

Escuela de Ciencias y Sistemas

Estructura de Datos

Proyecto – Fase 2
Manual de Usuario

César André Ramírez Dávila

202010816

Fecha: 03/09/2022

Índice

Introduccion	3
Requerimientos	4
Uso del Programa.....	5
1. Levantamiento del Servidor.....	5
2. Iniciando interfaz Grafica	5
3. Cargar Usuarios	6
4. Registro de Usuarios	7
5. Login	8
5.1. Administrador	9
5.2. Usuarios	10
6. Salida	12

Introduccion

El presente documento describe las instrucciones para el uso correcto del programa del programa. El documento familiariza al usuario que hace uso del programa, sin tener complicaciones a la hora de ejecutarlo.

Objetivos

- Instruir el uso adecuado del Sistema de información, para el acceso adecuado en el uso de este, mostrando los pasos de desarrollo del programa, así como la descripción de las funciones y métodos que puede en la realizacion del programa.
- Comprender el uso de un servidor
- Obtener mayor conocimiento en el lenguaje de programación python y C++

El presente manual está enfocado para personas que conocen lo basico de una Api o personas que quieren aprender acerca del uso de esta.

Requerimientos

- La aplicación puede ser ejecutada en cualquier sistema operativo que tenga instalado C++ y Python en el sistema.
- IDE recomendado: Visual studio code
- Equipo Intel Pentium o superior
- Espacio en el disco duro, al menos 500 mb
- Memoria ram recomendada 4gb

Uso del Programa

1. Levantamiento del Servidor

```
o andreramirez@MacBook-Pro-de-Andre FASE 2 % ./Ejecutable  
Usuario registrado  
Servidor en Ejecucion :D
```

Empezamos con la ejecución del servidor, este muestra un mensaje de que ha sido activado.

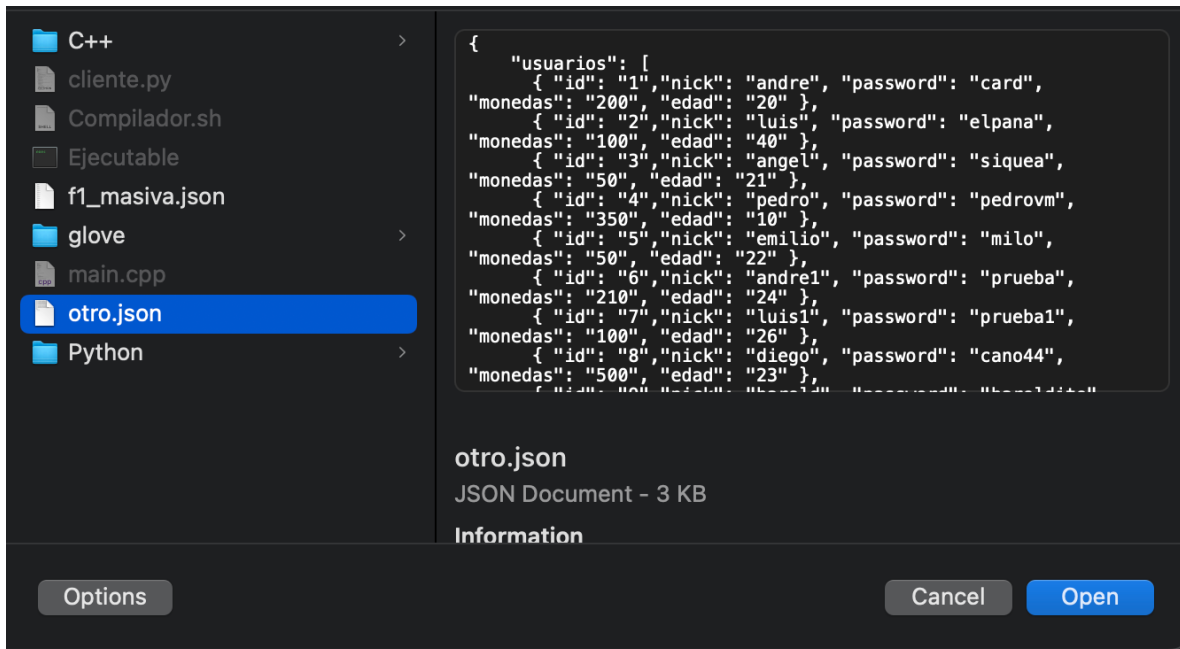
2. Iniciando interfaz Grafica

```
o andreramirez@MacBook-Pro-de-Andre FASE 2 % python3 cliente.py
```

