

Manual de Usuario

1. Nombre del software

Sims 4 Db-Manager

2. Autores

- Adrianna Álvarez Lorenzo 99072007576
- Bryan Machín García 98062508741
- José Alejandro Solís Fernández 98060808501

3. Objetivo del proyecto

El proyecto se propone brindar al usuario un ambiente amigable en el que pueda modelar las principales características del juego The Sims 4. Dígase creación de sims, de unidades domésticas, trabajos, etc; junto con el enlace entre las anteriores, por ejemplo: el Sim **A** vive en la casa **B** y su profesión es **C**. La idea principal que persigue, es concebir la relación con la base de datos mediante las acciones básicas de crear, leer, actualizar y eliminar desde el punto de vista de un jugador del videojuego mencionado.

4. Requerimientos técnicos

La aplicación no requiere de ningún tipo de característica especial para ser ejecutada, la máquina del usuario será suficiente.

5. Requerimientos de software

Requiere la instalación del IDE Visual Studio, los autores recomiendan la versión 16.8 de VS 19 ya que fue la utilizada para su desarrollo. Además se deben instalar los paquetes de Entity Framework y SqlServer version 5.0.5 o superior. Los paquetes necesarios para ejecutar la aplicación serán presentados al usuario por el IDE.

6. Opciones del sistema

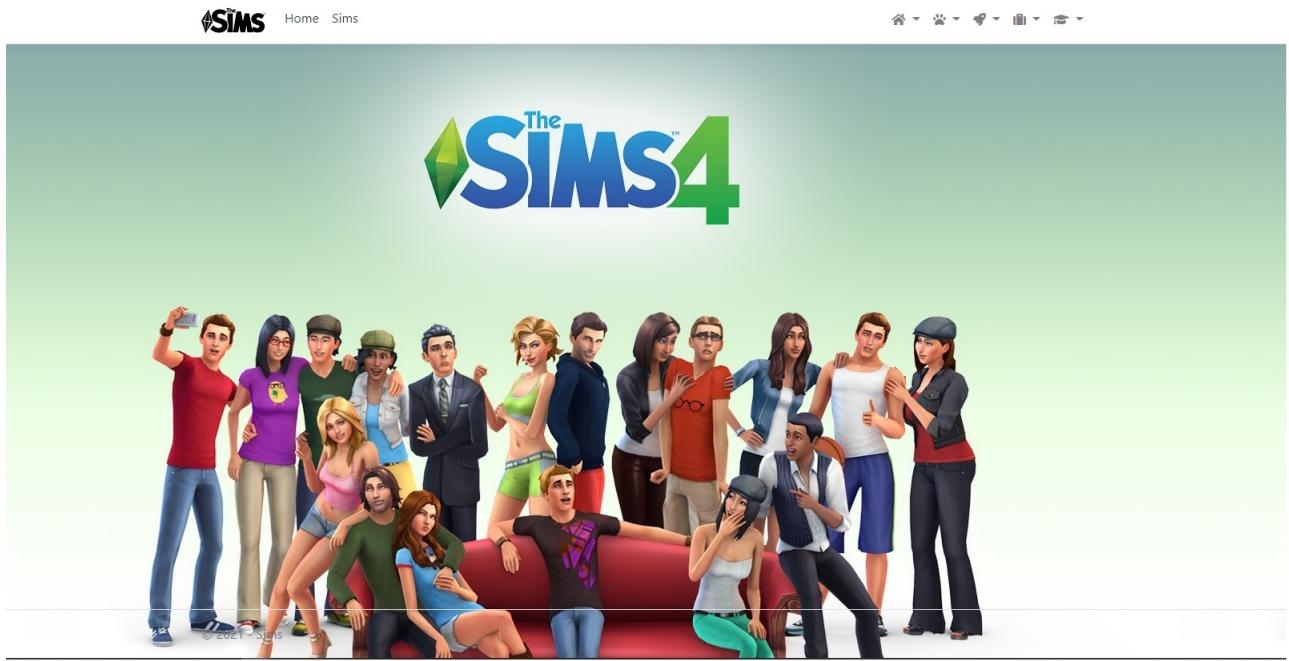


Figura 1: Main Page

La imagen mostrada en Figure 1 muestra la pantalla principal de la aplicación, a través de la cual el usuario puede navegar hacia la vista Index de las entidad correspondiente.

This image shows the 'Index Page' of the The Sims 4 application. At the top left is the 'The Sims' logo. To its right are 'Home' and 'Sims' links, and a row of small navigation icons. The central part of the screen is a table titled 'The Sims 4' featuring a list of Sims entities. The columns are labeled 'Name', 'Last Name', 'Money', 'Gender', and 'Life Stage'. Each row contains a Sim's name, last name, current money amount, gender, life stage, and two buttons for 'Edit' and 'Delete'. The table rows are color-coded in shades of gray. Below the table is another large group of Sims characters. In the center of this group is a search bar with the placeholder 'Search' and a blue button labeled 'Add Sims'. At the bottom right of the screen, there is a link 'Activate Windows' with the sub-instruction 'Go to Settings to activate Windows'.

Figura 2: Index Page

La imagen anterior muestra la vista Index correspondiente a la entidad Sim, que contiene un listado de todos los sims pertenecientes a la base de datos. Se observa que los nombres de los sims

están escritos con un color diferente al resto de los campos mostrados en la tabla, y es porque estos son un link que redireccionan la navegación del usuario hacia la vista Profile para cada sim.

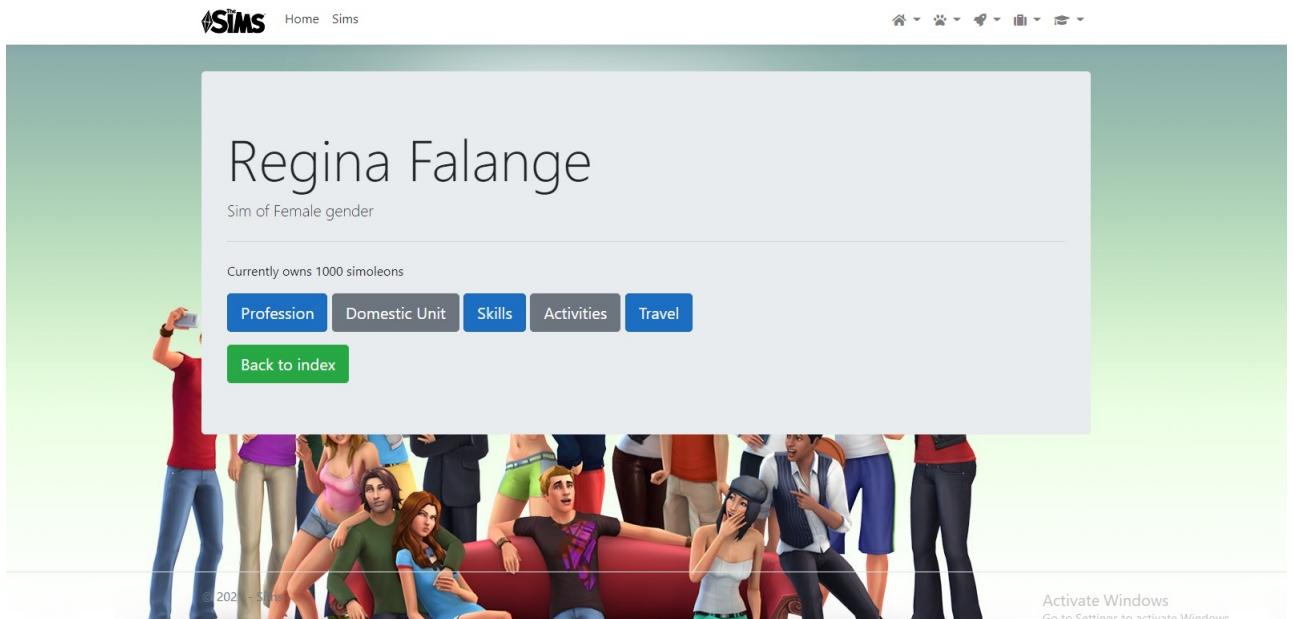


Figura 3: Profile Page

Figure 3 muestra la apariencia de la vista Profile para un sim en específico. Se observan las distintas opciones que se tienen en esta vista, las cuales interactúan con las relaciones entre Sim y otras entidades: elegir otro trabajo, ir a trabajar, cambiar la casa en donde vive, etc. A continuación se muestra un ejemplo de su uso: se accede a las habilidades del sim, se observa que dicho sim no presenta alguna, se procede a realizar una actividad que potencie alguna habilidad y se rechequean las habilidades para el mismo sim.



