación le diremos como utilizar el software de nuestra tienda.

INICIO

Este programa ha sido diseñado para que el usuario pueda tener acceso a nuestros catálogos, tener control respecto a las compras a realizar, procesar la compra y acción siguiente recolectar datos para hacer el envío. Se ha programado en lenguaje C, por lo tanto el ejecutable será en una consola.

Para lanzar el programa, basta con ejecutar el archivo *P_ProyectoFinal_02.exe*, arrancando la consola como lo muestra la siguiente imagen



```

    Bienvenido a 'Libreria Gringotts'

1. Visitar la tienda
2. Ver carrito de compras
3. Remover articulo
4. Procesar compra
5. Salir de la tienda

Ingresa la opcion deseada:
```

Menú principal

El programa ofrece al usuario un menú de opciones para poder acceder a las distintas funciones, como se muestra en la imagen anterior.

Las diferentes opciones disponibles en el menú, así como el funcionamiento que ofrecen cada una de ellas se lista en la siguiente tabla:

<i>Opción</i>	<i>Menú</i>	<i>Funcionalidad</i>
1	Visitar la tienda	Abre el menú de categorías de los libros disponibles.
2	Ver carrito de compras	Abre la lista de los libros elegidos.
3	Remover articulo	Abre la lista de los libros elegidos con la opción de quitar artículos no deseados
4	Procesar compra	Abre la serie de pasos a seguir para procesar la compra
5	Salir de la tienda	Da fin a la sesión del programa.

Para poder acceder a alguna de las opciones solo es necesario ingresar el **número** de la opción (del 1 al 5) y presionar la tecla ENTER, ya que si se ingresa un valor distinto (**no poner caracteres**, símbolos, etc.) se volverá a pedir una opción válida como lo muestra la siguiente imagen:

```
Bienvenido a 'Libreria Gringotts'
1. Visitar la tienda
2. Ver carrito de compras
3. Remover articulo
4. Procesar compra
5. Salir de la tienda

Ingresa la opcion deseada: 6
Ingresa una opcion valida:
```

Visitar la tienda

La opción de visitar la tienda abre la lista de categorías de los libros disponibles, es necesario mencionar que el total de libros que tenemos en la tienda es de 50.

Las categorías de libros que tenemos son las siguientes:

1. Libros de estudio.
2. Libros de ciencia ficción.
3. Libros clásicos.
4. Libros de terror y misterio.
5. Libros de romance.

Visitar la tienda le da la opción al usuario de revisar cada una de las categorías y la serie de libros que conforman a esta, el menú se ve de la siguiente forma:

```

      Categorías
¿Que estas buscando?
1. Libros de estudio
2. Libros de ciencia ficcion
3. Libros clasicos
4. Libros de terror y misterio
5. Libros de romance

Ingresa la opcion deseada:
```

Para poder acceder a alguna de las categorías solo es necesario ingresar el **número** de la categoría (del 1 al 5) y presionar ENTER, ya que si se ingresa un valor distinto (**no poner caracteres, símbolos** etc.) se volverá a pedir una opción válida como lo muestra la siguiente imagen:

```

      Categorías
¿Que estas buscando?
1. Libros de estudio
2. Libros de ciencia ficcion
3. Libros clasicos
4. Libros de terror y misterio
5. Libros de romance

Ingresa la opcion deseada: 6
Ingresa una opcion valida:
```

Categorías

Al momento de que el usuario elija una categoría, se abrirá la lista con los libros a escoger con su respectivo número.

A continuación se dirán las categorías de libros, y los títulos que pertenecen a cada categoría.

1. Libros de estudio.

Lógica de programación.

Java 2 curso de programación.

Programación en java 6.

Como programar en C++.

Inteligencia matemática.

El arte de las matemáticas.

Mecánica de materiales.

Ingeniería mecánica, Dinámica.

Ingeniería mecánica, Estática.

Inteligencia artificial.

2. Libros de ciencia ficción

Rastro.

Solo es un rumor.

Wallum.

Legend.

Cielo rojo.

Después de la nieve.

Play 1.

Revelaciones.

Enclave.

Subterráneos.

3. Libros clásicos.

El principito.

La odisea.

