

SOFTWARE DE UN SUPERMERCADO.

Un empresario que es dueño un mini Marquet en el sector Valle de Lili llamado “El Mercadito de Gustavo”, desea ampliar su negocio y trasladarse a un establecimiento más grande, para ir convirtiéndose en supermercado, me ha contado que siempre ha querido tener un supermercado llamado MERCAJUSTO. Se sabe que este requerirá mayores costos y logística, por lo me ha contactado para solicitarme que desarrolle un software para que su nuevo establecimiento pueda tener mas facilidades logísticas y una mejor imagen, hasta entonces él solo usaba una libreta y lápiz.

El empresario desea que el software sea usado por los empleados que así lo requieran, por lo que quiere que cada empleado de acuerdo a su función en el supermercado tenga sus respectivas funcionalidades (Cajero, Inventario, Gerente) , para lograr lo anterior se necesita que cuando se ingresen los empleados se indique si se necesita crear una cuenta de acceso al programa, otro deseo del empresario es que se pueda tener una imagen de cada empleado para poder identificarlos. Cree que sería bueno desde este software poder manejar el inventario también, agregando y quitando productos para que la cajera pueda venderlos. Le gustaría que en el programa se pudieran guardar los cambios realizados.

Funcionalidades solicitadas :

- 1) Poder ingresar el perfil completo de los trabajadores junto al cargo asignado dentro del supermercado. (Gerente, Empleados de sección, Cajeros, Almacén). Aquí también se puede elegir si el empleado requiere de crear una cuenta de acceso al sistema, también se ingresa el salario.
- 2) Poder generar en un archivo plano la nomina a pagar cada mes, de acuerdo al salario de los empleados, se debe ver en el archivo cuanto se le paga a cada empleado, y al final del archivo el total a pagar de nomina.
- 3) Tener la posibilidad de agregar y eliminar productos al inventario .
- 4) El programa debe tener la posibilidad de poder generar en un archivo plano todo el inventario del supermercado.
- 5) El programa debe tener una opción de guardar todo el programa para después volver a abrirlo.
- 6) El programa debe tener la funcionalidad de **CAJERO**, debe estar en la

capacidad de vender los productos y generar una factura, con los productos vendidos, y el total a pagar por el consumidor.

7) Se deben realizar excepciones propias para:

- a.** Verificar que los datos del empleado a agregar estén completos.
- b.** Cuando se busque algún producto para vender o eliminar del inventario y este no esté.
- c.** Si el programa es usado por un cajero, este no podrá vender la cantidad de productos si la ingresada es mayor a la disponible.

8) El programa puede usar las siguientes excepciones en el programa:

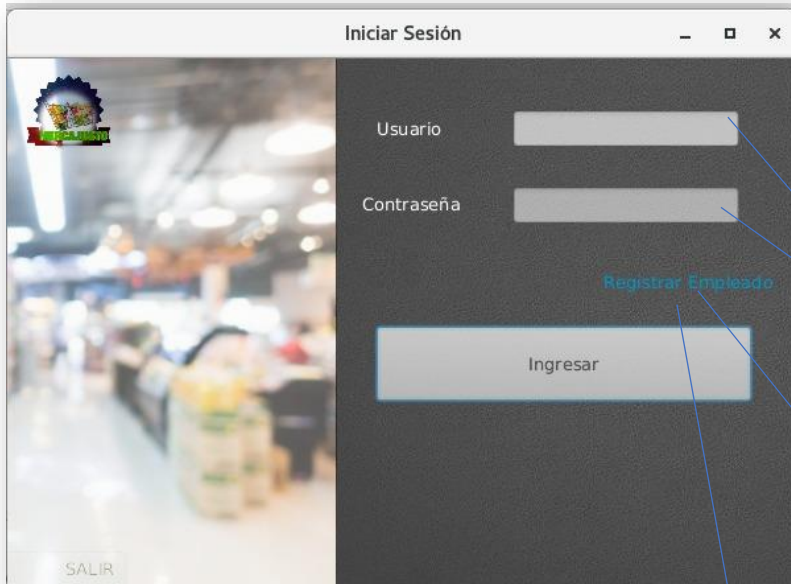
- a.** `NumberFormatException` Cuando al ingresar la cantidad de algún producto al inventario coloquen una letra.
- b.** `IOException` Cuando al leer el archivo para agregar al inventario se encuentre esta exception.

