

978-1-944162-77-1

La Cafetería: Diseño y Programación Básica en Java y C# Aprendiendo con un Caso

Autores

Eder Jair Gonzalez Bravo

Adriana Montoto González

Eduardo Álvarez Navarro

Gabriel Chavira Juárez

Emmanuel Cazares Vidal



ScAsEd

Science Associated Editors L.L.C

La Cafetería: Diseño y Programación Básica en Java y C#

Aprendiendo con un Caso

Diciembre 2023

Science Associated Editors, L. L. C es una editorial de acceso casi libre totalmente en línea, su labor se desarrolla acorde a la Iniciativa Budapest sobre Acceso Abierto (www.budapestopenaccessinitiative.org/read).

La propiedad intelectual de los artículos permanece en los autores de los mismos, así como la responsabilidad de sus opiniones.

De acuerdo a las recomendaciones BOAI10, todo el contenido de la revista, excepto donde se especifique algo diferente, se encuentra bajo los términos de la Licencia Creative Commons "Reconocimiento-No Comercial-Igualmente compartido 2.0" Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

2023 Science Associated Editors, L. L. C
7300 Yellowstone Road #10
Cheyenne, WY 82009
Estados Unidos de America
Teléfono: (956) 465-1575



Diseño de portada: VLISM
Coordinación del proyecto: VLISM

ISBN-13: 978-1-944162-77-1

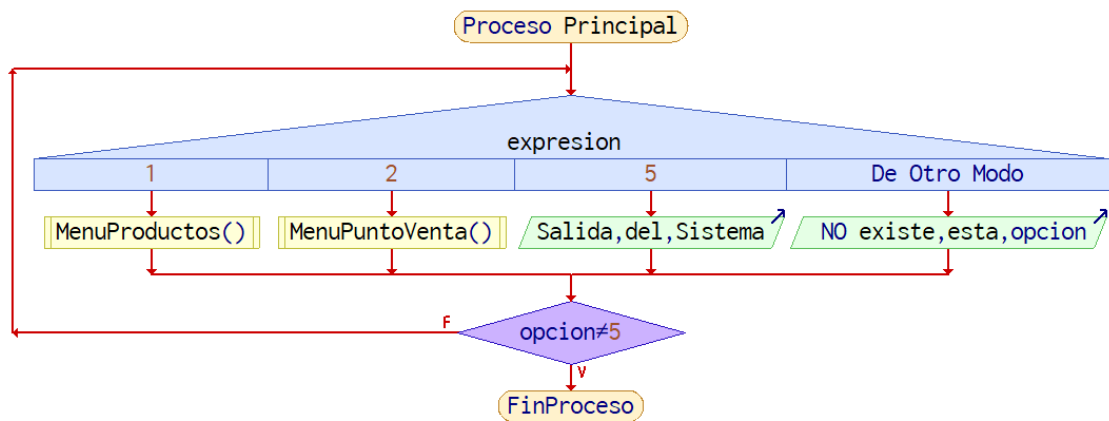
Diciembre - 2023



La Cafetería:

Diseño y Programación Básica en Java y C#

Aprendiendo con un Caso



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
INTRODUCCION AL PROYECTO.....	7
REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO	11
LA GESTION DE PRODUCTOS.....	11
LA GESTIÓN DE VENTAS.....	12
MODULARIZACION DEL PROYECTO	15
DESARROLLO DE HERRAMIENTAS DE USO	16
LA FUNCIÓN MOSTRARMENU.....	17
EVALUAR NUMERICO ENTERO	18
EVALUAR NUMERICO DOUBLE	19
EVALUARNUMERICO	21
LA FUNCIÓN DIALOGO	23
FUNCIÓN LEER.....	24
FUNCIÓN DESPLEGARMENU.....	25
FUNCIÓN RELLENARESPACIOS.....	26
FECHA.....	28
IDTICKETSIGUIENTE.....	29
PROYECTO PRINCIPAL	31
MENU PRINCIPAL.....	31
MENUPRODUCTOS	34
MENUPUNTOVENTA.....	36
ANEXO CODIGO EN JAVA.....	41
ANEXO CODIGO EN C#	45
OPERACIÓN DE LA GESTION DE PRODUCTOS	51
CARGARPRODUCTOS	52
MOSTRARPRODUCTO	56
MOSTRARPRODUCTOS.....	57
EXISTEPRODUCTO.....	58
MODIFICARPRODUCTO	59

ACTUALIZACION DEL PROCEDIMIENTO MENUPRODUCTOS.....	62
ANEXO CODIGO EN JAVA.....	65
ANEXO CODIGO EN C#	71
OPERACIÓN DE LA GESTIÓN DE VENTAS	79
CREARVENTA.....	81
ULTIMOTICKET.....	82
EXISTETICKETCODIGO.....	83
INSERTARTICKET	84
TOTALPRODUCTO.....	86
MOSTRARPRODUCTOTICKET.....	87
MOSTRARTICKET	88
SUBTOTALTICKET.....	89
IVATICKET	90
TOTALTICKET	92
MOSTRARTICKETVENTA.....	93
CAPTURAVENTAPRODUCTO.....	95
REMOVERFILAVENTAS.....	97
ELIMINARFILASVENTAS	99
REMOVERPRODUCTOVENTAS	100
ELIMINAR.....	102
LISTADO.....	103
PAGAR	103
ACTUALIZACION AL PROCEDIMIENTO DE MENUPUNTOVENTA.....	104
ADECUACION DEL PROCEDIMIENTO MENU PRINCIPAL.....	106
ANEXO CODIGO EN JAVA.....	107
ANEXO CODIGO EN C#	117

La Cafetería: Diseño y Programación Básica en Java y C#

Aprendiendo con un Caso

Autores:

Eder Jair Gonzalez Bravo, Adriana Montoto González, Eduardo Álvarez Navarro, Gabriel Chavira Juárez y Emmanuel Cazares Vidal

Se describe detalladamente un proyecto desde el punto de requerimiento de software muy básico, el cual es muestra las necesidades de los Stakeholders que requiere que el Sistema deba de cumplir de manera Satisfactoria. Son los que definen las funciones que el sistema será capaz de realizar, describen las transformaciones que el sistema realiza sobre las entradas para producir salidas.