El lazarillo de Tormes.

Frankenstein.

Romeo y Julieta.

Hamlet.

Robín Hood.

El diario de Ana Frank.

El quijote de la mancha.

La Ilíada.

4. Libros de terror y misterio.

El mundo Hobbit.

El rostro de Sara.

Fiesta de fantasmas.

Zombis.

Popol vuh.

Everfound.

Ana vestida de sangre.

Beowulf.

Severiana.

Juego mortal.

5. Libros de romance.

Pero a tu lado.

Temblor.

Delirium.

Legend.

Si estuvieras aquí.

La última lagrима.

El chico malo.

Solo escucha.

Fangirl.

After.

Ya una vez seleccionada la categoría el usuario debe de elegir los libros de su agrado. El programa ya dice el precio de cada libro.

Como seleccionar los libros

En la pantalla se le va a proporcionar la lista de libros correspondiente a la categoría seleccionada, cada libro va a tener asignado un número (números de la izquierda, antes del título del libro) y su precio (valores a la derecha, después del título del libro). El programa le va a preguntar al usuario cuantos artículos desea agregar a su canasta como se muestra en la siguiente imagen:

```
1> LOGICA DE PROGRAMACION: -- $ 495
2> JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION: -- $ 473
3> PROGRAMACION EN JAVA 6: -- $ 501
4> COMO PROGRAMAR EN C++: -- $ 1093
5> INTELIGENCIA MATEMATICA: -- $ 356
6> EL ARTE DE LAS MATEMATICAS: -- $ 525
7> MECANICA DE MATERIALES: -- $ 378
8> INGENIERIA MECANICA. DINAMICA: -- $ 304
9> INGENIERIA MECANICA ESTATICA: -- $ 320
10> INTELIGENCIA ARTIFICIAL: -- $ 302

Indica cuantos articulos te gustaria agregar a tu canasta o -1 para no agregar ningun articulo:
```

El usuario deberá de responder de acuerdo con sus necesidades.

En el caso de que el usuario quiera agregar artículos correspondientes a esa categoría deberá decir cuántos desea, no poner caracteres, solo números, como lo muestra la siguiente imagen:

```
1> LOGICA DE PROGRAMACION: -- $ 495
2> JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION: -- $ 473
3> PROGRAMACION EN JAVA 6: -- $ 501
4> COMO PROGRAMAR EN C++: -- $ 1093
5> INTELIGENCIA MATEMATICA: -- $ 356
6> EL ARTE DE LAS MATEMATICAS: -- $ 525
7> MECANICA DE MATERIALES: -- $ 378
8> INGENIERIA MECANICA. DINAMICA: -- $ 304
9> INGENIERIA MECANICA ESTATICA: -- $ 320
10> INTELIGENCIA ARTIFICIAL: -- $ 302

Indica cuantos articulos te gustaria agregar a tu canasta o -1 para no agregar n
ningun articulo: 5
```

En este ejemplo el usuario desea agregar 5 artículos correspondientes a esa categoría.

Después de introducir cuantos artículos se desea se debe de presionar la tecla ENTER, acto seguido se deberá introducir el **número** de artículo que se desea, se introduce artículo por artículo y después se presiona la tecla ENTER. Es importante decir que solo se deben introducir números que aparezcan en el menú, no caracteres, no símbolos, ya que no se va a guardar nada en la lista de artículos. El programa solo dejara introducir los artículos deseados el número de veces que se indicó en la pregunta anterior.

```
1> LOGICA DE PROGRAMACION: -- $ 495
2> JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION: -- $ 473
3> PROGRAMACION EN JAVA 6: -- $ 501
4> COMO PROGRAMAR EN C++: -- $ 1093
5> INTELIGENCIA MATEMATICA: -- $ 356
6> EL ARTE DE LAS MATEMATICAS: -- $ 525
7> MECANICA DE MATERIALES: -- $ 378
8> INGENIERIA MECANICA. DINAMICA: -- $ 304
9> INGENIERIA MECANICA ESTATICA: -- $ 320
10> INTELIGENCIA ARTIFICIAL: -- $ 302

Indica cuantos articulos te gustaria agregar a tu canasta o -1 para no agregar n
ningun articulo: 5
Ingresa numero del articulo: 1
Ingresa numero del articulo: 2
Ingresa numero del articulo: 4
Ingresa numero del articulo: 6
Ingresa numero del articulo: 10_
```

En este ejemplo se seleccionaron 5 artículos de esa categoría.