Figura 4: No Skills



Figura 5: Perform Activity

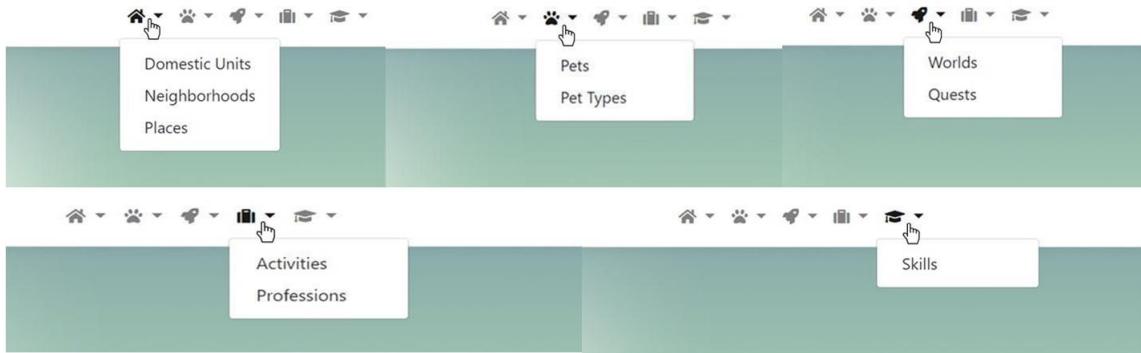


Figura 6: Upgraded Skills

El resto de las entidades se localizan en una barra de navegación horizontal



cuyos botones las asocian de la siguiente manera:



Al seleccionar una de estas entidades, se muestra su vista Index correspondiente, la cual contiene el listado de todas las instancias de dicha entidad que pertenecen a la base de datos.

Análogo al caso de la entidad Sim, si seleccionamos el nombre de una instancia en específico, se redirecciona a la vista Profile de esta, observándose las distintas opciones que permiten interactuar con las entidades que está relacionada.

A continuación se muestran dichas vistas para cada una de las entidades:

Domestic Units

Name	Rooms	Bathrooms	Description	
Nobedsy	0	8	Plenty of bathtubs for you to sleep	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Corner Cottage	2	2	A small simple house in front of the lake of whispers	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
The White House	10	12	Mansion build and named after the actual White House in the US	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Red House	4	3	Cute and warm brick house	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
White Cottage	1	1	Small and nice	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Meadow View	5	3	Colonial mansion with an immense backyard	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Sea Breezes	2	2	Right by Chapalobza Beach	<button>Edit</button> <button>Delete</button>

Figura 7: Index Page Domestic Units

La opción **Add Domestic Unit** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

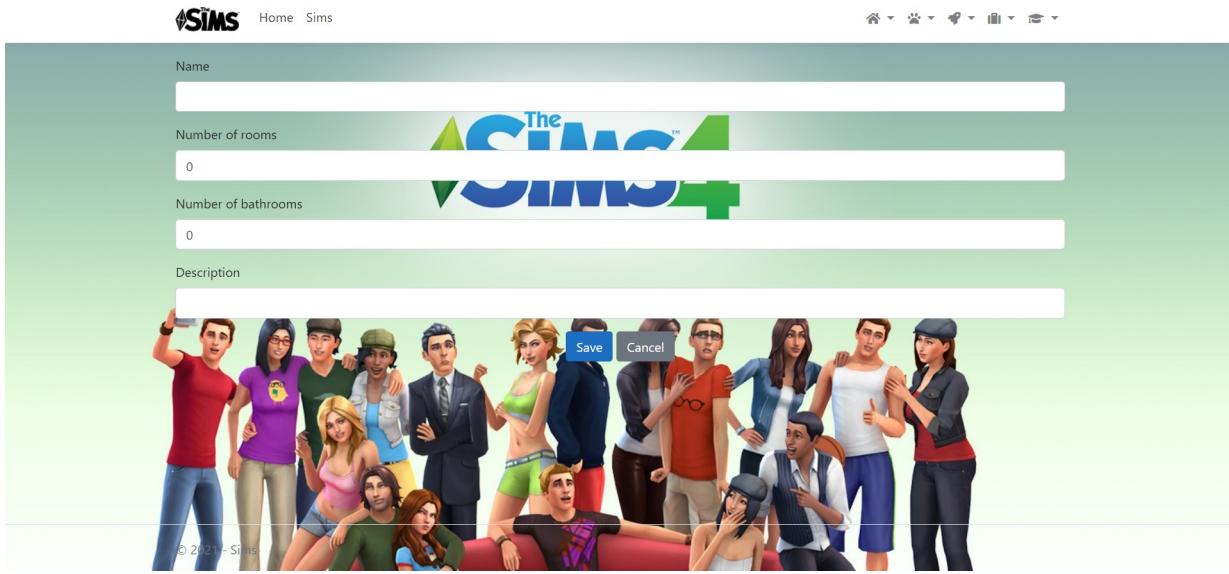


Figura 8: Add Domestic Unit

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de una unidad doméstica en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

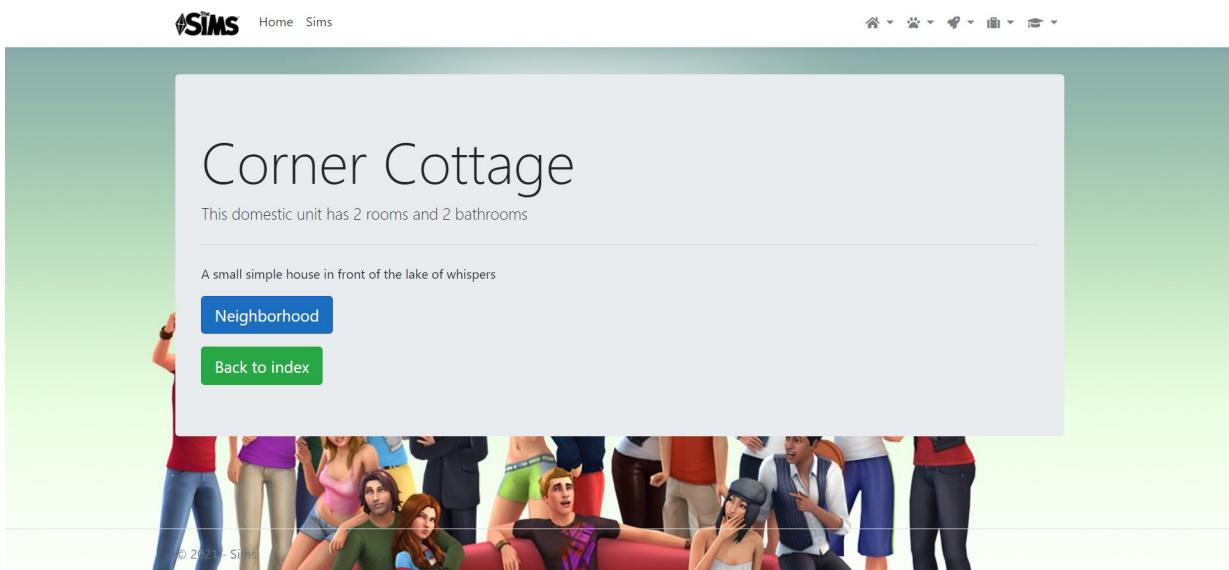


Figura 9: Profile Page of a particular domestic unit

Neighborhood brinda la ubicación actual de dicha unidad doméstica así como la opción para modificarla, lo cual se puede apreciar a continuación:

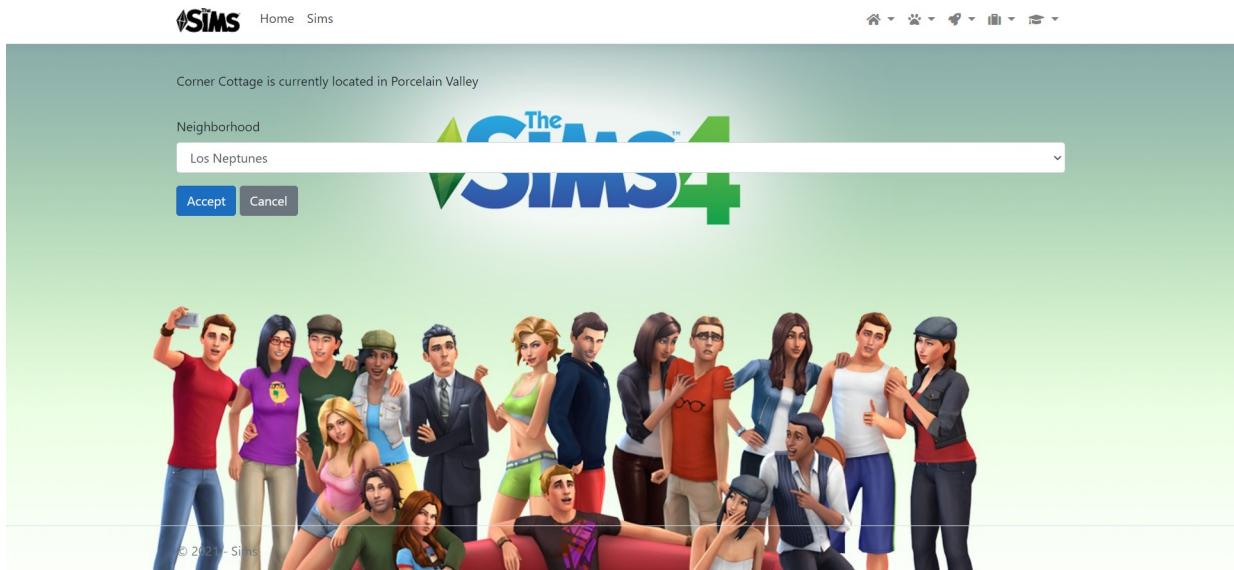


Figura 10: Neighborhood Page

Neighborhoods

Name	Description		
Los Neptunes	Neptune is the most distant neighborhood from the center of Simland	Edit	Delete
Porcelain Valley	In the southern San Myshuno Bay Area of Simland, is home to many start-up and global technology companies.	Edit	Delete
Holymento	Lies at the confluence of the Holymento River and Simland River	Edit	Delete
Sacredwood	The place where the earliest film studios and production companies emerged.	Edit	Delete
San Myshuno	Dunno what that name means	Edit	Delete

