

PROYECTO DE AULA
ENTREGA FINAL
GyManager

ISAAC DAVID JACOME HERNANDEZ
NATHAN DAVID OSPINO HERNANDEZ

UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR
INGENIERÍAS Y TECNOLOGÍAS
PROGRAMACIÓN III
VALLEDUPAR
2023

TABLA DE CONTENIDO

1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
2.	ANÁLISIS DEL PROBLEMA.....	4
3.	DISEÑO PRELIMINAR	5
3.1	IDENTIFICACIÓN DE ENTIDADES	5
3.2	ARQUITECTURA DE 3 CAPAS	7
3.3	DISEÑO UML.....	10
3.4	DIAGRAMA DE PAQUETES	11
4.	WIREFRAME.....	11
5.	CODIGO DESARROLLADO.....	11

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

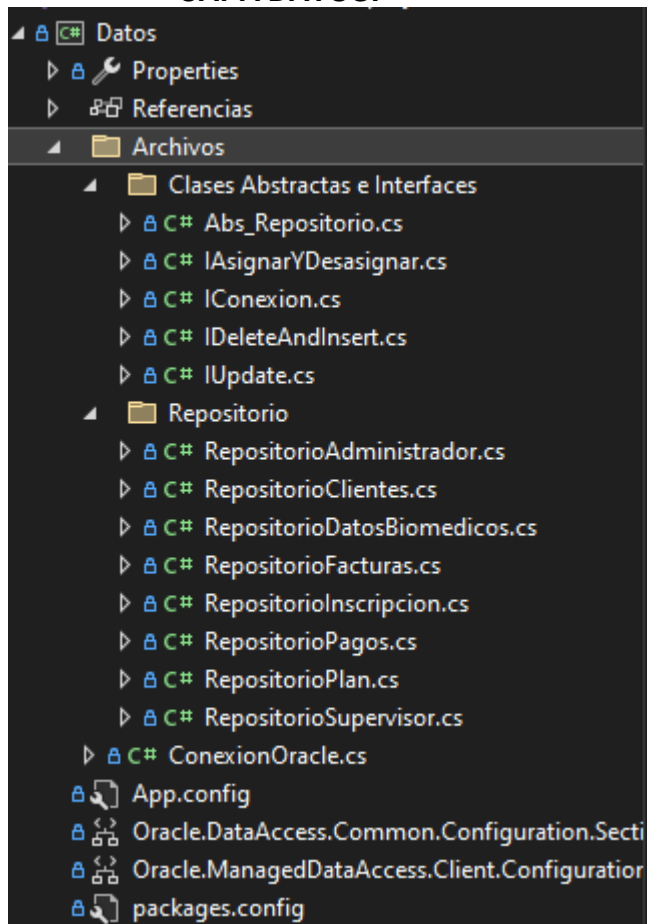
El proyecto se encuentra centrado en el ámbito del bienestar y las actividades empresariales, el proyecto se basa en la creación de un programa que realiza el proceso de registro de usuarios en los gimnasios. Este es un programa amigable para el usuario y el administrador que permite el registro de usuarios que desean unirse a nuestro gimnasio y el proceso se puede realizar de manera más eficiente. La mayoría de los estadios sociales no tienen aplicaciones que puedan facilitar las noticias del usuario, por lo que decidimos ejecutar este programa para resolver problemas y brindar a los usuarios una mejor experiencia.

2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA

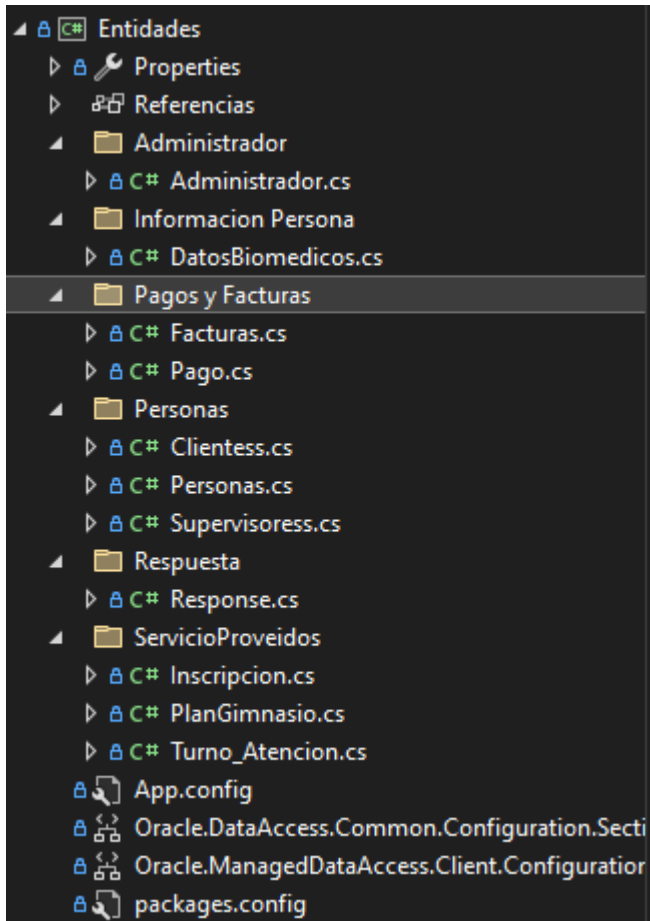
Al ingresar al proyecto tendrá las diferentes opciones en el menú principal, en este menú encontrará las opciones relacionadas a la administración de Clientes, Supervisores, Planes e igualmente Inscripciones. En cada una de las opciones tendrá a servicio los submenús en los que podrá hacer el Registro, Modificar, Consular y Eliminar de su respectiva área.

