

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Área de Desarrollo de Software

Laboratorio de Introducción a la Programación 1

Proyecto 1

**SISTEMA ADMINISTRATIVO DE CLIENTES, RECURSOS Y FINANZAS
(MANUAL TÉCNICO)**

Nombre: Eddy Fernando Díaz Galindo

Registro académico: 201906558

Instructor: Herbert Reyes

Fecha de Entrega: 20/09/2020

INTRODUCCIÓN

El proyecto Sistema Administrativo De Clientes, Recursos Y Finanzas se realizó para tener organizado y dirigir la información del comercio de una empresa o almacén, al que se le realizó un sistema de seguridad que puede crear un usuario y una contraseña de la persona que desea administrar el comercio a través de interfaces que explican detalladamente los recursos y finanzas en la que se encuentra el negocio; generando tablas y graficas el usuario podrá de mejor manera deducir el estado de la administración.

Se utilizó el lenguaje de programación java para la realización del sistema administrativo, utilizando el IDE Eclipse para verificar y constar la correcta funcionalidad del programa, se importó la librería JFreeChart para la realización de graficas y se utilizó la librería Swing para crear la interfaz gráfica sin la necesidad de utilizar Drag and Drop (DnD).

La realización del sistema proporciona facilidad de lectura de datos y genera de forma dinámica la información personal de un cliente y los productos del negocio, solamente se necesita un archivo con extensión csv para generar datos estadísticos.

REQUERIMIENTOS

Para una correcta ejecución del Sistema Administrativo De Clientes, Recursos Y Finanzas necesita un equipo con los siguientes requisitos mínimos:

- Sistema operativo: Windows 7 SP1+ o posterior
- Procesador: Core i3-3225 3.3 GHz.
- Monitor: Con resolución de 1600x900.
- Memoria: 2 GB de RAM
- Almacenamiento: 800 MB de espacio disponible.

DIAGRAMA DE FLUJO DE INTERFAZ DE AUTENTICACIÓN

La interfaz de autenticación es el sistema de seguridad para acceder a la información. El sistema cuenta con registro para un nuevo usuario y trae por defecto un usuario maestro para poder entrar al sistema sin la necesidad de registrarse.

