

Proyecto de Ventas

Entrega 3 - Semana 7

Isabel Cristina Madrigal Jaramillo

Sebastián Valencia Sierra

Eduar Jhayr Escuraina Hernandez

Jhefrey Nicolas Moreno Fernández
Diego Bentacur

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano

Conceptos Fundamentales de Programación

SubGrupo 13

Tutor

Diego Roa

07 de octubre de 2025

Colombia

Contenido

Entrega 1 - Semana 3.....	2
Entrega 2 - Semana 5.....	2
Entrega 3 - Semana 7.....	2
Resumen Final.....	2
Repositorio final del proyecto	3

Entrega 1 - Semana 3

En esta primera entrega se definió la estructura base del proyecto, creando las clases Producto y Vendedor, así como la organización del código en paquetes. Se desarrollaron métodos para generar archivos planos que simulan ventas realizadas por vendedores, y se documentaron los pasos realizados con capturas y evidencia de ejecución.

Entrega 2 - Semana 5

En esta entrega se creó la clase Main para procesar los archivos planos generados, leer los datos de productos, vendedores y ventas, y generar reportes en formato CSV ordenados alfabéticamente por nombre de vendedor y nombre de producto. Se utilizó la clase ProcesadorVentas para estructurar el procesamiento de datos. También se incluyeron capturas del funcionamiento y validaciones en consola.

Entrega 3 - Semana 7

Esta sección corresponde al cierre del proyecto con una reflexión sobre el proceso, aplicaciones profesionales y dificultades encontradas.

Resumen Final

Resumen de lo aprendido y reflexión final del proyecto

1. Lo aprendido durante el desarrollo del proyecto

Durante el desarrollo de este proyecto fortalecimos habilidades fundamentales en programación orientada a objetos con Java, como la creación de clases, encapsulamiento, uso de colecciones y manejo de archivos. Aprendimos a organizar proyectos con buenas prácticas como la separación en paquetes ('modelo', 'util', 'app'), reutilización de código, y estructuración modular. También se profundizó en la lectura y escritura de archivos planos y CSV, en la automatización de tareas con datos pseudoaleatorios y en el

uso de Git y GitHub para el control de versiones y colaboración.

2. Posibles aplicaciones a nivel profesional

Este tipo de proyectos es altamente aplicable en entornos profesionales donde se gestionan ventas, reportes o información distribuida en archivos. El conocimiento adquirido permite desarrollar soluciones para empresas que requieran procesar datos de ventas, generar reportes automáticos, o validar y transformar información masiva. Además, las competencias en Git, estructuración de proyectos y documentación técnica son esenciales para trabajar en equipo en entornos reales de desarrollo de software.

3. Dificultades durante el desarrollo

La configuración inicial del entorno de desarrollo en Eclipse y problemas de ejecución relacionados con rutas y versiones de Java.

Coordinación de versiones del código y manejo de permisos en el repositorio compartido. Validar que los archivos generados cumplieran con el formato requerido por el escenario del proyecto.

Aprender a trabajar de forma más estructurada en equipo, asignando responsabilidades y manteniendo una línea de desarrollo coherente.

A pesar de las dificultades, el proyecto fue una valiosa oportunidad de aprendizaje colaborativo y técnico.

Repositorio final del proyecto

<https://github.com/sebastiandevops/ProyectoVentas>