

PROYECTO– CHOCOLATES GLUE S.A.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO “CHOCOLATES GLUE S.A.”

ANDRÉS FELIPE CANTOR ALBARRACÍN
OMAR SIMÓN FRANCISCO PRIETO CHACÓN
SANTIAGO SERRANO RAMÍREZ

CAMILO ERNESTO LOPEZ GUARÍN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA – SEDE BOGOTÁ
FACULTAD INGENIERÍA
PROGRAMA CURRÍCULAR EN INGENIERÍA DE SISTEMAS
BOGOTÁ D.C.

2010

OBJETIVOS

- Desarrollar un sistema enfocado en el manejo de una empresa ficticia expendedora de chocolates, de nombre: Glue S.A.
- Aplicar el paradigma de la POO, en todos los pasos de modelado y desarrollo.
- A partir de dicha aplicación del paradigma de la POO, cumplir con todos los requerimientos de la empresa ficticia.

REQUERIMIENTOS INICIALES

- Manejo del registro de empleados.
- Manejo de productos en stock.
- Protección de ingreso por personas no deseadas, por medio de un rol de administrador.
- Manejo de registros de ventas periódico.
- Manejo de Facturas.
- Manejo de Clientes.
- Manejo de Proveedores

OBJETOS

- Administrador.
- Empleado.
- Empresa.
- Facturas de compra.
- Facturas de venta.
- Productos.
- Registro de Ventas.
- Cliente.

- Proveedor.
- Comprador.
- Vendedor.
- Facturas.
- Registro Contaduría.

CASOS DE USO

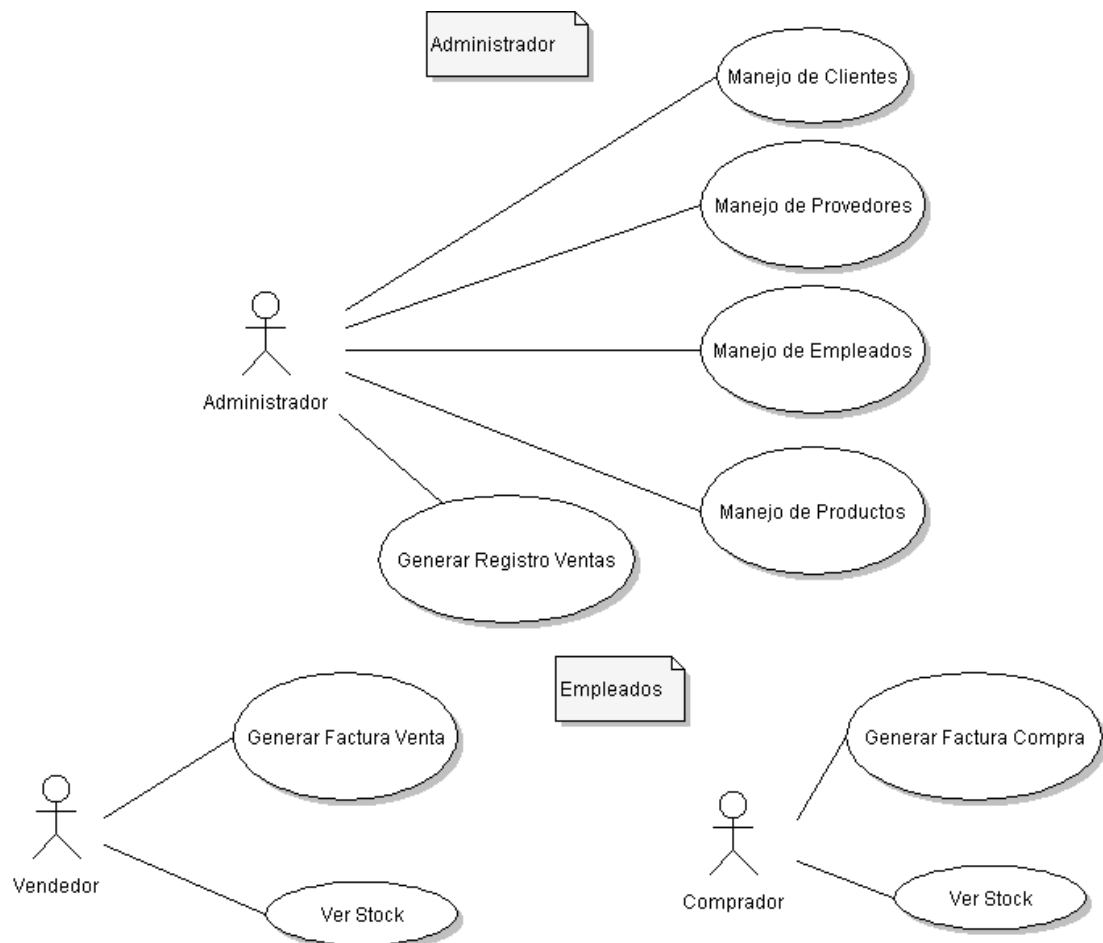
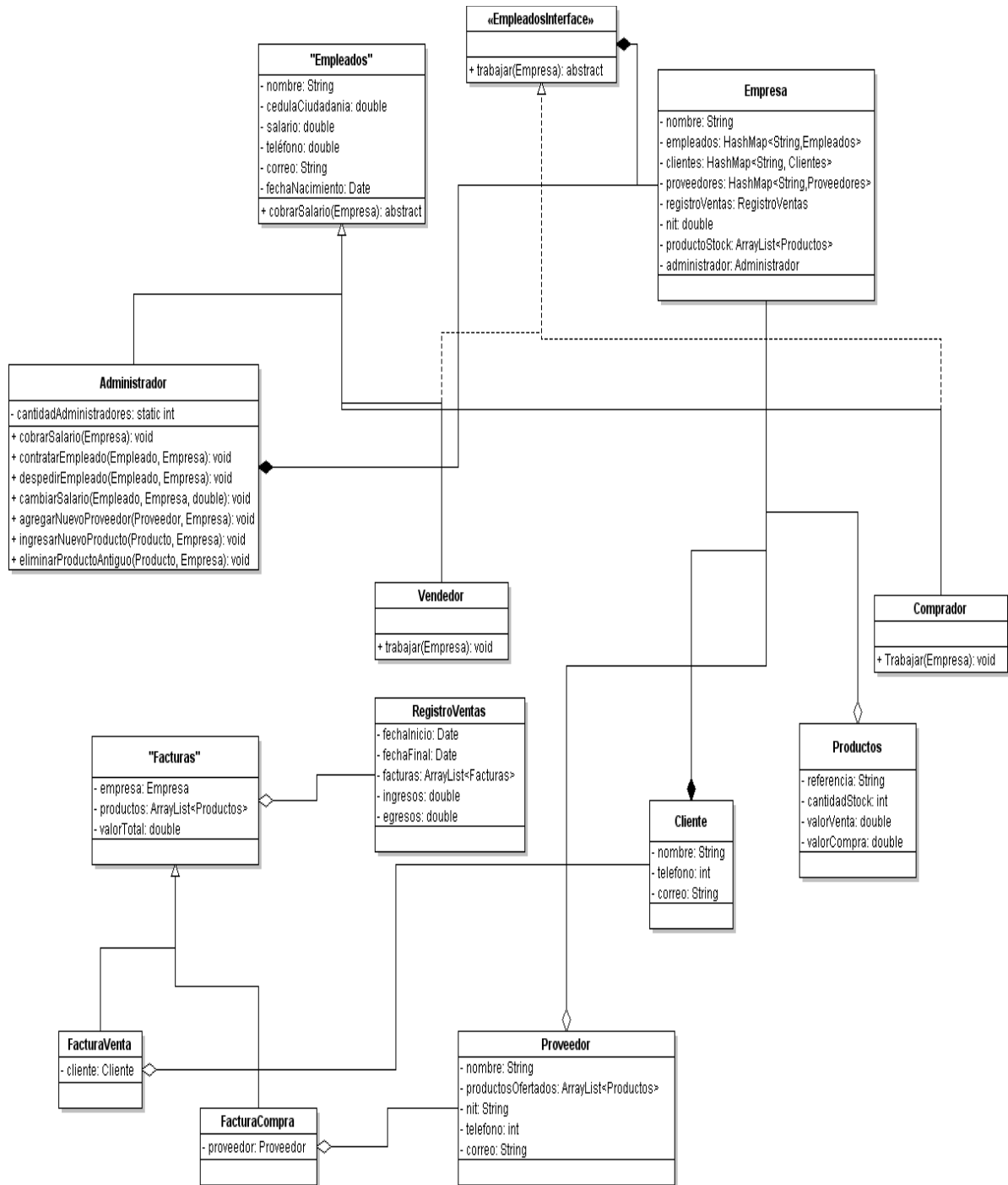
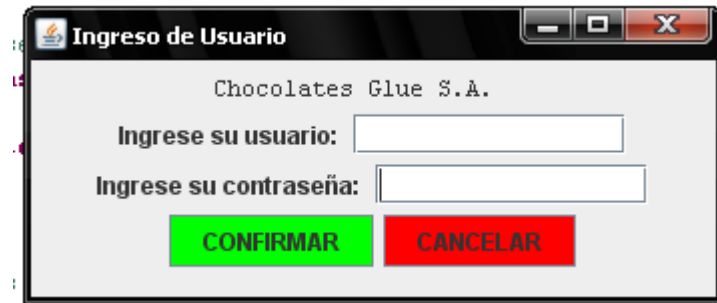


