

## **Inventario de Blafe**

**Juan Arias Gallego – 2257775**

**Saday Giraldo Ríos – 2257623**

**Nombre estudiante 3 – 1663072**

### **1. Introducción**

*El sector de artesanías es una industria importante en Colombia, que tiene un rico patrimonio cultural y una gran diversidad de técnicas y materiales utilizados en la creación de objetos hechos a mano. Las artesanías colombianas son reconocidas por su calidad, belleza y autenticidad, y representan una parte integral de la cultura y la identidad del país.*

*En términos económicos, el sector de artesanías es una fuente importante de empleo y generación de ingresos en Colombia. Según el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, el sector de artesanías emplea a más de 300.000 personas en todo el país. Además, las exportaciones de artesanías colombianas han experimentado un crecimiento constante en los últimos años, lo que ha contribuido significativamente a la economía del país.*

*El sector de artesanías también juega un papel importante en la sociedad colombiana, ya que promueve la preservación de las tradiciones y culturas locales, así como la inclusión social y la equidad de género. Muchas comunidades indígenas y campesinas en Colombia dependen de la producción y venta de artesanías como una fuente de ingresos y una forma de mantener su identidad y cultura.*

## 2. Problema de investigación

- *El problema que se presenta actualmente en gran parte del sector artesano es el de un buen manejo de inventario y/o existencias para sus locales o puestos de trabajo.*
- *Para el sector artesano es de gran importancia resolver el problema antes mencionado, puesto que así se tendrá un mejor manejo de inventarios, precios, existencias, pedidos, etc...*
- *¿Como una aplicación en Java permitirá o mejorará la gestión de inventarios en la empresa Blafe?*
  1. *Automatización de procesos: Una aplicación de gestión de inventarios en Java puede automatizar muchas tareas que normalmente se realizan manualmente, como el registro de productos, el seguimiento de existencias, la actualización de inventarios y la generación de informes. Esto ahorra tiempo y reduce la posibilidad de errores humanos.*
  2. *Seguimiento en tiempo real: La aplicación puede proporcionar información en tiempo real sobre el nivel de existencias de cada producto. Esto puede ayudar a la empresa a tomar decisiones informadas sobre cuándo hacer pedidos de materiales o cuándo producir más productos para satisfacer la demanda.*
  3. *Gestión de pedidos: Una aplicación de gestión de inventarios también puede ayudar a la empresa a rastrear los pedidos de clientes y a asegurarse de que se cumplan en tiempo y forma. Esto puede ayudar a la empresa a satisfacer las necesidades de los clientes y a mejorar la satisfacción del cliente.*
  4. *Informes y análisis: La aplicación puede generar informes y análisis sobre el rendimiento de inventario de la empresa. Por ejemplo, puede ayudar a la empresa a identificar los productos más populares y los que tienen poca demanda, lo que puede ser útil para tomar decisiones sobre la producción y el marketing.*
  5. *Control de costos: Una aplicación de gestión de inventarios en Java puede ayudar a la empresa a controlar los costos al proporcionar información sobre el costo de los materiales y la cantidad de productos producidos. Esto*

*puede ayudar a la empresa a identificar áreas donde se pueden reducir costos y mejorar la eficiencia.*

NOTA: La aplicación tiene a medio implementar una base de datos en el hosting gratuito [db4free.net](https://www.db4free.net). Si desea ingresar al phpMyAdmin de la plataforma puede hacerlo aquí <https://www.db4free.net/phpMyAdmin/> con las siguientes credenciales:

username: root\_art

password: 12345678

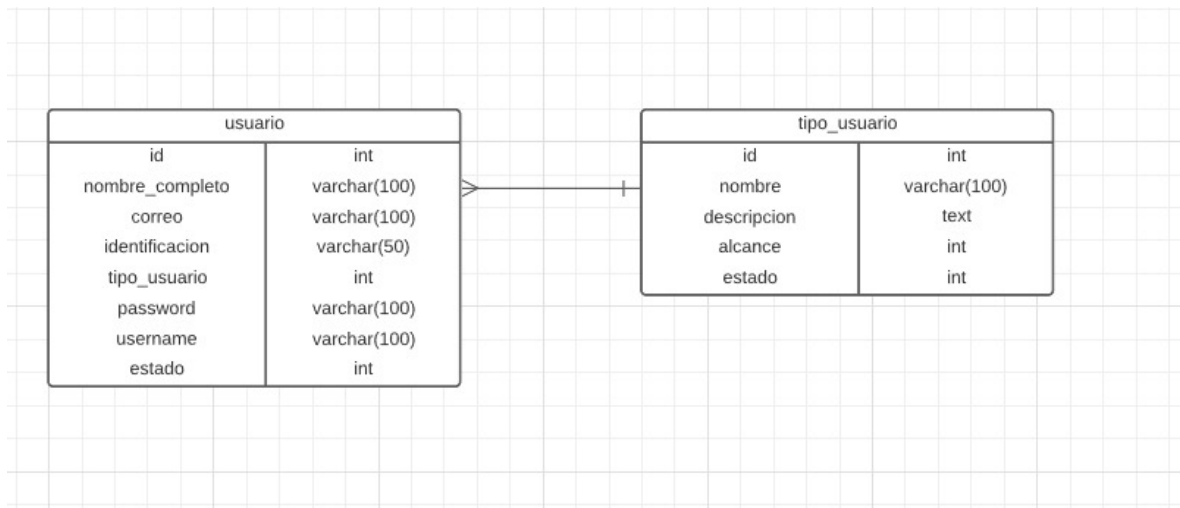
db\_name: artesanias\_poe\_2

O si desea hacer una conexión remota use los siguientes datos adicionales:

host: db4free.net

port: 3306

Actualmente la base de datos solo cuenta con dos tablas: usuarios y tipo\_usuarios. A continuación el diagrama entidad-relación:



La aplicación actualmente crea un usuario y lo inserta directamente en la base de datos, en la tabla usuarios. Asegúrese de tener conexión a internet cuando ejecute la aplicación,

### **3. Objetivos**

#### **3.1 Objetivo General**

Desarrollar un programa en el lenguaje de programación Java el cual ayudara el manejo de inventarios en el puesto de artesanías “Blafe”.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- Incorporar nuevos productos a la lista
- Eliminar productos de la lista
- Generar balance económico
- Visualizar existencias de algún producto

#### 4. Sistema propuesto

*Descripción de la aplicación a desarrollar.*

*Por ej: Se implementará una aplicación en el lenguaje de programación Java con Interfaz Grafica de Usuario (GUI) para gestionar el sistema de inventarios de la ferretería “Martillo y puntilla” de la ciudad de Tuluá.*

*La aplicación permitirá.....*

*La aplicación contara con opciones para .....*

*La aplicación se implementara en lenguaje .....*

*(Mínimo 200 palabras).*

##### 4.1 Usuarios

*Descripción de cada uno de los usuarios de la aplicación y sus roles.*

*(Mínimo 3 usuarios)*

##### 4.2 Entidades

*Descripción de cada una de las entidades (clases) que hacen parte de la aplicación y sus atributos*

##### 4.3 Requerimientos Funcionales

*Descripción de cada una de las funcionalidades del sistema. Se deben especificar mínimo 30 requerimientos funcionales. Usar la siguiente tabla:*

No. Req	Descripción	Usuarios
1	La aplicación permite crear usuarios tipo cajero y vendedor	Admin, Supervisor
2	La aplicación permite crear clientes	Supervisor y Cajero
3	.....	.....
N	.....	.....

##### 4.4 Requerimientos No Funcionales

*Descripción de las características del sistema. Usar la siguiente tabla:*

No. Req	Atributo	Descripción
1	Plataforma de Software	Windows 7 en adelante .....
2	Plataforma de Hardware	Equipo de Computo: <ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>

3	Interfaz	Como es la interfaz del usuario
---	----------	---------------------------------

#### 4.5 Diagrama de caso de uso del cliente

Diagrama de casos de uso representa las acciones (funciones) a las cuales tiene acceso el Actor (cliente). En otras palabras, es que puede hacer el Actor en el sistema.

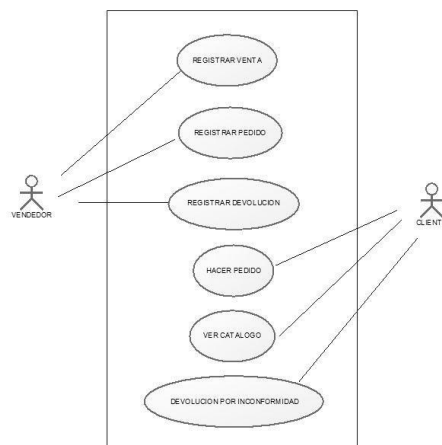
Las acciones se representan mediante un ovalo, el cual tiene una breve descripción de la acción que el Actor puede realizar en el sistema. La descripción comienza con un verbo.

Los casos de uso se basan en la descripción de los Requerimientos Funcionales.

Por ejemplo: el siguiente diagrama de casos de uso del cliente representa a dos actores: Vendedor y Cliente.

El Actor Vendedor puede realizar las funciones (caso de uso) de: Registrar venta, Registrar pedido, Registrar devolución.

