

Pegasus



# MANUAL DE USUARIO



Oc SPORT



1.Introducción.....	3
2.Desarrollo.....	3
2.1.-Inicio de sesión.....	3
2.2.-Registro de usuario.....	4
2.3.Catálogo.....	5
2.4.-Subir Playera.....	6
2.5.Menú.....	7
2.6.-Opcionescatalogo.....	7
2.7.-Inventario.....	8
2.8.-Agregar inventario.....	8
2.9.-Opciones inventario.....	9
2.10.Bitácora.....	10
2.11.-Ventas.....	14
2.12.-Perfil.....	15



**Introducción:** este manual le permitirá utilizar todas las funciones básicas de la aplicación We Sport.

## DESARROLLO

**Acceder a la aplicación:** abrimos nuestro navegador de preferencia, nosotros recomendamos Google Chrome el cual si desea puede descargar desde el siguiente enlace: [Google Chrome](https://www.google.com/chrome), una vez abierto nos dirigimos a la barra de navegación y tecleamos la siguiente dirección: <http://localhost:3000>, una vez ingresada la dirección en el navegador nos arrojara la siguiente página.

## INCIO DE SESIÓN

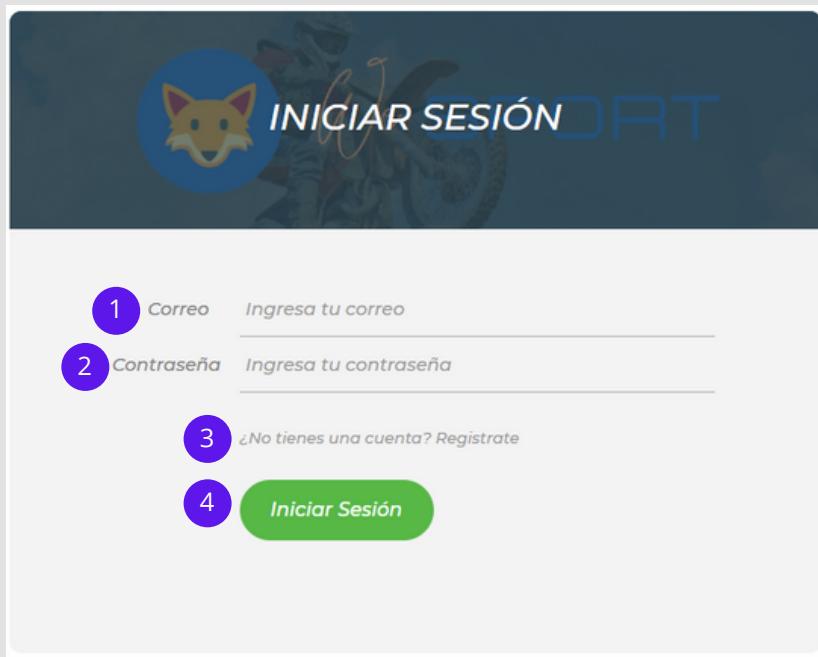


Imagen 1.- Inicio de sesión

Como podemos observar en la imagen 1 contamos con 2 campos de texto y 2 opciones. Si ya cuentas con una cuenta:

- 1.-Campo para ingresar tu correo.
- 2.-Campo para ingresar tu contraseña.
- 4.-Botón para iniciar sesión.



Si no tienes cuenta presiona:

- **3.Opción** para crear una nueva cuenta. Si seleccionaste la opción 3 se te redirigirá a la pantalla que se muestra en la imagen 2.

## REGISTRO DE USUARIO

Imagen 2.- Registro de usuario.

El registro cuenta con 4 apartados de texto y 2 opciones.

- **1.-Nombre:** en este campo el usuario debe ingresar su nombre, este campo no acepta números.
- **2.-Puesto:** en este apartado el usuario debe ingresar el puesto que tiene en la empresa, este campo no acepta números.
- **3.-Correo:** el usuario deberá de introducir su correo, se debe de tener cuidado con este apartado, ya que el correo funciona para iniciar sesión, si el correo se olvida no sé podra iniciar sesión y se tendrá que hacer una nueva cuenta.



