

MANUAL TECNICO



índice

Introducción.....	3
Objetivos	3
Requerimientos.....	4
Windows	4
Mac OS X	4
Linux.....	4
Windows requisitos mínimos.....	4
Contenido del Proyecto	5
Librerías.....	5
Paquetes	5
Clases	5
Objetos.....	6
Métodos.....	7

Introducción

El objetivo de este documento es que tenga la capacidad de poder realizar modificaciones necesarias para ir mejorando el sistema y darle la mejor experiencia al usuario y que pueda aprovechar el software desarrollado al 100%.

Objetivos

Instruir el uso adecuado del sistema gráfico, para el acceso oportuno y adecuado para cada usuario y la descripción de los métodos que se utilizaron en el desarrollo del programa.

Requerimientos

Este programa es multiplataforma y se puede usar en distintas computadoras y sistemas operativos. Para poder realizar la ejecución de este programa tome en cuenta los siguientes datos que a continuación se le presentara.

Windows

- Windows 10
- Windows 8
- Windows 8.1
- Windows 7 SP1
- Windows Vista SP2
- Windows Server 2008 R2 SP1 (64 bits)
- Windows Server 2012 y 2012 R2 (64 bits)
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update
- Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz

Mac OS X

- Mac con Intel que ejecuta Mac OS X 10.8.3+, 10.9+
- Privilegios de administrador para la instalación
- Explorador de 64 bits

Linux

- Oracle Linux 5.5+1
- Oracle Linux 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)2
- Oracle Linux 7.x (64 bits)2 (8u20 y superiores)
- Red Hat Enterprise Linux 5.5+1 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)2
- Red Hat Enterprise Linux 7.x (64 bits)2 (8u20 y superiores)
- Suse Linux Enterprise Server 10 SP2+, 11.x
- Suse Linux Enterprise Server 12.x (64 bits)2 (8u31 y superiores)
- Ubuntu Linux 12.04 LTS, 13.x • Ubuntu Linux 14.x (8u25 y superiores)
- Ubuntu Linux 15.04 (8u45 y superiores) • Ubuntu Linux 15.10 (8u65 y superiores)

Si desea modificar el código, tiene que cumplir con los siguientes requisitos.

Windows requisitos mínimos

- Windows 7
- Windows Vista SP1
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update
- Procesador: Mínimo Pentium 3 a 800 MH

Contenido del Proyecto

En esta parte del documento se le explicara los paquetes, clases, objeto, métodos, las librerías usadas.

Librerías

- Json: esta librería se utilizo con el propósito de archivos json que se ingresaran en la carga masiva.
- Jfree: librería la cual se usa para la realización de graficas.
- Awt: librería la cual se usa para realizar interfaz.
- Swing: librería la cual se usa para realizar interfaz.

Nota. Awt y swing, son librerías perecidas pero cada una tiene sus ventajas y desventajas. Por lo cual no recomendaría a una en específico para realizar algún proyecto como tal. Seria que el programador se adecue a la que se le haga mas fácil.

-

Paquetes

- Objetos: este paquete obtendrá como tal las clases que se usaran de objetos en el proyecto.
- proyecto_1: este paquete obtiene dotas las clases que tiene interzar y métodos los cuales se usan para la manipulación de los objetos que obtendrá el paquete de "Objetos".

Clases

Objetos:

- AgregarProducto: clase que contiene los objeto del módulo de vendedor.
- Clientes: clase que contiene los atributos de los clientes.
- Productos: clase que contiene los atributos de los productos.
- Sucursales: clase que contiene los atributos de las sucursales.
- Vendedores: clase que contiene los atributos de los vendedores.

proyecto_1

- ActualizarClientes: clase que obtiene la interfaz y la actualización de un cliente.
- ActualizarProductos: clase que obtiene la interfaz y la actualización de un producto.
- ActualizarSucursales: clase que obtiene la interfaz y la actualización de un Sucursal.
- ActualizarVendedor: clase que obtiene la interfaz y la actualización de un vendedor.

- Administración: clase que contiene todos los datos del modulo de administrador para realizar las modificaciones necesarias en el programa.
- AgregarClientes: clase que contiene la interfaz y agregar a un solo cliente.
- AgregarProductos: clase que contiene la interfaz y agregar a un solo producto.
- AgregarSucursal: clase que contiene la interfaz y agregar a una sola sucursal.
- AgregarVendedor: clase que contiene la interfaz y agregar a un solo vendedor.
- Proyecto_1: esta clase obtiene el método main en el cual se ejecuta el programa.
- Sesión: clase que contiene interfaz y las credenciales para iniciar sesión.
- VentanaVendedores: clase que contiene el módulo de vendedores.

Objetos

- AgregarProducto
 - int codigo;
 - String nombre;
 - int cantidad;
 - double precio;
 - double subTotal;
- Clientes
 - intCodigoC;
 - String Nombre;
 - int Nit;
 - String Correo;
 - String Genero;
- Productos
 - intCodigoP;
 - String Nombre;
 - String Descripcion;
 - int Cantidad;
 - double Precio;
- Sucursales
 - intCodigoS;
 - String Nombre;
 - String Direccion;
 - String Correo;
 - int Telefono;

- Vendedores
 - int CodigoV;
 - String Nombre;
 - int Caja;
 - int Ventas;
 - String Genero;
 - String password;

Métodos