Si se requiere de N ejemplares del mismo título, se tiene que introducir N veces el número del título, como se muestra en la siguiente imagen:


```

1> LOGICA DE PROGRAMACION: -- $ 495
2> JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION: -- $ 473
3> PROGRAMACION EN JAVA 6: -- $ 501
4> COMO PROGRAMAR EN C++: -- $ 1093
5> INTELIGENCIA MATEMATICA: -- $ 356
6> EL ARTE DE LAS MATEMATICAS: -- $ 525
7> MECANICA DE MATERIALES: -- $ 378
8> INGENIERIA MECANICA. DINAMICA: -- $ 304
9> INGENIERIA MECANICA ESTATICA: -- $ 320
10> INTELIGENCIA ARTIFICIAL: -- $ 302

Indica cuantos articulos te gustaria agregar a tu canasta o -1 para no agregar n
ningun articulo: 2
Ingresa numero del articulo: 1
Ingresa numero del articulo: 1

```

En este ejemplo elegimos 2 ejemplares del libro: 1.- Lógica de programación.

Después de haber seleccionado los artículos deseados es necesario presionar la tecla ENTER, acto seguido el programa seguirá a mostrar el menú secundario.

En el caso de no desear artículos de esa categoría solo es necesario introducir el -1 no otro número, carácter o símbolo.

```

1> LOGICA DE PROGRAMACION: -- $ 495
2> JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION: -- $ 473
3> PROGRAMACION EN JAVA 6: -- $ 501
4> COMO PROGRAMAR EN C++: -- $ 1093
5> INTELIGENCIA MATEMATICA: -- $ 356
6> EL ARTE DE LAS MATEMATICAS: -- $ 525
7> MECANICA DE MATERIALES: -- $ 378
8> INGENIERIA MECANICA. DINAMICA: -- $ 304
9> INGENIERIA MECANICA ESTATICA: -- $ 320
10> INTELIGENCIA ARTIFICIAL: -- $ 302

Indica cuantos articulos te gustaria agregar a tu canasta o -1 para no agregar n
ningun articulo: -1

```

En este ejemplo no se desea agregar artículos de esta categoría.

Al momento de introducir el -1 y presionar un ENTER nos va a mandar a un menú secundario como el siguiente:

```

¿Que te gustaria hacer?
1. Regresar al menu principal
2. ver mas libros
3. Procesar compra
Ingresa la opcion deseada:

```

Menú Secundario

El menú secundario aparece cuando ya no se quiso agregar otro artículo de la misma categoría o no se agregó un artículo correspondiente a una categoría (revisar página anterior). También aparece después de seleccionar la opción Ver Carrito de Compras.

Las diferentes opciones disponibles en el menú secundario, así como el funcionamiento que ofrecen cada una de ellas se lista en la siguiente tabla:

<i>Opción</i>	<i>Menú</i>	<i>Funcionalidad</i>
1	Regresar al menú principal	Abre el menú principal con sus respectivas opciones.
2	Ver más libros	Abre el menú de categorías de los libros disponibles
3	Procesar Compra	Abre la serie de pasos a seguir para procesar la compra

Para poder acceder a alguna de las opciones solo es necesario ingresar el **número** de la opción (del 1 al 3) y presionar la tecla ENTER, ya que si se ingresa un valor distinto (**no poner caracteres, símbolos, etc.**) se volverá a pedir una opción válida como lo muestra la siguiente imagen:

```
¿Que te gustaria hacer?  
1. Regresar al menu principal  
2. ver mas libros  
3. Procesar compra  
  
Ingresa la opcion deseada: 4  
Ingresa una opcion valida:
```

Ver carrito de compras

Esta opción da la oportunidad al usuario de ver la lista de artículos que lleva seleccionado al momento, como en el siguiente ejemplo:

```
1. LOGICA DE PROGRAMACION - $ 495
2. JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION - $ 473
3. SUBTERRANEOS - $ 183
4. COMO PROGRAMAR EN C++ - $ 1093
5. FRANKENSTEIN - $ 44
Presione una tecla para continuar . . .
```

