

MANUAL TECNICO DE MUEBLERIA “MI MUEBLERIA”

by Juan Pablo Orizabal Gil

Carné: 201730318

MANUAL TÉCNICO

El software se puede utilizar en cualquier sistema operativo gracias a java, ademas se puede correr en la mayoría de computadoras que tengan instalado java 6 o superior. Se utilizo el JDK8 de java, y el IDE Netbeans.

El software es un sistema de control de una muebleria, que controla desde que entra materia prima hasta que sale, pasando por fabrica, venta y administracion que son las tres grandes áreas con las que nos encontraremos.

El software consta de varias clases entre las que esta: Cargar Archivo, Guardar Archivo, Ordenamiento, Validaciones, así como también muchas clases base que son la encapsulacion de objetos que se detectaron al abstraer el problema. Asi como las interfaces graficas que nos sirven para que el usuario tenga interacción con el software.

CLASE VALIDACIONES

Esta clase tiene sus atributos privados, los cuales son: cargarArchivo y guardarArchivo, un simpleDateFormat.

METODOS

introducirDatosLista: introduce datos a la lista de cargar datos.

CrearUsuario: crea un usuario nuevo a partir de una orden.

VerificarArea: verifica si el area esta correcta.

VerificarNombre: verifica si el nombre esta correcto.

VerificarMueble verifica si el mueble esta correcto y existe.

VerificarExistePieza: verifica si existe la pieza.

VerificarUsuario: verifica si existe el usuario.

AsignarIdentificadorUnico: asigna el identificador unico al mueble.

ClaseUsuario: mira que clase de usuario es.

ExistenPiezasSuficientes: verifica si existen piezas suficientes.

EnsamblarMueble: ensambla un mueble.

ValidarDatos: valida los datos.

ValidarEspacios: valida si existen espacios en blanco.

ReigstrarCliente: registra a un cliente.

RegistrarFactura: registra una factura nueva.

desactivar usuario: desactiva un usuario.

numeroMueble: mira el numero del mueble.

CLASE ORDENAMIENTO

Esta clase tiene dos atributos que son para formatear las fechas.

METODOS

ordenar: ordena por quicksort.

ordenamientoPorBurbuja: ordena por burbuja.

formatearFecha: ordena por burbuja las fechas.

ordenarMueble: ordena los muebles por burbuja.

CLASE HTML

Esta clase tiene todo los atributos hechos para que se pueda crear la sintaxis del lenguaje html, por lo tanto tiene muchos atributos privados para poder cumplir estas normas de este lenguaje

METODOS

generarTitulo: genera el titulo que le pasen como parametro para ponerlo en el archivo.

generarReporteVentas: genera el reporte de ventas según la tabla que le pasen.

generarReporteDevoluciones: genera el reporte de devoluciones según la tabla que le pasen.

generarReporteGanancias: genera el reporte de ganancias según la tabla que le pasen.

generarReporteUsuario: genera el reporte de usuario según el parametro que le mandan.

generarReporteMueble: genera el reporte del mueble según el parametro, si el mas vendido o el menos.

CLASE GUARDAR ARCHIVO

Esta clase tiene dos atributos privados, los cuales son un cargador y un validador.

METODOS

guardarUsuario: guarda un usuario.

guardarPieza: guarda una pieza.

guardarPiezaExistente: guarda una pieza existente.

guardarContadorPieza: guarda el contador de piezas.

guardarMueble: guarda un mueble.

guardarMueblePiezas: guarda las piezas de un mueble.

guardarIdentificadormueble: guarda el identificar de mueble.

guardarMuebleEnsamblado: guarda un mueble ensamblado.

guardarCliente: guarda un cliente.

guardarContadorFactura: guarda el contador de una factura.

guardarfactura: guarda una factura.

guardarDevolucion: guarda una devolucion.

guardarControladorDevoluciones: guarda el contador de devoluciones.

CLASE CONTROLADOR MUEBLE VENDIDO

Esta clase tiene dos atributos privados, sirven para llevar el control del mueble vendido.

METODOS

Solo tiene los setters y getters.