- **4.-Contraseña:** El usuario deberá ingresar una contraseña, puede ir desde cuatro dígitos hasta los dígitos que se desee.
- **6.-Registrarse:** Una vez llenado los campos 1, 2, 3, 4, seleccionamos la opción 6 y si no hay ningún error, la página nos redirigirá a la página de iniciar sesión.
- **5.-Iniciar sesión:** Si ya tienes una cuenta presiona esa opción y serás dirigido a iniciar sesión.

## CATALOGO



Imagen 3.- Catalogo.

En este apartado el usuario puede visualizar las playeras que se manejan en la empresa, al entrar esta vacío es obligación del usuario agregar los productos que él necesite que se muestren en el catálogo.

En esta pantalla entramos dos opciones las cuales son:

- **1.-La opción subir,** esta opción nos abre una nueva pantalla la cual nos permite subir una playera la cual después de agregada se mostrara en la pantalla catalogo.



- 2.-Esta opción es el menú, el cual es desplegable. Si seleccionamos la opción 1 nos dirige a la siguiente pantalla.

## SUBIR PLAYERA

The screenshot shows a web-based application interface. At the top left is a logo with a fox head and the text 'We SPORT'. On the right side of the header is a blue navigation bar with three horizontal lines. Below the header is a white form titled 'Subir Playera'. The form contains five input fields: a file upload field labeled 'Browse', a text input field labeled 'Codigo', a text input field labeled 'Tipo', a green 'Subir' (Upload) button, and a red 'Regresar' (Return) button. The entire form is enclosed in a light gray border. At the bottom of the page is a small copyright notice: '© 2021 Copyright: Pegasus'.

Imagen 4.- Subir playera.

Esta pantalla esta destinada únicamente para subir las playeras al catálogo, como podemos ver contamos con 5 apartados:

- 1.-En esta opción es para seleccionar el archivo de imagen de la playera en cuestión, es obligatorio seleccionar la imagen correcta ya que despees no es posible editarla.
- 2.-En esta opción se debe de poner el código o identificador de la playera.
- 3.-En este apartado se debe de introducir una descripción de la playera.
- 4.-Una vez llenados los campos anteriores, subimos la imagen.
- 5.-Si ya no queremos subir nada, nos regresara a la pantalla de catálogo.

# Pegasus



Si seleccionamos la opción 2, abriremos el menú lateral.

## MENU

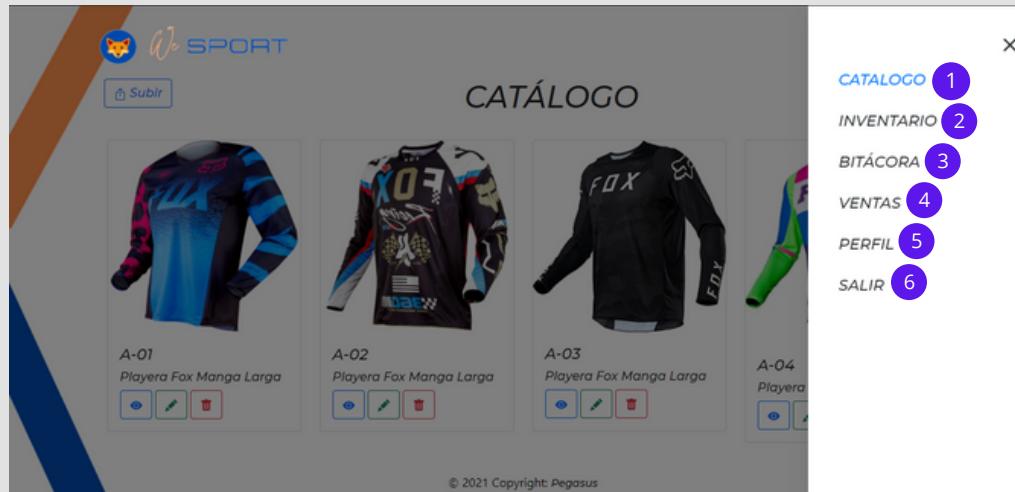


Imagen 5.- Menu.