9) El programa estará en la capacidad de dibujar la foto de perfil de cada empleado

JUSTIFICACIÓN

Considero que va a ser un software muy completo que se adaptará bien a los requerimientos planteados por el docente, aunque será más difícil he decidido hacerme solo en la creación de este proyecto porque es también un reto para mí, así podré aplicar todo lo que he aprendido durante el curso.

PARTE GRAFICA O MOCKUPS DE LA ALPLICACIÓN.

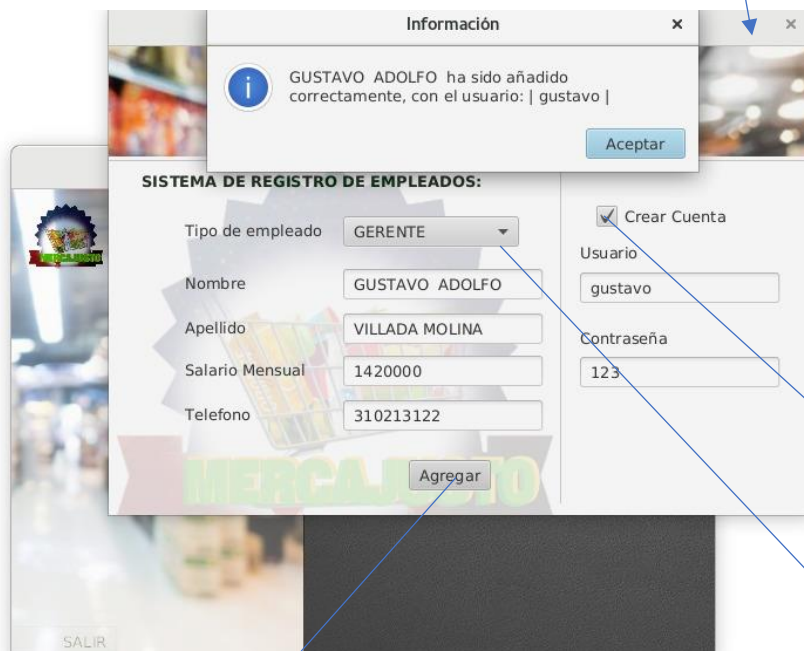


- VENTANA INICIAL

Al iniciar el programa este requerirá un login para poder acceder a las funcionalidades.

Consta de:

- Dos **campos**, uno de contraseña y otro de texto.
- Un **botón** para ingresar, después de haber ingresado los datos.
- Un **HyperLink** que nos llevará a otra ventana para agregar empleados al sistema.

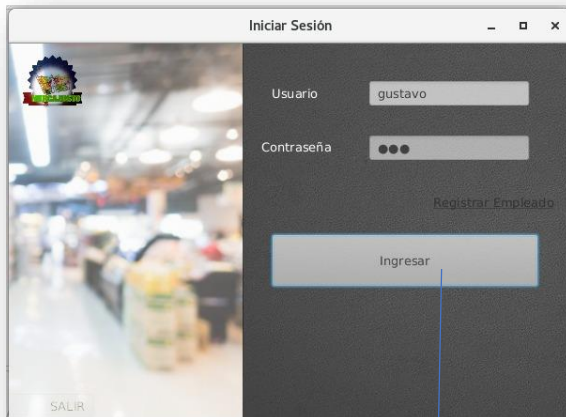


- VENTANA DE REGISTRO

Esta ventana tendrá la función de ingresar los datos de los empleados que queramos agregar al sistema.