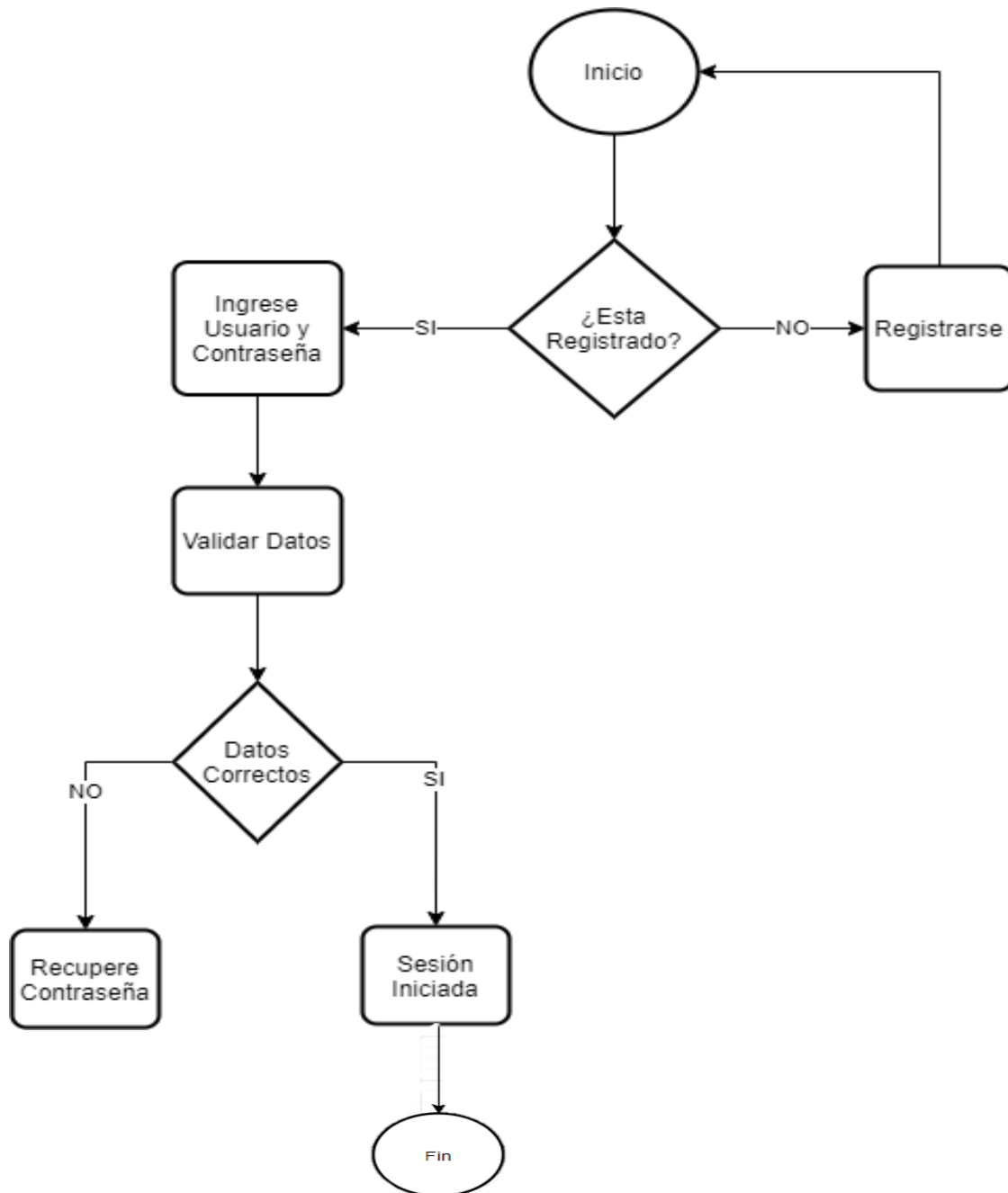


DIAGRAMA DE FLUJO DE INTERFAZ DE CLIENTES

La interfaz de clientes administra la información de clientes que hay en el sistema ingresado desde un archivo csv, genera gráficas y tablas para una mejor deducción de datos.