Obtenemos la siguiente ventana



3. Cargar Usuarios



Nos permite seleccionar un archivo .json



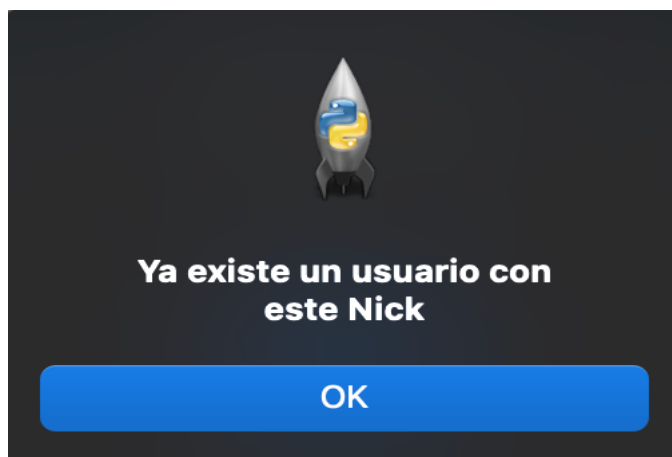
Si la carga ha sido enviada correctamente nos aparece el siguiente mensaje.

4. Registro de Usuarios

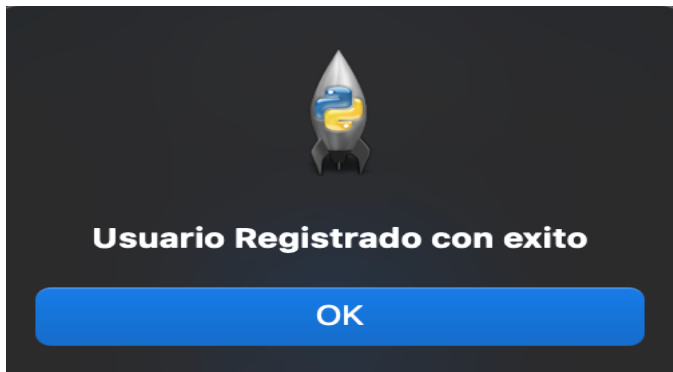


The image shows a dark-themed window titled "Registro Usuario". In the top right corner, there is a light gray button labeled "Regresar". In the center, the word "Registro" is displayed in white text on a blue rectangular background. Below this, there are three input fields, each preceded by a blue label: "Ingrese Usuario" with the value "andre", "Ingrese Contraseña" with the value "prueba", and "Ingrese Edad" with the value "23". At the bottom center, there is a light gray button labeled "Registrar".

