EMAR Software (inventario) Documentacion

Kevin Alexander Rodriguez Bedoya

CC. 1225092708

Universidad Tecnologica de Pereira

Pereira

2019

Clase Abonos : Se define variables numeroVenta, Fecha y Abono, con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar y recuperar desde archivo dbf.

Clase Cliente : Se define variables Identificacion, Nombre, Telefono, Direccion, Deuda, con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar, recuperar desde archivo dbf y mostrar datos en pantalla.

Clase Cliente : Se define variables Identificacion, Nombre, Telefono, Direccion, Deuda, con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar, recuperar desde archivo dbf y mostrar datos en pantalla.

Clase Combo : Se define variables Categoria y Numero con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar y recuperar desde archivo dbf.

Clase Excepciones: Se encuentran 3 funciones que filtran diferentes variables para saber si son numeros, la condicion es que debe de estar en el rango de 0 a 9, se pueden repetir y en algunos casos tambien usar el -1, si lo cumple retornara un true sino un false.

Clase INICIO: En el main se inicia la interfaz principal del programa.

Clase ManejoAbono: Se definen variables, una del nombre del archivo "Abonos.dbf", otra de tipo excepciones para los filtros y otra de tipo Abono para acontinuacion guardar datos sobre ella; se abre el archivo de forma de lectura y escritura, se para al final del archivo y lo guarda, cierra el archivo.

Clase ManejoCliente: Se definen variables con nombre del archivo "Clientes.dbf" y otra de tipo Excepciones para los filtros, luego una funcion para añadir datos de tipo Clientes con su respectivo mensaje si se guardo bien o si hubo error, otra funcion para consultar un cliente dada una identificacion, recorre el archivo Clientes.dbf y va comparando hasta ser encontrado o no, otra funcion para modificar la variable deuda de un respectivo cliente, recibe el dato y la identificacion, se busca, se modifica la variable y se guarda nuevamente, funcion de eliminar cliente, que borra los datos de un cliente desde Clientes.dbf, funcion para buscar un deudor y retornar los datos de el si se pudo encontrar en el archivo y por ultimo una funcion que lista todos los clientes guardados.

Clase ManejoCombo: Se define una variable con el nombre del archivo "Categorias.dbf", funcion para adicionar datos de tipo Combo, si existe el archivo lo escribe al final y si no crea el archivo y lo guarda al inicio, Funcion que recibe un numero de categoria y lo busca en el archivo, y por ultimo una funcion que retorna el numero de categoria ultimamente cargado.

Clase ManejoProducto: Se define una variable con el nombre del archivo "Productos.dbf" y otro de tipo excepciones para los filtros, Funcion para adicionar datos de tipo Producto al archivo, funcion para consultar si hay productos existentes sobre un producto y otra funcion para saber si el producto ya esta agregado sin importar las cantidades, funcion para adicionar cantidad a un producto ya guardado y la ultima funcion lista todos los productos guardados con cantidad diferente a -1.

Clase Usuario : Se define variables nombre, contraseña , cargo y atributo con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar y recuperar desde archivo dbf.

Clase ManejoUsuario: se define una variable para un nombre de archivo "sd67sdhjhj23.dbf" , funcion para adicionar datos de tipo usuario al archivo, funcion para consultar un usuario dado un atributo y retorna el usuario si es encontrado, funcion para eliminar un usuario del archivo "sd67sdhjhj23.dbf" y dos funciones para encriptar y desencriptar dato en base utf-8.

Clase Venta : Se define variables codigoCliente, fecha, nombreCliente, valorCompra, numeroVenta, deuda con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar y recuperar desde archivo dbf y otra para mostrar datos en pantalla.

Clase ManejoVenta: Se define variable con el nombre del archivo "Venta.dbf" y su respectiva funcion para añadir datos de tipo Venta al archivo dbf, funcion para consultar venta dado un numero de venta y retornarla si se encuentra, funcion para editar una deuda de tipo Venta dado un valor y el numero de venta, funcion para retornar el numero de factura ultimamente cargado por ultimo una funcion que lista todas las ventas.

