

Universidad Mariano Gálvez De Guatemala  
Sede De Boca Del Monte  
Ingeniería en Sistemas de Información  
Programación II  
Ing. Luis Alvarado



## Proyecto Final Programa De Gestión Tienda De Videojuegos

Proyecto Desarrollado Por:  
Roberto Antonio Ramírez Gómez 7690-22-12700

Guatemala, 10 de noviembre de 2023

## **Introducción**

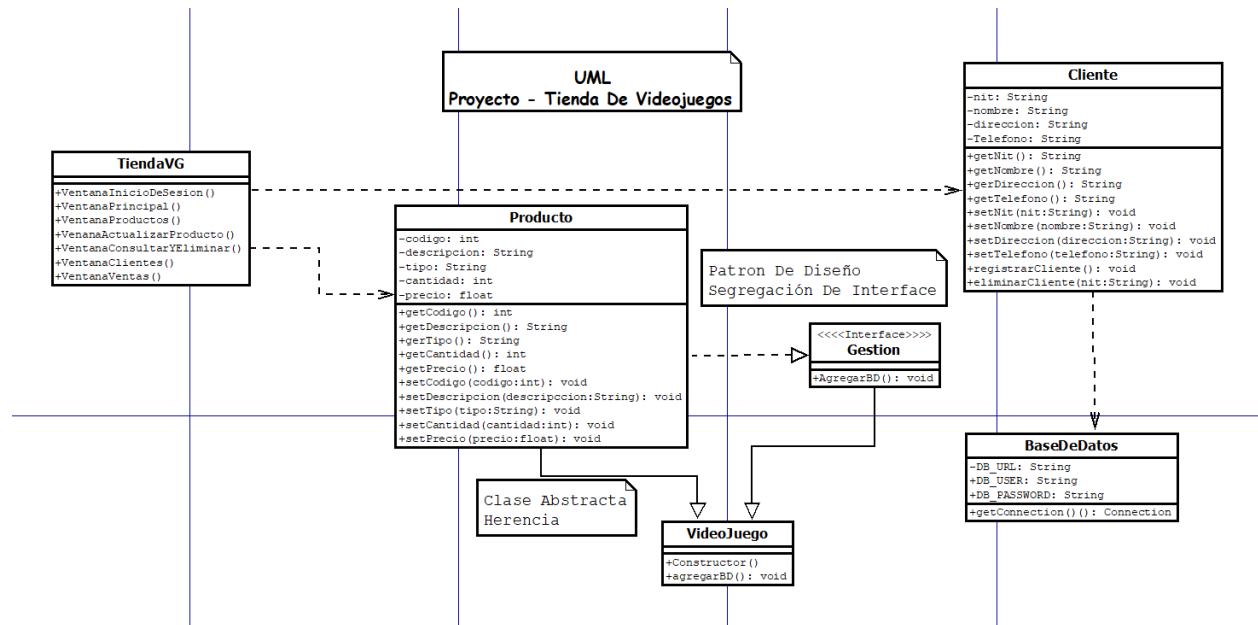
Este proyecto se centra en el desarrollo de una aplicación de software diseñada para facilitar la administración de una tienda de videojuegos. La aplicación proporciona una plataforma para registrar, actualizar y eliminar productos en el inventario, así como para gestionar la información de los clientes y llevar un registro de las ventas. Una característica clave de esta aplicación es su capacidad para almacenar y recuperar datos de manera eficiente a través de una base de datos.

La aplicación fue desarrollada en el lenguaje de programación Java, utilizando las librerías principales para crear interfaces gráficas Javax y Swing. La aplicación se complementa con una base de datos creada en MariaDB SQL, lo que garantiza un rendimiento óptimo y una gestión eficaz de los datos.

## UML

### Proyecto – Tienda De Videojuegos

Diagrama de clases para el desarrollo de la aplicación de gestión de tienda de videojuegos, Clases con atributos y métodos representados en UML, donde se identifican los patrones de diseño utilizados: **Clase abstracta**, **herencia** y **segregación de la interfaz**.



## Diagrama De Entidad Relación

### Tienda De Videojuegos

Tablas con atributos, llaves primarias y foráneas de las tablas utilizadas para el control de datos en la base de datos.