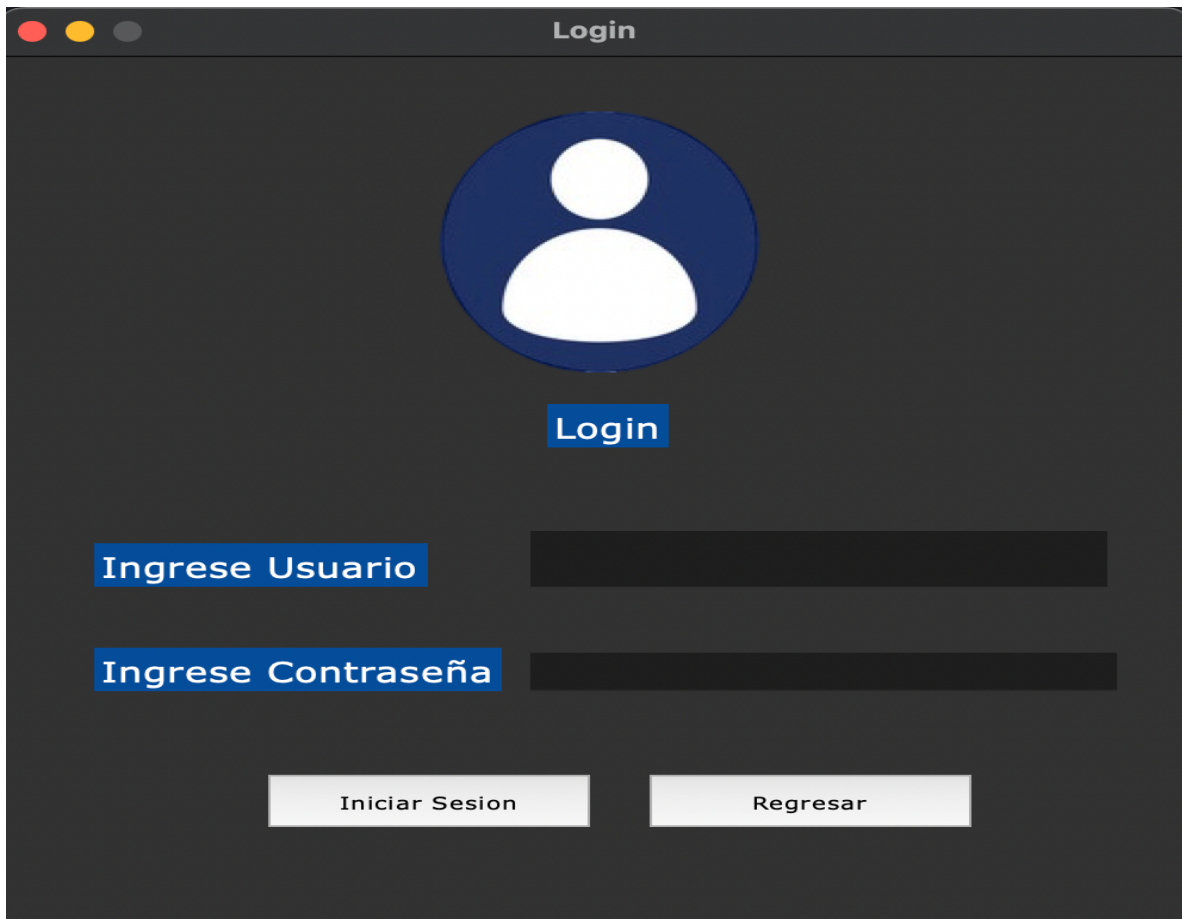
Tenemos la siguiente ventana, donde podemos poner los valores para el nuevo usuario. Si el usuario es repetido nos mostrará un mensaje.



Si el usuario no existe.