Clase Producto : Se define variables codProducto, descripcion, marca, categoria, cantidad, valorUnitario con sus respectivas funciones para guardar datos en ellas con (.dbf) el constructor vacio y el de asignacion, sus get y set, funcion para guardar y recuperar desde archivo dbf y otra para mostrar datos en pantalla.

Interfaces:

RegUsuario: Se encuentran 3 cajas de texto para usuario, contraseña y validar contraseña y una caja de lista para seleccionar el cargo, seguido de un boton registrar que lo que hace es guardar lo de las cajas de texto en strings, consulta el usuario para ver si ya existe, si no existe valida las contraseñas para saber si son iguales o no para proceder a adicionarlo al archivo de usuario, si ya existe manda mensaje de que el usuario ya existe y en la esquina un boton para cerrar la ventana.

ResetContraseña: Se encuentran 3 cajas de texto para nuevo usuario, nueva contraseña y validar contraseña y una caja de lista para seleccionar el cargo, seguido de un boton registrar que lo que hace es guardar lo de las cajas de texto en strings, eliminar el usuario y luego consulta el usuario para ver si ya existe, si no existe valida las contraseñas para saber si son iguales o no para proceder a adicionar el usuario modificado al archivo de usuario, si ya existe manda mensaje de que el usuario ya existe y en la esquina un boton para cerrar la ventana.

VentanaAggCliente: Se encuentran 3 cajas de texto para cedula, nombre, telefono, direccion seguido de un boton Guardar que lo que hace es guardar lo de las cajas de texto en strings, consulta el Cliente para ver si ya existe, si no existe lo guarda en el archivo de clientes y lo lista, si ya existe manda mensaje de que el cliente ya existe y en la esquina un boton para cerrar la ventana.

VentanaAggMerca: Se encuentran cajas de texto para guardar en strings el nombre, marca, codigo, precio, cantidad y una caja de lista para seleccionar la categoria, seguido de un boton de guardar que lo que hace es consultar el producto por codigo y por nombre y marca, si no existe en el archivo de productos se procede a guardar los datos de tipo producto en su respectivo archivo y lo lista, si ya existe manda un mensaje diciendo que el producto ya existe, por ultimo un boton para cerrar la ventana.

VentanaAggVenta: En la funcion principal se define una ubicacion y una matriz, Se piden los datos del cliente y con el boton de ingresar se consulta el cliente para proceder a abrir sus datos o decir si no fue encontrado, un boton para añadir un producto a la factura, lo que hace es tomar el codigo del producto, mirar si hay existencias y si hay menos de menos de 12 productos en la factura para proceder a ponerlo en una caja de texto donde estan los productos agregados al carrito, el boton de imprimir lo que hace es restarle uno a la cantidad del producto vendido, toma el valor de la cuota inicial y se la resta al total de la venta, añade la venta al archivo de ventas y modifica la deuda del Cliente con lo restante a la compra, crea una imagen y manda la funcion de imprimir, lista los datos del cliente y cierra la ventana, tambien se encuentra un boton para buscar el producto dado el codigo y muestra los datos si hay existencia o no, un boton para cerrar la ventana, el boton 3 habilita y deshabilita cuadros de texto igual que el boton 1 pero diferentes cajas segun lo necesitado, el boton de AggTabla lo que hace es añadir a la tabla los datos de la venta y sumarle al total lo de la mano de obra y el producto y le hace un reset a los cuadros de texto para proceder añadiendo mas, la funcion de imprimir lo que hace es dada la ubicacion de una imagen da la señal para imprimirla, la funcion de crear imagen crea una imagen de tipo png sobre la tabla de la venta y por ultimo la funcion mostrar lo que hace es añadir los precios a la tabla dependiendo de la cantidad de productos, organizar el valor total y proceder a mostrarlos en la tabla.

VentanaAgotado: añade un item a una caja de lista para listar todos los productos agotados en la tabla con la funcion mostrar maximo 24 items por pestaña de la tabla, un boton de siguiente que lo que hace es pasar a la siguiente pestaña de la tabla de items agotados, el boton de inicio muestra la primera pestaña de la tabla, la caja de lista compara para saber cuales son los items a mostrar en la tabla, un boton para cerrar la ventana y por ultimo otra funcion de mostrar para cuando hay mas de 23 items y se necesita usar una pestaña extra.

