SISTEMA DE GESTIÓN GIMNASIO – MANUAL DE USUARIO

Universidad Politécnica Internacional 90501-Tecnicas de Programación Profesor: Luis Felipe Mora Umaña 27 de noviembre del 2024.

Christopher Daniel Calvo Carvajal Wong Gutiérrez Ángelo Gabriel

Índice

Decisiones de diseño
Cómo utilizar y ejecutar el programa
Inicio de sesión:
Ingreso como administrador:
Cambiar Contraseña5
Cambiar punto fuerte de entrenador
Cambiar horario de entrenador
Ingreso como entrenador9
Ver reportes de clases
Ganancias por maquinas
Inicio de sesión de Usuario (Cliente):
Consultar clases inscritas
Reservar una clase
Calendario
Actualizar Membresía
Ver Pagos
Análisis de Resultados
Aprendizajes
Conclusión 21

Decisiones de diseño

Se tomó la decisión de emplear el MVC(MODELO-VISTA-CONTROLADOR) para crear el proyecto en cual usaríamos los FORMS para crear las distintas vistas necesarias, intentando mantener siempre los principios de SOLID y Clean Code de la mejor manera posible, en el inicio se registraron entrenadores y administradores por aparte de los usuarios(clientes), una vez ingresados los datos te llevan a diferentes pantallas dependiendo del rol que tenga, en el caso de los usuarios tienen permiso de ver las clases registradas, las disponibles la opción de reservar y ver las fechas de pago, en el caso de los entrenadores, las ganancias y las personas registradas en las clases, en caso de los administradores acceso a cambiar los roles y horarios de los entrenadores además de cambiar los accesos de los usuarios.

Cómo utilizar y ejecutar el programa

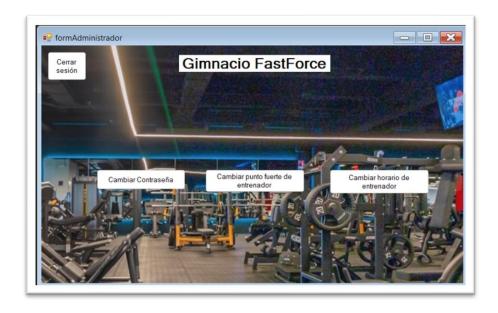
Inicio de sesión:

Ingresa el nombre y contraseña correspondiente ya cargados en la base de datos (Archivo CSV) y dependiendo de las credenciales ingresadas se redirigirá la ventana establecida con los permisos ya establecidos.

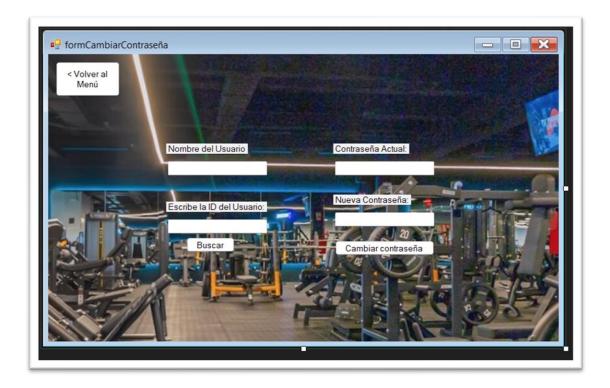


Ingreso como administrador:

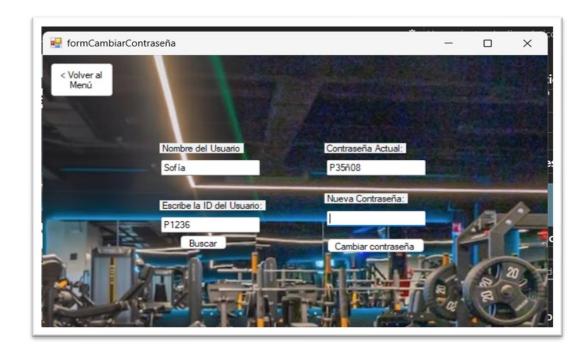
Al ingresar como administrador, el mismo observara un menú con tres opciones: Cambiar contraseña, Cambiar puntos fuertes de entrenador y Cambiar horario de entrenador.



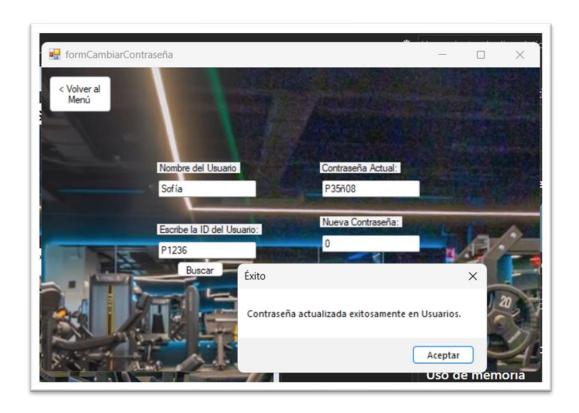
Cambiar Contraseña



En este aparatado, el administrador debe ingresar la Id ya sea del usuario, administrador o el entrenador a cambiar la contraseña en el espacio "Escribe la Id de Usuario".