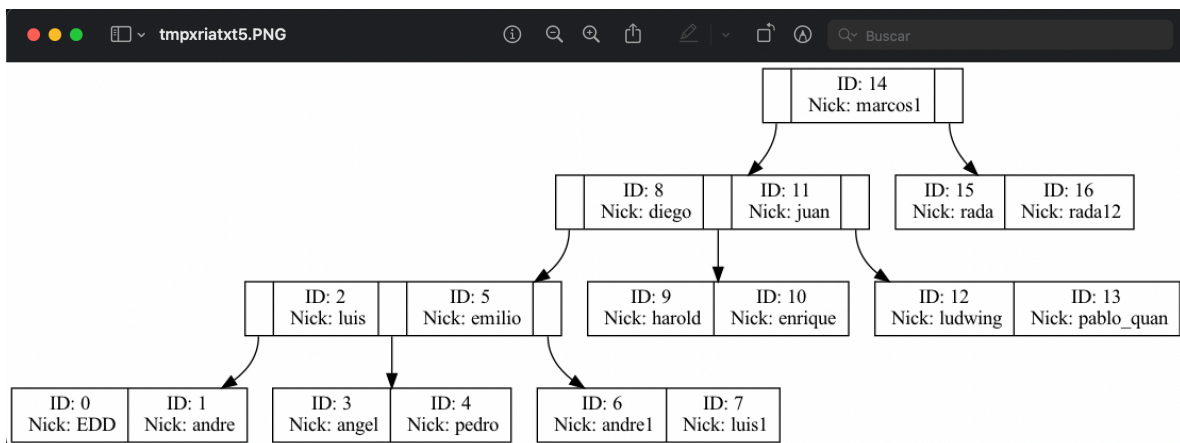
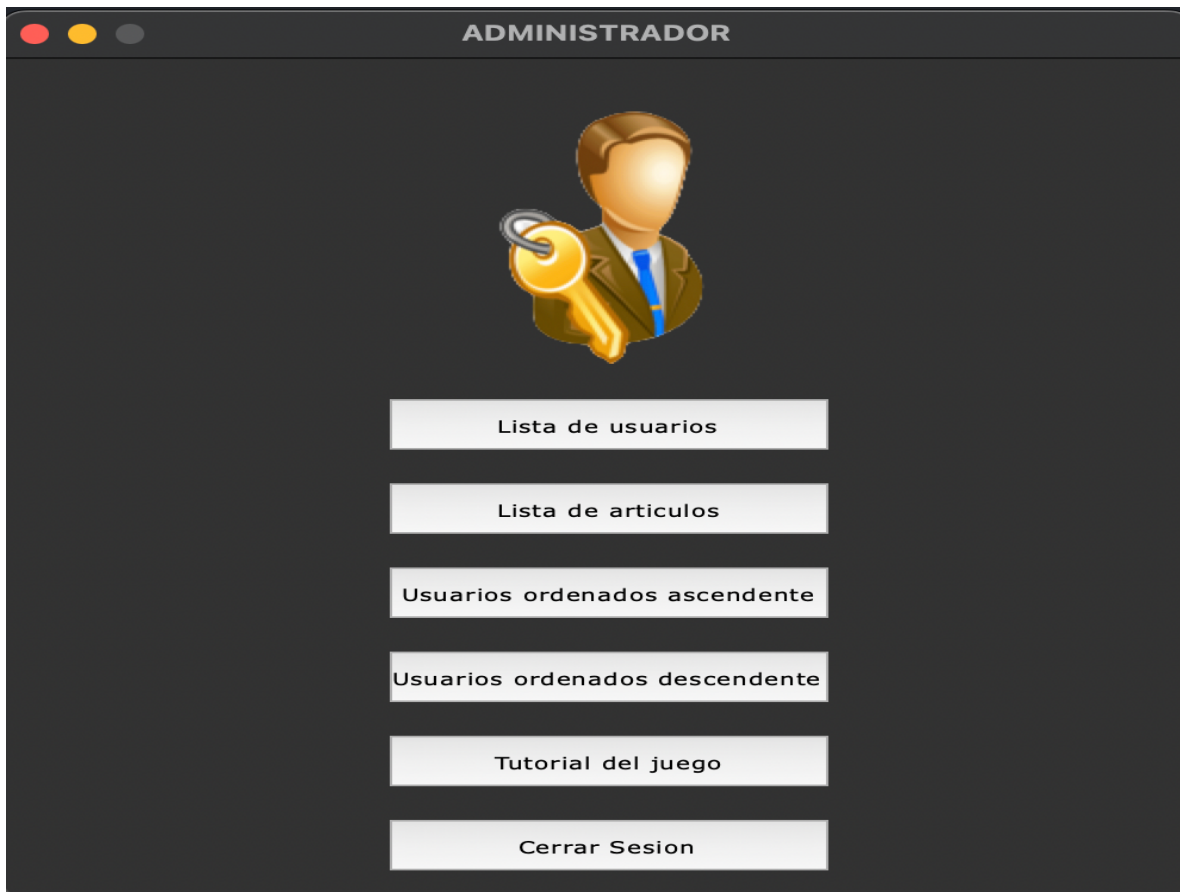
5. Login

A login form window titled "Login" with a dark gray background. At the top center is a blue circular icon with a white person silhouette. Below it is a blue button labeled "Login". Further down are two input fields: the first is labeled "Ingrese Usuario" and the second is labeled "Ingrese Contraseña". At the bottom are two white buttons: "Iniciar Sesion" and "Regresar".

