Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza media

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO PRIVADO CIBERTEC**

**CARRERAS PROFESIONALES**

**SISEMA EDUCATIVO**

**ALGORITMIA Y ESTRUCTURA DE DATOS**

**DOCENTE: ERICK DEJO VICENTE**

**SEGUNDO CICLO**

SECCIÓN T2FL

SEMESTRE 2023 – 02

**Coordinador:**

Mayra Merli Cuadros Huallanca I202223567

**Integrantes:**

Leonardo Dennis Alvarado Cardenas I202221413

Mayra Merli Cuadros Huallanca I202223567

Omar Francisco

José corrales

**CARRERAS PROFESIONALES**

**CIBERTEC**

**LIMA CENTRO, 2022**

#### Índice

|  |  |
| --- | --- |
| [Introducción](#_Introducción) |  |
| [Justificación](#_Justificación_1) |  |
| [Objetivos](#_Introducción) |  |
| [Definición](#_Justificación_1) |  |
| [Conclusiones](#_Introducción) |  |
| [Recomendaciones](#_Justificación_1) |  |
| [Glosario](#_Introducción) |  |
| [Bibliografía](#_Justificación_1) |  |
|  |  |

**Introducción (leonardo)**

El presente trabajo es un informe técnico de un Sistema de Matricula de colegio. Este diseño es una solución a los requerimientos de los clientes que estén interesados en consultar y comprar en los distintos tipos de cerámicos que ofrece nuestro programa. El trabajo ha sido dividido por partes, entre los 5 integrantes de este grupo, implementando y programando cada uno de los menús y secciones del programa, siendo estos (Archivo, Mantenimiento, Ventas, Configuración y Ayuda). Asimismo, se logró que cada parte tenga su correcto funcionamiento, y con las condiciones más optimas posibles siguiendo las pautas indicadas por la maestra y rúbrica del proyecto.

Aun así, el proyecto consta de ciertas limitaciones, como, por ejemplo:

**Limitaciones de tiempo:** nuestros integrantes de equipo trabajan o tienen carreras aparte de la que llevamos, es por ello que quizás tuvimos algunos inconvenientes en el proceso, a la hora de organizarnos, pero al final todo se pudo culminar ya que fuimos responsables y perseverantes.

**Limitaciones de ortografía:** Muchas veces el eclipse no aceptaba palabras que llevasen tilde y la letra con el acento era cambiaba por un código raro que al final teníamos que cambiarlo, para que así los textos fueran impresos de manera correcta.

**Justificación (leonardo)**

**Implementar el programa de “Ventas de Cerámicos”:**

1. Promover la integración o el uso de tecnologías a empresas y que los clientes acudan a aquella de forma predilecta por lo eficaz del despacho.
2. Aumentar la eficiencia en la atención al cliente, proveyéndole a los vendedores soluciones rápidas con las funciones de cálculo incluidas en el programa.
3. Automático registro del historial de productos vendidos, el sistema podrá generar un reporte de las ventas proveyendo de información útil (inventario) a la empresa.
4. Sistema intuitivo, por lo que facilita el trabajo a los empleados(vendedores).

**Los beneficiarios directos de este proyecto son:**

* La empresa, los programadores, jefe de inventarios, vendedores.

**Los beneficiaros indirectos de este proyecto son:**

* Clientes de la empresa.

**Objetivos (mayra)**

**S:** El programa creado ayude en la venta de cerámicos.

**M:** Que cualquier persona use el programa fácilmente.

**A:** Crear un programa ayude en la venta de cerámicos, objetivamente en organizar, simplificar cálculos y registros en un lapso de 3 meses y que sea de fácil manejo.

**R:** Programado para organizar, simplificar procesos de cálculo y registro.

**T:** En 3 meses.

**Definición (mayra)**

**Conclusiones (omar)**

Al finalizar este proyecto, hemos comprobado que el proceso de creación de un programa de sistema de ventas es complejo, ya que, depende de varios factores, se tiene que seguir una estructura de pasos para que el proyecto marche de forma correcta y con los menores inconvenientes posibles.

* Primero se debe tener una idea del proyecto a trabajar (en este caso Sistema de ventas de Cerámicos).

* Es necesario primero crear la GUI de la página principal donde irían ubicados cada uno de los menús y sus distintas secciones aparte de colocar las distintas variables globales.

* Seguido de ello se crea los JFrame’s con sus distingas GUI’s a cada sección de los menús y se procede a añadir un controlador de evento para que al presionar en los submenús nos habrá las ventanas a configurar.

Teniendo los conocimientos previos adquiridos en las clases de Introducción a la algoritmia y otras fuentes, se procede a empezar a trabajar con el código Java respectivamente. De ser posible el proyecto pasaría por una retroalimentación por parte de un especialista; en este caso la maestra, ya que podremos tomar en cuenta las recomendaciones y así poder mejorar el proyecto de la mejor manera posible, claro está.

Siguiendo estas pautas, el objetivo se pudo cumplir a partir con mucho esfuerzo, responsabilidad y dedicación. Este proyecto incluso consiguió ampliar las perspectivas de cada integrante de nuestro grupo, logrando así desarrollar, al final de este trabajo de 1er ciclo. Un programa de un sistema de ventas de cerámicos con la capacidad de poder ser utilizada por empresas, tiendas u otros, para así poder dar a conocer su variedad de cerámicos que ofrecen estas, en los distintos menús y secciones en las que se encuentren.

**Recomendaciones (omar)**

1. Recomendamos que el equipo realice reuniones frecuentes para lograr una mejor organización y distribución de trabajo en el proyecto.

1. Recomendamos utilizar Git y GitHub para colaborar en tiempo real y evitar enviar por mensajes o correos código extenso. Estos softwares facilitan el trabajo en equipo, ahorrando tiempo y brindando una mejor organización. Además, GIT al ser un software de control de versiones brinda seguridad al proyecto y evita que se pierdan partes importantes del código. Pueden aprender de Git y GitHub aquí: <https://www.freecodecamp.org/espanol/news/guia-para-principiantes-de-git-y-github/>

**Glosario(jose)**

**Bibliografía (jose)**

* Método utilizado para calcular el precio mayor en el programa; <https://www.geeksforgeeks.org/java-math-max-method-examples/>

* Método utilizado para calcular el precio menor en el programa <https://www.geeksforgeeks.org/java-math-min-method-examples/>