

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA -USAC-
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE -CUNOC-
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
LABORATORIO DE ESTRUCTURA DE DATOS
ING. OLIVER ERNESTO SIERRA PAC
SECCIÓN "A"**



Práctica #1:Manual de usuario

Alumna: Dulce Pilar León Monzón
Carné: 201930139
Retalhuleu, 5 de marzo del 2022

MANUAL DE USO

PROGRAMA DE APUESTAS HIPÓDROMO "EQUESTRIA"

- Entrada de datos
 - Especificación de participantes
 - Antes de iniciar el programa, será necesario indicar los nombres de cada uno de los participantes de la carrera, para así tener acceso a las demás funcionalidades ligadas a la competencia de estos personajes

Nombre de jinetes participantes

Jinete A:	<input type="text"/>	Jinete F:	<input type="text"/>
Jinete B:	<input type="text"/>	Jinete G:	<input type="text"/>
Jinete C:	<input type="text"/>	Jinete H:	<input type="text"/>
Jinete D:	<input type="text"/>	Jinete I:	<input type="text"/>
Jinete E:	<input type="text"/>	Jinete J:	<input type="text"/>

Enviar

- Apuestas
 - Estas únicamente pueden ser especificadas antes que el tiempo previsto para esta acción acabe, el tiempo restante es posible visualizarlo en el apartado de Apuestas

Hipódromo Equestria

Carrera Apuestas Resultados Historial

Nombre: Monto:

Orden a apostar

Primer lugar:	<input type="text" value="jinete A"/>	Sexto lugar:	<input type="text" value="jinete F"/>
Segundo lugar:	<input type="text" value="jinete C"/>	Séptimo lugar:	<input type="text" value="jinete G"/>
Tercer lugar:	<input type="text" value="jinete B"/>	Octavo lugar:	<input type="text" value="jinete H"/>

0 : 11

- Ingreso de apuestas

- Existen dos maneras para agregar apuestas al programa, estas son por carga de un archivo de extensión txt o csv con formato de archivo csv [datos separados por medio de comas]
- Por carga de archivos
 - Para agregar apuestas de esta manera, es necesario que el archivo tenga en primera posición el nombre del postor, seguido del monto apostado y del orden de los diez caballo participantes por el cual apuesta, si ya se posee este archivo, para que el programa pueda leer los datos, únicamente será necesario presionar el botón de carga de datos, y el programa se encargará de hacer las revisiones que sean necesarias para aceptar o no las apuestas listadas, dependiendo del estado de aceptación que tenga cada apuesta, esta se mostrará en la tabla correspondiente, es decir en caso de ser una apuesta aceptada, en la tabla dedicada para ellas, en caso contrario en la tabla donde se encontrarán listadas las apuestas erróneas
 - Al terminar de analizar el archivo que se ha seleccionado, para ingresar los datos, se desplegará una notificación para hacerle saber que el proceso ha concluido

Hipódromo Equestria

CarreraApuestasResultadosHistorial

Nombre:

Monto:

Orden a apostar

Primer lugar:

Segundo lugar:

Tercer lugar:

Cuarto lugar:

Quinto lugar:

Sexto lugar:

Séptimo lugar:

Octavo lugar:

Noveno lugar:

Décimo lugar:

0 : 11

Cargar Apuestas

Agregar Apuesta

AceptadasRechazadas

No.	Nombre	Monto Q.	1er lugar	2do lugar	3er lugar	4to lugar	5to lugar	6to lugar	7mo lugar	8vo lugar	9no lugar	10mo lugar
1	Dulce	1	jinete A	jinete B	jinete C	jinete D	jinete E	jinete F	jinete G	jinete H	jinete I	jinete J
2	Pilar	1	jinete A	jinete C	jinete B	jinete E	jinete D	jinete F	jinete G	jinete H	jinete I	jinete J

- Agregado manual

- Para esta forma, es necesario especificar los datos que se solicitan en los campos del apartado que aparece justo arriba de la sección de despliegue de las apuestas recibidas y evaluadas. En caso de seleccionar un mismo jinete en más de una posición, la apuesta no procederá a ser agregada a menos que arregle el error

Carrera

Apuestas

Resultados

Historial

Hipódromo Equestria

Nombre:

Pilar

Monto:

1

Orden a apostar

Primer lugar:

jinete A

Segundo lugar:

jinete C

Tercer lugar:

jinete B

Cuarto lugar:

jinete E

Quinto lugar:

jinete D

Sexto lugar:

jinete F

Séptimo lugar:

jinete G

Octavo lugar:

jinete H

Noveno lugar:

jinete I

Décimo lugar:

jinete J

0 : 11

Cargar Apuestas

Agregar Apuesta

Aceptadas

Rechazadas

No.	Nombre	Monto Q.	1er lugar	2do lugar	3er lugar	4to lugar	5to lugar	6to lugar	7mo lugar	8vo lugar	9no lugar	10mo lugar
1	Dulce	1	jinete A	jinete B	jinete C	jinete D	jinete E	jinete F	jinete G	jinete H	jinete I	jinete J
2	Pilar	1	jinete A	jinete C	jinete B	jinete E	jinete D	jinete F	jinete G	jinete H	jinete I	jinete J

- Desarrollo de la carrera

- Antes que este evento se lleve a cabo, se mostrará un mensaje dando aviso que únicamente quedan 5 segundos para seguir especificando apuestas y que luego de este tiempo la carrera dará inicio, este evento será posible

Carre'a

Apuestas

Resultados

Historial

Nombre:

Monto:

Orden a apostar

Primer lugar:

Segundo lugar:

Tercer lugar:

Cuarto lugar:

Quinto lugar:

Sexto lugar:

Séptimo lugar:

Octavo lugar:

Noveno lugar:

Décimo lugar:

0 : 00

Cargar Apuestas

Agregar Apuesta

Aceptadas

Rechazadas

No.	Nombre	Monto G.	1er lugar	2do lugar
1	Dulce	15	jneteA	jneteB
2	Pilar	19	jneteJ	jneteH
3	Cardy	1	jneteJ	jnetel

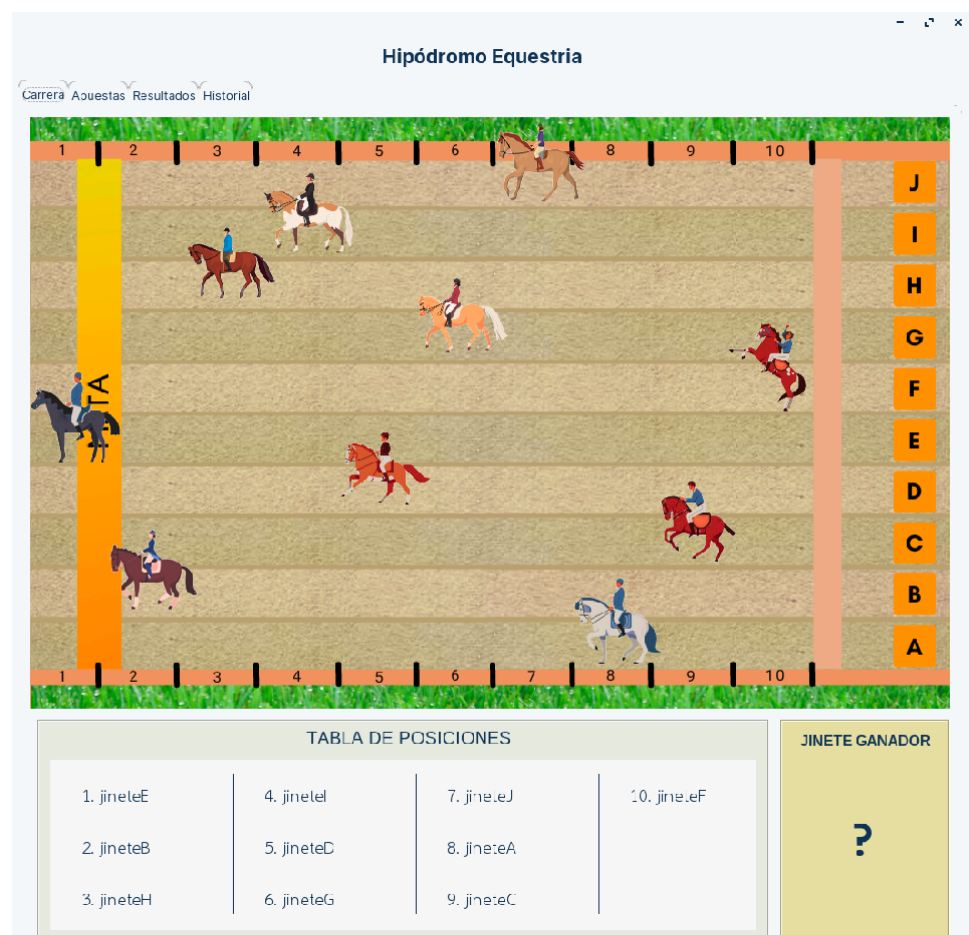
7mo lugar	8vo lugar	9no lugar	10mo lugar
jneteG	jneteH	jnetel	jneteJ
jneteC	jneteB	jneteA	jnetel
jneteD	jneteC	jneteB	jneteA

Hípódromo Equestria

El tiempo para apostar ha acabado, no es posible realizar más apuestas.

