

TRINGES

- MANUAL -

AUTORES: ProtónGroup

Integrantes de ProtónGroup:

Jon Ander Fontan

Helen Paz

Egoitz Puerta

Sara Santiso

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	3
INSTALACIÓN.....	4
DESCRIPCIÓN DE PANTALLAS	8
Pantalla principal:.....	8
Menú Administrador:.....	9
Gestionar las inscripciones en la carrera.....	10
Gestionar los trineos	11
Gestionar los perros de los clubs	12
Gestionar los clubs	13
Gestionar los campeonatos.....	15
Gestionar las carreras.....	16
Gestionar las calificaciones	18
Gestionar los dueños.....	19
Menú Club:	20
Gestionar las inscripciones en la carrera.....	20
Gestionar los trineos	21
Gestionar los perros de los clubs	23
Menú Dueño:	24
Realizar la compra/venta de perros	24
Gestionar los perros	25

INTRODUCCIÓN

Tringes es una aplicación creada con el fin de facilitar a la Federación Internacional de Mushing (FIM) la gestión de sus clubes, socios y otras características de gestión de campeonatos de Mushing.

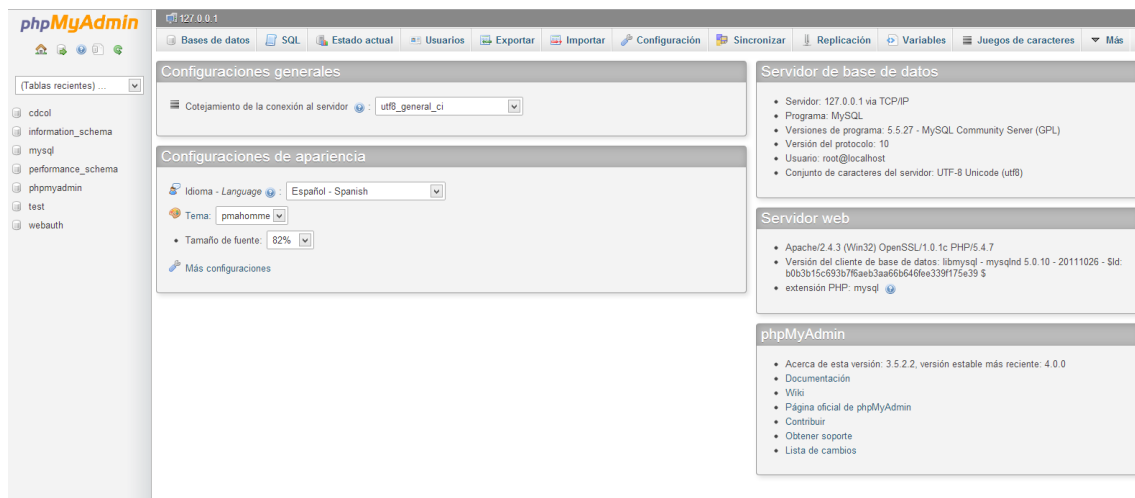
Esta aplicación permitirá gestionar de manera rápida y sencilla todos los datos con los que tiene que trabajar durante los campeonatos que vayan surgiendo según los años, así como la obtención de estadísticas relacionadas con las carreras realizadas. Es importante recalcar que no solo gestionará sino que también guardará datos de años anteriores y facilitará dichas consultas.

INSTALACIÓN

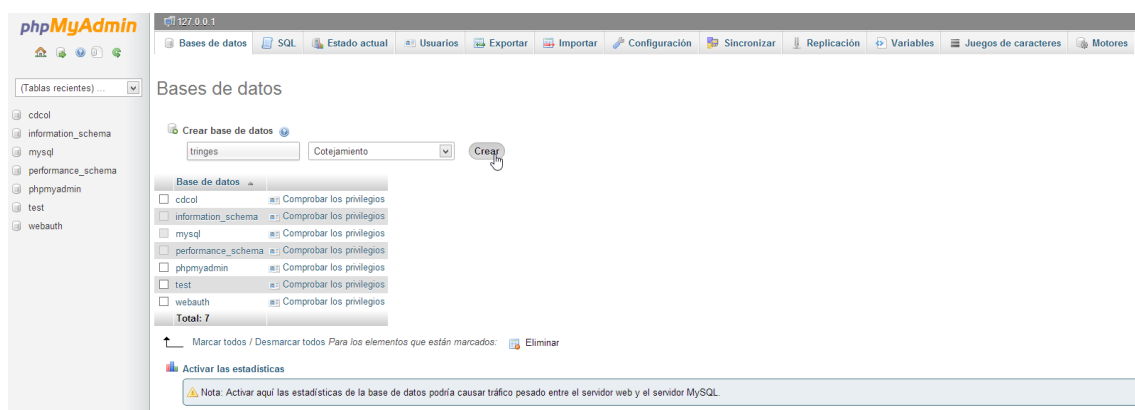
Para poder utilizar el programa Tringes previamente tiene que estar la base de datos debidamente configurada e instalada, para ello vamos a utilizar el programa Xampp ya que nos otorga el complemento de plugin de Mysql que nos permitirá gestionar la base de datos de una manera rápida y sencilla.