Una vez inscrita, se selecciona el botón buscar y se cargara los datos que corresponda a la Id como su nombre y su contraseña actual. En el apartado de "Nueva Contraseña" el administrador podrá escribir la nueva contraseña. Una vez ya escogida la contraseña solo se debe seleccionar el botón cambiar contraseña y una ventana emergente confirmara el cambio. Para confirmar que el cambio se realizo puede volver a seleccionar buscar y en "Contraseña actual" se mostrara la contraseña nueva que se estableció.

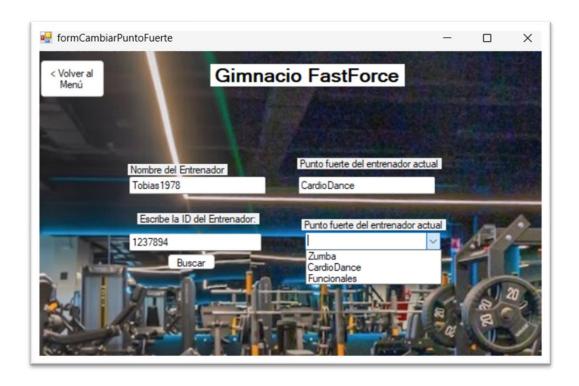


Cambiar punto fuerte de entrenador

Puedes cambiar el punto fuerte de cualquier entrenador, solo necesitas digitar la Id entrenador y seleccionar el botón buscar.



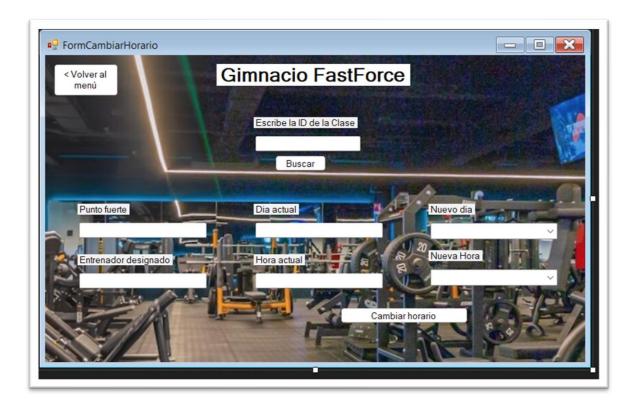
Esto cargara los datos del entrenador como su nombre y su punto fuerte actual. Para cambiar su punto fuerte, se debe seleccionar en una lista y entre las 3 opciones que punto fuerte tendrá. Ya sea Zumba, Cardio Dance y Funcionales. Una vez seleccionado presionas el botón de Realizar Cambio y el punto fuerte cambiara al seleccionado.

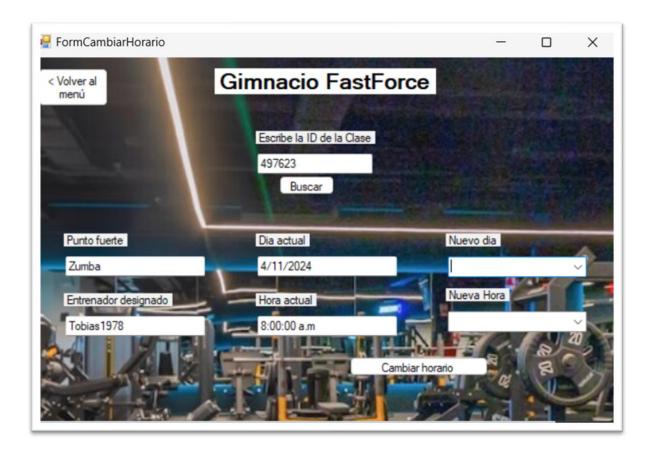


Cambiar horario de entrenador

En la sección "Escribe la ID de la clase" escribe la Id correspondiente de la clase y seleccionas el botón buscar. Esta acción cargara los datos de la clase como: Su entrenador, su día y su horario actuales. Seleccionado entre las opciones cargadas en una lista en Nuevo día y Nueva Hora, el administrador realizara los cambios que desea y presionar cambiar horario y se guardar los cambios.