En la siguiente ventana podmeos poner los datos para verificar el inicio de sesión

5.1. Administrador

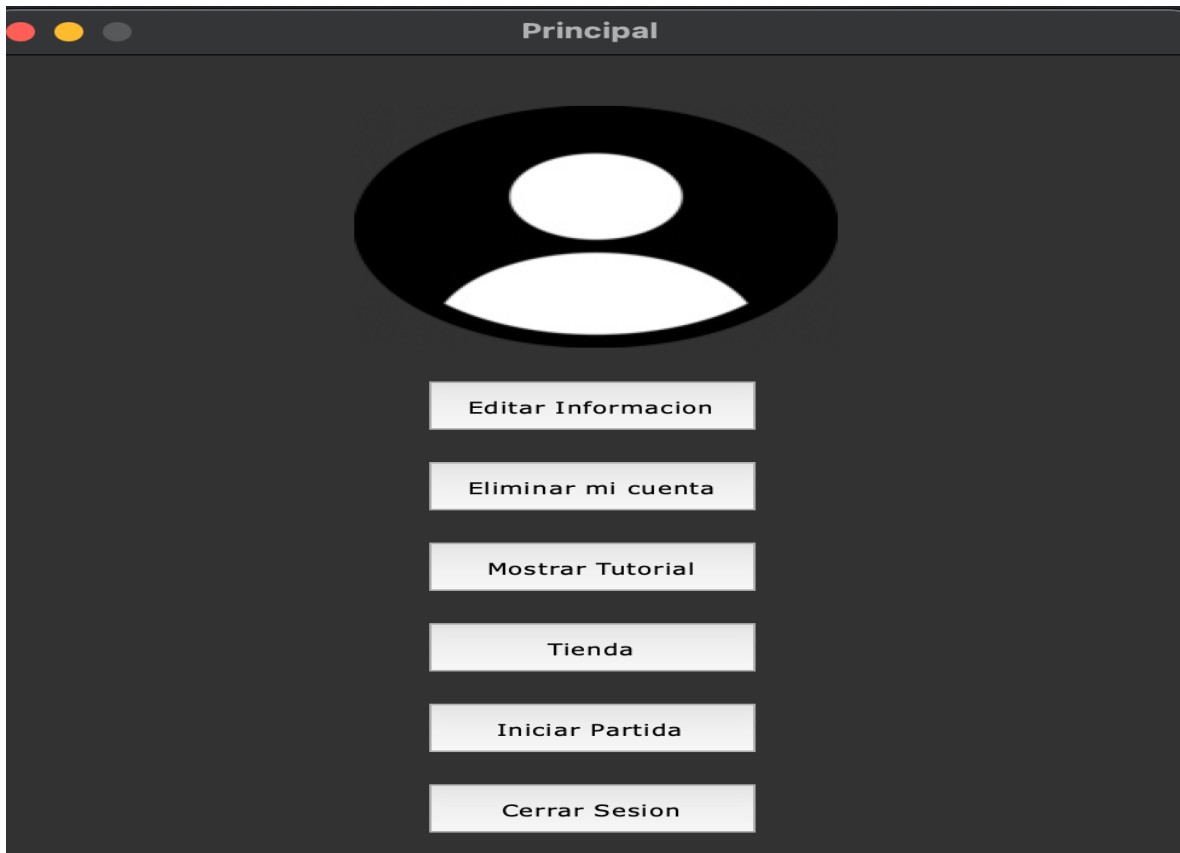
Si el programa detecta que es el usuario administrador, “EDD” y contra “edd123”, abre la siguiente ventana



Podemos hacer click en cualquier opción y estas tienen una acción propia.

5.2. Usuarios

Si el programa verifica que es un usuario, abre la siguiente ventana.