En el caso que no se haya seleccionado algún artículo se mostrara la siguiente pantalla:

```
Tu Canasta esta vacia, agrega algunos articulos
Presione una tecla para continuar . . . _
```

Para seguir con el programa solo se debe presionar cualquier tecla. Acto seguido aparecerá el menú secundario del cual ya se mencionaron sus características.

```
¿Que te gustaria hacer?
1. Regresar al menu principal
2. ver mas libros
3. Procesar compra
Ingresa la opcion deseada:
```

Remover artículos.

Esta opción da la oportunidad al usuario de ver la lista de artículos que lleva seleccionado al momento, como en el siguiente ejemplo:

```
1. LOGICA DE PROGRAMACION - $ 495
2. JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION - $ 473
3. SUBTERRANEOS - $ 183
4. COMO PROGRAMAR EN C++ - $ 1093
5. FRANKENSTEIN - $ 44

Que articulo te gustaria eliminar:
```

Para remover un artículo de la canasta solo es necesario poner el **número** de artículo (números de la izquierda, antes del título del libro) (**no poner caracteres, símbolos, etc.**) correspondiente a la lista que se muestra en pantalla, como en la siguiente imagen:

```
1. LOGICA DE PROGRAMACION - $ 495
2. JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION - $ 473
3. SUBTERRANEOS - $ 183
4. COMO PROGRAMAR EN C++ - $ 1093
5. FRANKENSTEIN - $ 44

Que articulo te gustaria eliminar: 4
```

Después se debe presionar la tecla ENTER y se habrá removido ese artículo de su canasta como en el ejemplo:

```
1. LOGICA DE PROGRAMACION - $ 495
2. JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION - $ 473
3. SUBTERRANEOS - $ 183
4. COMO PROGRAMAR EN C++ - $ 1093
5. FRANKENSTEIN - $ 44

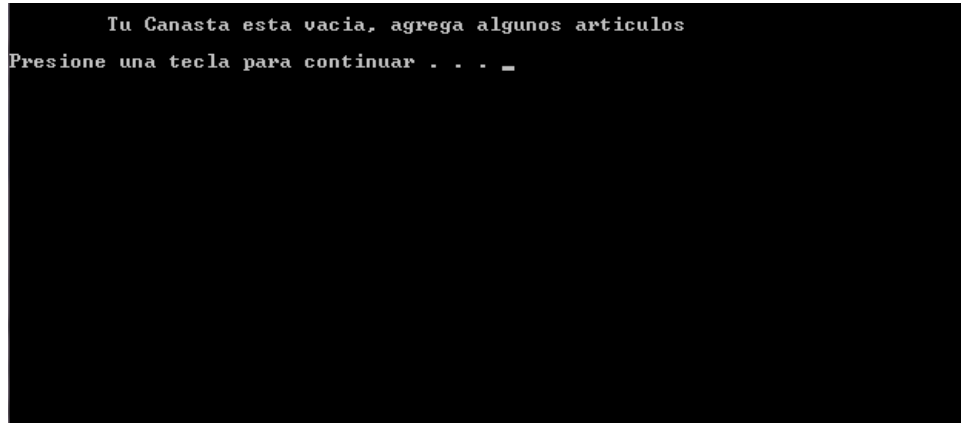
Que articulo te gustaria eliminar: 4
Articulo eliminado exitosamente

Te gustaria eliminar otro articulo? (S/N):
```

Se le preguntara si desea eliminar otro artículo, esta pregunta solo se puede responder con una "s" o una "n" ambas minúsculas, no se puede responder con números, otros caracteres o símbolos. La "s" significa SI y la "n" significa NO. Después presionamos la tecla ENTER y dependiendo de la respuesta antes dada se mostrara lo siguiente:

- En caso de que la respuesta fue sí, nos pedirá ingresar el número del artículo a eliminar. Se siguen los mismos pasos descritos anteriormente.
- En caso de que la respuesta fuera no, nos mandara directamente al menú secundario.