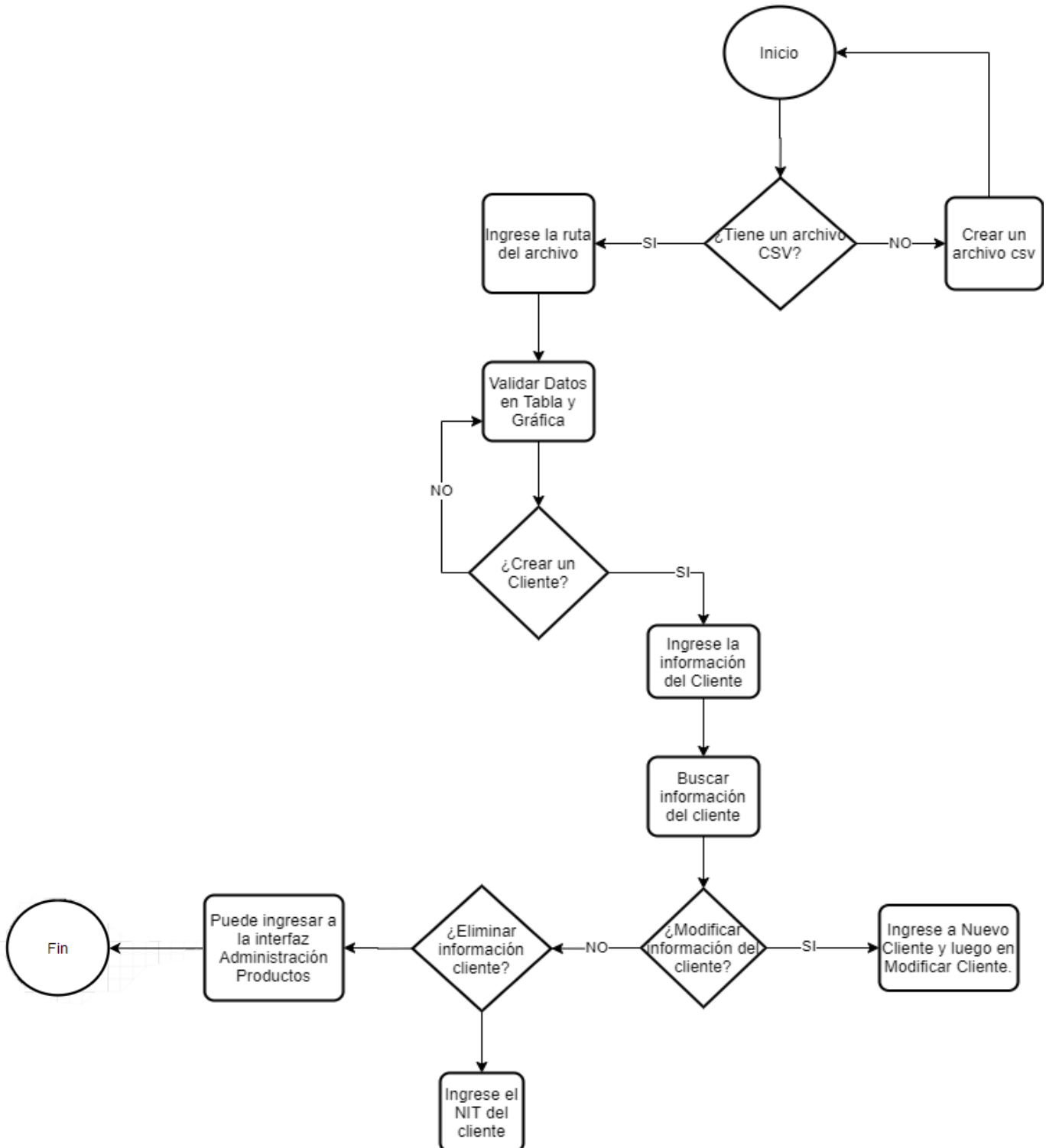
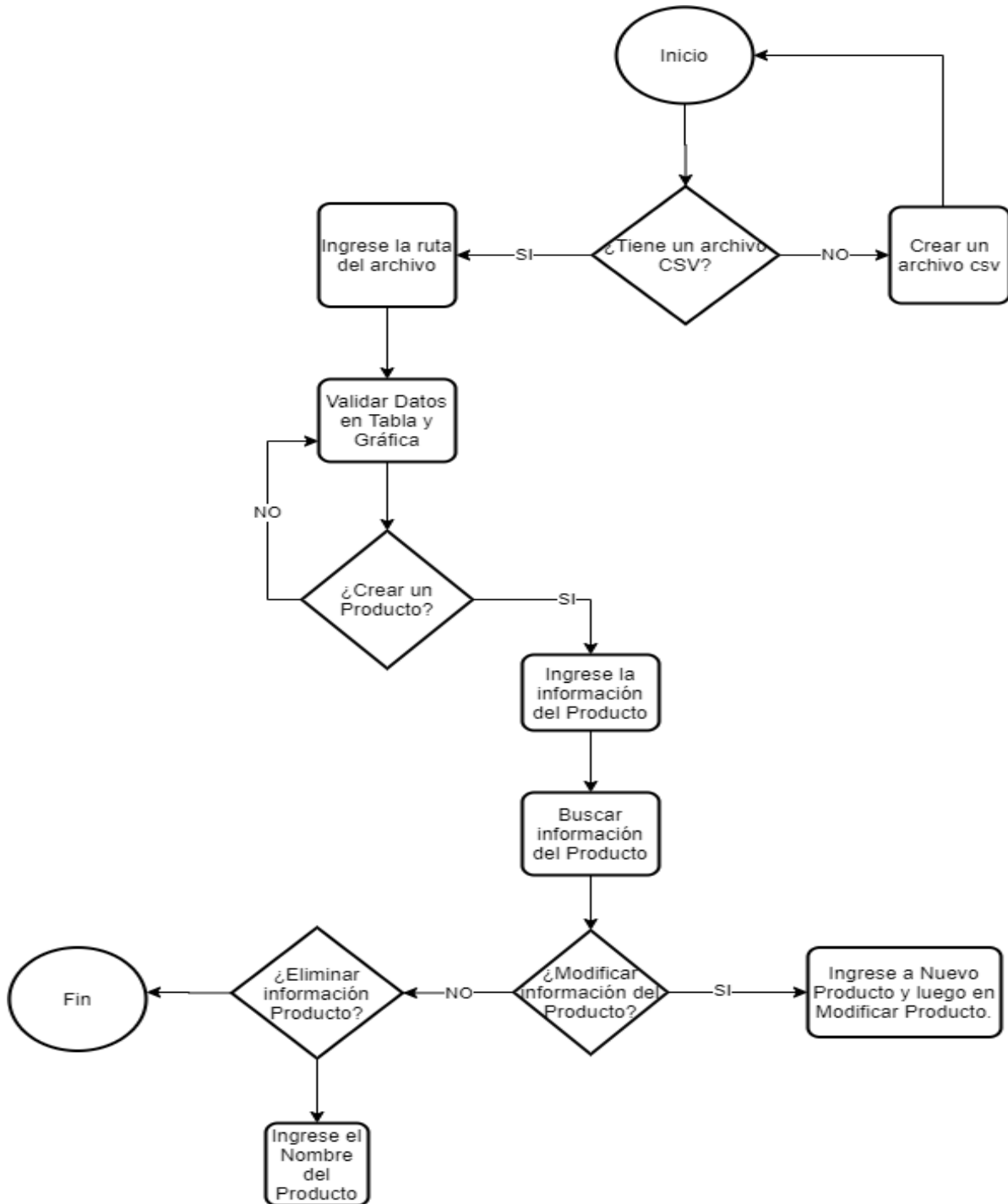


DIAGRAMA DE FLUJO DE INTERFAZ DE PRODUCTOS

La interfaz de clientes administra la información de los productos que hay en el sistema ingresado desde un archivo csv, genera gráficas y tablas para una mejor deducción de datos



CONCLUSIONES

1. Al utilizar java se aplicó la programación orientada a objetos para crear un código simple pero funcional con el IDE Eclipse con el que se familiarizó, el cual ayudó a controlar el entorno de desarrollo y para crear el respectivo JAR.
2. Se utilizaron las librerías Swing y Awt para crear la interfaz gráfica, no se utilizó “arrastrar y soltar” pero debido al esmero que se tuvo, la interfaz tiene un modelo muy aceptado.
3. Se utilizaron vectores, ciclos y la sentencias de control adecuada junto con la programación orientada a objetos para una correcta ejecución del programa aplicando conceptos de programación para crear herramientas administrativas.