

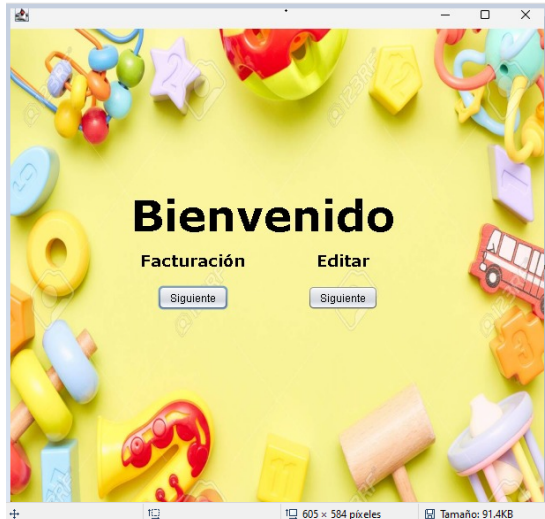
Universidad Mariano Gálvez de Guatemala  
Ingeniería en Sistemas de Información y Ciencias de la Computación  
Ing. Luis Fernando Alvarado Cruz  
Programación II

Proyecto Final Programación

7690-22-13438 María José Macz López  
Guatemala 11 de noviembre de 2023

## Inicio

Al momento de ingresar el programa nos desplegará una pantalla de inicio donde, esta la bienvenida del usuario.



## Menú Principal

Al ejecutar el programa este nos desplegará la Bienvenida al Centro de Compras. En donde el usuario ingresara el nombre del juguete, ingresar categoría, precio cantidad



## Mostrar Historial

Al seleccionar esta opción se mostrará en la pantalla el historial de ventas que hemos obtenido



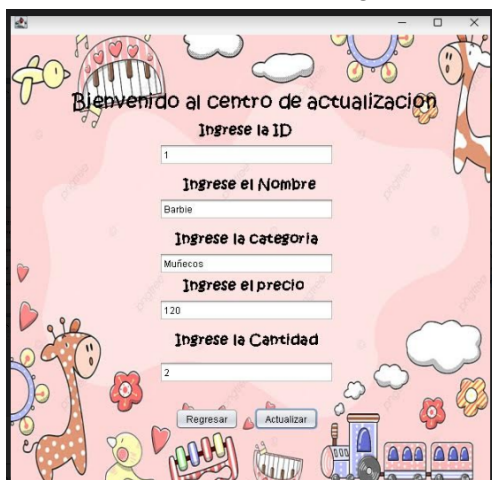
### Editar los Datos

Al darle click en mostrar aparece en la pantalla .una opción de editar los datos.

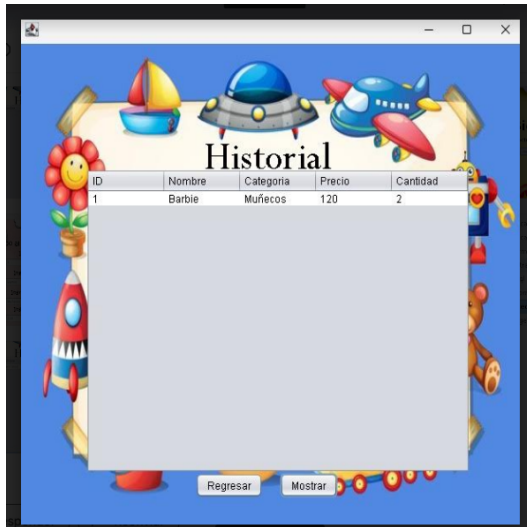


### Centro de actualización

En esta opción podemos ingresar mas juguetes que desean comprar



Luego nos vamos a la pestaña de historial y aparece nuestro producto



Opción de Borrar datos

Al seleccionar esta opción el sistema mostrar una pantalla donde en el espacio en blanco tendremos que escribir el numero de compra para poder eliminar los datos.



Y luego vamos a Historial y podemos ver que no aparece ningún pedido



Y listo!