



INVENTARIO

BASE DE DATOS I

HITO 5

Elaborado por:

Integrantes del Grupo

- FREDDY MACHACA MAMANI

-HENRY HUARACHI QUISPE

-JOEL REYNALDO CONDORI TUMIRI

-KEVIN OSCAR MAMANI LAURA

ÍNDICE

RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN.	4
FORMULACION DEL PROBLEMA	5
OBJETIVOS.	6
OBJETIVO GENERAL.	6
OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
MARCO TEÓRICO.	7
MARCO APLICATIVO	9

RESUMEN

El presente proyecto comienza con el planteamiento de la problemática, que como muchas empresas es necesario un registro para el control de inventarios debido a que este es el mayor activo en el balance de una empresa y como consecuencia los costos generados por los inventarios representan uno de los flujos de dinero más importante de la misma. La procedencia del programa se basará en un entorno amigable e intuitivo, asimismo se implementará la programación orientada a objetos. Para llevar a cabo lo mencionado, se procedió a realizar una serie de pasos. En primer lugar, se empezó por maquetar el diseño y realizar los mockups para el programa, asimismo se utilizará forms con frameworks con el objetivo de crear un programa con características de un diseño atractivo desempeñando un entorno agradable al usuario.

CAPITULO I

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

INTRODUCCIÓN.

Desde épocas antiguas, el hombre ha tenido la necesidad de implementar métodos que faciliten el control de inventarios dentro de una empresa, debido a esta búsqueda constante de perfeccionar, la evolución de la tecnología conlleva a la modernización en la forma que controlamos los inventarios mediante softwares.

Actualmente las empresas buscan sobresalir y mantenerse en un mercado cada vez mas exigente y competido, debiendo adaptarse a las necesidades de sus consumidores, por esta razón la organización interna, administración, control del personal, y asimismo el control del inventario considerando la calidad de los productos, precios bajos, servicio y atención al cliente son criterios que no siempre se toman en cuenta. La administración eficiente de los inventarios permite maximizar el servicio ofrecido y minimizar el costo de mantener su inventario.

Con este antecedente y mencionado la necesidad de un inventario, el diseño, implementación y desarrollo del inventario, será para efectos de establecer un equilibrio en los inventarios, que se pretende evitar los altos costos generados por una ineficacia en el control además de eludir la exposición al deterioro pudiendo generar problemas de liquidez al permanecer los recursos estancados.

Este proyecto será una de las medidas que aportarán a establecer una correcta administración y control de los inventarios, determinado pérdida de recursos para la empresa igualmente detectar anomalías en el inventario y corregirlos tales como posibles robos o daños, de este modo generar satisfacción en los clientes entregando productos óptimos, es por esta razón que se optó por un inventario debido al gran aporte en el correcto almacenamiento, conteo, registro de los productos.

FORMULACION DEL PROBLEMA

Los softwares de control de inventarios son programas creados para facilitar la gestión del inventario de una empresa asimismo permiten saber la cantidad disponible de existencias, su localización y las entradas y salidas de mercancías. Todo ello contribuye a una mejor planificación, una mayor productividad y a la satisfacción del cliente. Mediante lenguajes de programación podemos encontrar soluciones ante el planteamiento del desarrollo de un inventario a fin de recabar lo mencionado se utilizará la programación orientada a objetos en el lenguaje C# a fin de almacenar información encima emplear forms con frameworks con el objetivo de obtener un entorno amigable para el usuario.

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL.

- Diseñar un sistema de control de inventario y organización que permita gestionar de forma eficiente el inventario haciendo uso del lenguaje C# y SQL server.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Desarrollar una aplicación que permita almacenar la información.
- Uso de Frameworks en el forms
- Entorno amigable al usuario

MARCO TEÓRICO.

INVENTARIO

Los inventarios son activos tangibles disponible para la venta o la producción en el curso ordinario del negocio o para ser consumidos en la producción de bienes o servicios para su posterior comercialización. También se puede expresar como una lista ordenada y cuantificada de bienes tangibles o intangibles de una persona jurídica o natural en un tiempo determinado. (Otavio Gómez, 2015)

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Un lenguaje de programación, no es más que unas reglas sintácticas y semánticas de lenguaje entendible para un programador, que le permite construir el código fuente, el cual contiene una serie de instrucciones para procesar datos y tomar decisiones para obtener unos resultados deseados asimismo se define como el lenguaje artificial compuesto por símbolos y palabras reservadas con reglas gramaticales para construir instrucciones que serán interpretadas por un compilador específico, de forma que se pueda generar otro archivo el cual sea interpretado por el ordenador (Rodrigo Martínez, 2005)

Un ejemplo de lenguajes de programación son JAVA, Cobol, C++, Pascal, entre otros. Existen otros lenguajes de programación cuyo código fuente no necesita ser compilado; este simplemente es interpretado por el software al cual es destinado, este tipo de lenguaje es comúnmente llamado scripts, y no es más que una serie de instrucciones que serán interpretadas en el momento de ejecución; un ejemplo de estos lenguajes son Batch, JavaScript, CSS, PHP. En este proyecto usaremos el lenguaje de programación C# encima acaparar la programación orientada a objetos.

C#

C# (leído en inglés “C Sharp” y en español “C Almohadilla”) es el nuevo lenguaje de propósito general diseñado por Microsoft para su plataforma .NET. Sus principales creadores

son Scott Wiltamuth y Anders Hejlsberg, éste último también conocido por haber sido el diseñador del lenguaje Turbo Pascal y la herramienta RAD Delphi.

