

SISTEMA DE COMPRAS

Elaborar un programa el cual simule un sistema de carrito de compras, en el cual un usuario registrado pueda acceder por medio de un usuario creado por el administrador del sistema. El programa contara con tres tipos de usuarios: Administrador, usuario nivel 1, cliente.

El administrador tendrá la capacidad de dar mantenimiento al sistema, ingresar productos, eliminar productos, modificar algún producto, y realizar consulta sobre todo el inventario o solo un producto en específico y poder exportarlo a un documento txt. Además de ello, el administrado será el único que podrá crear otros usuarios, asignando un rol a cada uno dependiendo de su función.

El usuario nivel 1, solamente podrá ingresar nuevos productos y consultar productos de forma general o específica, y podrá también exportarlo a un documento txt.

El cliente, por medio de una pantalla de menú diferente, la cual desplegara las siguientes opciones.

-Compra

-Consulta.

-Regresar.

La opción de compra deberá ingresar el código del producto y la cantidad, el programa debe indicar si no hubiera existencia de ese producto, además de ello debe preguntar después de cada compra si desea ingresar otro producto. Al terminar la compra debe mostrar un total y automáticamente debe imprimir en un documento de texto(TXT) la comprar realizada.

La opción de consulta del cliente podrá ver el inventario y exportar a un documento de texto lo productos de deseé.

La opción regresar, regresa a la pantalla de Log in. Está opción debe de estar en todas las pantallas de los tres usuarios.

*Al momento de querer exportar un archivo a un formato txt, el usuario debe ingresar la ubicación donde quiere almacenarlo.

RUBRICA:

CONVENCIONES(VARIABLES, MÉTODOS,CLASES,PAQUETES,INSTANCIAS,ETC)	10 PTS
MODULOS TOTALES DEL PROGRAMA	20 PTS
PAQUETES	10 PTS
JAR	10 PTS
COMPILACIÓN	10 PTS
FUNCIONALIDAD TOTAL	40 PTS
TOTAL	100 PTS

*AL MOMENTO DE ENTREGAR LA TAREA ADJUNTAR LOS ARCHIVOS JAVA Y JAR, DE LO CONTRARIO SE RESTARA UN 40% DE LA NOTA TOTAL.