Atento que la carrera está por comenzar :3

2



- Posteo de Resultados

- De la carrera

- las posiciones en las que los jinetes queden al finalizar la carrera, serán mostradas en la tabla que aparece en el apartado de carreras justo abajo de la pista donde se encuentran los corredores

The screenshot shows a web interface for a horse racing simulation. At the top, there's a navigation bar with 'Carrera', 'Apuestas', 'Resultados', and 'Historial'. Below this is a 3D-rendered horse race track with 10 lanes, numbered 1 to 10. Several horses and jockeys are shown in various positions on the track. To the right of the track, there's a vertical column of orange boxes labeled with letters J, I, H, G, F, E, D, C, B, and A from top to bottom. Below the track, there's a 'TABLA DE POSICIONES' (Position Table) and a 'JINETE GANADOR' (Winning Jockey) box.

1. jineteE	4. jineteI	7. jineteJ	10. jineteF
2. jineteB	5. jineteD	8. jineteA	
3. jineteH	6. jineteG	9. jineteC	

JINETE GANADOR

?

- De las apuestas

- al momento de terminar la carrera estos serán agregados en la tabla del apartado de Resultados, en la cual se mostrarán el total ganado debido a los montos obtenidos por la asignación hecha a cada total, correspondientes al postor indicado. Los resultados únicamente serán calculados sobre las apuestas que fueron aceptadas

- Estos podrán ser ordenados en orden descendente de acuerdo al total obtenido o al nombre del postor

Hipódromo Equestria

Carre'a Apuestas Resultados Historial

Filtrar por: Total Ganado [DESC]

No.	Nombre	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]	[8]	[9]	[10]	Total Q.
1	Dulce	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
2	Pilar	-	9	-	7	-	-	-	-	-	-	16
3	Candy	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0

- Registros históricos
 - En este apartado podrá tenerse acceso directo a los archivos que almacenan los datos recolectados de carreras anteriores, para un mejor orden, habrá un botón por cada tipo de registro que puede existir en el desarrollo de una carrera, siendo estos
 - Resultados de la carrera [El cual siempre existirá a menos que sea cancelada]
 - Resultados de las apuestas [que existirán si hubieron apuestas aceptadas]
 - Apuestas rechazadas [existirá si al menos no se aceptó una apuesta]
 - Cada uno de estos archivos tendrá un ID de carrera el cual posee como elementos principales, las iniciales del tipo de registro y un número único por cada carrera

Carrera

Apuestas

Resultados

Historial

Hipódromo Equestria

Registros históricos

RESULTADOS CARRERA

1. jineteH

2. jineteB

3. jineteD

4. jineteG

5. jineteI

6. jineteE

7. jineteC

8. jineteF

9. jineteA

10. jineteJ

Resultados Carreras

Resultados Apuestas

Apuestas Rechazadas

Carrera

Apuestas

Resultados

Historial

Hipódromo Equestria

Registros históricos

RESULTADOS APUESTAS

[1] Nombre: Pilar, Monto apostado: 19, Total ganado: 16
jineteJ: -, jineteH: 9, jineteG: -, jineteF: 7, jineteE: -, jineteD: -, jineteC: -, jineteB: -, jineteA: -, jineteI: -

[2] Nombre: Dulce, Monto apostado: 15, Total ganado: 0
jineteA: -, jineteB: -, jineteC: -, jineteD: -, jineteE: -, jineteF: -, jineteG: -, jineteH: -, jineteI: -, jineteJ: -

[3] Nombre: Candy, Monto apostado: 1, Total ganado: 0
jineteJ: -, jineteI: -, jineteH: -, jineteG: -, jineteF: -, jineteE: -, jineteD: -, jineteC: -, jineteB: -, jineteA: -

Resultados Carreras

Resultados Apuestas

Apuestas Rechazadas

Hipódromo Equestria

Carrera Apuestas Resultados Historial

Registros históricos

APUESTAS RECHAZADAS

- [1]

Nombre: Dulce
Error: Solo especificaste 1 jinetes, Tipo: #elementos insuficientes, Descripcion: El orden apostado, debe incluir todos los jinetes
- [2]

Nombre: Pilar
Error: Solo especificaste 1 jinetes, Tipo: #elementos insuficientes, Descripcion: El orden apostado, debe incluir todos los jinetes

Resultados Carreras

Resultados Apuestas

Apuestas Rechazadas