The screenshot shows the 'Index Page Neighborhoods' section of the game's interface. It displays a table of neighborhoods with columns for Name and Description, and buttons for Edit and Delete. Below the table is a large image of a diverse group of Sims. At the bottom left is a copyright notice: '© 2021 - Sims'.

Figura 11: Index Page Neighborhoods

La opción **Add Neighborhood** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

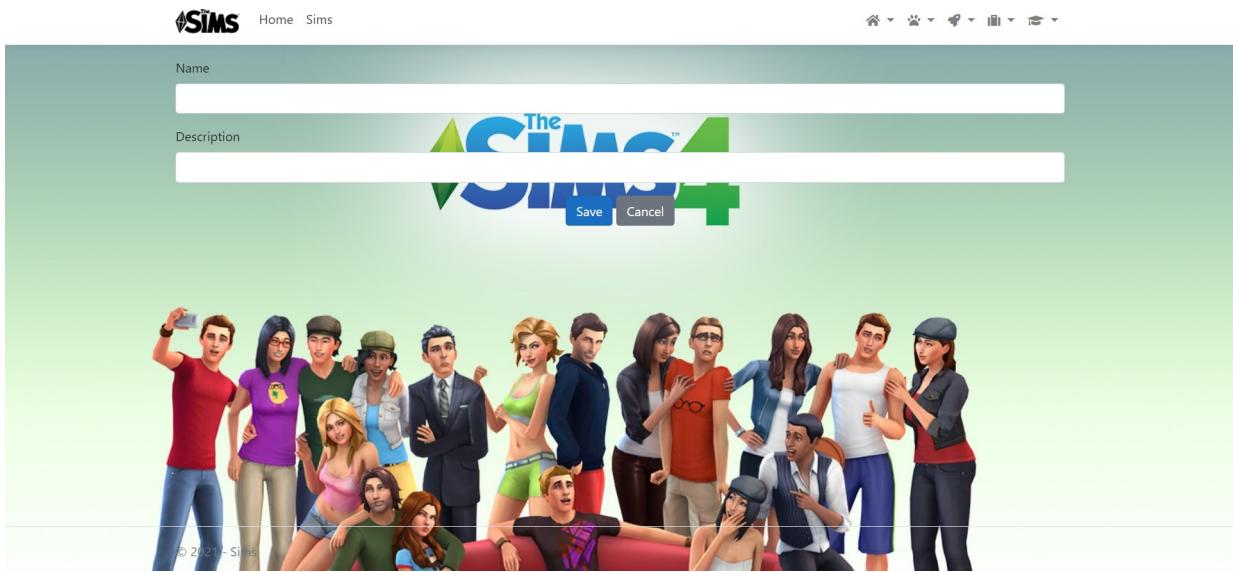


Figura 12: Add Neighborhood

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de un barrio en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

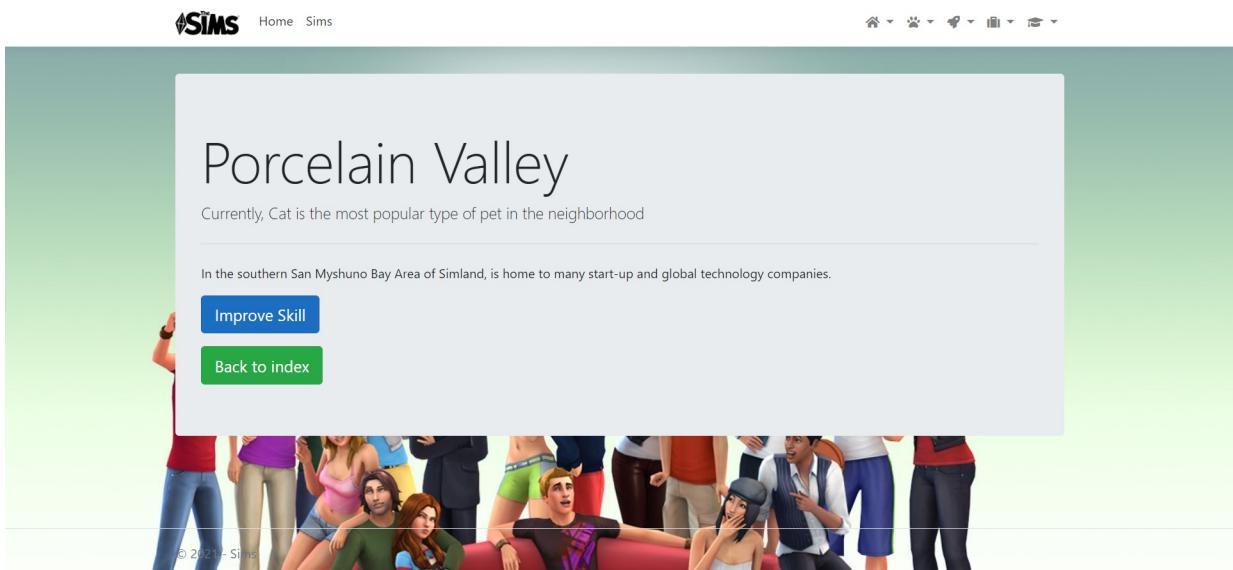


Figura 13: Profile Page of a particular neighborhood

Improve Skill muestra las habilidades que potencia ese barrio en específico así como la opción de modificarlas:

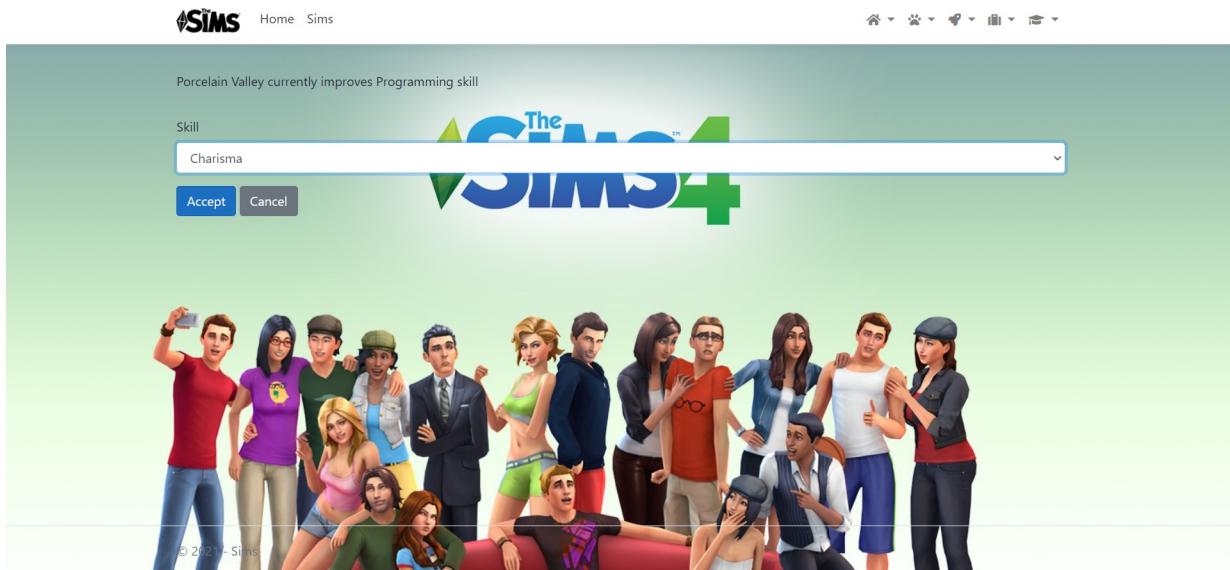


Figura 14: Improve Skill Page

Places



Figura 15: Index Page Places

La opción **Add Place** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

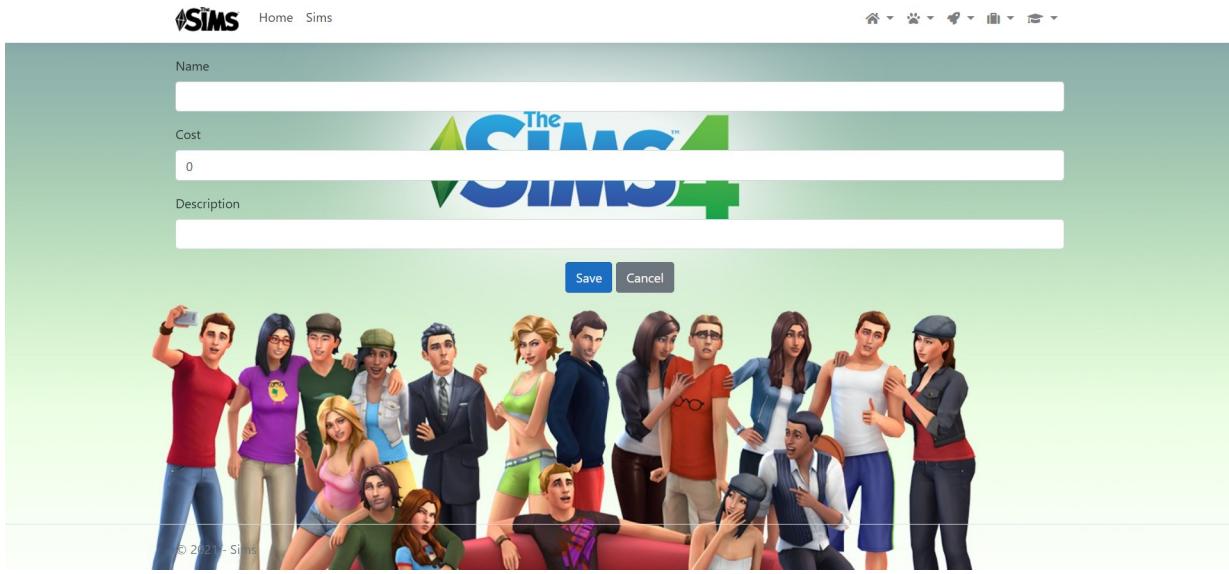


Figura 16: Add Place

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de un lugar en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

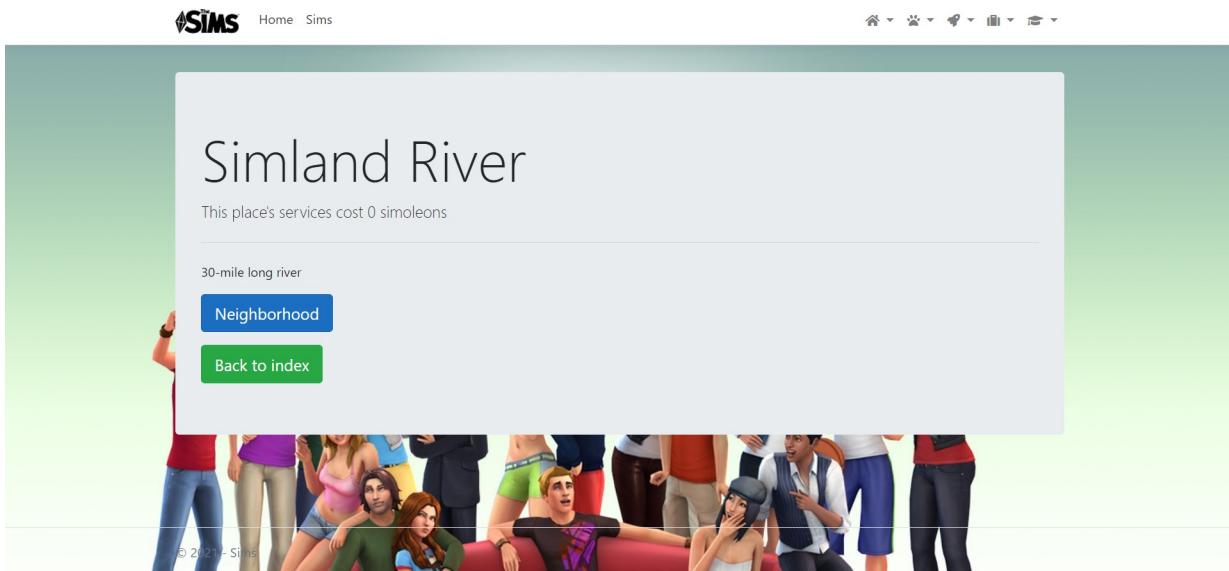


Figura 17: Profile Page of a particular place

Neighborhood muestra el barrio en el que se ubica actualmente dicho lugar así como la opción de modificarlo:

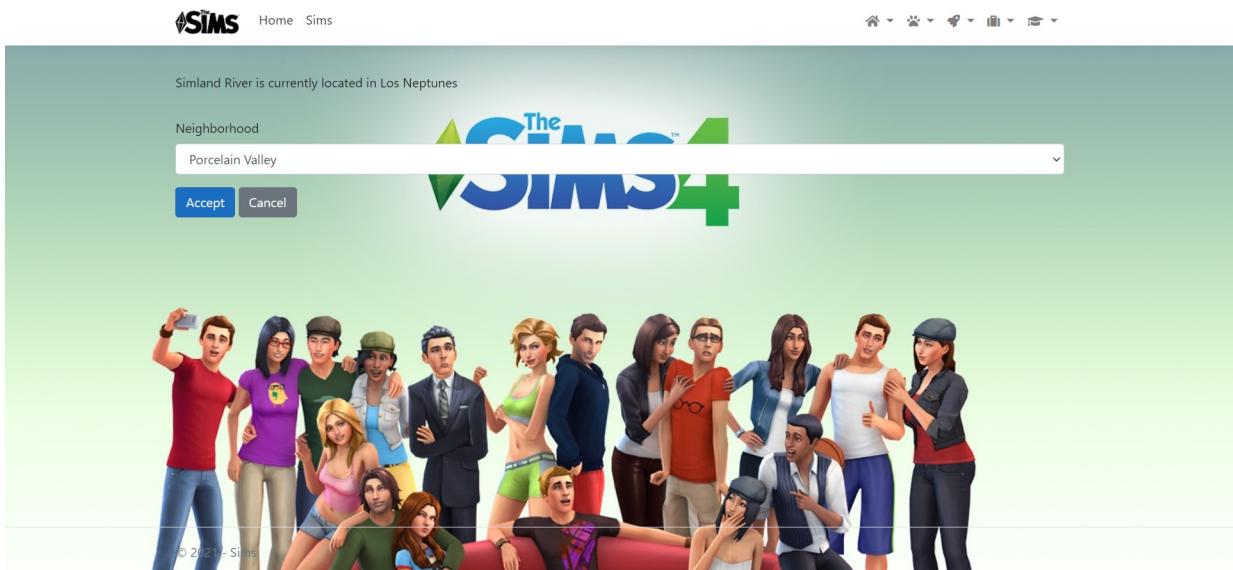


Figura 18: Neighborhood Page

Pets

Name	Type		
Fátima	Turtle	Edit	Delete
Sebastian	Cat	Edit	Delete
Bojack	Horse	Edit	Delete
Lucas	Dog	Edit	Delete
Toby	Dog	Edit	Delete

Figura 19: Index Page Pets

La opción **Add Pet** contiene los siguientes campos necesarios a rellenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:



Figura 20: Add Pet

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de una mascota en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

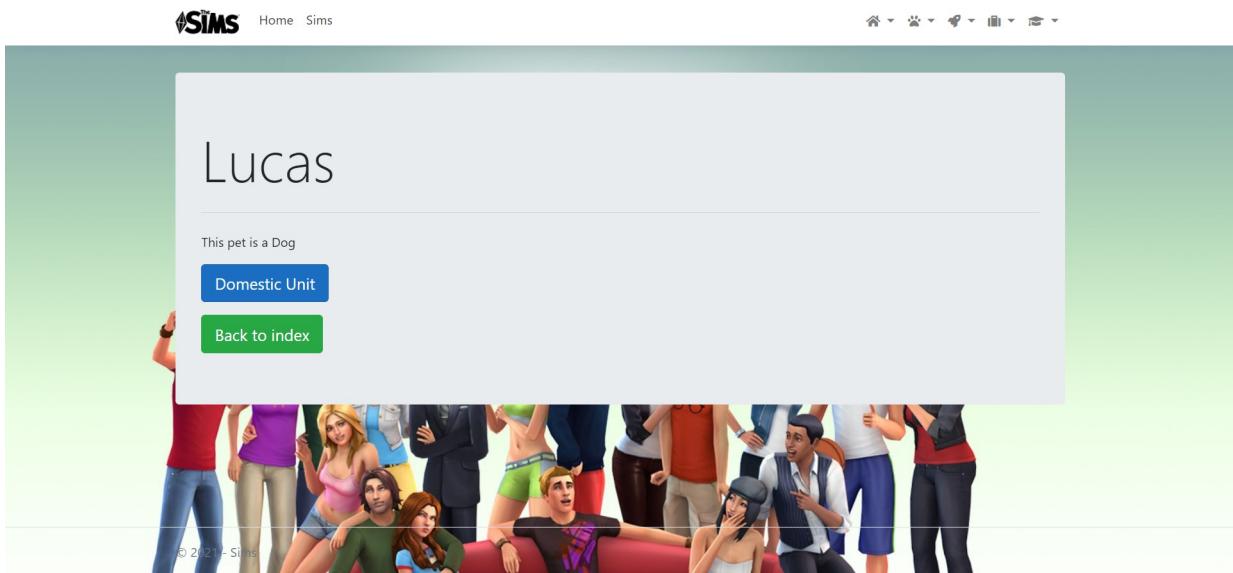


Figura 21: Profile Page of a particular pet

Domestic Unit muestra la unidad doméstica en la que se localiza actualmente dicha mascota así como la opción de modificarla:

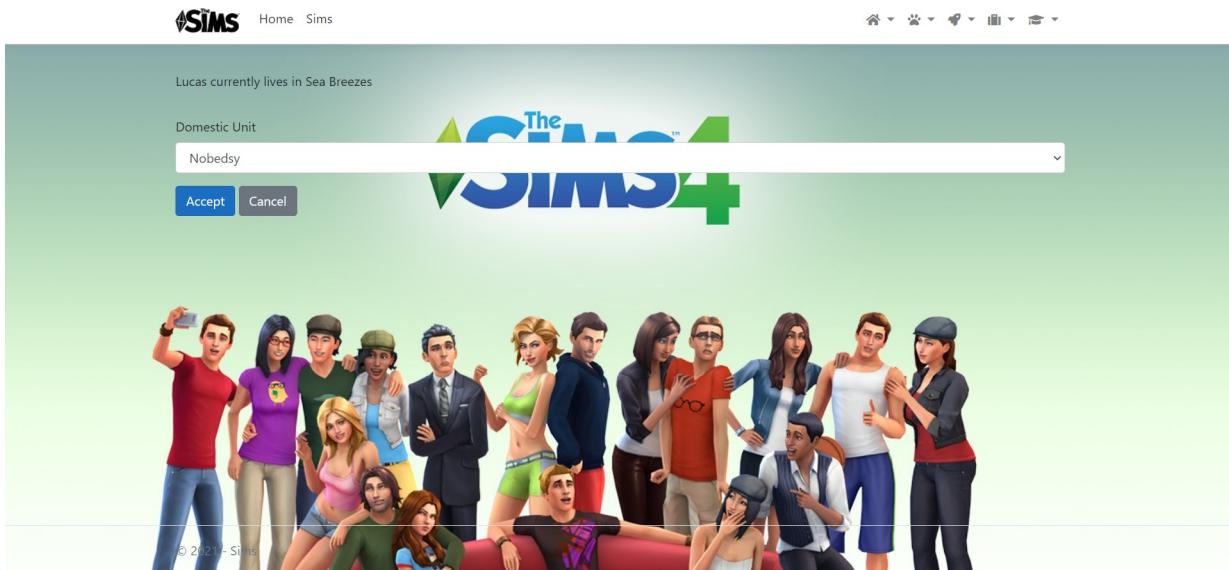


Figura 22: Domestic Unit Page

Pet Types



Figura 23: Index Page Pet Type

La opción **Add Pet Type** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

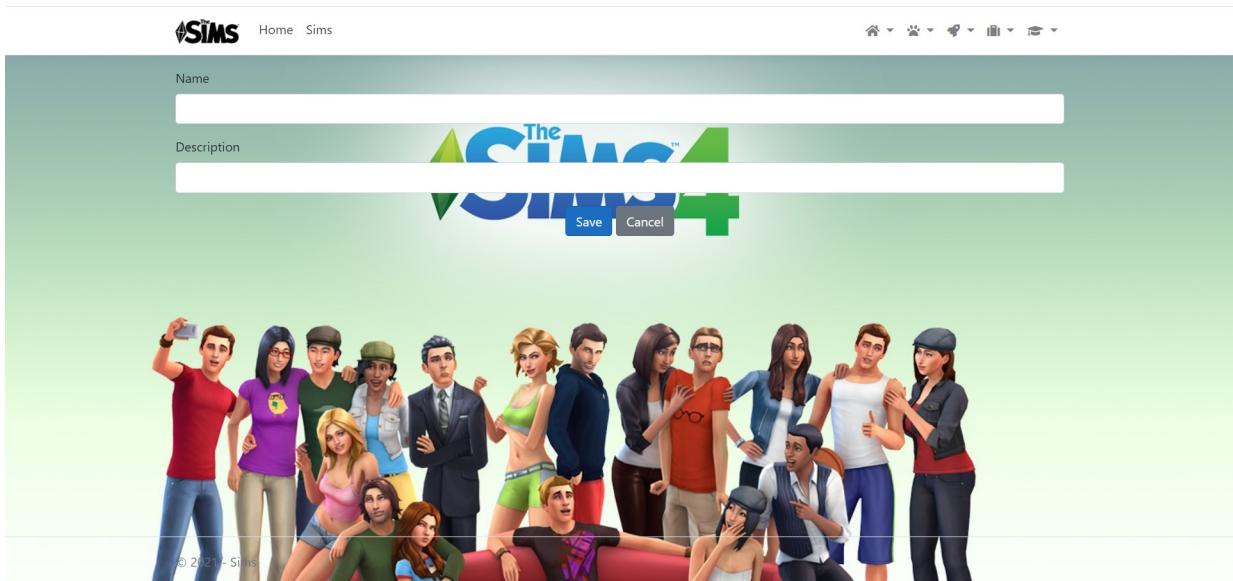


Figura 24: Add Pet Type

Worlds

Name	Description	Actions
Mars	Elon's	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Jupiter	The "Train" brought some drops from over there	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Neptune	People of Simland love Neptune	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Earth	Quite difficult quests you might find here	<button>Edit</button> <button>Delete</button>