En el caso que no se haya seleccionado algún artículo de las categorías disponibles se mostrara la siguiente pantalla:



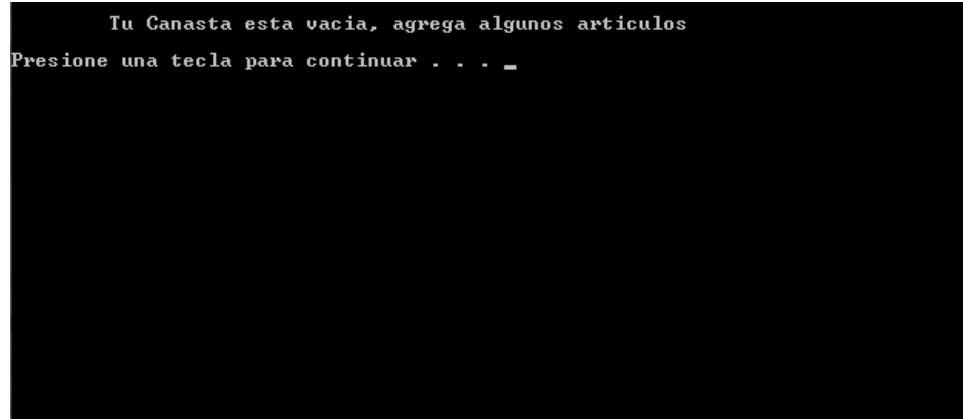
```
Tu Canasta esta vacia, agrega algunos articulos
Presione una tecla para continuar . . . _
```

Para seguir con el programa solo se debe presionar cualquier tecla. Acto seguido aparecerá el menú principal del cual ya se mencionaron sus características.

Procesar compra

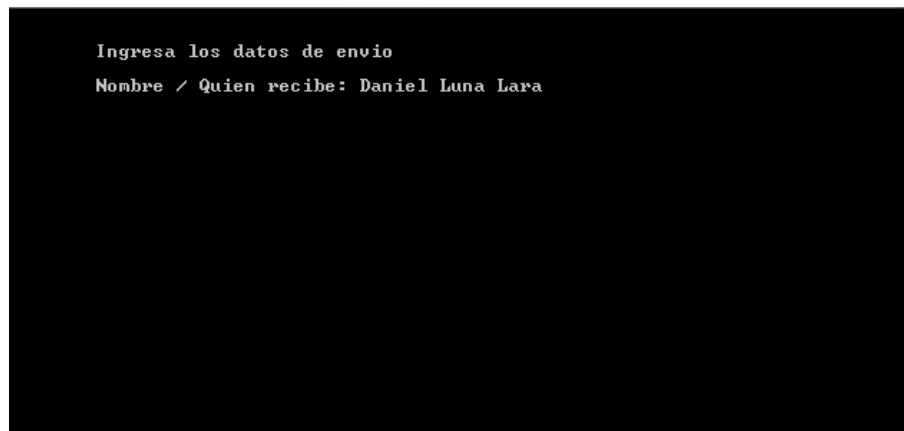
Esta opción nos mandara a la serie de pasos para procesar la compra, una vez ya elegidos los artículos.

En el caso de que todavía no tenga un artículo o artículos agregado a su canasta se mostrara la siguiente pantalla:



En el caso de tener artículos agregados se deben de seguir con los siguientes pasos:

Lo primero sería que el usuario introduzca su nombre completo, como se muestra en la siguiente imagen:



Después de introducir el nombre, se debe presionar la tecla ENTER, acto seguido se le pedirá la dirección de envío en el orden que se pide como en el siguiente ejemplo:

```
Nombre / Quien recibe: Daniel Luna Lara
Direccion <calle, numero de casa o interior, torre, empresa>: Joyas 152
1 LunaMotors
```

Después de introducir la dirección presionamos la tecla ENTER, acto seguido nos seguirá pidiendo datos sobre la dirección, después de introducir cada dato se debe presionar la tecla ENTER.

```
Ingresa los datos de envio

Nombre / Quien recibe: Daniel Luna Lara
Direccion <calle, numero de casa o interior, torre, empresa>: Joyas 152
1 LunaMotors
Colonia: Estrella
Estado: CDMX
Ciudad: Gustavo A. Madero
Se hacen envios a los siguientes codigos postales:
10580, 10630, 52374, 78526, 41259, 74126, 32598, 23658, 45698, 12357
CP:
```