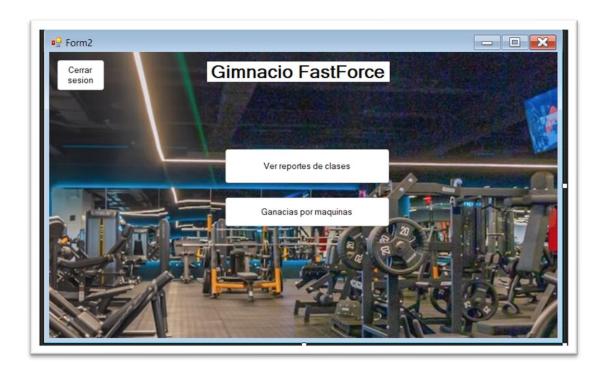
Nota: Debe cambiar el horario y el día para que se realice los cambios o no se realizaran.





Ingreso como entrenador

Al ingresar como entrenador se observará en una lista las opciones de Ver reportes de clase y Ganancias por maquinas.



Ver reportes de clases

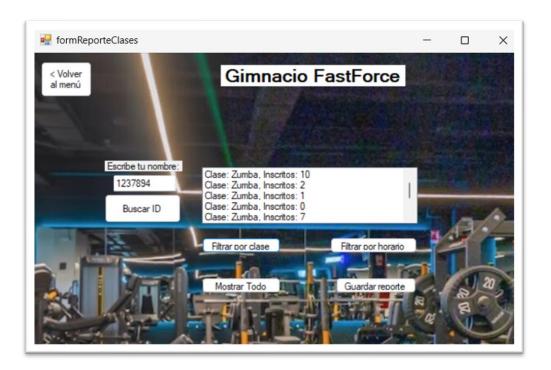
El entrenador ingresa su nombre en el espacio establecido como medida de seguridad.

Una vez hecho esto, se presiona el botón "Buscar ID" y si coincide con algún entrenador en la base de datos, se borrará su nombre y se remplazar por su id.





Esto ayudará a que ya sea presionando el botón filtrar por clase, botón filtrar por horario o el botón "Mostrar todo" aparecerá la lista con los datos que desea ver el entrenador.



Presionado el botón filtrar por clase.



Presionado el botón filtrar por hora.



Presionado el botón Mostrar todo.

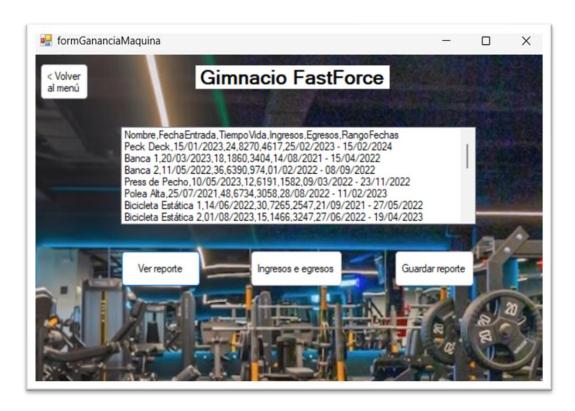
Con el botón "Guardar reporte" se guardarán los datos que estén mostrados en la lista en un archivo .txt dentro del directorio del programa. Esto ultimo confirmado por un cuadro de texto que confirma la operación.



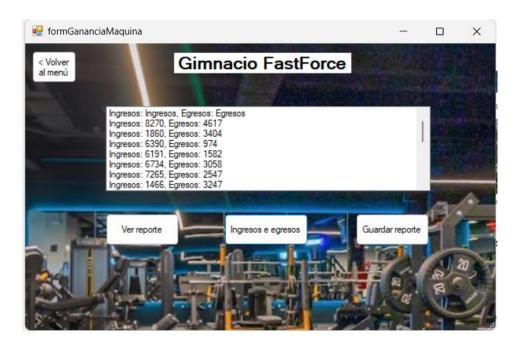
Ganancias por maquinas

En este apartado, se encuentra 3 opciones:

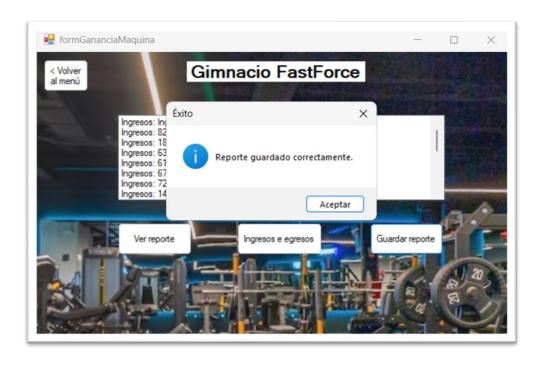
Ver reporte: Que muestra todos los datos de las máquinas y sus ingresos, egresos y fechas.



Ingresos e egresos: Filtra los datos para mostrar el dinero que entró y salió.