Figura 25: Index Page Worlds

La opción **Add World** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

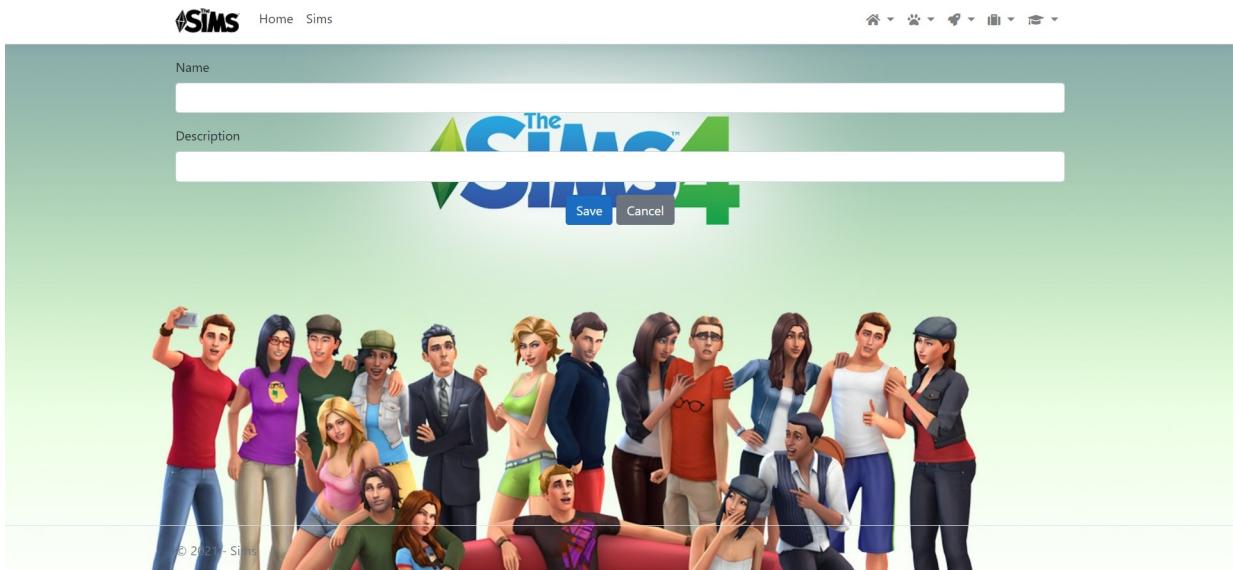


Figura 26: Add World

Quests

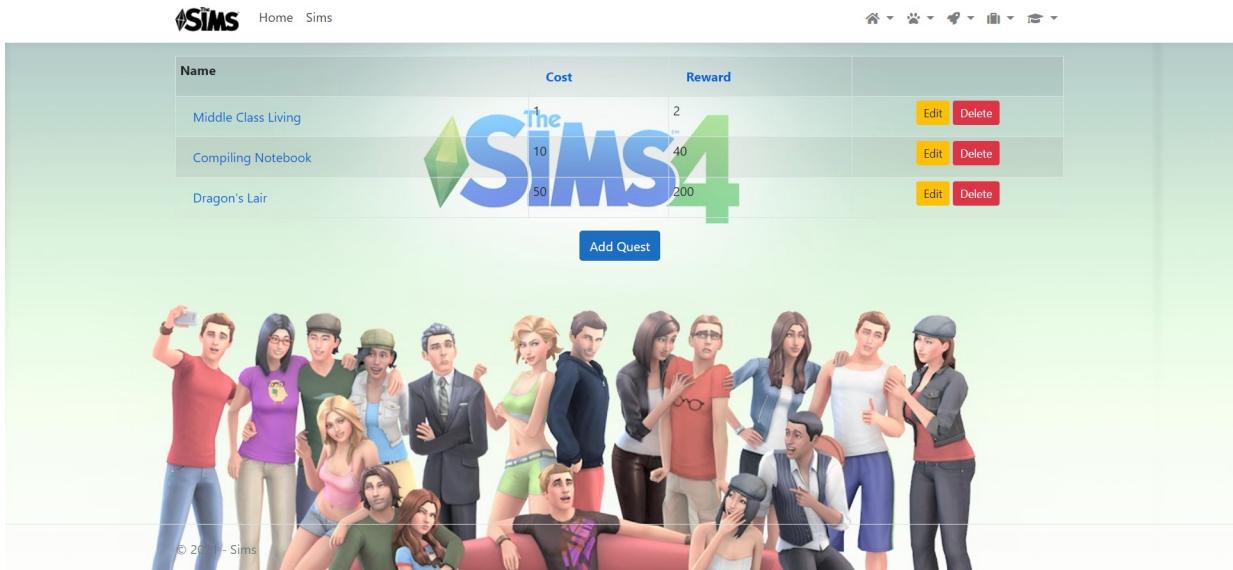


Figura 27: Index Page Quest

La opción **Add Quest** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

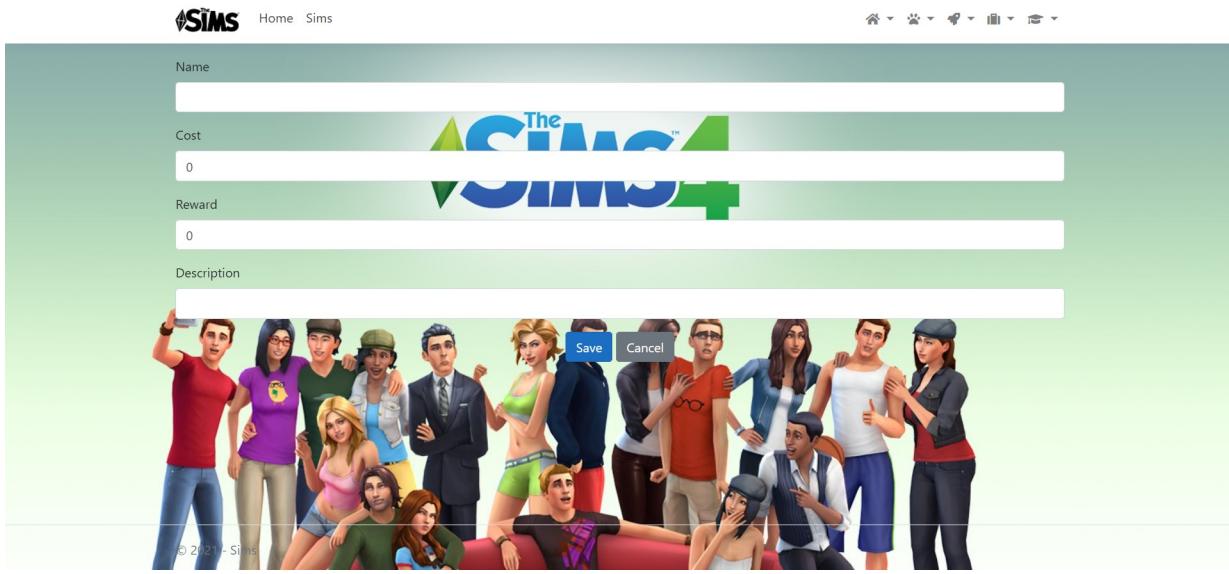


Figura 28: Add Quest

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de una misión en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

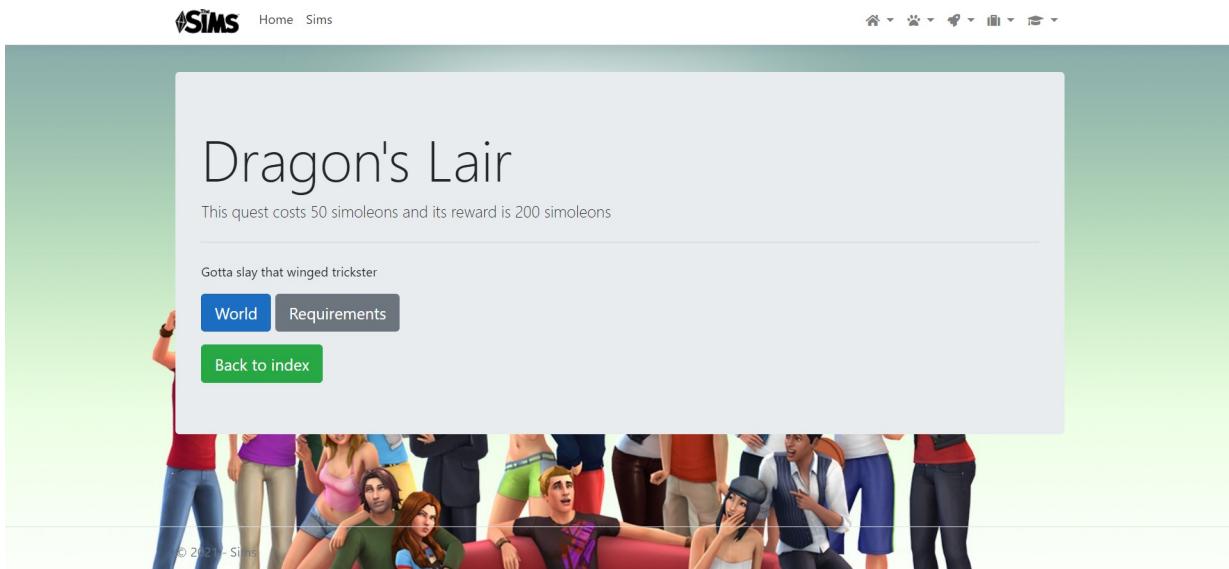


Figura 29: Profile Page of a particular quest

World muestra el mundo en el que esa misión en particular se encuentra disponible actualmente, así como la opción de modificarlo:

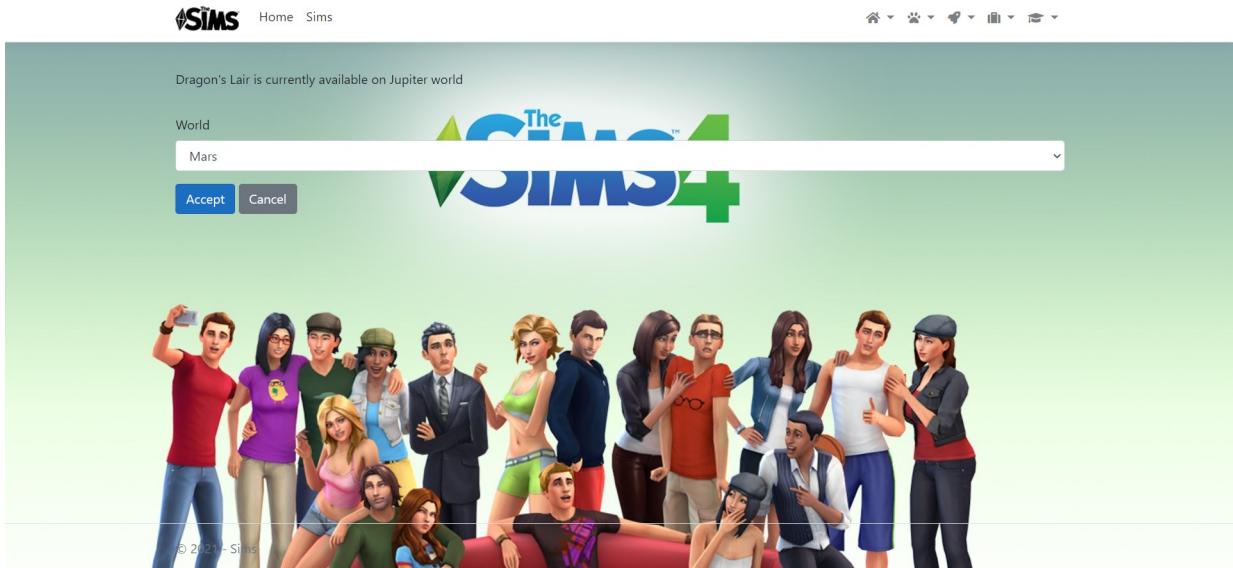


Figura 30: World Page

Requirements muestra los puntos que se requieren por cada una de las habilidades, brindando además la opción de modificarlos al especificar en cada campo la cantidad de puntos que se desea:



Figura 31: Requirements Page

Activities

The screenshot shows the 'Activities' section of The Sims 4. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Sims, and other game features. Below the navigation is a table with columns for 'Name' and 'Description'. The activities listed are:

Name	Description
Write Code	The process of creating instructions that tell a computer what to do, and how to do it.
Play Chess	Gambit away
Fix TV	Screw-drive the TV open and act like you are doing something
Work Out	Push-ups, pull-ups and burpees
Play Guitar	You may as well sing along
Give Speech	Some fine dissertation about politics and sociology for your friends

At the bottom of the table, there's a large group of Sim characters standing together, and a blue button labeled 'Add Activity'.

