

Proyecto Final- Programación -LIS- Feb-Jul 2022.

Se requiere hacer un sistema que permita la gestión de las diferentes actividades y productos que se manejan en una papelería. La papelería cuenta con tres módulos principales

Modulo de Papelería:

Catálogos: Escritura, artes, papeles, regalos.

Modulo de Belleza y salud:

Catálogos: shampoo y jabones, desodorantes y perfumes, cremas y faciales, tintes y cabello.

Modulo de dulcería

Catálogos: Chocolates, dulces, bebidas.

En cada modulo se manejan distintos catálogos de los cuales es necesario poder hacer el registro de mercancía en cada uno de ellos cada catálogo se conformará al menos por los siguientes campos:

Id_Producto	Nombre producto	Piezas en existencia	Precio
-------------	-----------------	----------------------	--------

Cada módulo cuenta con:

- 1. Altas de productos:** Sección que permite hacer el registro de los productos en cada catálogo
- 2. Modificaciones de productos:** Sección que permite seleccionar algún producto ya sea general o de algún catálogo en específico, modificarlo y o eliminarlo. Mostrar los cambios.
- 3. Registro de venta/compras:** Sección que permite registrar las ventas de algún producto. La venta a guardar debe contener al menos los siguientes campos:

Id_venta	Id_Producto	Nombre producto	Piezas vendidas	Precio individual	Precio Total
Ejemplo					
1Venta	1ABB	Lapiz mirado	2	3.00	6.00
1Venta	1ABB2	Libreta	3	15.00	45.00
Total a Pagar					51.00

para poder vender algún producto se debe asegurar su existencia y la cantidad de piezas en existencia.

La venta puede ser simulada a partir de la mercancía existente, se selecciona un producto de algún catálogo y se agrega al carrito, cuando el usuario finaliza la compra, le aparece una lista de todos los productos seleccionados en su compra, los cuales puede eliminar o agregar más productos a la compra, si el usuario está satisfecho con su elección decide hacer la compra y esta queda guardada en el archivo "ventas".

4. Reportes:

Reportes de productos en existencia-- por catalogo y General

Reporte de ventas generadas: Por fecha, por semana y por mes.

Especificaciones generales

Toda la información a guardar se almacena en archivos. Se captura y se muestra con uso de interfaces gráficas.

La primera pantalla que aparece al usuario una vez ejecutado el programa es una ventana de Login, si el usuario introduce usuario y password correctos entonces entra al sistema y la ventana principal le permite acceso a todos los módulos del sistema. Tanto el usuario y contraseña están registradas en un archivo, cuando el usuario introduce sus datos se busca en el archivo si ese usuario esta registrado.

El grupo se dividirá en dos equipos - al final se entregaran solo dos sistemas, uno por cada equipo. En cada equipo debe haber un líder de proyecto que formará equipos de tres o cuatro integrantes a cada equipo el líder le asignará algún módulo a desarrollar. Cuando los módulos estén listos estos se integrarán en un solo sistema el cual funcionará como una unidad. Cada equipo (sub-equipos) deben modelar en UML y codificar en java. Al final cada sub-Equipo presenta y explica lo que hizo y su participación en el equipo.

Si algún integrante del grupo no trabaja o no se reporta con el equipo reportarlo a la maestra para tomar cartas en el asunto.

Si alguien quiere trabajar solo, lo puede hacer sin embargo, por muy bien que entregue su trabajo, su calificación máxima será de 8.5. Se penaliza por no trabajar en equipo.

Al final, todos los integrantes del equipo compartirán la misma calificación por participar y presentar su proyecto.

Recuerden que para estar en posibilidad de pasar la experiencia educativa es requisito presentar el proyecto terminado.

El proyecto debe presentarse al menos un día antes del examen Final Ordinario. **Fecha posible de entrega Lunes 6 de Junio.**

Presentar un documento (Manual de usuario) que contenga la descripción del sistema y su modo de uso.

Rubrica del proyecto

Criterios	Descripción	Puntuación
1	Se presenta un modelo UML general del sistema y un modelo específico para cada módulo del sistema. Relaciones correctas entre clases.	2
2	Presenta el código del sistema en lenguaje java. Correcta programación orientada a objetos (Polimorfismo, herencia, encapsulamiento)	3
3	El sistema funciona correctamente y todos los módulos han sido implementados y están completamente terminados.	3
4	Se entrega un documento (Manual de usuario) que describe el sistema y muestra su uso y principales funciones.	2
Total		10

1era Revisión: Lunes 30 de Mayo

Incluye:

- Modelo General UML
- Diseño de Interfaces Graficas sin función, solo diseño (Todo el sistema)

2da Revisión: Lunes 6 de Junio

Incluye:

- Todo el modelo UML (general y de cada módulo)
- Todo el sistema funcionando
- Manual del usuario