Es necesario mencionar que solo tenemos envío a las siguientes localidades:

- CDMX, Colonia: Barranca Seca Código, Postal: 10580.
- CDMX, Colonia: El Ocotal, Código Postal: 10630.
- Edo. de México, Colonia: Joquicingo, Código Postal: 52374.
- San Luis Potosí, Municipio: Cedral, Código Postal: 78526.
- Edo. de México, Colonia: San-Jose-Bocto, Código Postal: 41259.
- Puebla, Municipio: San Martín Texmelucan, Código Postal: 74126.
- Chihuahua, Municipio: Cd. Juárez, Código Postal: 32598.
- Baja California Sur, Municipio: Comondú, Código Postal: 23658.
- Jalisco, Municipio: El Salto, Código Postal: 45698.
- CDMX, Colonia: San Salvador Cuauhtenco, Código Postal: 12357.

Si no hacemos entregas a su domicilio le aparecerá la siguiente pantalla:

```
Ingresa los datos de envio
Nombre / Quien recibe: Daniel Luna Lara
Direccion <calle, numero de casa o interior, torre, empresa>: Joyas 152
1 LunaMotors
Colonia: Estrella
Estado: CDMX
Ciudad: Gustavo A. Madero
Se hacen envios a los siguientes codigos postales:
10580, 10630, 52374, 78526, 41259, 74126, 32598, 23658, 45698, 12357
CP: 07810
Por el momento no es posible hacer envios en tu localidad
Te gustaria ingresar otra direccion <S/N>:
```

Deberá de ingresar otra dirección (dirección en donde tengamos disponible el envío), de lo contrario saldrá de la tienda y se cancelara su compra, como ejemplo:

```
Ingresa los datos de envio
Nombre / Quien recibe: Daniel Luna Lara
Direccion <calle, numero de casa o interior, torre, empresa>: Joyas 152
1 LunaMotors
Colonia: Estrella
Estado: CDMX
Ciudad: Gustavo A. Madero
Se hacen envios a los siguientes codigos postales:
10580, 10630, 52374, 78526, 41259, 74126, 32598, 23658, 45698, 12357
CP: 07810
Por el momento no es posible hacer envios en tu localidad
Te gustaria ingresar otra direccion <S/N>: n
Gracias por visitar Libreria Gringotts, vuelve pronto
Presione una tecla para continuar . . .
```

Al momento de ingresar una dirección valida se mandara la siguiente pantalla, la cual contiene la lista de los artículos elegidos, el total de la compra de los artículos, IVA, el costo de envío y el neto a pagar, como ejemplo:

```
Articulos en tu canasta
1. SOLO ES UN RUMOR - $ 119
2. LOGICA DE PROGRAMACION - $ 495
3. WALLUM - $ 174
4. INTELIGENCIA MATEMATICA - $ 356
5. SUBTERRANEOS - $ 183
6. COMO PROGRAMAR EN C++ - $ 1093

El total de tus productos: 2420
IVA: 387.20
El costo de envio a tu domicilio es: 79
Total a pagar: 2886.20
Presione una tecla para continuar . . .
```

Después se debe presionar cualquier tecla para seguir con la ejecución del programa.

El usuario debe de seleccionar un método de pago, los cuales son:

- Pago con tarjeta de crédito
- Pago con tarjeta de debito
- Pago en efectivo
- PayPal
- Pago en OXXO
- Transferencia Bancaria

Para elegirlo se muestra la pantalla siguiente:

```
Metodo de pago
1. Pago con tarjeta de credito
2. Pago con tarjeta de debito
3. Pago en efectivo
4. Paypal
5. Pago en OXXO
6. Transferencia bancaria
Selecciona el metodo de pago:
```