Consta de:

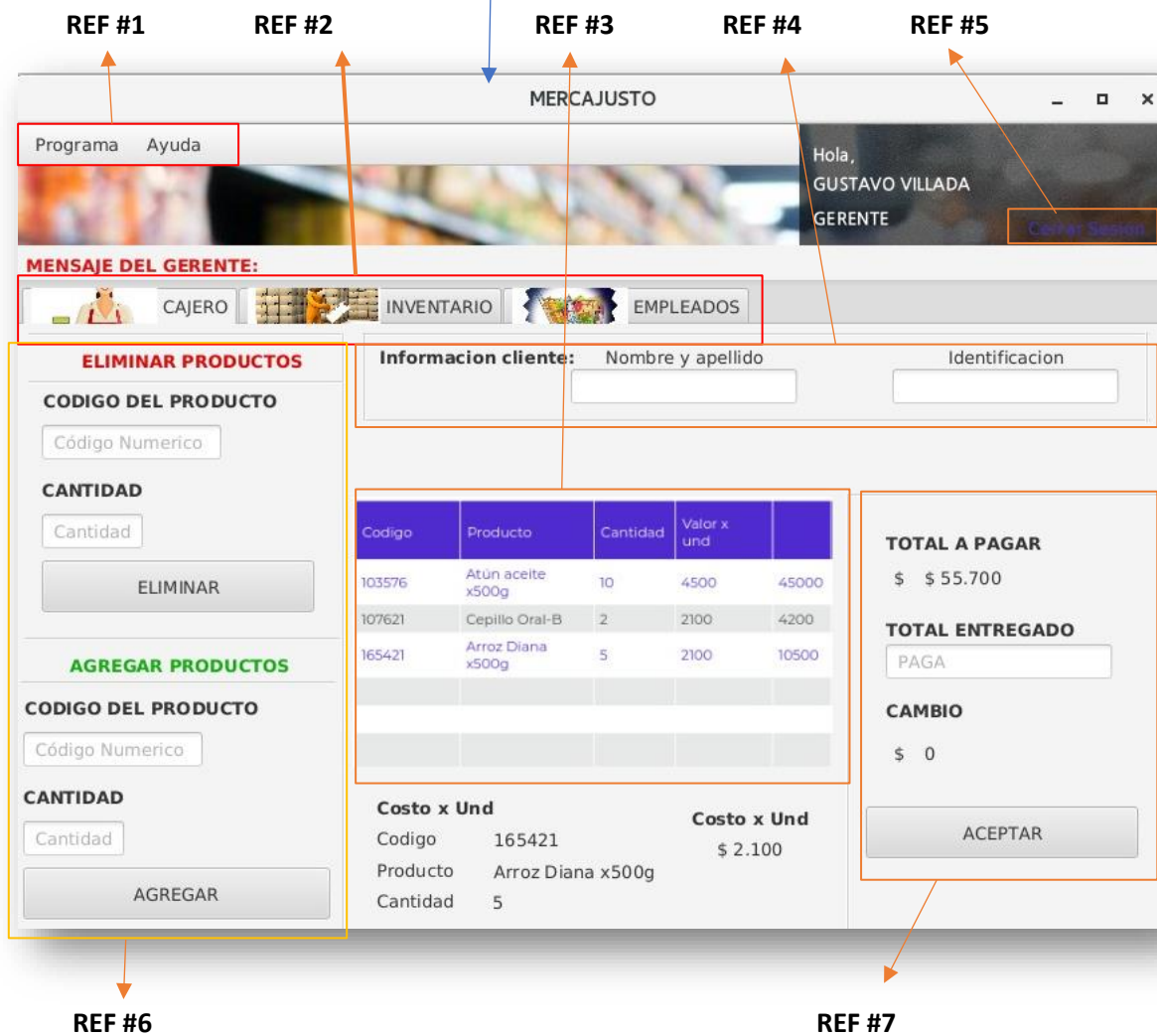
- Seis **campos de texto** para escribir los datos del empleado y los datos de la cuenta de acceso.
- Un **checkbox** que indicará si el empleado a agregar también tendrá una cuenta de acceso al programa.
- Un **combobox** para seleccionar el cargo del empleado dentro del supermercado.
- Un **botón** el cual agregará el empleado al sistema y cerrará esta ventana.



Usuario:
 Contraseña:
 Registrar Empleado
 Ingresar
 SALIR

Al haber agregado al empleado esa ventana se cerrará y podremos ingresar al sistema con la cuenta creada previamente (Si creamos una cuenta).

