**MANUAL TECNICO**

Icono

Descripción generada automáticamente

índice

[Introducción 3](#_Toc83244542)

[Objetivos 3](#_Toc83244543)

[Requerimientos 4](#_Toc83244544)

[Windows 4](#_Toc83244545)

[Mac OS X 4](#_Toc83244546)

[Linux 4](#_Toc83244547)

[Windows requisitos mínimos 4](#_Toc83244548)

[Contenido del Proyecto 5](#_Toc83244549)

[Librerías 5](#_Toc83244550)

[Paquetes 5](#_Toc83244551)

[Clases 5](#_Toc83244552)

[Objetos 6](#_Toc83244553)

[Métodos 7](#_Toc83244554)

# 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 vendedore.
* 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
  + int CodigoC;
  + String Nombre;
  + int Nit;
  + String Correo;
  + String Genero;
* Productos
  + int CodigoP;
  + String Nombre;
  + String Descripcion;
  + int Cantidad;
  + double Precio;
* Sucursales
  + int CodigoS;
  + String Nombre;
  + String Direccion;
  + String Correo;
  + int Telefono;
* Vendedores
  + int CodigoV;
  + String Nombre;
  + int Caja;
  + int Ventas;
  + String Genero;
  + String password;

## Métodos