Una vez abierto el menú repasaremos las opciones que tiene.

- **1.-Catálogo:** Nos lleva a la pantalla de catálogo.
- **2.-Inventario:** Nos lleva a la pantalla inventario.
- **3.-Bitácora:** Nos lleva a la pantalla bitácora.
- **4.-Ventas:** Nos lleva a la pantalla ventas.
- **5.-Perfil:** Nos lleva a la pantalla perfil.
- **6.-Salir:** Cerramos sesión.

## OPCIONES DE CATALOGO

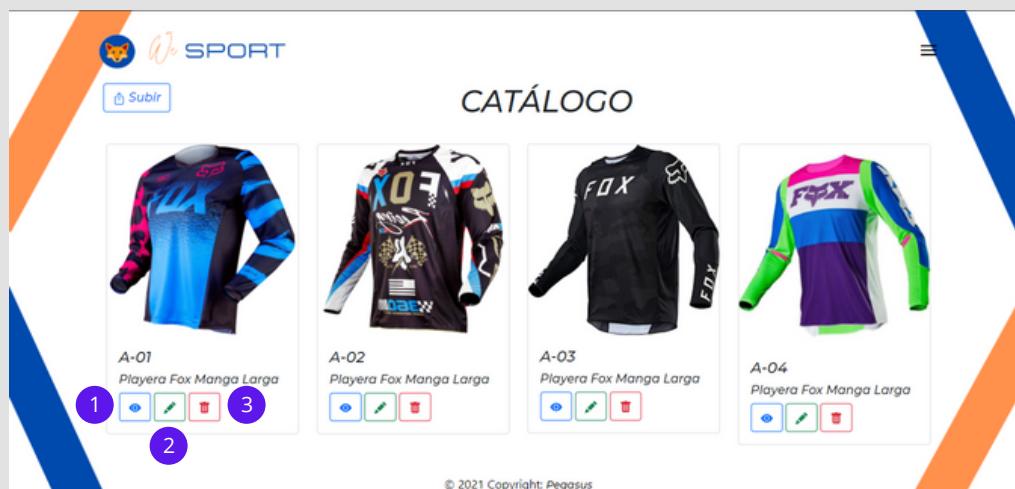


Imagen 6.- Catalogo con productos.

# Pegasus



Una vez que agregamos una o más playeras al catálogo podemos observar que de bajo de la playera se agregan 3 opciones las cuales son:

- **1.-Ver:** Podemos observar la información de la playera.
- **2.-Editar:** Podemos editar la información de la playera.
- **3.-Eliminar:** Eliminarnos las playeras del catálogo.

Si seleccionamos la opción 1 podemos observar la información completa de la playera como se ve en la imagen 8.

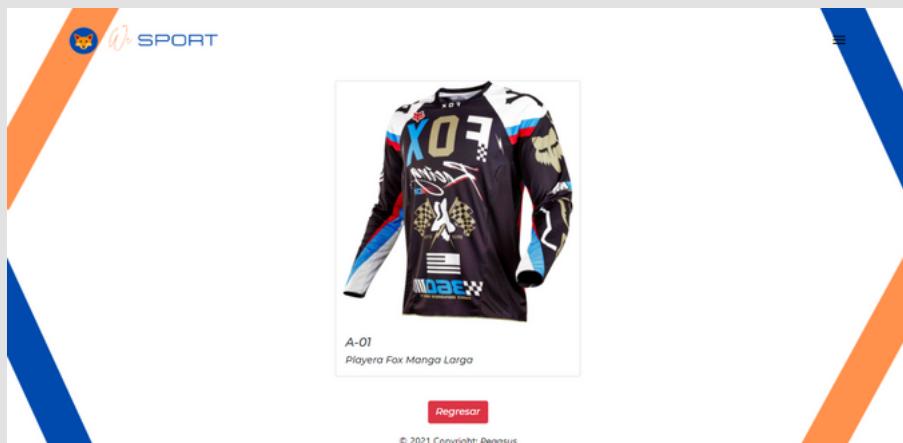


Imagen 8.- Información de la playera.