CLASE CARGAR ARCHIVO

Esta clase tiene muchos atributos privados, entre los que destacan estan los controladores de piezas, el guardador, el validador, así como enteros que ayudan a la logica.

METODOS

cargarUsuario: carga un usuario especifico.
cargarMueble: carga un mueble especifico.
cargarContadorPiezas: carga el contador de piezas.
cargarPieza: carga una pieza especifica.
cargarMueblePiezas: carga las piezas de un mueble.
cargarPiezaTabla: carga las piezas y las pone en la tabla.
cargarnombrePiezas: carga el nombre de las piezas.
cargarPiezasInformacion: carga la informacion de las piezas.
existePieza: verifica si existe la pieza.
cantidadPiezas: mira cuantas piezas de una sola existen.
cargarPiezaEspeciica: carga una pieza especifica.
eliminarPieza: elimina una pieza especifica.
cargarCliente: carga un cliente especifico.
cargarFactura: carga una factura especifica.
cargarDevolucion: carga una devolucion especifica
cargarContadorDevoluciones: carga el contador de devoluciones.
refrescarModelo: refresca la tabla que le mandan.
cargarFacturasClientes: carga todas las facturas de un cliente.
cargarDevolucionesCliente: carga las devoluciones de un cliente.
cargarMueblesTabla: carga los muebles y los manda a una tabla especificada.
cargarVentasDia: carga las ventas del dia y las pone en una tabla.
cargarVentasIntervalo: carga las ventas en un intervalo de tiempo.
cargarDevolucionesIntervalo: carga las devoluciones en un intervalo de tiempo.
cargarMuebleVentas: carga los muebles que se vendieron.
cargarMuebleVendido: carga un mueble vendido.
cargarUsuarioVentas: carga al usuario que mas vendio.
cargarFacturaGanancias: carga las ganancias según las facturas.
cargarPrimeraVez: verifica si es la primera vez que se inicia el programa, si es así crea un usuario nuevo.

CLASE ADMINISTRACION FINANCIERA

Solo es la interfaz que tiene los botones para navegar por los diferentes areas que puede hacer uso un usuario de esta clase.

CLASE AGREGAR PIEZAS

Tiene dos atributos privados, un cargador y un guardador.

METODOS

agregarPiezas: constructor de la clase

verificarPiezas: verifica si existen las piezas.

CLASE AGREGAR PIEZAS MUEBLE

Tiene atributos privados, un cargador, un validador, un guardador, y un modelo de lista.

METODOS

introducirDatosLista: introduce datos a la lista.

validarPieza: valida si una pieza esta bien o no.

verificarPiezas: verifica si existe la pieza.

verCasillasEnBlanco: mira si hay casillas en blanco o no.

CLASE ASIGNAR NOMBRE

Tiene un validador y un guardador como atributos.

METODOS

validarNombre: valida si esta bien el nombre.

verificarPrecio: verifica si esta bien el precio.

ocultarDatos: oculta los datos.

mostrarDatos: muestra los datos.

CLASE CARGA DATOS 1

Tiene varios atributos entre los que destacan: un archivo a leer, una direccion de imagen, etc.

METODOS

introducirDatosALaLista: introduce datos a la lista.

guardarInformacionLista: guarda la informacion de la lista mostrada.

confirmarSalida: confirma la salida.

CLASE CONSULTA COMPRAS

Tiene un cargador y un guardador, y un modelo de tabla.

METODOS

cargarComprarCliente: carga las compras de un cliente.

CLASE CONSULTA DEVOLUCIONES

Tiene un cargador y un modelo.

METODOS

cargarDevolucionesCliente: carga las devoluciones de un cliente.

CLASE CONSULTA FACTURA

Tiene un formato y un cargador.

METODOS

buscarFactura: busca una factura.

asignarValoresFactura: asigna valores a la factura.

ocultarDatos: oculta los datos.

mostraDatos: muestra los datos.

CLASE CONSULTA MUEBLES

Tiene una tabla sorteada, un cargador, un guardador y un modelo.

METODOS

asignarPiezasTabla: asigna piezas a una tabla especifica.

CLASE CONSULTA VENTAS DIA

Tiene una tabla sorteada, un cargador, un guardador, un modelo y un formato.

