

MANUAL TÉCNICO DE LA PRACTICA UNO

“MANEJO DE TIENDAS”

<u>INDICE</u>	1
• INTRODUCCIÓN	2
• PLATAFORMA DE EJECUCION	3
• MÉTODOS UTILIZADOS	3

INTRODUCCIÓN:

La presente práctica consta de una aplicación de consola. La cual simula el sistema de un manejo de tiendas en la cual se ingresa mediante un Log In, en el cual deben de coincidir el usuario y contraseña escritas, estas guardadas en una matriz de 10 posiciones ya que el sistema esta diseñado para 10 administradores.

Al ingresar se muestra el menú donde se pueden dirigir a las diversas acciones que tiene el sistema las cuales son: creación, modificación y eliminación de usuarios; agregar, modificar y trasladar productos; una sección de 8 reportes; opción de regresar al Log In para ingresar con un usuario distinto y la opción de salir por completo del programa.

Esta aplicación fue creada utilizando Java como lenguaje de programación y el IDE netbeans como medio para escribir el código, la realización de la práctica fue utilizando únicamente una clase con distintos métodos y atributos. Los métodos luego fueron llamados posteriormente para su utilización en diversas partes del código del programa, representación así una programación estructurada para el sistema.

PLATAFORMA DE EJECUCIÓN:

Para la utilización del sistema del manejo de tiendas, la plataforma de ejecución del dispositivo donde se abrirá el programa puede ser cualquiera de los distintos sistemas operativos que existen; para que la aplicación funcione el dispositivo donde se ejecutara el programa debe tener instalado a java en el sistema.

El programa al ser una aplicación de consola no utiliza una gran cantidad de memoria; este puede ser ejecutado desde el símbolo del sistema para su utilización, la versión de java puede ser cualquiera, la única librería importada que se utilizó para la implementación del programa fue la librería Scanner para poder pedir entrada de datos en consola para la utilización del programa.

MÉTODOS UTILIZADOS:

- Método main: Es el método principal del programa, en este se llama el método LogIn(); para que la aplicación funcione desde ahí.
- LogIn: En este método se pide una entrada al usuario de usuario y contraseña para poder entrar al sistema, los datos de usuario y contraseña están guardados en una matriz de 10 filas por 2 columnas.
- MenuPrincipal: En este se imprime el menú principal del sistema donde se puede dirigir a la parte de bodegas, traslado de productos, administradores, reportes, regresar al login y salir del sistema.
- MenuBodega: En este método se imprime el menú de Bodegas donde se pueden realizar las distintas funciones del área de bodegas, en este se pide entrada al usuario para que mediante un número pueda seleccionar la función que desea realizar, entre estas se encuentran agregar productos, modificar inventario, ver inventario y regresar al menú principal
- MenuReportes: En este método se imprime el menú de todos los reportes que se pueden generar, este pide entrada al usuario para que mediante un número se seleccione el reporte que se desea ver.
- MenuAdmin: En este método se imprime el menú de todas las acciones que se pueden realizar en el área administrativa, este pide entrada al usuario para que mediante un número se seleccione la acción que se desea realizar, entre las acciones se puede agregar administradores, eliminar administradores, editar administradores.
- GetOtro: Este método es un método de tipo int, por lo que devuelve un entero, este se utiliza para validar los campos cuando se solicita una entrada de un número, esto para que, al momento de ingresar una letra, espacio en blanco o una opción que no es válida el sistema vuelva a pedir la entrada y que no se cierre por un error.

- GetString: Este método es un método de tipo string, por lo que devuelve una cadena de caracteres, este se utiliza para validar los campos cuando se solicita una entrada de una cadena de caracteres, esto para que, al momento de ingresar una letra, espacio en blanco o una opción que no es válida el sistema vuelva a pedir la entrada y que no se cierre por un error.
- agregarUsuarioConsola: este método se utiliza para agregar un administrador pidiendo dato por dato mediante una entrada realizada por el usuario, aquí el usuario debe de ingresar primero el nombre de usuario y luego la contraseña donde estas se guardarán en la matriz de usuario para que al momento de ingresar en el log in este compare los usuarios y contraseñas y permita o no la entrada al sistema.
- agregarUsuarioCargaMasiva este método se utiliza para agregar un administrador pidiendo una entrada masiva de datos, por lo que con una sola entrada se puede llenar varias cantidades de la matriz de usuarios, la entrada masiva se debe separar por medio del signo @ para separa un administrador y por media de , para separar el usuario y la contraseña, donde estos se guardaran en la matriz de usuarios para que al momento de ingresar en el log in este compare los usuarios y contraseñas y permita o no la entrada al sistema.
- agregarBodegaConsola: este método se utiliza para agregar un producto pidiendo dato por dato mediante una entrada realizada por el usuario, aquí el usuario debe de ingresar primero el número de bodega donde quiere guardar el producto, luego el nombre del producto, luego el stock del producto, luego el precio del producto, por último la categoría del producto, donde estas se guardarán en la matriz de bodegas, las cuales son 10 matrices de 25 filas una para cada producto, 4 columnas para los atributos del producto
- agregarBodegaCargaMasiva este método se utiliza para agregar un producto pidiendo una entrada masiva de datos, por lo que con una sola entrada se puede llenar varias cantidades de la matriz de bodegas, la entrada masiva se debe separar por medio del signo \$ para separar un producto y por media de ; para separar los atributos de cada producto, donde estos se guardaran en la matriz de bodegas que se seleccione.

- eliminarUsuario: este método se utiliza para borrar los datos de un administrador, funciona mediante un ciclo que recorre la matriz de usuarios, y se imprime la lista de usuarios existentes para que el usuario escoja que usuario desea eliminar, para que este se elimine se selecciona la posición desea por el usuario para luego poner vacía esa posición.
- modificarUsuario: este método se utiliza para modificar los datos de un administrador, funciona mediante un ciclo que recorre la matriz de usuarios, y se imprime la lista de usuarios existentes para que el usuario escoja que usuario desea modificar, luego se piden los datos que desea modificar para que sean guardados en la matriz para su próxima utilización
- inventario: este método se utiliza para imprimir en consola el inventario que se seleccione, se le pide una entrada al usuario de que número de bodega desea ver, el rango se limita a 10 ya que solo existen 10 bodegas para albergar productos.
- Modificar: este método se utiliza para modificar el inventario de una bodega, primero pide entrada al usuario que seleccione que número de bodega desea modificar, luego le pide el nombre del producto que desea modificar y por último la cantidad de stock que desea editar.
- Traslados: este método se utiliza para trasladar productos de una bodega a otra, se pide primero el nombre de bodega de origen, luego el nombre de la bodega de destino, luego el nombre del producto que se desea trasladar y por ultimo la cantidad del producto que se desea trasladar.
- reporteStock: este método se utiliza para pedir el reporte de los productos que tienen cierta cantidad de stock, pidiendo el dato del stock al usuario para luego buscar los productos que tengan ese stock.