En cambio si seleccionamos la opción de 2 nos redirigirá a la pantalla para editar.

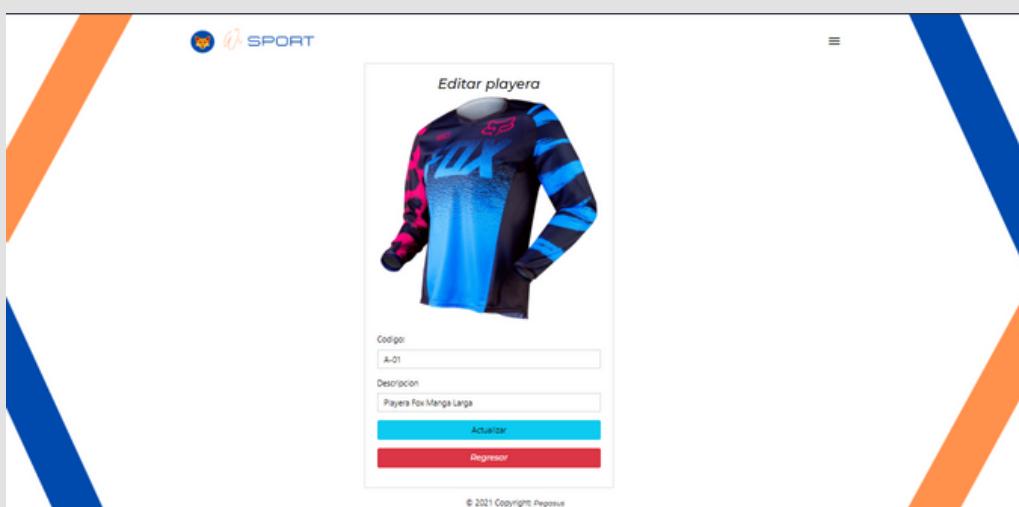


Imagen 8.- Información de la playera.



Como podemos observar en esta vista nos muestra la información que ya está guardada en la base de datos, se debe tomar en cuenta que estos campos a editar no aceptan campos vacíos y no se pueden repetir códigos o los identificadores de las playeras.

## INVENTARIO



Imagen 9.- Inventario.

Ahora pasaremos a la pantalla de inventario, como se puede observar es muy similar a la pantalla de catálogo, contamos con una opción la cual es:

- 1.-Agregar, esta opción nos dirigirá a la pantalla de agregar inventario.

## AGREGAR INVENTARIO

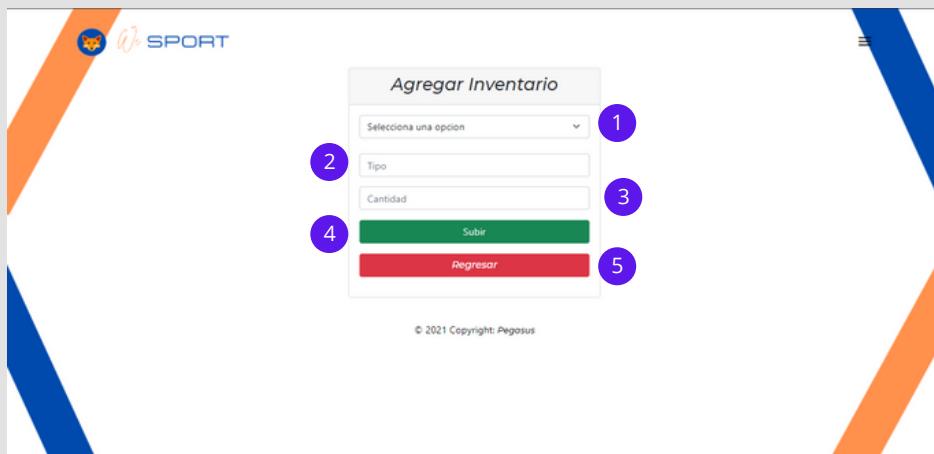


Imagen 10.- Agregar inventario.