METODOS

asignarValoresTabla: asigna valores a una tabla.

asignarDinerIngresado: asigna el valor al dinero ingresado.

CLASE CONSULTAS

Tiene un punto de venta y un frame como atributos.

METODOS

consultas: muestra la consulta pertinente.

CLASE CREAR USUARIO

Tiene un validador y un guardador.

METODOS

crearUsuario: crea un usuario.

VerificarCampos: verifica si estan bien los campos.

CLASE EDITAR PIEZAS

Tiene una tabla sorteada, un cargador, un guardador, un modelo.

METODOS

asignarPiezasTabla: asigna piezas a la tabla.

actualizarTexto: actualiza el texto.

guardarPieza: guarda una pieza.

eliminarPieza: elimina una pieza.

CLASE ELIMINAR USUARIO

Tiene un cargador y un validador.

METODOS

buscarUsuario: busca un usuario

eliminarUsuario: elimina un usuario

desactivarUsuario: desactiva un usuario

ocultarDatos: oculta datos

mostrarDatos: muestra datos

CLASE ENSAMBLAR MUEBLE INTERFAZ

Tiene una lista, un cargador y un guardador.

METODOS

introducirDatosLista: introduce datos a la lista.

ensamblar: ensambla el mueble.

CLASE FABRICA

Tiene un cargador y un modelo.

METODOS

cargarPiezas: carga una pieza.

ActualizarTabla: actualiza la tabla.

CLASE INICIO SESION

Tiene un validador, un cargador.

METODOS

validarUsuario: valida un usuario

mandarAlArea: manda al area pertinente.

CLASE MENU PRINCIPAL

Tiene un cargador y un guardador.

METODOS

agregarAlFrame: agrega al frame el internalFrame.

verificarArchivos: verifica el archivo.

limpiar: limpia.

CLASE PUNTO VENTA

Tiene un frame.

METODOS

registrarDevolucion: registra una devolucion.

CLASE REGISTRO COMPRA

Tiene un cargador, un validador, un guardador y un formato.

METODOS

asignarFecha: asigna la fecha actual.

AsignarNumeroFactura: asigna numero a la factura.

buscarCliente : busca un cliente.

BuscarMueble: busca un mueble

registrarCompra: registra una compra

registrarFactura: registra una facturas

limpiarDatos: limpia datos.

CLASE REGISTRO DEVOLUCION

Tiene un cargador, un guardador.

METODOS

buscarFactura: busca una factura.

RegistrarDevolucion: registra la devoluciones

guardarDevolucion: guarda la devoluciones

agregarDatos: agrega datos

ocultarDatos: oculta datos

mostrarDatos: muestra datos.

CLASE REPORTE DEVOLUCIONES

Tiene una fecha minima, maxima, un cargador, un guardador, y un formato.

METODOS

asignarValoresTabla: asigna valores a la tabla.

RefrescarTabla: borra lo que tenia la tabla

asignarDineroDevuelto: muestra cuanto dinero se devolvio

ocultarDatos: oculta datos.

MostrarDatos: muestra datos

exportarHTML: exporta a html.

CLASE REPORTE GANANCIAS

Tiene un cargador, un guardador, una fecha maxima y minima y un formato.

METODOS

generarGanancias: genera las ganancias.

ocultarDatos: oculta datos

mostrarDatos: muestra datos

exportarHTML: exporta a html.

CLASE REPORTE MUEBLE MAS VENDIDO

Tiene un cargador, un guardador, una fecha maxima y minima y un formato.

METODOS

muebleMasVendido: muestra el mueble mas vendido.

vecesVendido: muestra las veces vendido

ocultarDatos: oculta datos.

mostrarDatos: muestra datos.

refrescarTabla: borra lo de la tabla

exportarHTML: exporta a html.

CLASE REPORTE MUEBLE MENOS VENDIDO

Tiene un cargador, un guardador, una fecha maxima y minima y un formato.

METODOS

muebleMenosVendido: muestra el mueble mas vendido.

vecesVendido: muestra las veces vendido

ocultarDatos: oculta datos.

mostrarDatos: muestra datos.

refrescarTabla: borra lo de la tabla

exportarHTML: exporta a html.