Al ingresar la cuenta de acceso se nos abrirá la ventana principal de la aplicación, por defecto en la: **SECCIÓN DE CAJERO.**



Programa **Ayuda**

MENSAJE DEL GERENTE:

CAJERO **INVENTARIO** **EMPLEADOS**

Información cliente: Nombre y apellido Identificación

ELIMINAR PRODUCTOS

CODIGO DEL PRODUCTO
Código Numérico

CANTIDAD
Cantidad

ELIMINAR

AGREGAR PRODUCTOS

CODIGO DEL PRODUCTO
Código Numérico

CANTIDAD
Cantidad

AGREGAR

Codigo	Producto	Cantidad	Valor x und	
103576	Atún aceite x500g	10	4500	45000
107621	Cepillo Oral-B	2	2100	4200
165421	Arroz Diana x500g	5	2100	10500

Costo x Und

Codigo 165421 Costo x Und \$ 2.100

Producto Arroz Diana x500g

Cantidad 5

TOTAL A PAGAR
\$ \$ 55.700

TOTAL ENTREGADO
PAGA

CAMBIO
\$ 0

ACEPTAR

REF #1 **REF #2** **REF #3** **REF #4** **REF #5** **REF #6** **REF #7**

REFERENCIAS:

REF #1:

Este menú tiene dos secciones, una denominada “Programa” y otra “Ayuda”.

- **Programa:** Están las opciones para guardar y para salir del programa.
- **Ayuda:** Están las opciones de ayuda para el usuario, sobre cómo manejar la opción de caja o de inventario.

NOTA (En Linux no aparece la barra de menú cuando hago la screenshot, desaparece)

REF #2:

Es un **TabPane** donde cada sección es la sección del cargo de la cuenta de acceso, si entra una cuenta de CAJERO, no podrá acceder a INVENTARIO o a EMPLEADOS.

REF #3:

Es una **ListView** en la cual se irán colocando los productos agregados al cliente.

REF #4:

Contiene dos **campos de texto** que son para los datos del cliente que esta realizando la compra, para luego colocar estos datos en la factura generada.

REF #5:

Contiene un **hyperlink** el cual cerrará la sección de la cuenta activa para enviarla a la ventana de iniciar sesión (Ventana inicial).

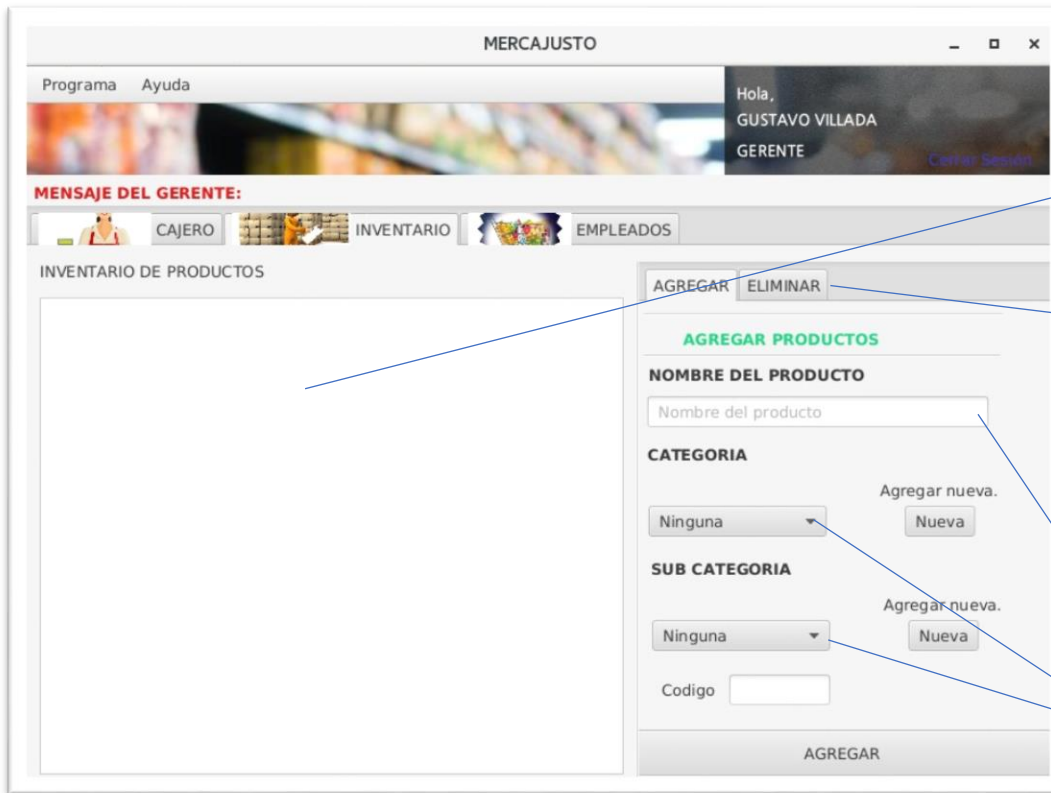
REF #6:

