# Proyecto final apuntes

Este software tiene el objetivo de administrar el inventario de la empresa Flejes y Maquinados Pereira. En dicho inventario se encuentran ítems llamados productos, donde cada producto tiene un numero cualquiera de accesorios. El software tendra la responsabilidad de crear dichos productos y accesorios, mostrarlos, editarlos, eliminarlos y organizarlos en un "nuevo proyecto" para que sean de fácil acceso al usuario.

A continuación de muestra el proceso para construir la herramienta utilizando diferentes tecnologías:

### Base de datos (MySQL):

La base de datos almacenara toda la información requerida para el uso del software. Utilizaremos MySQL para realizarla.

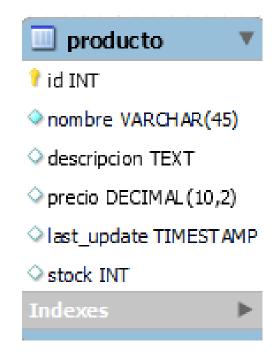
Dentro de la base de datos tendremos las siguientes tablas:

#### Tabla de accesorios



Donde se almacenaran objetos de tipo accesorio. PK: id.

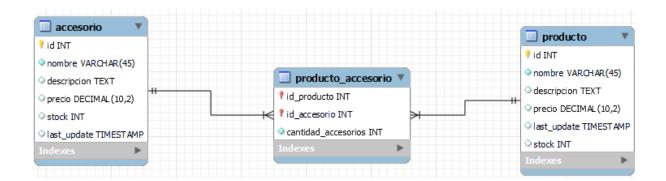
### Tabla de productos



Donde se almacenaran objetos de tipo producto. PK: id.

#### Tabla relación Producto\_accesorio

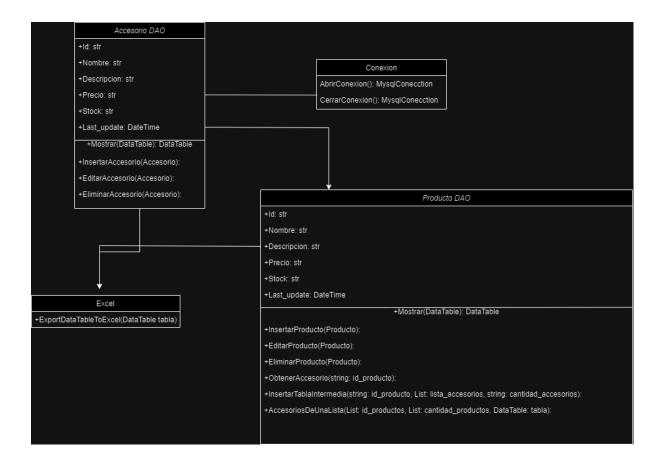
Debido a que existe una relacion many-many entre productos y accesorios, esto es, un producto puede tener varios accesorios, y un accesorio puede estar relacionado con varios productos, debe existir una tabla intermedia que almacene los id producto e id accesorio para cada relacion, asi como la cantidad de accesorios de cierto tipo para ese mismo producto.



A continuacion se mostrara el diseño realizado para las clases.

#### Diseño de clases.

Para el estructuramiento de las clases utilizaremos el patrón de diseño de n capas. Donde cada capa tiene una responsabilidad especifica, cumpliendo así el principio de Single Responsability según los principios de SOLID para la arquitectura de software. Acontinuacion un esquema que muestra las clases, sus propiedades y métodos.



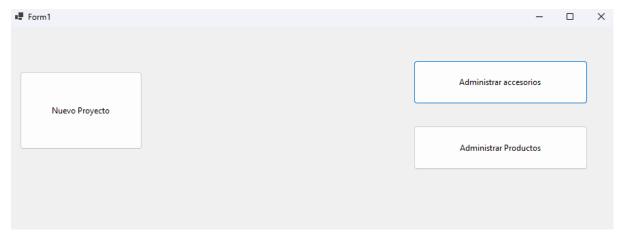
- Conexion: Clase que establece la conexión con MySQL con métodos para abrir y cerrar conexión.
- Accesorio DAO (Data Access Object): Crea objetos de tipo accesorio, además de servir como acceso a los datos siguiendo la estructura DAO.
- Producto DAO (Data Access Object): Crea objetos de tipo accesorio, además de servir como acceso a los datos siguiendo la estructura DAO.

• Excel: Clase usada para enviar a una tabla de excel los datos para ser impresa por el usuario

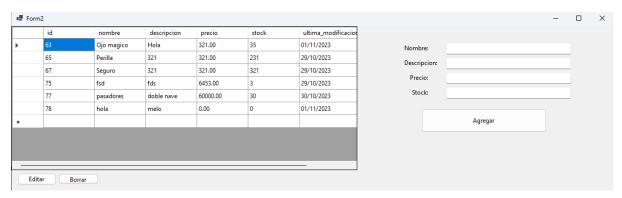
Las clases DAO tienen la responsabilidad de hacer CRUD (Create Update Update Delete) de los datos.

## Pantallas (borrador):

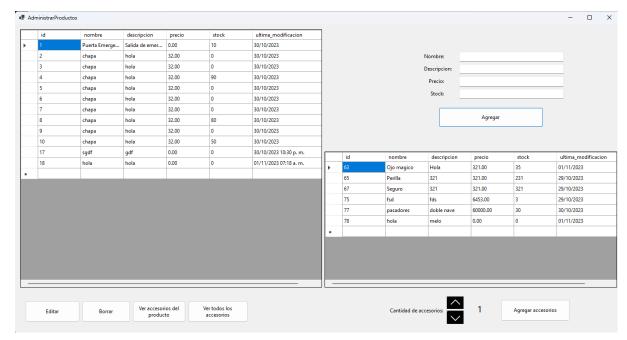
A continuación algunas de las pantallas implementadas hasta el momento:



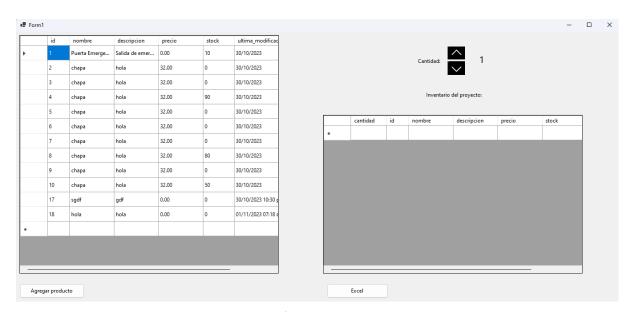
Menú Principal.



Administración de accesorios.



Administración de Productos.



Creación nuevo proyecto

