

# Manual de usuario

[Descripción](#)

[Carga de apuestas](#)

[Resultados](#)

[Reset](#)

[Menu](#)

[Ejemplo](#)

## Descripción

Esta aplicación programada usando el lenguaje `Java` y una interfaz de usuario `JavaSwing`. Permite el cálculo de ganadores en apuestas de carreras de caballos. Usando archivos con extensión `csv` y el ingreso manual se pueden cargar las apuestas.

## Carga de apuestas

The screenshot shows a Java Swing window titled "Carrera de caballos". On the left is a dark sidebar with three buttons: "Apuestas" (blue), "Resultados" (blue), and "RESET" (red). The main area has a dark background. At the top, there are two input fields: "Nombre apostador:" and "Monto Q:". Below these are ten dropdown menus for race positions, labeled "1ro." through "10mo.", with values 1 through 10 selected. To the right of these dropdowns is a blue button labeled "Agregar apuesta". At the bottom of the main area, there are two buttons: "Cargar archivo" (blue) and "Verificar/Guardar" (red).

Para cargar las apuestas: en el apartado de **Apuestas** está el botón **Cargar archivo**. Ahí según la sintáxis se validarán las líneas del archivo en formato **csv**. También se pueden agregar apuestas individuales utilizando la parte superior y llenando todos los campos.

Para **validar** las apuestas y cerrarlas se utilizará el botón **Verificar/Guardar**, que después de cerrar las apuestas servirá para guardar el archivo de apuestas rechazadas.

## Resultados

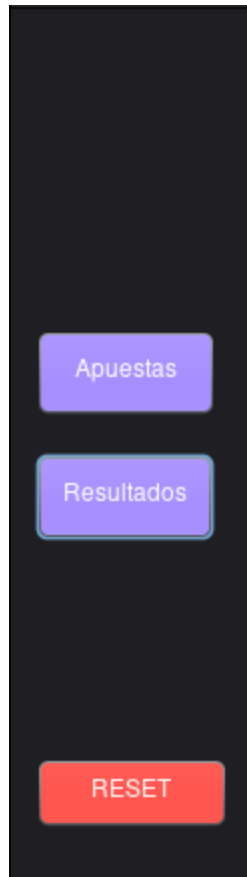
The screenshot shows a web application titled "Carrera de caballos". On the left, there is a sidebar with two buttons: "Apuestas" (highlighted in blue) and "Resultados". Below these is a red "RESET" button. The main area is divided into two sections. The top section, "Ingreso de resultados", contains ten dropdown menus labeled "1ro." through "10mo." with values 1 through 10. A red "Ingresar" button is to the right. The bottom section, "Resultados", features a table with columns "No.", "Nombre", and "Puntos". The table is currently empty. To the right of the table are two buttons: a blue "<>" button and a blue "P" button.

En el apartado de resultados existen dos secciones. La primera es para ingresar los resultados de la carrera de modo que estén cubiertos todos los caballos (sin repetir números). Esto debe hacerse posterior a **Validar** las apuestas. Ya ingresados los resultados se mostrarán las posiciones ordenadas en la parte inferior. Con el botón **<>** se podrá cambiar entre orden alfabético y orden por puntos. Con el botón **P** se podrá guardar un archivos **csv** con el orden actual.

## Reset

Con el botón ubicado en el panel izquierdo **RESET** se podrán borrar todos los datos previamente cargados. **Usar con cuidado.**

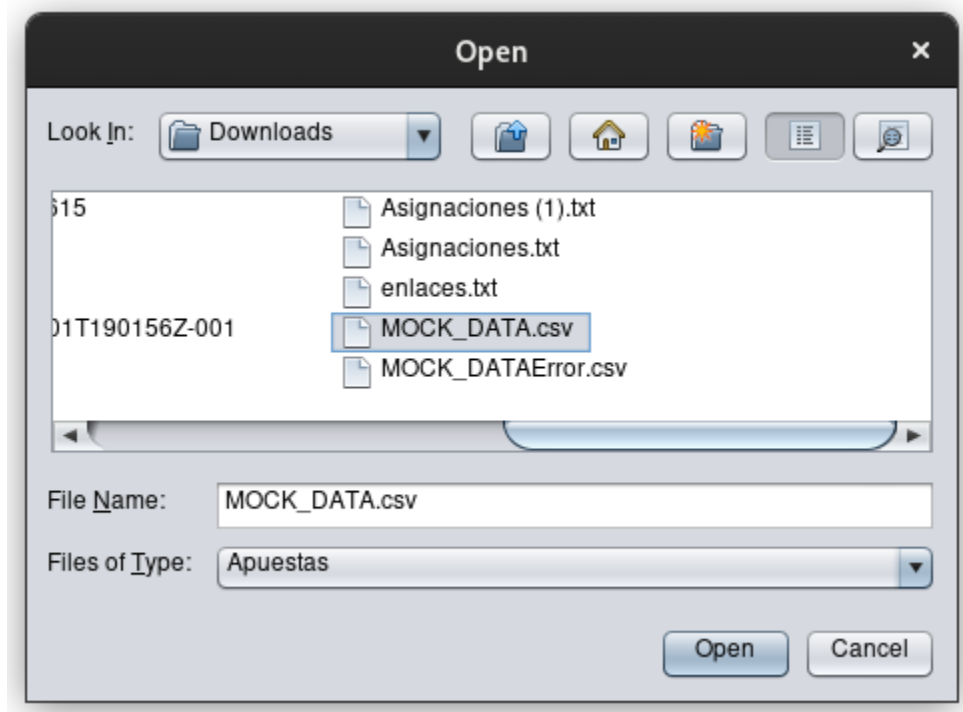
## Menu



El panel izquierdo es a modo de navegación.

## Ejemplo

Ingresando datos



Validando apuestas



Ingresando resultados

Apuestas

Resultados

RESET

Carrera de caballos

Ingreso de resultados

1ro. 1

2do. 2

3ro. 3

4to. 4

5to. 5

6to. 6

7mo. 7

8vo. 8

9no. 9

10mo. 10

Ingresar

Resultados

No.	Nombre	Puntos

<>

P

Mostrando resultados

Apuestas

Resultados

RESET

Carrera de caballos

Ingreso de resultados

1ro. 1

2do. 2

3ro. 8

4to. 4

5to. 5

6to. 6

7mo. 7

8vo. 3

9no. 9

10mo. 10

Ingresar

Resultados

No.	Nombre	Puntos
1	Mylo	15
2	Benedick	15
3	Locke	15
4	Lucals	15
5	Vicky	15
6	Ross	15
7	Basile	15
8	Ethelred	15
9	Shannon	15

<>

P