

## Manual de usuario

### Proyecto Java: Caja registradora

Realizado en el IDE NetBeans 17 y JDK 20.

Este es el manual de usuario para la caja registradora. El menú ofrece tres opciones:

```
=====
Bienvenid@ a mi tienda, foraster@...
Que vas a querer hoy?:
    1) Ver artículos
    2) Comprar
    3) Salir
=====
```

Teniendo la opción de:

1. Ver artículos
2. Comprar
3. Salir

Si fuera el caso de un cliente rebelde poniendo otro número/caracter:

```
a
Número inválido. Por favor, intenta de nuevo.
=====
Bienvenid@ a mi tienda, foraster@...
Que vas a querer hoy?:
    1) Ver artículos
    2) Comprar
    3) Salir
=====
```

Requiere forzosamente que la opción ingresada sean esos números.

## 1. Ver artículos.

En la primera opción, se hace la impresión de todos los artículos disponibles, para ver su precio, su descripción y ver su código para que se pueda ingresar a la hora de comprar:

```
=====
Bienvenid@ a mi tienda, foraster@...
Que vas a querer hoy?:
1) Ver artículos
2) Comprar
3) Salir
=====

1
Has seleccionado la opción 'Ver artículos'
===== ARTICULOS =====
| Nombre                | Precio  | Código |
=====
Refresco Cola           10.0      1
Descripción: Bebida Refresco Cola de sabor Cola, con 500ml, a $10.0
-----
Agua Mineral Natural    15.0      2
Descripción: Bebida Agua Mineral Natural de sabor Natural, con 1000ml, a $15.0
-----
Jugo Naranja            12.0      3
Descripción: Bebida Jugo Naranja de sabor Naranja, con 300ml, a $12.0
-----
Refresco Limónsito      18.0      4
Descripción: Bebida Refresco Limónsito de sabor Limón, con 500ml, a $18.0
-----
Agua Mineral con Gas    20.0      5
Descripción: Bebida Agua Mineral con Gas de sabor Con Gas, con 1000ml, a $20.0
=====
```

Habiendo un total de 30 artículos, 10 son bebidas, 10 son artículos de limpieza, y 10 son juguetes. Sus códigos varían entre el 1 y el 30.

Una vez visto el artículo a comprar, el usuario regresa al menú principal, pero ahora selecciona la opción 2 <comprar>.

## 2. Comprar

Al seleccionar la opción comprar, se pedirá al usuario el código del producto para añadirlo al carrito.

Una vez ingresado los códigos de los productos que se desean comprar, se pone el número cero (0), para cerrar la compra e ir al método de pago.

```
=====
      Bienvenid@ a mi tienda, foraster@...
      Que vas a querer hoy?:
          1) Ver artículos
          2) Comprar
          3) Salir
      =====
2
Has seleccionado la opción 'Comprar'
Por favor ingresa el código del producto a comprar (0 para salir):
29
Por favor ingresa el código del producto a comprar (0 para salir):
24
Por favor ingresa el código del producto a comprar (0 para salir):
9
Por favor ingresa el código del producto a comprar (0 para salir):
0
Monto total: $67.0
Elige tu método de pago:
1) Pago en efectivo
2) Pago con tarjetini
```

Se reflejará el monto total de lo añadido al carrito, y se deberá escoger el método de pago.

### 2.1) Pago en efectivo.

Seleccionando el pago en efectivo, el usuario tendrá la capacidad de seleccionar la moneda/billete:

```
Elige tu método de pago:
1) Pago en efectivo
2) Pago con tarjetini
1
Monto total a pagar: $67.0
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
```

Pudiendo seleccionar 1, 2, 5, 10 para las monedas, o 20, 50, 100, 200 o 500 para los billetes.

Una vez seleccionado, si se cumple el pago total, reflejará el cambio, y se creará el ticket en un archivo de texto.

```
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
200
;Pago realizado con éxito!
Cambio: $133.0
Se ha generado el ticket de compra: ticket_05-06-2023_00-32-46.txt
BUILD SUCCESSFUL (total time: 12 minutes 0 seconds)
```

Sin embargo, se puede pagar de varias monedas hasta llegar al monto.

```
Monto total a pagar: $38.0
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
10
Monto pagado hasta ahora: $10.0
Falta por pagar: $28.0
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
10
Monto pagado hasta ahora: $20.0
Falta por pagar: $18.0
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
10
Monto pagado hasta ahora: $30.0
Falta por pagar: $8.0
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
10
;Pago realizado con éxito!
Cambio: $2.0
Se ha generado el ticket de compra: ticket_05-06-2023_00-35-11.txt
BUILD SUCCESSFUL (total time: 30 seconds)
```

De igual manera, tiene la protección contra caracteres no válidos.

```
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
asd
Número inválido. Por favor, intenta de nuevo.
Ingresa el valor de la moneda/billete con el que deseas pagar:
Monedas que puedes ingresar: $1 , $2, $5, $10
Billetes que puedes ingresar: $20, $50, $100, $200, $500
|
```

## 2.2) Pago con tarjeta.

Seleccionando el pago con tarjeta, se pedirá al cliente su número de tarjeta con 16 dígitos exactos. De igual manera tiene la seguridad de que no se ingresen caracteres.

```
Elige tu método de pago:
1) Pago en efectivo
2) Pago con tarjetini
2
Monto total a pagar: $20.0
Ingresa el número de tarjeta (16 dígitos):
as
Ingresa el NIP (4 dígitos):
d
Error en los datos de la tarjeta. El pago no pudo ser procesado.
Ingresa el número de tarjeta (16 dígitos):
111111
Ingresa el NIP (4 dígitos):
000000
Error en los datos de la tarjeta. El pago no pudo ser procesado.
Ingresa el número de tarjeta (16 dígitos):
1111222233334444
Ingresa el NIP (4 dígitos):
1234
¡Pago con tarjeta realizado con éxito!
Se ha generado el ticket de compra: ticket_05-06-2023_00-44-12.txt
BUILD SUCCESSFUL (total time: 34 seconds)
```

Y, forzosamente se requieren 16 dígitos para el número de la tarjeta, y 4 para el NIP.

## Tickets

Todas las compras, al ser realizadas exitosamente, se almacenan en un ticket en un archivo de texto:

```
ticket_05-06-2023_00-04-01: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
===== TICKET DE COMPRA =====
Fecha: 05-06-2023_00-04-01
=====
Artículos comprados:
Terreneitor                35.0          24
Esponja Abrasiva           10.0          16
Refresco Naranja (Fanta)   15.0          10
Jugo Uva (Delaware)        12.0           9
=====
Monto total: $72.0
Cambio: $28.0
¡Gracias por su compra! Regrese pronto.
```

De igual forma, se crea un archivo de texto llamado <carrito>, que tiene la descripción de cada artículo que fue añadido al carrito:

```
carrito: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
Juguete Terreneitor de Carro, para niños de 8, a $35.0
Esponja Abrasiva con un porcentaje de limpieza del %1.5, a $10.0
Bebida Refresco Naranja (Fanta) de sabor Naranja, con 500ml, a $15.0
Bebida Jugo Uva (Delaware) de sabor Uva, con 300ml, a $12.0
```

**Nota:** Los precios de los artículos son falsos.