



# MANUAL DE USUARIO

## PROYECTO 1

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERIA

Escuela de Ingeniería en Ciencias y Sistemas

Introducción a la Programación y Computadoras 1

Ing. Moises Eduardo Velasquez Oliva

Aux. Robinsón Pérez

HUGO ALEXANDER ARREAGA CHOC

201701108

23 DE DICIEMBRE 2019.

## INDICE

<u>SECCION</u>	<u>PAGINA</u>
INTRODUCCIÓN	2
OBJETIVOS Y ALCANCES DEL MANUAL.	2
OBJETIVOS Y ALCANCES DE LA APLICACIÓN.	2
GUÍA DE USUARIO.	3

## INTRODUCCION

Este manual está destinado para las personas que utilizaran el programa, aquí obtendrán la información necesaria para usar el programa explicando los pasos que tienen que realizar

## OBJETIVOS DEL MANUAL

Explicar el funcionamiento del programa al usuario que estará utilizándolo para evitar errores y facilitar el entendimiento del programa.

## OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Administrar la información de productos e insumos de una empresa brindando diferentes opciones para el manejo del producto.

## GUÍA DE USUARIO.

### Interfaz Inicial:

Aquí podremos ver todos los módulos disponibles con los que cuenta el programa, para acceder a ellos solo deberemos hacer click izquierdo sobre al que queremos acceder.

Para finalizar el programa solamente haz click izquierdo con el mouse en el botón superior derecho con una "X".

### Registro de Insumos:

Para agregar un nuevo insumo llenaremos los campos que nos aparecen en la pantalla tomando en cuenta los siguiente:

- En el apartado nombre: para guardar un nuevo insumo debemos de asegurarnos de que este no lo hayamos guardado previamente o nos devolverá un error.
- En los apartados cantidad, mínimo, máximo y precio solamente pueden ir datos de tipo entero, si llenamos esos apartados con otro tipo de valor ya sea un texto o símbolos nos devolverá un error y tendremos que volver a llenar los apartados
- El apartado "cantidad" deberá ser mayor al apartado "mínimo" y menor al apartado "máximo" para que el insumo se pueda guardar, de lo contrario nos devolverá un error.
- El apartado imagen: para designar una imagen daremos click izquierdo al botón y nos abrirá una ventana para buscar un archivo, elegiremos nuestra imagen, (el formato de imagen debe ser .PNG) y luego haremos click en aceptar.
- Si ya tenemos correctamente llenos todos los apartados haremos click izquierdo en el botón guardar