|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Asignatura:  Programación III | Día y hora: Virtual | Grupo: V01 |
| Docente:  Carmen Celia Morales Samayoa | **E-mail:**  **csamayoa@ufg.edu.sv** | **Aula:** |
| Estudiante:  Vasquez Mata | **Carlos Alberto** |  |

Apellidos

Nombres

Firma

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Carrera:** | **Carné:VM101917** | **Fecha:29/03/2020** | **Calificación:** |

**INDICACIONES: Complete este documento con sus datos y una vez finalizado el programa adjunte capturas de pantalla del funcionamiento del sistema (dentro de este documento). Este documento se subirá junto con el proyecto de Netbeans en un único archivo comprimido que tendrá como nombre su número de carné.**

Cree un programa utilizando Swing (apoyado del asistente gráfico) que permita contener los siguientes elementos:

El sistema será para una tienda que suele vender productos cosméticos naturales y artesanales.

1. Crear una pantalla de login para el sistema que compare usuario y contraseña determinado por el programador. Solamente ingresará al escribir credenciales correctas. Si las credenciales son correctas se verá el formulario del punto 2.
2. Cree un formulario que permita a un usuario ingresar el nombre del cliente, total de compra del cliente y el monto a pagar. El sistema hará descuento a aquellos clientes que compren $15.00 o más, haciéndole un descuento del 7%; si los clientes compran menos de esa cantidad sólo tendrán 3% de descuento. El sistema enviará en el mismo formulario una respuesta que incluya los datos del cliente, el total de compra y el total a cancelar (después del descuento).
3. El sistema deberá enviar una alerta al salir del programa, para asegurarse que usted está saliendo de forma segura, es decir que envíe mensaje de si está seguro de salir del sistema.
4. Utilice try/catch para verificar algún tipo de error que pudiera ocurrir (solamente se requiere un tipo de error o Exception, el que usted desee utilizar).
5. Se le aconseja utilizar como base las guías 5 y guía 6 de prácticas.

**TABLA DE EVALUACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| **ITEM** | **PONDERACIÓN** |
| Utilización del asistente gráfico de Swing y diseño de interfaz | 10% |
| Login del sistema | 15% |
| Ingreso correcto de datos en el formulario | 10% |
| Cálculo de total a pagar después de descuentos, dependiendo del monto. | 20% |
| Envío de información completa al usuario | 15% |
| Utilización de try / catch | 15% |
| Salida segura del sistema | 15% |

CAPTURAS:

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamenteUna captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamenteUna captura de pantalla de una red social

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteUna captura de pantalla de una red social

Descripción generada automáticamente