Esta pantalla esta destina únicamente para subir las playeras que se tienen en existencia, como podemos observar contamos con 5 apartados:

- **1.-**En esta se debe de escoger el código que tiene la playera a subir.

**NOTA:** Los códigos que aparecen son los que están registrados en el catálogo, si se desea un código que no aparece en las opciones, se necesita actualizar el catálogo.

- **2.-**En este apartado se debe de introducir una descripción de la playera.
- **3.-**En este apartado se debe agregar la cantidad que se tiene en inventario de el producto.
- **4.-**Una vez llenados los campos anteriores, subimos la imagen.
- **5.-**Si ya no queremos subir nada, nos regresara a la pantalla de inventario.

## OPCIONES INVENTARIO

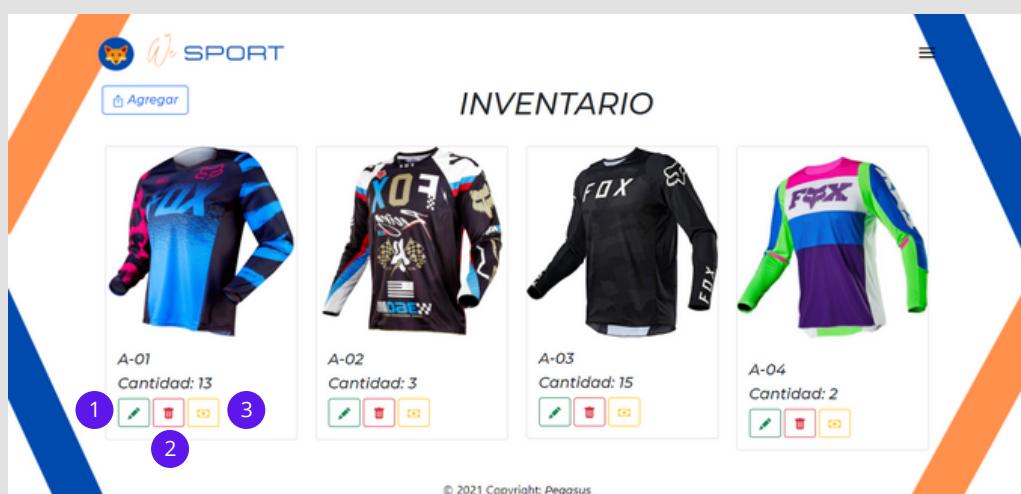


Imagen 11.- Opciones en inventario

Una vez que agregamos una o más playeras al inventario podemos observar que de bajo de la playera se agregan 3 opciones las cuales son:

# Pegasus



- **1.-Editar:** Podemos editar la información de la playera.
- **2.-Eliminar:** Eliminamos las playeras del catálogo.
- **3.-Vender:** Podemos vender la mercancía que se encuentra en el inventario.

The screenshot shows a web-based application interface for managing inventory. At the top left is the logo 'W SPORT'. The main content area has a title 'Editar Inventario'. It contains several input fields: 'Codigo' with value 'A-01', 'Descripcion' with value 'Playera Fox Manga Larga', and 'Cantidad' with value '3'. Below these are two buttons: a blue 'Actualizar' (Update) button and a red 'Regresar' (Return) button. At the bottom of the form is a small copyright notice: '© 2021 Copyright: Pegasus'.

Imagen 12.- Opciones en inventario

En cambio si seleccionamos la opción de 1 nos redirigirá a la pantalla para editar como se muestra en la imagen 12, se debe de tener en cuenta que el sistema no acepta campos vacíos.

Si seleccionamos la opción 3 nos dirigiremos a la ventana de venta.