Editar Información

NICK	andre
Contra	card
Edad	20

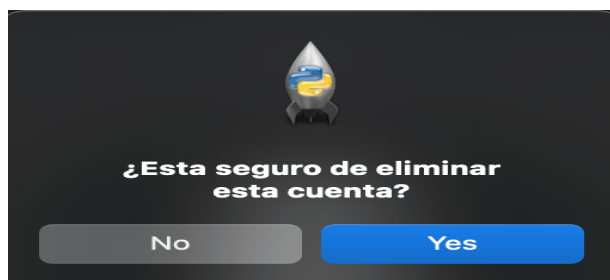
Podemos modificar los campos del Nick, contra y edad

Tienda

Nos muestra una tabla con los artículos que podemos comprar

Tienda			
ID	Nombre	Categoría	Precio
1	barco1	legendario	500
2	barco2	epic	400
3	barco3	basico	100
4	barco4	basico	300
5	barco5	mitico	350
6	barco6	raro	540
7	barco7	raro	150
8	barco8	especial	120
9	barco9	especial	255
10	barco10	especial	270

Eliminar Cuenta



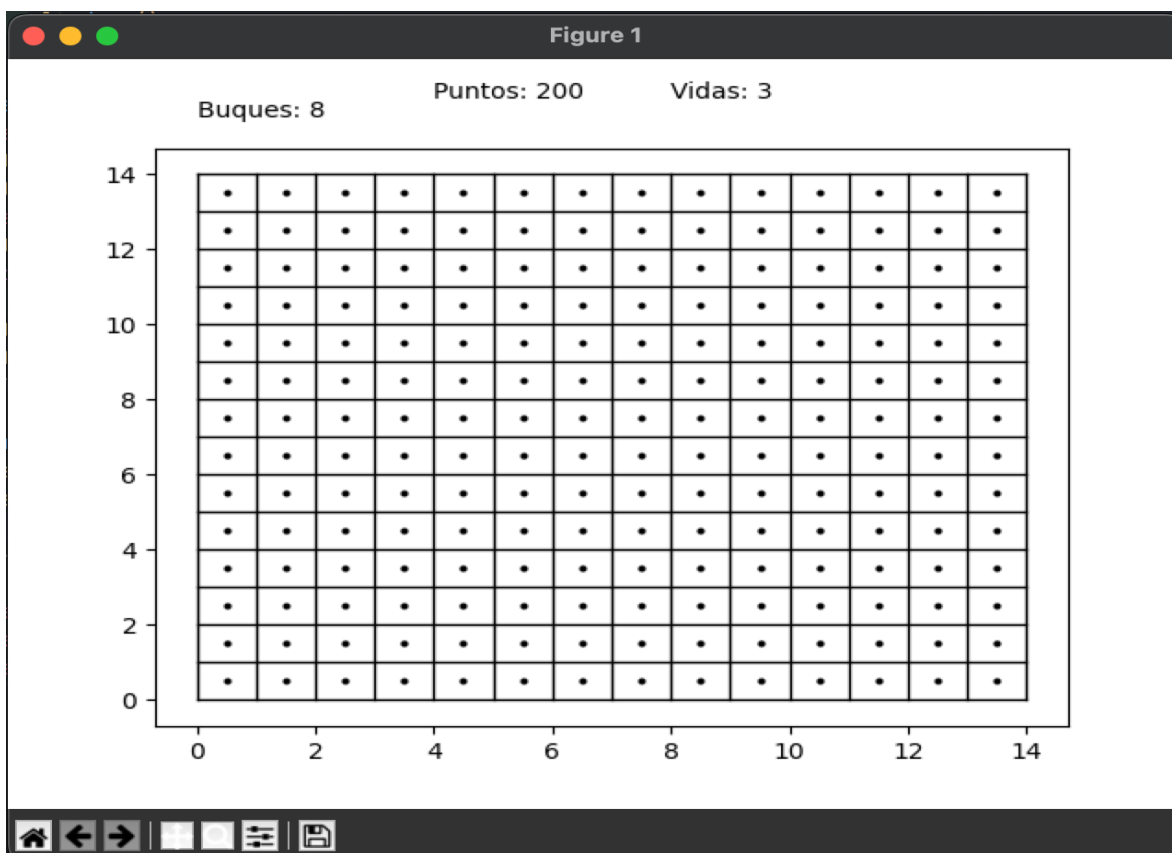
Nos muestra una advertencia de si eliminar o no.

Juego



Debemos colocar la dimensión del tablero

Por ejemplo, un tablero de dimensión 14x14



Podemos empezar a jugar

6. Salida