Figura 32: Index Page Activities

La opción **Add Activity** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

The screenshot shows the 'Add Activity' form. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Sims, and other game features. Below the navigation is a form with two fields: 'Name' and 'Description'. Both fields have input boxes. At the bottom right of the form are 'Save' and 'Cancel' buttons. The background features a group of Sim characters.

Figura 33: Add Activity

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de una actividad en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

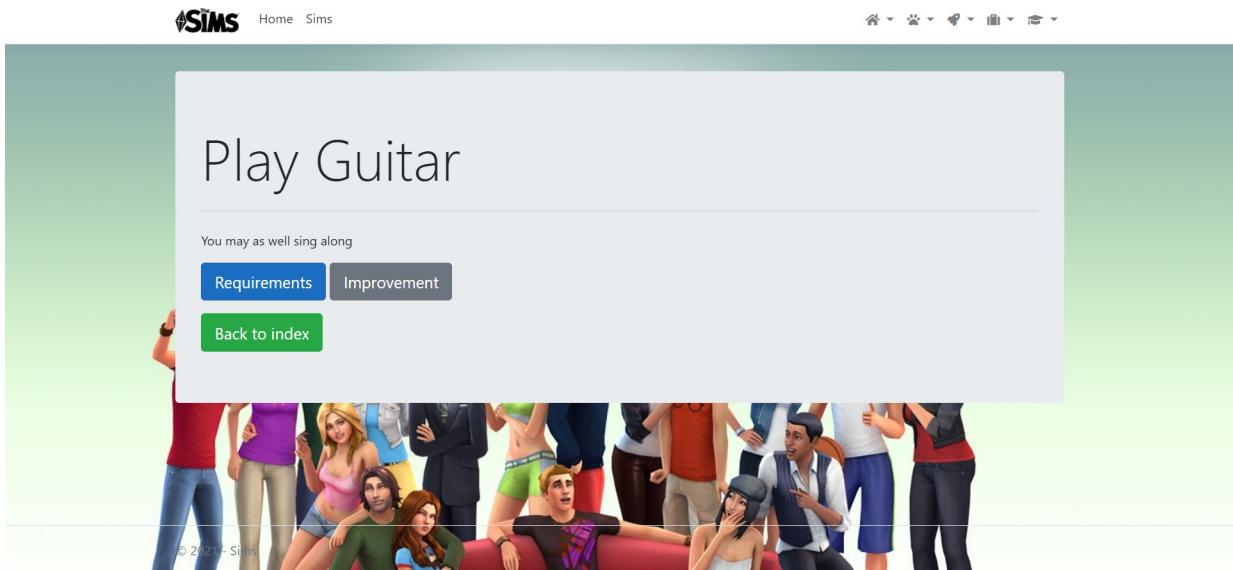


Figura 34: Profile Page of a particular activity

Requirements muestra la cantidad mínima de puntos que esa actividad requiere por cada habilidad para poder llevarse a cabo, brindando además la opción de modificarlos:



Figura 35: Requirements Page

Improvement muestra la habilidad que dicha actividad potencia así como la opción de modificarla:

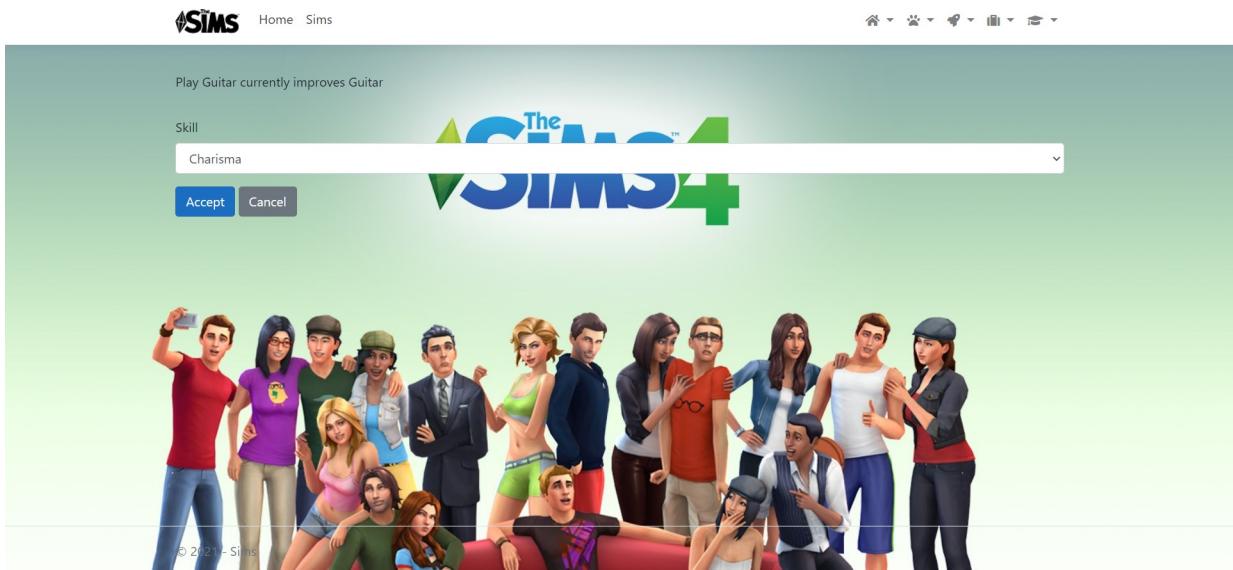


Figura 36: Improvement Page

Professions

Name	Basic Salary	
Programmer	30	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Gardener	10	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Politician	1000	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Personal Trainer	15	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Artist	0.1	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Art Dealer	20000	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
Construction Worker	10	<button>Edit</button> <button>Delete</button>

Figura 37: Index Page Professions

La opción **Add Profession** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

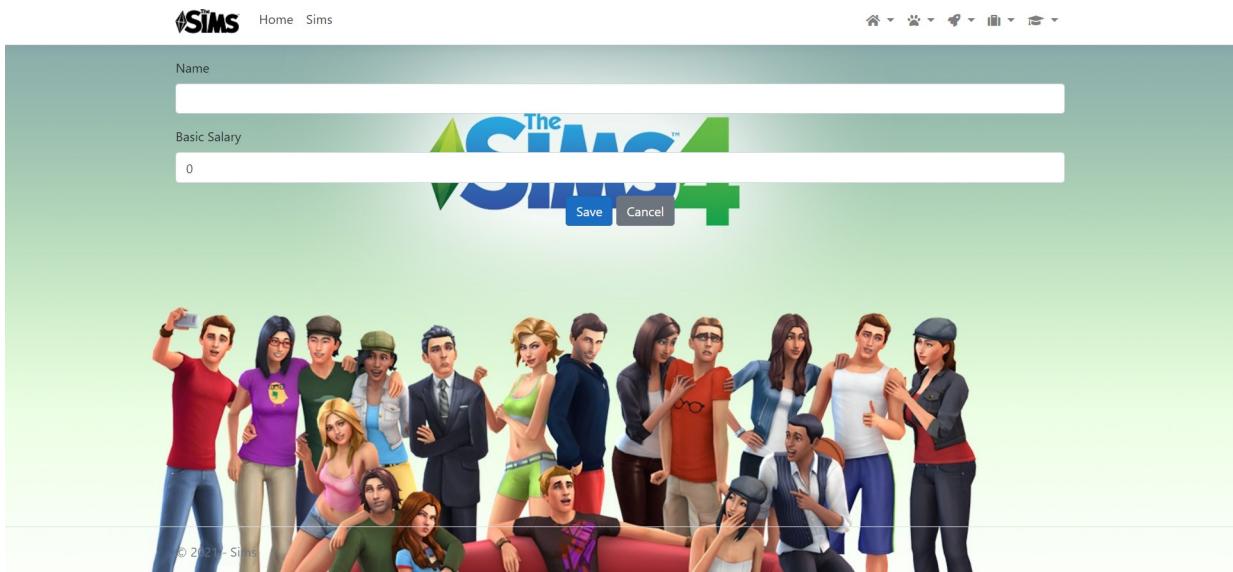


Figura 38: Add Profession

Si en la vista Index seleccionamos el nombre de una profesión en particular, se muestra la siguiente vista Profile:

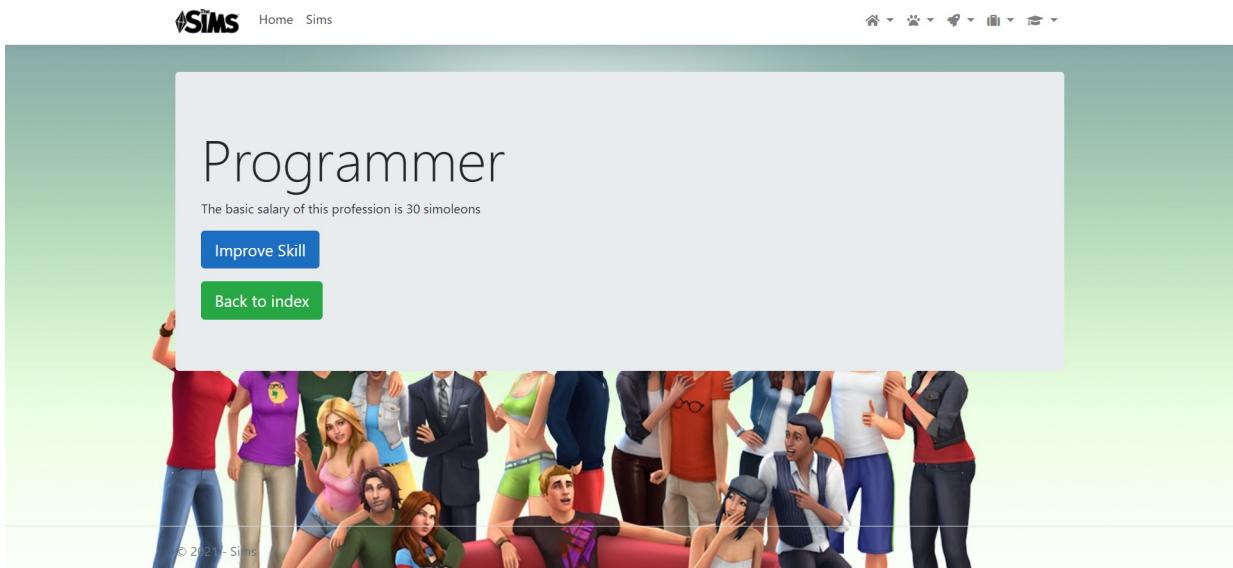


Figura 39: Profile Page of a particular profession

Improve Skill muestra la habilidad que dicha profesión potencia, además de la opción de modificarla:

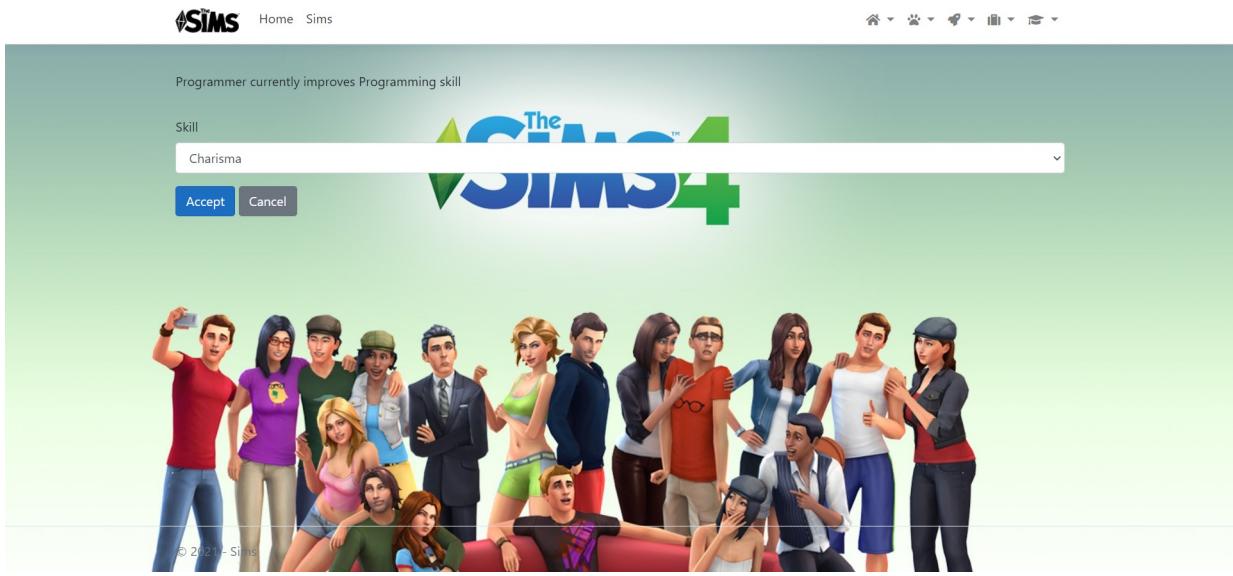


Figura 40: Improve Skill Page

Skills

Name	Description	Edit	Delete
Charisma	Directly affects the rate of relationship gain between Sims when they socially interact, and the success rate of interactions	Edit	Delete
Cooking	Allows the Sim to cook different meals and increase the quality of what meals they do cook.	Edit	Delete
Fitness	The only aspect of the game Fitness directly impacts is the chance of the Sim winning a fight.	Edit	Delete
Dancing	Dancing has little to no effect on how your Sims live their lives. It's more cosmetic than useful.	Edit	Delete
Programming	Improves the Sim's ability of creating a set of instructions that tell a computer how to perform a task.	Edit	Delete
Logic	Directly impacts the Sim's ability to win games.	Edit	Delete
Handiness	The main purpose of Handiness is to repair objects that break around the house.	Edit	Delete
Guitar	Is meant to be a hobby however, it's needed to make promotion in the Entertainer career	Edit	Delete

Figura 41: Index Page Skills

La opción **Add Skill** contiene los siguientes campos necesarios a llenar para la inserción de una nueva instancia de esta en la base de datos:

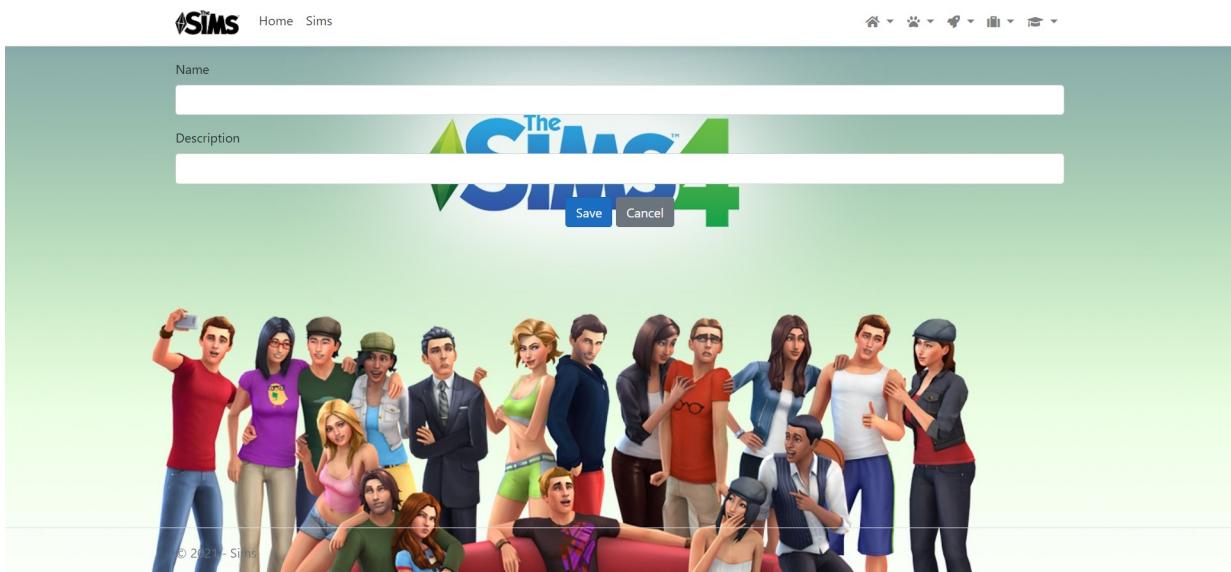


Figura 42: Add Skill