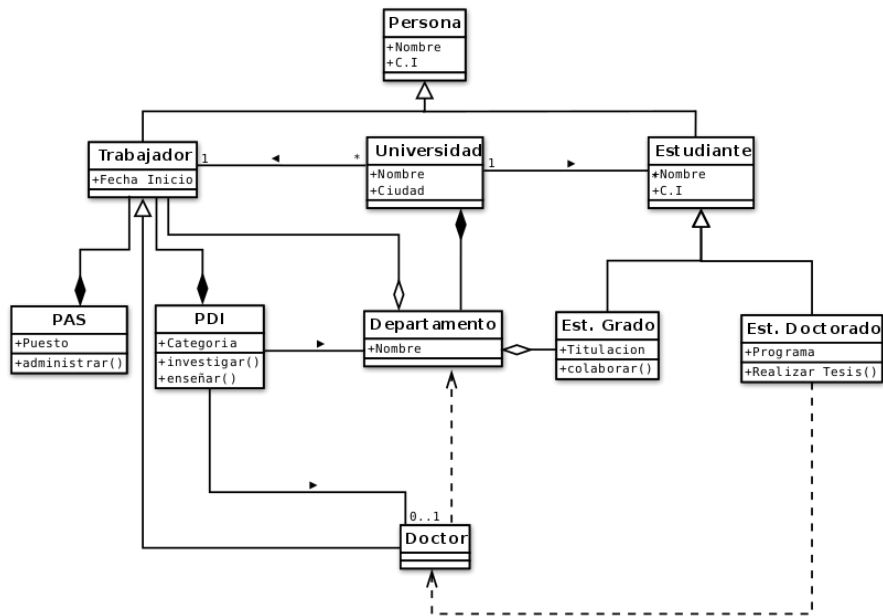
El Actor Cliente puede realizar las funciones (caso de uso) de: Hacer pedido, Ver catálogo, Devolver por inconformidad.



## 5. Diagrama de clases

Diagrama de clases de la aplicación donde se muestre las clases implementadas, atributos, métodos con su correspondiente tipo de acceso (public, private o protected) y las relaciones entre ellas (herencia, composición).

Diagrama de Clases



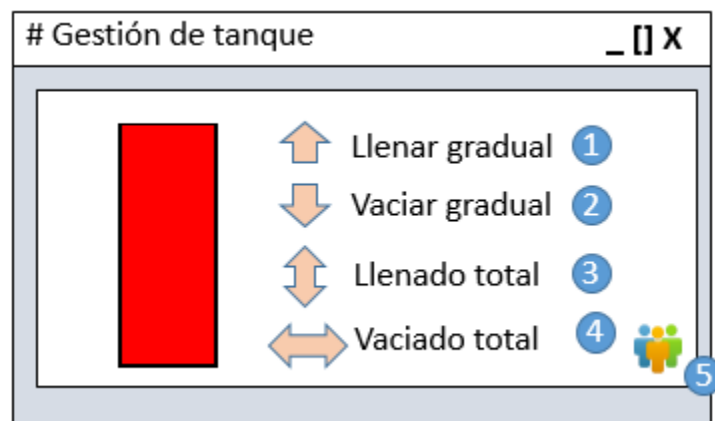
## 6. Sistema Implementado

*Capturas de pantalla de todas las ventanas implementadas para la aplicación con la descripción de su funcionalidad y las opciones.*

*La descripción de cada ventana se hace en una nueva hoja, por ejemplo;*

### 6.1 Ventana – Gestión de tanque

#### Pantalla 1. Menú con opciones para controlar llenado del tanque



#### Descripción de la ventana

Permite la gestión del llenado del tanque mediante una serie de botones

#### Descripción de los componentes

1. Llenar gradual: Botón que permite llenar gradualmente el tanque. Al dar clic sobre este, el tanque se llena 5 centímetros cúbicos.
2. Vaciar gradual: Botón que permite vaciar gradualmente el tanque. Al dar clic sobre este, el tanque se vacía 5 centímetros cúbicos.
3. Llenado total: Botón que permite llenar totalmente el tanque.
4. Vaciado total: Botón que permite vaciar totalmente el tanque.
5. Imagen de programadores: botón con una imagen que permite mostrar otra ventana con los datos personales de los programadores de la aplicación.



## 6.2 Ventana – XXXXX XXXXX XXXXX

Pantalla 2. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

*Captura de pantalla*

### Descripción de la ventana

XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

### Descripción de los componentes

1. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX.
2. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX.
3. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX.
4. ....
5. .

## 6.n Ventana – XXXXX XXXXX XXXXX

Pantalla n. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

*Captura de pantalla*

### Descripción de la ventana

XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

### Descripción de los componentes

1. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX.
2. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX.
3. XXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX.
4. .....
5. .

## 7. Conclusiones

*Deben ser:*

*Desde el punto de vista del sector analizado*

*Desde el punto de vista personal*

*Desde el punto de vista del perfil profesional (como futuro Ingeniero de Sistemas)*

## Bibliografía

*(usar formato APA)*