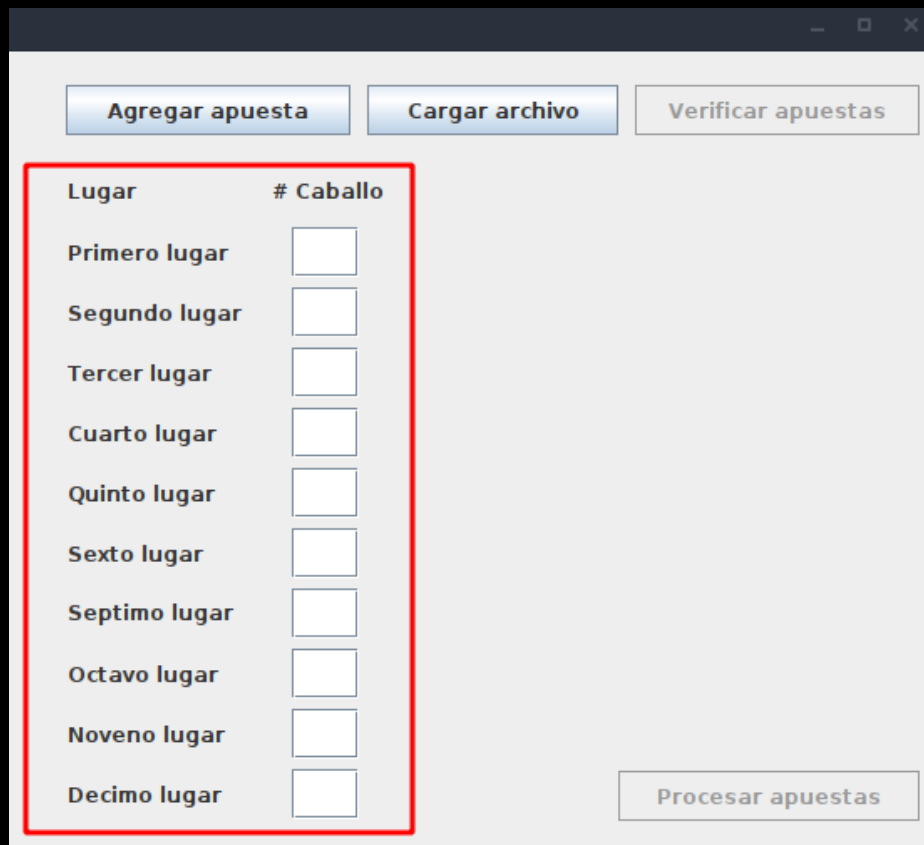


MANUAL DE USUARIO

CARRERA DE CABALLOS

ÁREAS DE LA APLICACIÓN

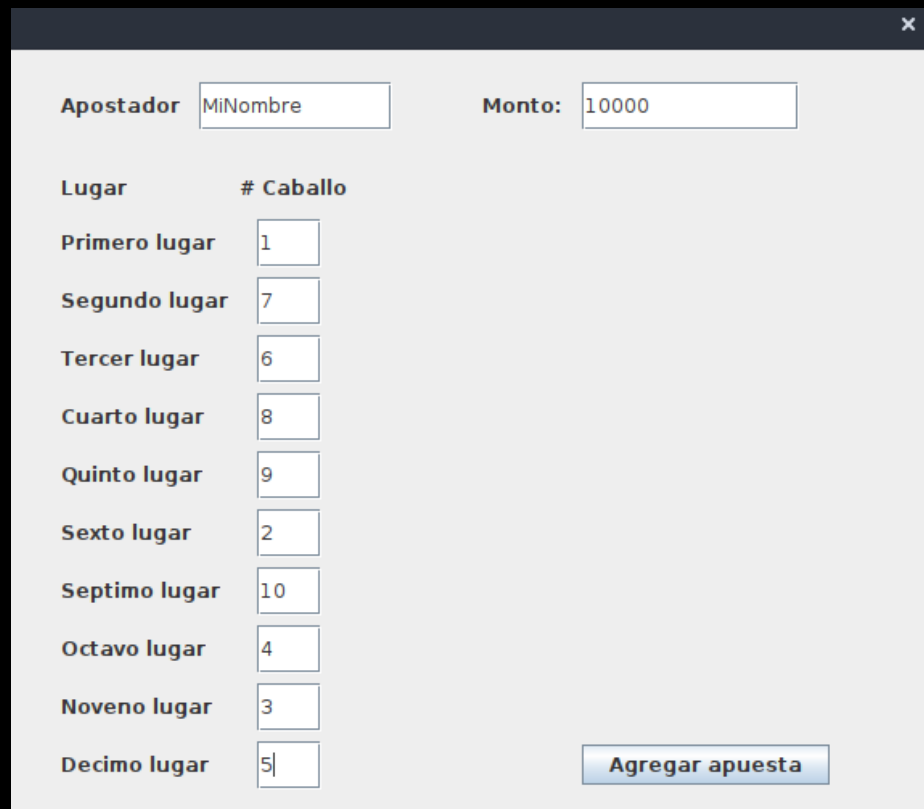


Agregar apuesta Cargar archivo Verificar apuestas

Lugar	# Caballo
Primero lugar	<input type="text"/>
Segundo lugar	<input type="text"/>
Tercer lugar	<input type="text"/>
Cuarto lugar	<input type="text"/>
Quinto lugar	<input type="text"/>
Sexto lugar	<input type="text"/>
Septimo lugar	<input type="text"/>
Octavo lugar	<input type="text"/>
Noveno lugar	<input type="text"/>
Decimo lugar	<input type="text"/>

Procesar apuestas

Botón “Agregar apuesta”: Permite agregar una apuesta a través de la interfaz gráfica.



Apostador: Monto:

Lugar	# Caballo
Primero lugar	<input type="text" value="1"/>
Segundo lugar	<input type="text" value="7"/>
Tercer lugar	<input type="text" value="6"/>
Cuarto lugar	<input type="text" value="8"/>
Quinto lugar	<input type="text" value="9"/>
Sexto lugar	<input type="text" value="2"/>
Septimo lugar	<input type="text" value="10"/>
Octavo lugar	<input type="text" value="4"/>
Noveno lugar	<input type="text" value="3"/>
Decimo lugar	<input type="text" value="5"/>

Agregar apuesta

Botón “Cargar archivo”: Permite cargar un archivo que contenga un listado de las apuestas.

Los datos deben ir separados por una coma y en este orden:

Apostador, monto, numPrimerLugar, numSegundoLugar, ..., numDecimoLugar

Ejemplo:

```
