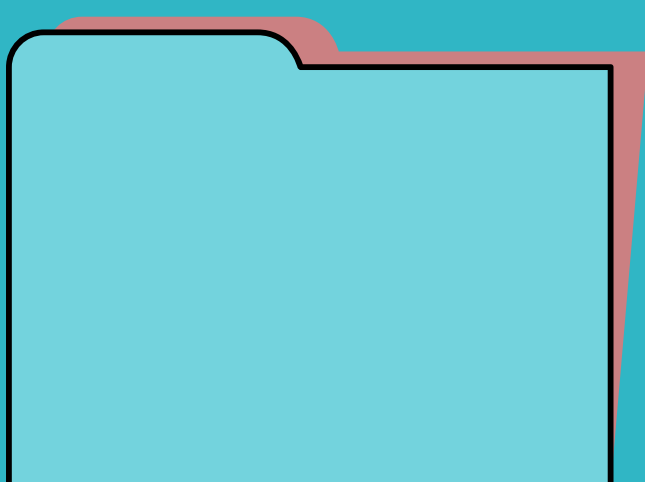


MANUAL DE USUARIO

FORMATO



ÍNDICE

- 1 INTRODUCCIÓN**
- 2 PRE-REQUISITOS DE INSTALACIÓN**
- 3 HERRAMIENTAS**
- 4 FUNCIONALIDAD**
- 5 AUTORES**



LICENCIAS CREATIVAS



LICENCIAS CREATIVAS

INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto es una clinica veterinaria llamada:

TU MASCOTA FELIZ.

La cual esta realizada con una base de datos realizada en Microsoft SQL Server Managment Studio y con Visual Studio C# (From), la base de datos esta conectada con nuestro programa de Visual Studio.

PRE-REQUISITOS DE INSTALACIÓN

Para poder hacer uso de nuestro proyecto, es necesario con el programa de:

- Microsoft SQL Server Managment Studio
- Visual Studio C# (From)

HERRAMIENTAS

- Visual Studio

<https://visualstudio.microsoft.com/es/downloads/>

- Microsoft SQL Server
Managment Studio

<https://docs.microsoft.com/en-us/sql/ssms/download-sql-server-management-studio-ssms?view=sql-server-ver15>

FUNCIONALIDAD

- **Login**



Ingrese usuario

Aqui ingrese el usuario, el usuario es el mismo para todo el sistema de la clinica veterinaria.



Ingrese contraseña

Aqui ingrese la contraseña, es la misma para todo el sistema de la clinica veterinara

```
8
9  namespace Proyecto_Veterinaria
10 {
11     6 referencias
12     public partial class Form1 : Form
13     {
14         string Usuario = "TMF21";
15         string Contraseña = "123456";
16         2 referencias
17         public Form1()
18         {
19             InitializeComponent();
20         }
21     }
22 }
```

1 referencia



Usuario incorrecto

Si ingresa un usuario incorrecto les aparecera un mensaje de "usuario incorrecto" y no podran ingresar hasta meter el usuario correctamente.



Contraseña incorrecta

Si ingresa una contraseña incorrecta les aparecera un mensaje de "contraseña incorrecta" y no los dejaran ingresar hasta meter correctamente la contraseña.

1 referencia

```
private void btnIngresar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (textBox1.Text != Usuario || textBox2.Text != Contraseña)
    {
        if (textBox1.Text != Usuario)
        {
            MessageBox.Show("Usuario Incorrecto");
            textBox1.Clear();
            textBox1.Focus();
            return;
        }
        if (textBox2.Text != Contraseña)
        {
            MessageBox.Show("Contraseña Incorrecta");
            textBox2.Clear();
            textBox2.Focus();
            return;
        }
    }
}
```

- **Consulta**



Agregar consulta

Para agendar una nueva consulta deben meter los datos que se le piden y si la consulta se agrego correctamente saldra un mensaje "se agrego con éxito", pero si la consulta no pudo agregarse saldra un mensaje que diga "no se pudo agregar".

```
btnAgregar.ExecuteNonQuery();

MessageBox.Show("Se agregó con exito...", "Agregar", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
.Close();
}
catch
{
    MessageBox.Show("No se pudo agregar...", "Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
}
}
```


- **Doctores**



Área Doctores

En el área de doctores, podrás ver toda su información, así como también podrás actualizar sus datos, agregar nuevos doctores o eliminar doctores del sistema que ya no trabajan en la clínica veterinaria.

```
Proyecto_Veterinaria.Doctores  Dispose(bool disposing)
this.btnEliminar.Name = "btnEliminar";
this.btnEliminar.Size = new System.Drawing.Size(112, 34);
this.btnEliminar.TabIndex = 17;
this.btnEliminar.Text = "Eliminar";
this.btnEliminar.UseVisualStyleBackColor = false;
this.btnEliminar.Click += new System.EventHandler(this.btnEliminar_Click);
//
// btnActualizar
//
this.btnActualizar.BackColor = System.Drawing.SystemColors.Window;
this.btnActualizar.Location = new System.Drawing.Point(173, 544);
this.btnActualizar.Name = "btnActualizar";
this.btnActualizar.Size = new System.Drawing.Size(112, 34);
this.btnActualizar.TabIndex = 16;
this.btnActualizar.Text = "Actualizar";
this.btnActualizar.UseVisualStyleBackColor = false;
//
// btnAgregar
//
this.btnAgregar.BackColor = System.Drawing.SystemColors.Window;
this.btnAgregar.Location = new System.Drawing.Point(28, 522);
this.btnAgregar.Name = "btnAgregar";
this.btnAgregar.Size = new System.Drawing.Size(112, 34);
this.btnAgregar.TabIndex = 14;
this.btnAgregar.Text = "Agregar";
this.btnAgregar.UseVisualStyleBackColor = false;
//
```

- **Mascotas**



Área Mascotas

En el área de mascotas, podrás actualizar información, agregar a mascotas que lleguen nuevamente para guardar su informa y podrás eliminar. Si se agrego correctamente saldra un mensaje que dice "se agrego con éxito", pero si no se pudo agregar saldrá un mensaje que diga "no se pudo agregar".

```
        agregar.ExecuteNonQuery();

        MessageBox.Show("Se agregó con éxito...", "Agregar", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
        conn.Close();
    }
    catch
    {
        MessageBox.Show("No se pudo agregar...", "Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
    }
}
```

LICENCIA CREATIVA

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 IGO

Los usuarios pueden descargar nuestra publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. La UNESCO deberá ser claramente identificada como propietaria de los derechos de autor de la publicación original. Cualquier utilización comercial del contenido de nuestra publicación, así como reutilización o adaptación del contenido, incluyendo la utilización de partes del mismo o traducciones, necesitará la autorización previa y por escrito de Ediciones UNESCO. Esta es la licencia Creative Commons más restrictiva.

AUTORES

- Rebeca Saraí Alvarenga Hernández.
- Diego Benjamín Guerrero Zelaya.
- Jefferson Ernesto Mejinvar Beltrán.
- Yesenia Nicole Novoa Velásquez.