The screenshot shows a web-based application interface for sales. At the top left is the logo 'W SPORT'. The main content area has a title 'Venta'. It contains several input fields: 'Codigo:' with value 'A-01', 'Descripcion' with value 'Playera Fox Manga Larga', and 'Cantidad' with value '13'. Below these are two more fields: 'Cantidad vendida' (Quantity sold) with placeholder 'Cantidad Vendida' and a yellow ' \$ Vender' (Sell) button. At the bottom are two buttons: a yellow ' \$ Vender' button and a red 'Regresar' (Return) button. A small 'Salir' (Exit) button is located at the bottom left corner of the form.

Imagen 13.- venta



En esta pantalla se puede observar que se muestra toda la información referente a la playera que se desea vender, de igual forma existe un apartado para poner la cantidad que se desea vender, se debe de tener en cuenta que el sistema no acepta cantidades menores a 0 ni tampoco cantidades con puntos decimales.

## BITACORA

Nº	Elaboro	Cliente	Fecha	Opciones
23	Adolfo	Mario	2021-12-04	1 2 3 4

Imagen 14.- Bitacora

En esta pantalla se dividen en dos secciones las cuales son:

- 1.-En la sección 1 es donde se pueden registrar las bitácoras y sus datos, este formulario no acepta campos vacíos.
- 2.-En la sección 2 se muestran las bitácoras agregadas.

Nº	Elaboro	Cliente	Fecha	Opciones
23	Adolfo	Mario	2021-12-04	1 2 3 4

Imagen 15.- Bitacora agrega



Como se nota al momento de agregar una bitácora, a esta se le agregan varias opciones las cuales son:

- **1.-Ver:** esta opción nos permite observar la bitácora completa, junto con su contenido.
- **2.-Editar:** Nos permite editar los datos de la bitácora.
- **3.-Más:** Permite agregar playeras a la bitácora.
- **4.-Eliminar:** elimina la bitácora y las playeras que hay en ella.

Si se selecciona la opción 1 nos dirigirá a pantalla de ver bitácora.

The screenshot displays a ledger entry for item A-45. The entry includes the following details:

Elaboro:	Adolfo	Cliente:	Mario	Fecha:	23/10/21
Código:		Descripción:		Talla:	Cantidad:
A-45		Playera Fox		MD	6
A-48		Playera Fox		GDE	20
A-47		Playera Fox		GDE	10

At the bottom of the screen, there is a red "Regresar" button and a copyright notice: "© 2021 Copyright: Pegasus".

Imagen 16.- Ver bitácora

Como se muestra en la imagen 16 se puede ver la bitácora completa, esta información esta guarda en la base de datos.

Si seleccionamos la opción 2 nos permite editar la información de la bitácora.

Nos muestra la información ya guardada, y podemos editar esta, recordemos que estos campos no se aceptan valores vacíos.



**Editar Bitácora**

Elaboró:  
Adolfo

Cliente:  
Mario

Número de pedido:  
23

Fecha:  
12/04/2021

Actualizar  
Regresar

Imagen 17.- Editar bitácora.

Si seleccionamos la opción 3 vamos a la pantalla de agregar playera a la bitácora.

Modelo	Descripción	Talla	Cantidad	Opciones
A-03	Playera Fox	CH	6	
A-03	Playera Fox	MD	6	

Imagen 18.- Agregar playeras

En esta pantalla se dividen en dos secciones las cuales son:

- 1.-En la sección 1 es donde se pueden agregar las playeras con sus datos a las bitácoras, este formulario no acepta campos vacíos.
- 2.-En la sección 2 se muestran las playeras agregadas.

En la segunda sección veremos que cada playera tiene dos opciones, una de ellas es para editar la información de la playera y la otra es para eliminarla.



Si seleccionamos la opción de 1 nos redirigirá a la pantalla para editar como se muestra en la imagen 19, se debe de tener en cuenta que el sistema no acepta campos vacíos.