VentanaDeudores: Se ejecuta la funcion mostrar al iniciar la ventana que lo que hace es mostrar en una tabla los datos de los deudores, maximo 23 por pestaña en la tabla, un boton de siguiente para pasar a la otra pestaña de los deudores cuando son mas de 23, un boton de inicio para dejar la tabla en su primera pestaña inicial y un boton para cerrar la ventana.

VentanaEditarCliente: Toma los datos del Cliente cargado y los muestra en las cajas de texto para proceder a modificarlos y luego guardarlos con un boton que modifica los datos del cliente, lo lista y cierra la ventana.

VentanaEditarMercar: Toma los datos del producto cargado y los muestra en las cajas de texto, luego de modificar los datos se guardan los cambios con un boton que luego lista el producto con sus cambios ya hechos y por ultimo un boton para cerrar la ventana.

VentanaHacerAbono: Inicia mostrando una tabla con los datos de los deudores y con los botones deshabilitados hasta seleccionar un cliente, un boton para pasar de pestaña cuando son mas de 10 deudores en la tabla, un boton de inicio para volver a la primer pestaña, un boton para buscar en la tabla dado un numero de venta, un boton para hacer el abono donde toma el valor del abono a la deuda y le modifica el dato deuda al respectivo deudor, una funcion de hacer abono que habilita los cuadros de texto y por ultimo el boton para cerrar la ventana.

VentanaListarAbonos: Cuando inicia muestra los datos de los abonos hechos hasta el momento, hasta 21 por pestaña de la tabla y en caso de ser mas se usa el boton siguiente, el boton inicio que muestra la primer pestaña y por ultimo el boton que cierra la ventana.

VentanaListarDeudas: Al iniciar muestra los datos en la tabla de todas las deudas hasta 21 y si son mas se pasa a la siguiente pestaña con el boton siguiente, el boton inicio lo lleva a la primer pestaña y por ultimo el boton para cerrar la ventana.

VentanaListarVentas: Al iniciar muestra los datos en la tabla de todas las ventas hasta 21 por pestaña y si son mas con el boton siguiente se pasa a los otros 21, el boton inicio lo lleva a la primer pestaña y por ultimo el boton para cerrar la ventana.

VentanaMostrarCliente: Al iniciar recibe los datos de un cliente y procede a mostrarlos en pantalla y finalmente el boton para cerrar la ventana.

VentanaMostrarDeuda: Al iniciar recibe los datos de una deuda y procede a mostrarlos en pantalla y finalmente el boton para cerrar la ventana.

VentanaMostrarProducto: Al iniciar recibe los datos de un producto y procede a mostrarlos en pantalla y finalmente el boton para cerrar la ventana.

VentanaMostrarVenta: Al iniciar recibe los datos de una ventay procede a mostrarlos en pantalla y finalmente el boton para cerrar la ventana.

VentanaPrinci: Al iniciar deshabilita botones y cuadros de texto para luego habilitarlos a la hora de iniciar sesion, al cerrar sesion cierra la ventana de sesion iniciada y abre la inicial, un boton para salir de la ventana, el boton de iniciar sesion que compara el usuario y la contraseña para saber si es un usuario existente y proceser a habilitar los permisos, tambien hay botones que llevan a cada ventana antes mencionadas.

VentanaTodoC: Al iniciar muestra los datos en la tabla de todos los clientes hasta 23 por pestaña y si son mas con el boton siguiente se pasa a los otros 23, el boton inicio lo lleva a la primer pestaña y por ultimo el boton para cerrar la ventana.

VentanaTodoM: Al iniciar muestra los datos en la tabla de toda la mercancia hasta 23 por pestaña y si son mas con el boton siguiente se pasa a los otros 23, el boton inicio lo lleva a la primer pestaña y por ultimo el boton para cerrar la ventana, tambien hay la posibilidad de listar por categoria.

En una carpeta a parte se encuentran las imagenes usadas en este programa como en iconos y fondos.