Son las secciones para agregar o eliminar un producto a la venta del cliente.

REF #7:

Contiene un campo de texto donde se agregará el dinero que entrega el cliente para pagar la compra, y contiene un botón para terminar la compra y generar la factura.

SECCIÓN INVENTARIO



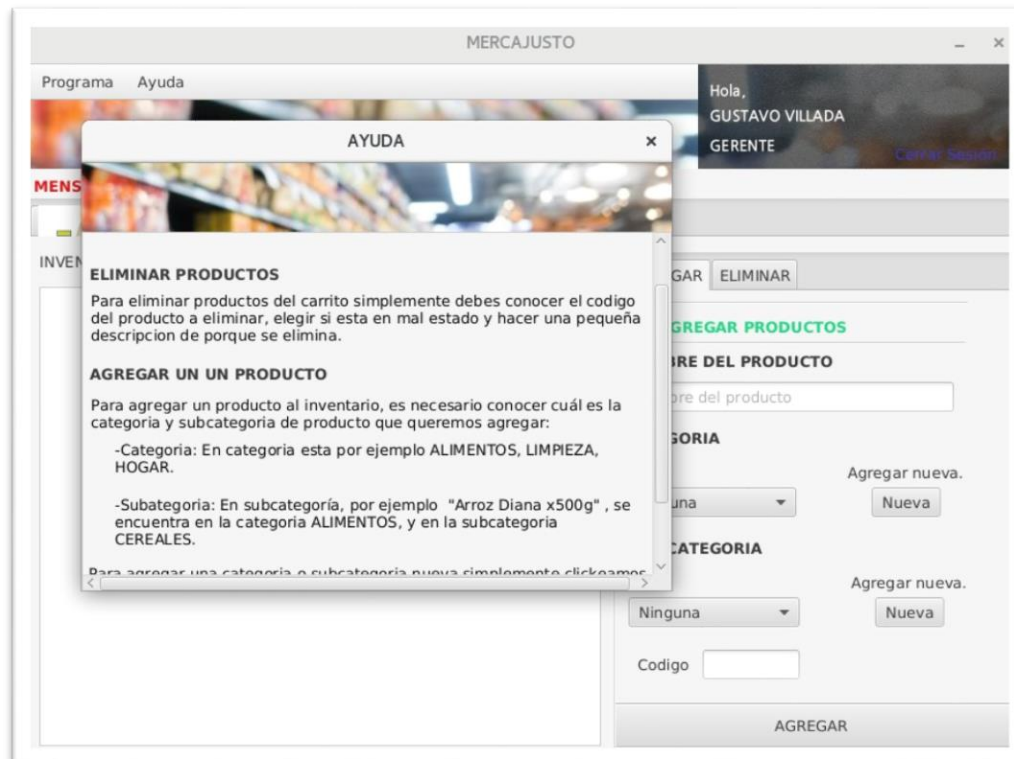
Al entrar en la sección del inventario se encuentra:

- Una listView la cual mostrará los productos que estén en el inventario.
- Un tabPane para agregar o eliminar productos.