CLASE REPORTE USUARIO MAS VENTAS

Tiene un cargador, un guardador, una fecha maxima y minima y un formato.

METODOS

usuarioVentas: muestra el usuario con mas ventas

ocultarDatos: oculta datos.

mostrarDatos: muestra datos

exportarHTML: exporta a html.

CLASE REPORTE VENTAS

Tiene un cargador, un guardador, una fecha maxima y minima y un formato.

METODOS

asignarValoresTabla: asigna valores a la tabla.

refrescarTabla: refresca la tabla

ocultarDatos: oculta datos.

mostrarDatos: muestra datos

exportarHTML: exporta a html.

CLASE REPORTES

Tiene unicamente un frame y un string de usuario.

METODOS

reportes: muestra el reporte pertinente.

CLASE VER MUEBLES CREADOS

Tiene un cargador, un guardador, una fecha maxima y minima y un formato.

METODOS

asignarMueblesTabla: asigna los muebles a la tabla.

ordenar: ordena por quicksort.

CLASE VER PIEZAS

Tiene un cargador, un modelo.

METODOS

asignarValoresTabla: asigna valores a la tabla.

ordenar: ordena por quicksort

refrescarModelo: refresca la tabla desde cero.

verificarSiYaExisteNombre: verifica si ya existe un nombre igual.

CLASE CLIENTE

Tiene tres atributos: nit, nombre y direccion.

METODOS

Todos los métodos son sus respectivos setters and getters.

CLASE CONTROL IDENTIFICADOR MUEBLE

Tiene numero mueble.

METODOS

Todo es getters y setters.

CLASE CONTROL NUMERO DEVOLUCIONES

Tiene numero devolucion.

METODOS

Todo es getters y setters.

CLASE CONTROL NUMERO PIEZAS

Tiene numero piezas.

METODOS

Todo es getters y setters.

CLASE DEVOLUCION

Tiene varios atributos: fecha compra, fecha devolucion, nombre cliente, factura, precio venta, precio vosto, identificador, perdida, entre otros.

Tiene numero mueble.

METODOS

Todo es getters y setters.

CLASE ENSAMBLAR MUEBLE

Tiene varios atributos privados: nombre, usuario, fecha, identificador, costo, precio venta, estado mueble, fecha en formato, formato, formato sin hora.

METODOS

asignarFecha: asigna la fecha de ensamble.

El resto son puros setters y getters de los atributos privados.

CLASE FACTURA

Tiene atributos privados: nit, nombre cliente, direccion, fecha compra, fecha maxima devolucion, numero factura, nombre mueble, identificador, total, usuario venta, precio costo, etc.

METODOS

asignarFechaDevolcion: asigna automaticamente la fecha de devolucion de una factura.

El resto son puros setters y getters de los atributos privados.

CLASE MUEBLE

Tiene atributos privados: nombre, precio y veces vendido.

METODOS

Todos son getters y setters de los atributos privados.

CLASE MUEBLE PIEZAS 1

Tiene nombre, nombre pieza, cantidad pieza.

METODOS

Todos son getters y setters de los atributos privados.

CLASE PIEZA

Tiene atributos privados: nombre, precio, estado pieza, fecha ingreso, identificador unico, fecha en formato, formato, formato sin hora, etc.

METODOS

asignarFecha: tiene un método para asignarle fecha.

El resto son getters y setters de los atributos privados.

CLASE USUARIO

Tiene atributos: nombre, password, tipo, area, esta activo, historial ventas.

METODOS

asignarArea: asigna el area según el tipo que llevo.

El resto son getters y setters de los atributos privados.

CLASE THREAD CARGA

Tiene atributos privados: archivo, archivo de entrada, nombre archivo, tiempo milisegundos, datos, usuario, pieza, mueble, mueble piezas, ensamblar mueble, ordenes, linea código, validaciones, guardador, carador, controlador piezas.

METODOS

run: es donde leera el hilo al principio.

leerArchivo: es el que leera el archivo que se selecciono.

verificarObjetoAllammar: manda a cierto lado dependiendo la orden que llegue del archivo.