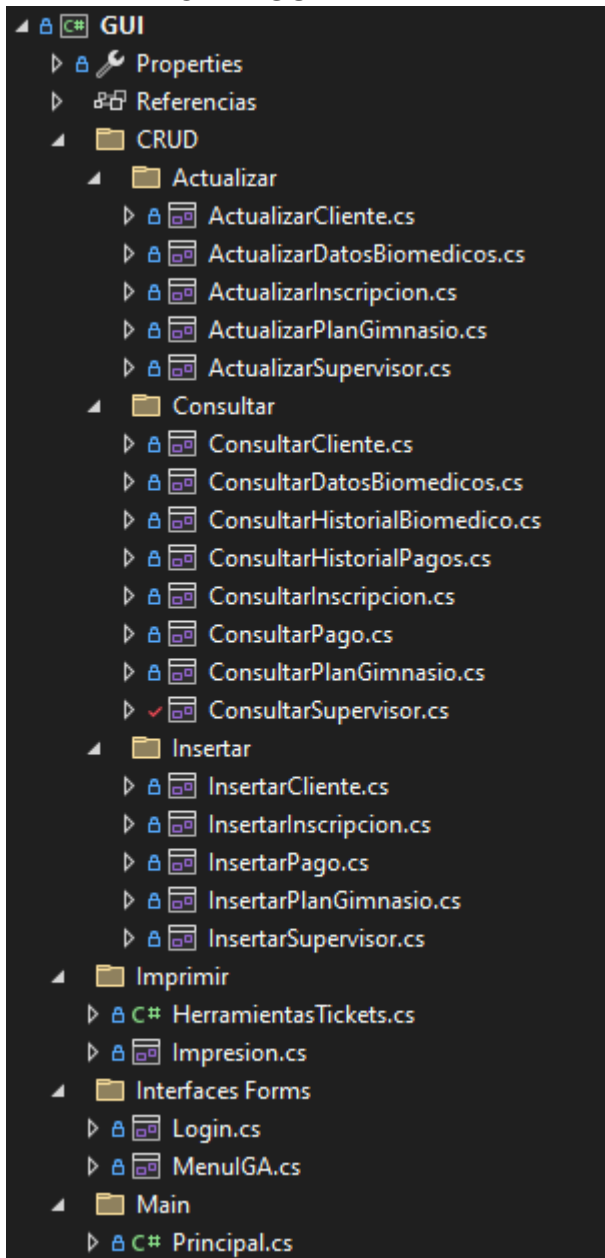
En el área de clientes se piden sus datos (Nombre, Edad, Documento, Sexo, Peso, entre otros atributos), para los supervisores es algo bastante similar, para poder registrar a un supervisor se le piden sus datos los cuales son los mismos campos que se piden para los clientes. Planes, en el área de planes podemos encontrar registrar y modificar planes a nuestro gusto. Inscripciones, esta es la opción más completa, para poder hacer la inscripción es necesario tener en cuenta el ID de los diferentes campos, como lo es ID Cliente, ID Supervisor y también es necesario el ID de los Planes disponible

3.1 ARQUITECTURA DE 3 CAPAS: CAPA DATOS:

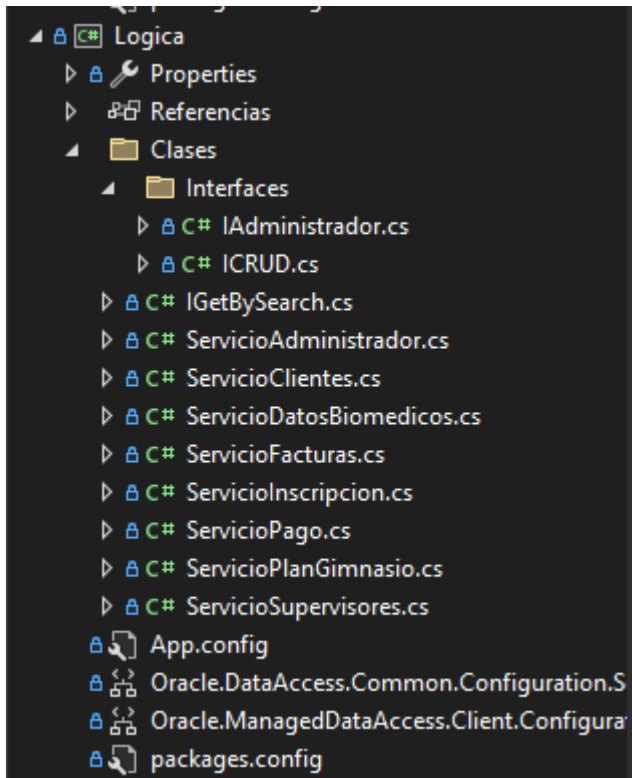


CAPA ENTIDADES:

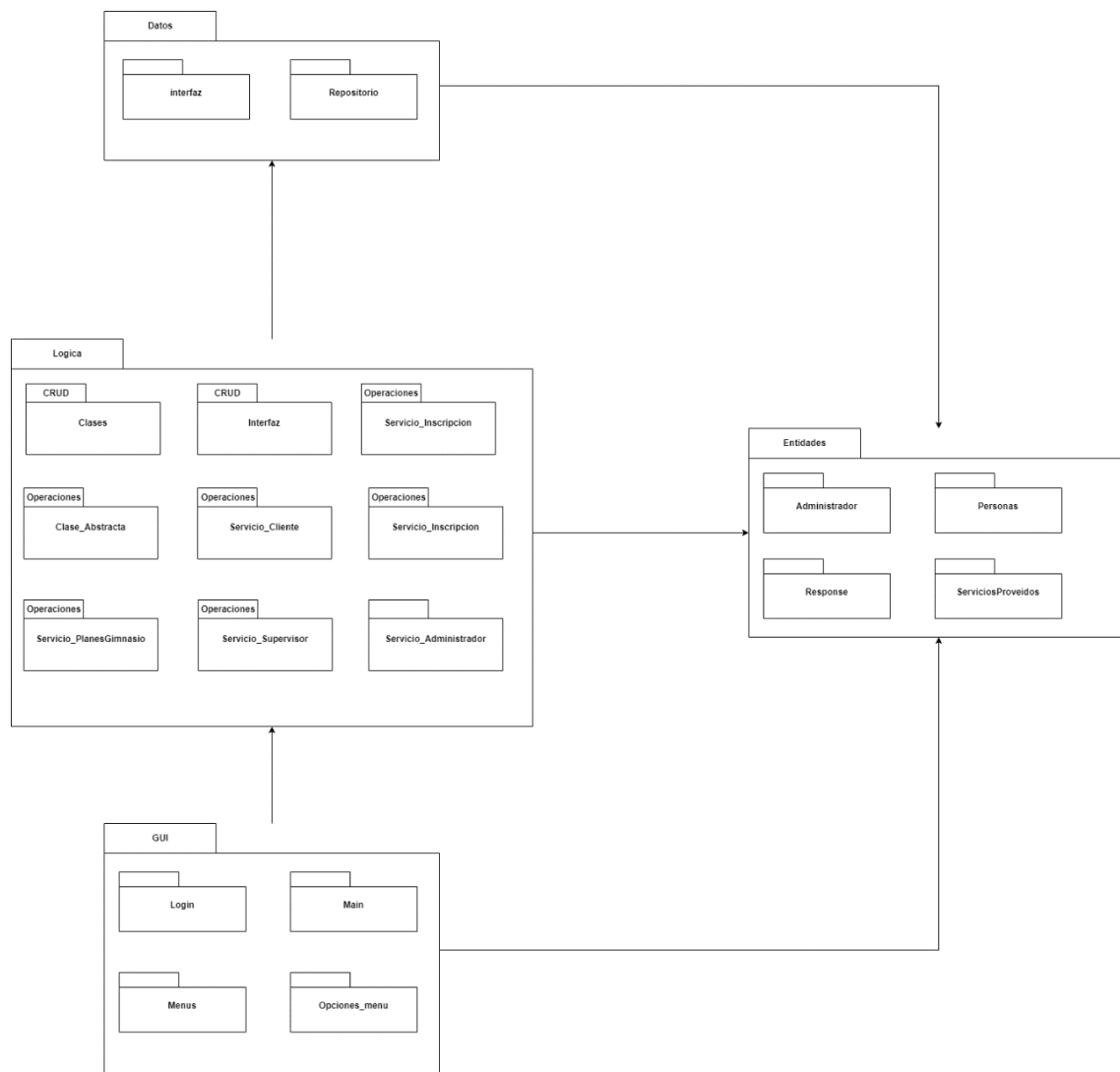


CAPA GUI:

CAPA LOGICA



3.3 DIAGRAMA DE PAQUETES:



4.CODIGO DESARROLLADO

<https://github.com/C4lumnny/GyManager>

Link al video: https://drive.google.com/file/d/1EKp33dySR1NYTe1rxBghFsXBO-HvPo1c/view?usp=drive_link