Para poder acceder a alguna de las opciones solo es necesario ingresar el **número** de la opción (1 al 6) y presionar la tecla ENTER, ya que si se ingresa un valor distinto (**no poner caracteres, símbolos, etc.**) se volverá a pedir una opción válida como lo muestra la siguiente imagen:

```
Metodo de pago
1. Pago con tarjeta de credito
2. Pago con tarjeta de debito
3. Pago en efectivo
4. Paypal
5. Pago en OXXO
6. Transferencia bancaria
Selecciona el metodo de pago: 7
Ingresa una opcion valida:
```

Para el método de pago con tarjeta de crédito o débito se siguen los siguientes pasos:

```
Ingresa los 16 digitos de tu tarjeta <credito/debito>: 4125785485695236
Ingresa la fecha de vencimiento <MM>: 10
Ingresa la fecha de vencimiento <YY>: 19
Ingresa el codigo de seguridad: 2404

Pago realizado con exito
Presione una tecla para continuar . . .
```

Es necesario mencionar que al momento de introducir el número de tarjeta se debe de proporcionar sin guiones o espacios. Después de cada dato ingresado se debe de presionar la tecla ENTER, y después presionar cualquier tecla para que el programa se siga ejecutando.

Se mostrara la lista de artículos seleccionados, a nombre de quien está el envío y la dirección de envío, como se muestra en la siguiente pantalla:

```
Se enviaron los siguientes articulos:

1. COMO PROGRAMAR EN C++
2. SOLO ES UN RUMOR
3. LOGICA DE PROGRAMACION
4. LOGICA DE PROGRAMACION
5. EL PRINCIPIO
6. SI ESTUVIERAS AQUI

Seran enviados a la siguiente direccion:

Para: Jesus Duran Jimenez
Fortin 150 2
Barranca Seca
CDMX
Magdalena Contreras
10580

Gracias Jesus Duran Jimenez por comprar en libreria Gringotts
Que tengas una buena semana

Presione una tecla para continuar . . . _
```

Esto sería todo para método de pago con tarjeta de crédito o débito. Presione una tecla cualquiera para terminar la sesión del programa para posteriormente cerrarlo.

Para método de pago en efectivo se mostrara la siguiente pantalla con las instrucciones a seguir:

```
Tu paquete sera enviado a tu domicilio, ten a la mano la cantidad exacta
que pagues
ya que nuestros repartidores no manejan efectivo
Presione una tecla para continuar . . .
```

Presione cualquier tecla para seguir con la ejecución del programa, acto se mostrara la lista de artículos seleccionados, a nombre de quien está el envío y la dirección de envío, como se muestra en la siguiente pantalla:

```
Se enviaron los siguientes articulos:
1. COMO PROGRAMAR EN C++
2. SOLO ES UN RUMOR
3. LOGICA DE PROGRAMACION
4. LOGICA DE PROGRAMACION
5. EL PRINCIPITO
6. SI ESTUVIERAS AQUI

Seran enviados a la siguiente direccion:

Para: Jesus Duran Jimenez
Portin 150 2
Barranca Seca
CDMX
Magdalena Contreras
10580

Gracias Jesus Duran Jimenez por comprar en libreria Gringotts
Que tengas una buena semana

Presione una tecla para continuar . . . _
```

Esto sería todo para método de pago con efectivo. Presione una tecla cualquiera para terminar la sesión del programa para posteriormente cerrarlo.

Para método de pago con PayPal se siguen los siguientes pasos:

- Ingrese su correo electrónico registrado en PayPal y presione la tecla ENTER
- Ingrese su contraseña registrada en PayPal y presione la tecla ENTER

```
Pago por Paypal
Ingresa tu correo electrónico: karen.lopez210@gmail.com
Ingresa tu contraseña: perrania

Pago realizado con exito
Presione una tecla para continuar . . .
```

Presione cualquier tecla para que el programa siga con su ejecución, acto siguiente se mostrara acto la lista de artículos seleccionados, a nombre de quien está el envío y la dirección de envío, como se muestra en la siguiente pantalla:

```

Se enviaron los siguientes articulos:

1. LOGICA DE PROGRAMACION
2. JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION
3. PROGRAMACION EN JAVA 6
4. INTELIGENCIA MATEMATICA
5. INTELIGENCIA ARTIFICIAL
6. FRANKENSTEIN

Seran enviados a la siguiente direccion:

Para: Karen Lopez
Fortin 140
Barranca Seca
CDMX
Magdalena Contreras
10580

Gracias Karen Lopez por comprar en libreria Gringotts
Que tengas una buena semana

Presione una tecla para continuar . . .