Guardar reporte: Genera un archivo .txt en donde se guardará los datos que se estén mostrando en la lista dentro del directorio del programa.



Inicio de sesión de Usuario (Cliente):



Primero ingresa su ID, después: "Consultar clases inscritas"

Consultar clases inscritas

Se le desplegara la lista de clases en las que se encuentra inscrito el usuario en la lista "Sus clases programadas" al presionar el botón "Consultar reservas de clases" con la calase seleccionada, la facha, la hora y el entrenador.



Reservar una clase

En el apartado de "Seleccione la clase a inscribirse" el cliente (Usuario) selecciona de una lista en donde debe seleccionar entre: Zumba, Cardio Dance y Funcionales la clase que desea buscar.



Una vez hecho esto, presiona el botón "Buscar Clase" y en el apartado de "Seleccione la clase que desea" se mostrara las clases disponibles para escoger. En esa lista se mostrará la Id de la clase, la fecha, la hora y el entrenador. Una vez seleccionado la clase, se presiona "Guardar reserva" y la reserva se guardará confirmándose con una ventana emergente que lo confirma.

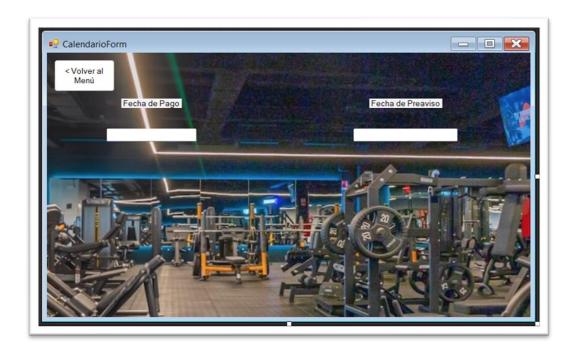




Ventana emergente de confirmación

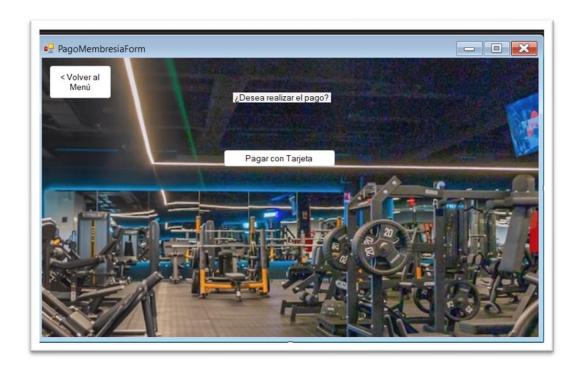
Calendario

Se despliega el menú de calendario en el cual se indica la fecha de Pago y de Preaviso, con el botón "volver al menú" regresa a la pantalla principal de Usuario.



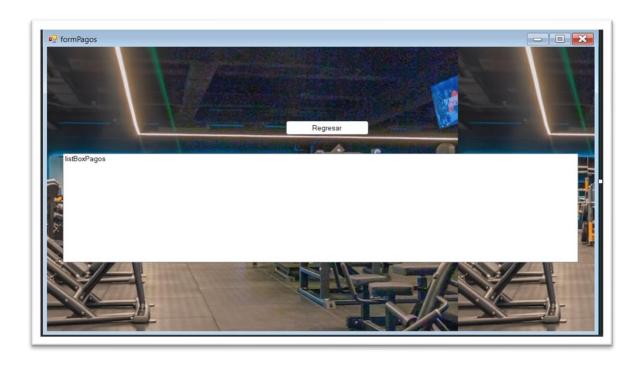
Actualizar Membresía

Se despliega la pantalla de pago de Membresía en la cual **con el botón de pagar con tarjeta** puede efectuar dicho pago, con el botón "volver al menú" regresa a la pantalla principal de Usuario.



Ver Pagos

Se despliega la pantalla de los pagos en la cual se muestran los pagos realizados, con el botón "Regresar" regresa a la pantalla principal de Usuario.



Análisis de Resultados

Aprendizajes

Con el proyecto que desarrollamos, aprendimos a cómo organizar correctamente un proyecto en Git y Trello. Además de que la constante comunicación y el uso de herramientas antes mencionadas nos ayudó a agilizar y distribuir la carga de trabajo a la hora de trabajar en equipo.

Conclusión

El desarrollo de un sistema funcional del Gimnasio expuso la necesidad de ampliar nuestro conocimiento sobre la programación en Visual Studio Code 2022 y el cumplimiento de las necesidades de un hipotético cliente, que en este caso es el profesor del curso, para cubrir una necesidad. Esta experiencia nos resalta lo importante de tener un código presentable y ordenado (Clean Code) y estandarizado (MVC) mostrado en clases.