



<p><b><i>Manual de Usuario: Mini Aventura</i></b></p>
---

Fecha entrega: 21-04-2017

Autores: Daniel Gestino Notario

## **1 INTRODUCCIÓN**

Para introducirnos un poco en el programa, decir que es un generador de bases de datos con la que nuestro futuro juego contará para determinar los objetos que existen en este mundo de aventura. Para comenzar un poco con el manual de uso lo dividiremos en apartados por pestañas, cada uno con su correspondiente explicación y su función. Las funciones que recorreremos son:

1. Manipulación de archivos: Abrir, nuevo, guardar guardar como, salir...
2. Manipulación de la base de datos: Crear, eliminar, buscar y ranking por precio de objetos añadidos.
3. Manipulación de un inventario: Podremos añadir, eliminar objetos o mostrar el inventario que tenemos.
4. base de datos actual: Podremos mostrar la base de datos entera o ver los objetos por clase.
5. Por último el panel de Ayuda.

Una vez nombrados los apartados que vamos a explicar, comenzamos.

## 2 EXPLICACION POR PESTAÑAS

Para comenzar empezaremos por la pestaña “*archivo*”:

1. Nuevo. Nos permitirá empezar una nueva base de datos.
2. Abrir: Nos permite abrir una base de datos ya existente.
3. Guardar: guardar los cambios realizados.
4. Guardar como: guardar un archivo de la base de datos con un nuevo nombre.
5. Salir del programa.

Procedemos a la siguiente pestaña “*Administración*”.

1. Añadir objeto: Podemos añadir objetos según queramos y de la clase que nosotros elijamos excepto un objeto que ya viene predeterminado y solo debes añadirlo, el objeto final. Solo hay una restricción, el primer carácter del nombre, debe ser MAYÚSCULA.
2. Eliminar objeto: deberás buscar el objeto a ser eliminado tal y como lo escribistes en la base de datos y tras buscarlo y ver que exactamente ese es el objeto que quieres eliminar, procedes a borrarlo.
3. Buscar objeto. Igual que anteriormente, solo debes introducir el nombre correcto del objeto y darle al botón buscar para que te aparezcan sus características.
4. Ranking por precio: Esta opción solo te permite ver los objetos que has introducido en la base de datos de mayor a menor precio, que se calcula según sus características.

Pestaña “*Inventario*”:

1. Añadir objeto al inventario: podemos añadir cualquier objeto a nuestro inventario, siempre y cuando se encuentre dentro de la base de datos, Para facilitar la tarea se crean listas por cada clase de objeto y los objetos que se encuentran en la base de datos..
2. Eliminar objeto del inventario: Simplemente nos ira mostrando uno a uno los objetos que tenemos en el inventario y le daremos a elimina4 aquel que deseemos.
3. Mostrar inventario: Nos muestra el inventario que poseemos actualmente.

Pestaña “*Base de datos*”:

1. Mostrar base de datos completa: Nos muestra uno a uno los componentes que hemos añadido a nuestra base de datos.
2. Mostrar por clase: Podemos ver los objetos que contiene nuestra base de datos por clase de cada uno de los objetos. (Por armas, por pociones, por objetos clave).

Última pestaña “*Ayuda*”:

En esta pestaña se aporta información adicional, como pueden ser los accesos rápidos para abrir las ventanas y guiar al usuario, y un apartado acerca del autor de este programa.

## **CONCLUSIÓN**

Con esto terminamos la explicación para el usuario básica del funcionamiento de cada una de las funciones de este programa, si necesita alguna ayuda más específica recurra a la documentación del proyecto, donde están todos los métodos explicados por funcionamiento.

### **3 ÍNDICE**

## **Sumario**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
---------------------	----------

---

<b>EXPLICACION POR PESTAÑAS</b>	<b>3</b>
---------------------------------	----------

---

<b>ÍNDICE</b>	<b>5</b>
---------------	----------

---