```

Esto sería todo para método de pago con PayPal. Presione una tecla cualquiera para terminar la sesión del programa para posteriormente cerrarlo.

Para método de pago en OXXO se mostrara la siguiente pantalla con las instrucciones a seguir:

```

Depositar a la siguiente cuenta bancaria: 1542 7896 3215 7851
Tu referencia para el pago es: 134158

Esta ficha de pago tiene una vigencia de 3 dias apartir del dia de hoy
recuerda que tus pagos en oxxo los podras realizar de 8am a 8pm todos lo
s dias del año
Tan pronto como sea recibido tu pago se procedera con el envio
Presione una tecla para continuar . . .

```

Ya una vez que nosotros recibamos el pago, se procederá con el envío. Presione cualquier tecla para que el programa siga con su ejecución, acto siguiente se mostrara acto la lista de artículos seleccionados, a nombre de quien está el envío y la dirección de envío, como se muestra en la siguiente pantalla:

```

Se enviaron los siguientes articulos:

1. LOGICA DE PROGRAMACION
2. JAVA 2 CURSO DE PROGRAMACION
3. PROGRAMACION EN JAVA 6
4. INTELIGENCIA MATEMATICA
5. INTELIGENCIA ARTIFICIAL
6. FRANKENSTEIN

Seran enviados a la siguiente direccion:

Para: Karen Lopez
Fortin 140
Barranca Seca
CDMX
Magdalena Contreras
10580

Gracias Karen Lopez por comprar en libreria Gringotts
Que tengas una buena semana

Presione una tecla para continuar . . .

```

Esto sería todo para método de pago en OXXO. Presione una tecla cualquiera para terminar la sesión del programa para posteriormente cerrarlo.

Para método de pago de Transferencia bancaria se mostrara la siguiente pantalla con los pasos a seguir:

```
Beneficiario: Libreria Gringotts S.A de C.U
Banco: BBUA Bancomer
Número de cuenta: 1542 7896 3215 7851
Número de sucursal: 4638
Cuenta CLABE: 012 180 0044 3010597 1
ABB: BCMRMXMPYM

Los pagos por transferencia bancaria pueden tomar de 2 a 3 días hábiles
Tan pronto como sea recibido tu pago se procederá con el envío
Presione una tecla para continuar . . .
```

Ya una vez que nosotros recibamos el pago, se procederá con el envío. Para continuar con el programa solo es necesario presionar cualquier tecla. Acto seguido se mostrara la lista de artículos seleccionados, a nombre de quien está el envío y la dirección de envío, como se muestra en la siguiente pantalla:

```
Se enviaron los siguientes artículos:

1. COMO PROGRAMAR EN C++
2. SOLO ES UN RUMOR
3. LOGICA DE PROGRAMACION
4. LOGICA DE PROGRAMACION
5. EL PRINCIPIO
6. SI ESTUVIERAS AQUI

Serán enviados a la siguiente dirección:

Para: Jesus Duran Jimenez
Fortin 150 2
Barranca Seca
CDMX
Magdalena Contreras
10500

Gracias Jesus Duran Jimenez por comprar en libreria Gringotts
Que tengas una buena semana

Presione una tecla para continuar . . .
```

Presione una tecla cualquiera para terminar la sesión del programa. Y posteriormente cerrarlo.

Salir de la tienda

Al elegir esta opción vamos a salir de la tienda y se mostrara una pantalla como la siguiente:

```

                Bienvenido a 'Libreria Gringotts'
1. Visitar la tienda
2. Ver carrito de compras
3. Remover articulo
4. Procesar compra
5. Salir de la tienda

    Ingresa la opcion deseada: 5

-----
Process exited after 3020 seconds with return value 1
Presione una tecla para continuar . . .
```

Para cerrar el programa se pueden hacer una de la siguientes dos cosas:

- Presionar cualquier tecla como lo dice en la pantalla.
- Cerrar el programa como se haría con cualquier otro programa.