Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamenteUNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

UNIDAD ACADÉMICA PROFESIONAL TIANGUISTENCO

INGENIERIA EN SOFTWARE

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

**DOCUMENTACIÓN DE PROYECTO**

ALUMNOS:

DANIEL HERNÁNDEZ RENDÓN

OLIVER MARTINEZ TEJEDA

LUIS EDUARDO MORALES HERNÁNDEZ

JOSE MANUEL MORALES GONZALEZ

DOCENTE: MTRA. EN C.C. MARITZA FLORES DOMINGUEZ

TERCER SEMESTRE

GRUPO: S4

22 DE NOVIEMBRE DE 2023

ÍNDICE

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc151494017)

[PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 4](#_Toc151494018)

[HIPÓTESIS 5](#_Toc151494019)

[OBJETIVO GENERAL 6](#_Toc151494020)

[OBJETIVOS ESPECÍFICOS 6](#_Toc151494021)

[ALCANCES 7](#_Toc151494022)

[DELIMITACIONES 8](#_Toc151494023)

[MARCO TEÓRICO 9](#_Toc151494024)

[DIAGRAMA DE CLASES 10](#_Toc151494025)

[REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 11](#_Toc151494026)

# INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto lo enfocaremos en una “Zapatería Oliver´s”, donde crearemos un sistema que permita al cliente tener el control del inventario, así como la visualización de este.

El cual estará desarrollado en el lenguaje de programación Java, con el modelo de programación orientado a objetos en el entorno de desarrollo integrado NetBeans.

Esto garantizará al cliente una transición hacia un sistema generando beneficios a la zapatería en términos de eficiencia y control de su producto.

Este proyecto representa una búsqueda constante en la mejora en la gestión de la zapatería, aprovechando la tecnología que hoy en día está al alcance de nosotros para alcanzar los objetivos del cliente.

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día la mayoría de las tiendas manejan un sistema que les permiten tener el control en su inventario que les facilita realizar sus actividades.

En la Zapatería surgió el problema del control del inventario, en una ocasión un empleado tomo un par de zapatos que no regreso al estante correcto, por lo que al verificar que estuviesen todos los pares el dueño se dio cuenta que faltaba uno, posteriormente verificaron que, si estaba el par, pero en el estante incorrecto, es por ello que al cliente le surgió la necesidad de inventariar sus productos, para que él tenga el control y sus empleados le sea más fácil realizar su trabajo.

El problema de control de inventario en la Zapatería no solo se limita a la pérdida ocasional de productos en el estante incorrecto, sino que también abarca la dificultad para llevar un registro preciso de las existencias de productos, lo que conlleva a desafíos adicionales como la falta de visibilidad sobre los niveles de stock de productos populares y menos populares, la incapacidad de prever de manera efectiva las necesidades de reposición de productos y la pérdida de ventas debido a productos agotados o mal gestionados.

La implementación de un sistema informático en la zapatería no solo beneficiaría al cliente en términos de control de inventario, sino que también mejoraría la experiencia del cliente al garantizar una disponibilidad constante de productos, una mejor atención al cliente y una toma de decisiones más informada para el crecimiento del negocio.

# HIPÓTESIS

En la actualidad, la administración eficiente de una zapatería requiere una gestión efectiva de múltiples aspectos, como el inventario, las ventas y las finanzas. Esta hipótesis se basa en la premisa de que un programa informático para la zapatería Oliver’s, desarrollado para ofrecer una solución integral para abordar estos desafíos.

Se hará la implementación de un programa que gestione el inventario de tal forma que permita la visualización del inventario, en una zapatería contribuirá significativamente a mejorar la eficiencia operativa y la toma de decisiones comerciales. Se espera que esta solución informática reduzca los errores humanos en el control de inventario, agilice el proceso de ventas y proporcione a la administración información valiosa en tiempo real sobre el rendimiento del negocio, brindando al cliente un mejor control de la sucursal. Se espera la eficiencia, la precisión y la toma de decisiones, lo que a su vez conducirá a un aumento en la rentabilidad y la satisfacción del cliente.

# OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un sistema integral de gestión de ventas basado en programación orientada a objetos para una zapatería con el propósito de mejorar significativamente al optimizar el control de inventario y proporcionar información analítica en tiempo real para la toma de decisiones estratégicas.

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diseñar una arquitectura de software sólida: Crear una arquitectura de software modular y escalable que permita la fácil incorporación de nuevas funcionalidades y la adaptación a las necesidades cambiantes de la zapatería a lo largo del tiempo.
2. Implementar una clase principal "Zapatería": Desarrollar una clase principal llamada "zapatería" que encapsule las operaciones clave del negocio, incluyendo el registro de ventas, la gestión de inventario y la generación de informes.
3. Gestión de Inventario: Implementar funcionalidades para el seguimiento del inventario, incluyendo la adición de nuevos productos, la actualización de existencias y la generación de alertas automáticas cuando un producto se encuentra en niveles bajos.
4. Interfaz de Usuario Intuitiva: Diseñar una interfaz de usuario amigable que permita a los empleados de la zapatería utilizar el sistema de manera eficiente y sin problemas.
5. Capacitación del Personal: Proporcionar capacitación adecuada al personal de la zapatería para garantizar una transición suave hacia el nuevo sistema de gestión de ventas basado en POO.