DIAGRAMA UML



INTERFAZ GRÁFICA

1.) VENTANA DE INGRESO:



Esta venta permite al usuario ingresar al sistema, dependiendo del rol que tenga el usuario para la Empresa, el botón confirmar lo lleva a diferentes menús. Si es la primera vez que ingresa al sistema, se le va a pedir unos datos de inicialización, asumiendo que el primero en entrar al programa es el Administrador.

2.) MENÚ DE ADMISTRADOR:



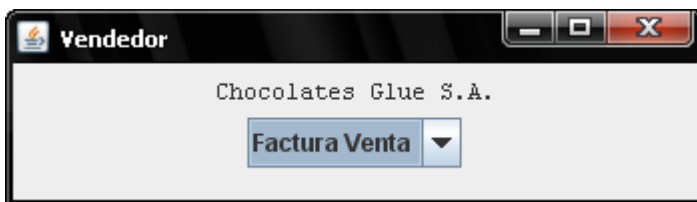
Este menú, contiene todas las acciones que tiene administrador dentro el contexto del sistema, el Administrador primero selecciona el tipo de Objeto y luego elige una acción para ejecutar con dicho Objeto.

3.) MENÚ DE COMPRADOR:



En este menú, el empleado Comprador, puede desempeñar su rol en el contexto del sistema, ya que tiene como generar una Factura de Compra, y como ver el Stock de la empresa.

4.) MENÚ DE VENDEDOR:



En este menú, el empleado Vendedor, puede realizar todas las acciones que le competen, dentro del contexto del sistema, ya que tiene como generar una factura de venta y como ver el Stock de la empresa.