Leila,1558.7,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Galvan,3451.24,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Faythe,5081.02,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Shayla,2652.78,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Percy,3127.05,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Emeline,6009.2,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Henryetta,2021.96,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
Kelby,9303.8,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
```

Botón “Verificar apuestas”: Verifica que en las apuestas no existan números repetidos para las posiciones. Los que contengan repetidos los elimina del listado y activa un botón **“Exportar rechazados”** este botón permite exportar un archivo .csv que contiene la lista de las apuestas que no fueron aceptadas.

Área para resultados: El área enmarcada en rojo sirve para ingresar los resultados de la carrera.

Botón “Procesar apuestas”: Se activa cuando se hayan verificado los datos. Este botón muestra una ventana con los nombres de los apostadores y los puntos que obtuvieron.



Apostador	Puntos
Leila	0
Galvan	0
Faythe	0
Shayla	0
Percy	0
Emeline	0
Henryetta	0
Kelby	0
Donny	0
Roanne	0
Carolan	0
Sib	0
Douglass	0
Binnie	0
Anson	0
Tod	0
Ida	0
Durand	0
Fin	0
Emelia	0
Maude	0
Dore	0
Quintin	0
Morgen	0

Botón “Ordenar A-Z”: Sirve para ordenar los resultados en orden alfabético.

Botón “Ordenar por puntos”: Sirve para ordenar los resultados según los puntos.

Botón “Exportar”: Sirve para exportar los resultados en un archivo .csv