En la sección de "AGREGAR", encontramos :

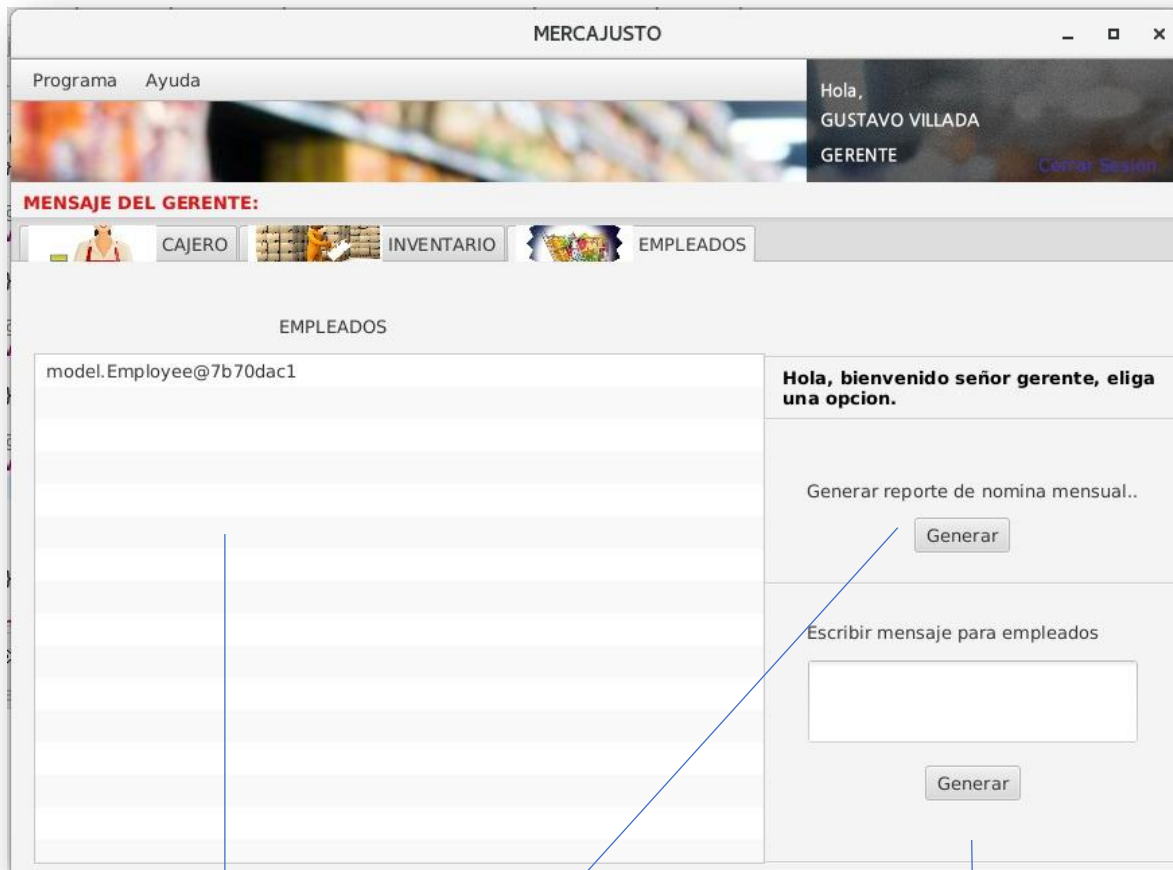
- Un campo de texto para el nombre del producto
- Dos combobox para listar las categorías del producto
- Tres botones para

agregar nuevas categorías o agregar el producto.



Al hacer clic en "Ayuda" en la barra de menú y luego en la opción "Ayuda Inventario" se abrirá esta ventana la cual tendrá unas instrucciones de uso, al igual que la "ayuda" para cajero.

SECCIÓN DE EMPLEADOS



- Un Campo de texto para escribir un mensaje fijado, el cual les aparecerá en la parte superior a todo aquel que use la aplicación.
- Un botón para generar la nomina total del mes.
- Una listView en la cual se verán todos los empleados registrados en el sistema.