Aunque es posible escribir código para la plataforma .NET en muchos otros lenguajes, C# es el único que ha sido diseñado específicamente para ser utilizado en ella, por lo que programarla usando C# es mucho más sencillo e intuitivo que hacerlo con cualquiera de los otros lenguajes ya que C# carece de elementos heredados innecesarios en .NET. Por esta razón, se suele decir que C# es el lenguaje nativo de .NET

La sintaxis y estructuración de C# es muy similar a la C++, ya que la intención de Microsoft con C# es facilitar la migración de códigos escritos en estos lenguajes a C# y facilitar su aprendizaje a los desarrolladores habituados a ellos. Sin embargo, su sencillez y el alto nivel de productividad son equiparables a los de Visual Basic.

Un lenguaje que hubiese sido ideal utilizar para estos menesteres es Java, pero debido a problemas con la empresa creadora del mismo -Sun-, Microsoft ha tenido que desarrollar un nuevo lenguaje que añadiese a las ya probadas virtudes de Java las modificaciones que Microsoft tenía pensado añadirle para mejorarlo aún más y hacerlo un lenguaje orientado al desarrollo de componentes.

En resumen, C# es un lenguaje de programación que toma las mejores características de lenguajes preexistentes como Visual Basic, Java o C++ y las combina en uno solo. El hecho de ser relativamente reciente no implica que sea inmaduro, pues Microsoft ha escrito la mayor parte de la BCL usándolo, por lo que su compilador es el más depurado y optimizado de los incluidos en el .NET Framework SDK. (José Antonio Seco, 2012)

BASE DE DATOS

Una base de datos es una colección de información organizada de forma que un programa de ordenador pueda seleccionar rápidamente los fragmentos de datos que necesite, una base de datos es un sistema de archivos electrónico. Las bases de datos tradicionales se organizan por campos, registros y archivos, un campo es una pieza única de información; un registro es un sistema completo de campos y un archivo es una colección de registros. Por ejemplo, una guía de teléfono es análoga a un archivo, contiene una lista de registros cada uno de los cuales consiste en tres campos: nombre, dirección y número de teléfono. (Sastra, 2009)

MARCO APLICATIVO

The Teletubbies code 2.4

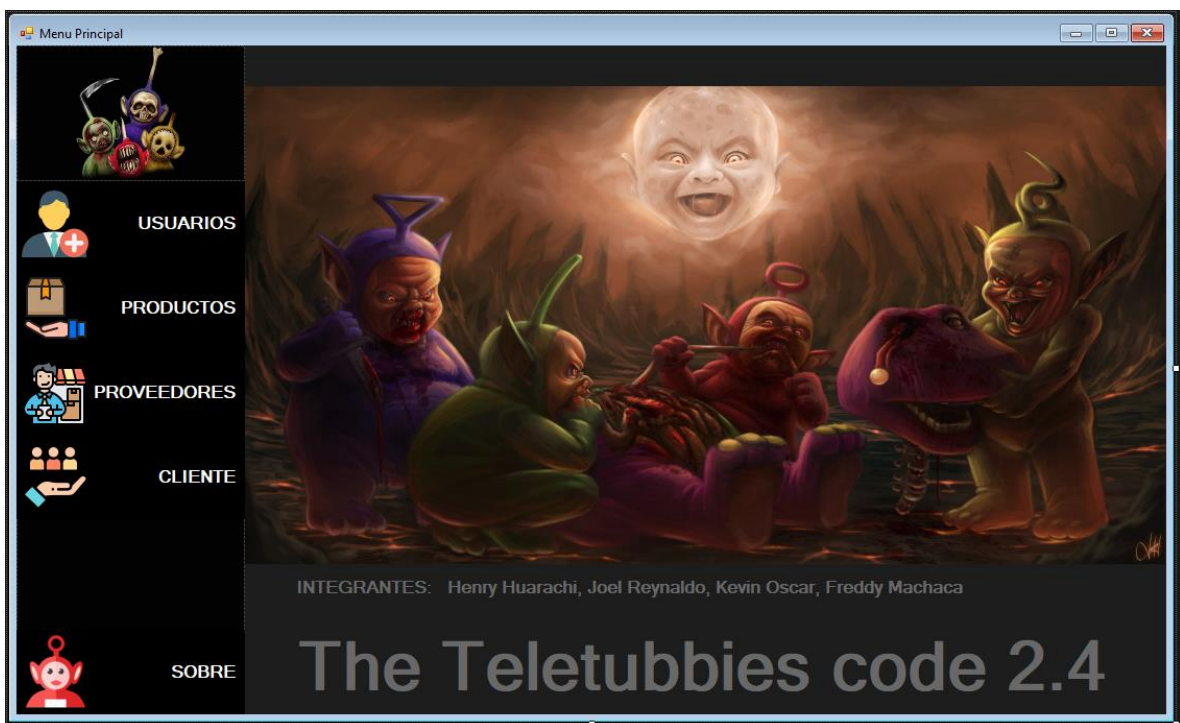


Usuario

Contraseña

 **Ingresar**

 **Salir**



```

public Usuarios()
{
    InitializeComponent();
    pnlUsuarios.Dock = DockStyle.Fill;
}

SqlConnection conexion = new SqlConnection("server=DESKTOP-75N8191;database=tienda2;integrated security=true");

public void llenar_tabla()
{
    string consulta = "select*from vendedor";
    SqlDataAdapter adaptador = new SqlDataAdapter(consulta, conexion);
    DataTable dt = new DataTable();
    adaptador.Fill(dt);
    dataGridView1.DataSource = dt;
}

private void panel1_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
}

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    conexion.Open();
    string consulta = "insert into vendedor values(" + textBox1.Text + "," + textBox2.Text + "," + textBox3.Text + "," + textBox4.Text +
    SqlCommand comando = new SqlCommand(consulta, conexion);
    comando.ExecuteNonQuery();
    MessageBox.Show("Registro agregado");
    llenar_tabla();
    conexion.Close();
}

```