# ALCANCES

Con este programa se planea lograr un sistema que te permita controlar el inventario de la zapatería, esto en el programa lo llevaremos a cabo de la siguiente manera:

* Agregar Sucursal: Permite la inclusión de nuevas sucursales con información básica.
* Cerrar Sucursal: Facilita el cierre seguro de sucursales existentes.
* Consulta de Info de Sucursal: Proporciona detalles detallados sobre una sucursal específica.
* Consulta de Info General: Ofrece información consolidada sobre todas las sucursales y modelos.
* Agregar Modelo a Departamento: Permite la inclusión de nuevos modelos en departamentos específicos.
* Terminar Compra: Completa el proceso de compra de modelos.
* Mostrar Info de Sucursal: Presenta información detallada sobre una sucursal seleccionada.
* Consulta de Info de Departamento: Permite acceder a información específica sobre un departamento.
* Mover Modelo: Facilita la reubicación de modelos entre departamentos o sucursales.
* Buscar Modelo: Ofrece una función de búsqueda para localizar modelos según criterios específicos.

# DELIMITACIONES

El proyecto tiene como objetivo implementar un sistema de control de inventario específicamente diseñado para una zapatería, con el fin de optimizar la gestión de productos y mejorar la eficiencia operativa. La delimitación del proyecto se basa en las siguientes funcionalidades clave:

1. Agregar una Sucursal: Captura de información básica de una nueva sucursal, incluyendo nombre. No se incluirá la gestión de inventario específica en esta fase.
2. Cerrar Sucursal: Facilitación del cierre seguro de una sucursal tecleando el numero de la sucursal (La primera sucursal, se cierra tecleando el número 0, y así sucesivamente, conforme lo ingresado).
3. Consulta de Información General de Sucursal: Acceso a datos detallados sobre una sucursal específica, incluyendo departamento, tipo de modelo, costo y si esta pagado. No se proporcionará información de las ventas.
4. Consulta de Información General: Proporciona una visión consolidada de la información general sobre todas las sucursales y los modelos de productos. Se excluyen detalles financieros específicos.
5. Agregar Modelo a un Departamento: Permite la inclusión de nuevos modelos de calzado en un departamento específico (dama o caballero). Captura de detalles básicos del modelo, como tipo de modelo, costo, si esta pagado, modelo, talla y tipo de calzado.
6. Terminar Compra: Facilita la finalización del proceso de compra del calzado.
7. Consulta Información de una Sucursal: Presentación de detalles detallados sobre una sucursal seleccionada, incluyendo departamento, tipo de modelo, costo y si esta pagado.
8. Consulta Información de un departamento: Acceso a información específica sobre un departamento dama o caballero.
9. Mover Modelo: Permite la reubicación de todos los modelos entre sucursales.
10. Buscar Modelo: Ofrece una funcionalidad de búsqueda para localizar modelos específicos según el tipo de calzado.

# MARCO TEÓRICO

La gestión eficiente de una zapatería implica el control efectivo del inventario, la visualización de este inventario, la gestión de ventas y el corte de caja. En la actualidad, el uso de estas herramientas informáticas puede ser fundamental para alcanzar estos objetivos de manera efectiva.

El control de inventario es una práctica esencial en la gestión de una zapatería. Consiste en supervisar y registrar todos los productos disponibles, sus cantidades, ubicaciones y demás detalles relevantes, garantizando que los productos estén disponibles cuando los clientes los necesiten y reducir al mínimo las pérdidas debido a productos descontinuados o faltantes.

La visualización del inventario implica proporcionar a los empleados y a la administración una vista clara y accesible de los productos disponibles. El registro de ventas es una parte crítica de la operación de una zapatería, ya que implica registrar todas las transacciones de compra realizadas por los clientes. El corte de caja es una práctica financiera que implica calcular los ingresos, gastos y beneficios en un período específico. Esto es esencial para evaluar la rentabilidad del negocio y tomar decisiones financieras informadas.

El desarrollo de un programa para la gestión de una zapatería puede ofrecer una serie de beneficios clave, como el control del inventario, la visualización efectiva, la simplificación de las ventas y la gestión financiera precisa. Estas funcionalidades son fundamentales para una operación exitosa compitiendo así con diferentes sucursales brindando un mejor servicio a los clientes.

# DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Apache NetBeans. (2017). Welcome to Apache NetBeans. Apache.org. <https://netbeans.apache.org/>

Qué es un proyecto. Una definición práctica. (2021, April 25). OBS Business School. <https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-un-proyecto-una-definicion-practica#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20proyecto%20hace%20referencia,fin%20determinado%2C%20unos%20objetivos%20concretos>.

Software - Qué es, concepto, tipos, ejemplos, hardware. (2013). Concepto. <https://concepto.de/software/>

‌

‌