**Editar playera**

Modelo: A-03

Descripción: Playera Fox

Talla: CH

Cantidad: 6

Actualizar

Regresar

Imagen 19.- Editar playera

## VENTAS

El apartado de ventas consta de un tipo de historial de movimientos, en esta pantalla se ven reflejadas todas las ventas que se han hecho.

VENTAS REALIZADAS POR: Adolfo Gutierrez

Cantidad vendida: 2 Modelo vendido: A-01 Fecha: 9/12/2021	Cantidad vendida: 1 Modelo vendido: A-02 Fecha: 9/12/2021	Cantidad vendida: 5 Modelo vendido: A-03 Fecha: 9/12/2021	Cantidad vendida: 4 Modelo vendido: A-04 Fecha: 9/12/2021
---	---	---	---

© 2021 Copyright: Pegasus

Imagen 20.- Ventas

Como podemos observar este apartado solo contiene una opción la cual es para eliminar estos registros de venta



Si seleccionamos la opción de 1 nos redirigirá a la pantalla para editar como se muestra en la imagen 19, se debe de tener en cuenta que el sistema no acepta campos vacíos.

## PERFIL

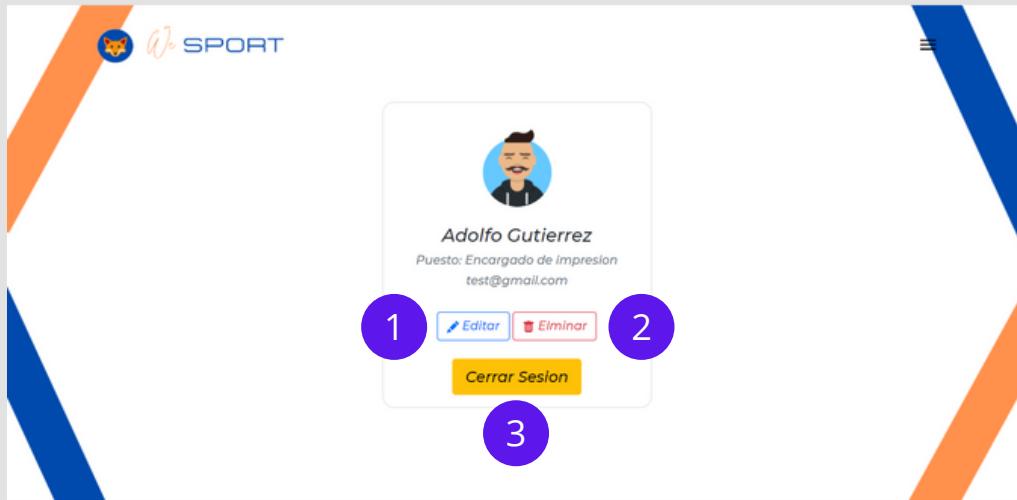


Imagen 21.- Perfil

En esta pantalla se muestra la información de la cuenta que está en uso, se pueden observar 3 botones, los cuales tienen la siguiente funcionalidad:

- **1.-Editar:** Nos permite editar algunos campos del perfil.
- **2.-Eliminar:** Elimina la cuenta y todo lo que haya creado esta.
- **3.-Cerrar Sesión:** Cerramos la sesión y salimos de la aplicación.

Si seleccionamos la opción de 1 nos redirigirá a la pantalla para editar como se muestra en la imagen 22, se debe de tener en cuenta que el sistema no acepta campos vacíos.

# Pegasus



The screenshot shows a mobile application interface for editing a user profile. At the top left is the Pegasus logo (a fox head icon) and the text 'SPORT'. At the top right is a menu icon (three horizontal lines). The main content area has a light gray background and features a white rectangular form titled 'Editar Usuario' (Edit User). The form contains the following fields:

- Nombre:** Adolfo Gutierrez (text input field)
- Puesto:** Encargado de impresion (text input field)
- Correo:** ja.gutierrez.gaytan@ugto.mx (text input field)
- Password:** (text input field with dots placeholder)

Below the form are two buttons: a blue 'Actualizar' (Update) button and a red 'Regresar' (Return) button.

Imagen 22.- Editar perfil