Para descargar el programa tendremos que dirigirnos a su [página web](#).

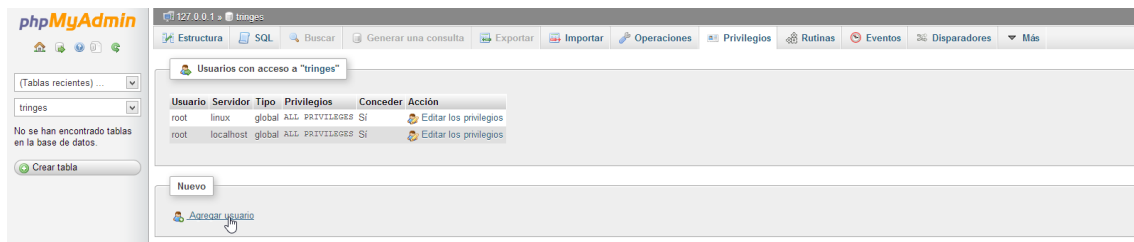
Una vez lo hayamos descargado e instalado (Complementos a instalar: Alache, Mysql) accedemos al apartado de configuración de la base de datos.



A continuación vamos a la pestaña de “Base de datos” y creamos una nueva base de datos llamada “tringes”.



A continuación en el menú vertical de la derecha nos aparecerá la base de datos que acabamos de crear, a continuación la pulsamos y nos vamos a la pestaña “Privilegios” donde crearemos un nuevo usuario de la base de datos cuyo usuario y contraseña será “Tringes” y sus privilegios serán totales en la base de datos para evitar problemas.



Agregar usuario

Información de la cuenta

Nombre de usuario: Use el campo de texto Tringes

Servidor: Local localhost

Contraseña: Use el campo de texto

Debe volver a escribir:

Generar contraseña: Generar

Privilegios globales ([Marcar todos](#) / [Desmarcar todos](#))

Nota: Los nombres de los privilegios de MySQL están expresados en inglés

Datos

- ☒ SELECT
- ☒ INSERT
- ☒ UPDATE
- ☒ DELETE
- ☒ FILE

Estructura

- ☒ CREATE
- ☒ ALTER
- ☒ INDEX
- ☒ DROP
- ☒ CREATE TEMPORARY TABLES
- ☒ SHOW VIEW
- ☒ CREATE ROUTINE
- ☒ ALTER ROUTINE
- ☒ EXECUTE
- ☒ CREATE VIEW
- ☒ EVENT
- ☒ TRIGGER

Administración

- ☒ GRANT
- ☒ SUPER
- ☒ PROCESS
- ☒ RELOAD
- ☒ SHUTDOWN
- ☒ SHOW DATABASES
- ☒ LOCK TABLES
- ☒ REFERENCES
- ☒ REPLICATION CLIENT
- ☒ REPLICATION SLAVE
- ☒ CREATE USER

Una vez que hayamos creado la base de datos y el usuario que se usará en el programa para utilizar la base de datos lo que vamos a hacer es importar el script (tringes_3.0.sql) que cargará la estructura de la base de datos e introducirá los datos en ella.

Para realizar esto nos vamos a la pestaña de importar y seleccionamos es script para cargar todos los datos manteniendo el resto de campos por defecto.

Importando en la base de datos "tringes"

Archivo a importar:

El archivo puede ser comprimido (gzip, bzip2, zip) o descomprimido.

Un archivo comprimido tiene que terminar en **[formato].[compresión]**. Por ejemplo: **.sql.zip**

Buscar en su ordenador: tringes_3.0.sql (Máximo: 2,048KB)

Conjunto de caracteres del archivo:

Importación parcial:

☒ Permitir la interrupción de una importación en caso que el script detecte que se ha acercado al límite de tiempo PHP. *transacciones.)*

Número de filas a omitir, iniciando de la primer fila:

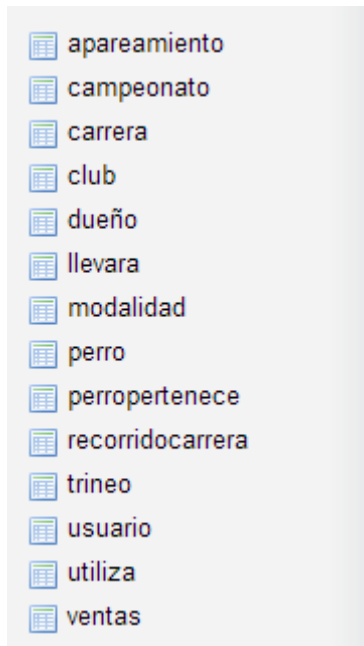
Formato:

Opciones específicas al formato:

Modalidad SQL compatible:

☒ No utilizar AUTO_INCREMENT con el valor 0

Una vez hecho esto, nos aparecerá en el menú de la izquierda todas las tablas que se han cargado del script.



Con esto ya tendríamos lista la base de datos para trabajar con el programa Tringes.

El formato de este programa tiene la extensión .jar, por lo que para ejecutarlo basta con hacer doble clic sobre él.

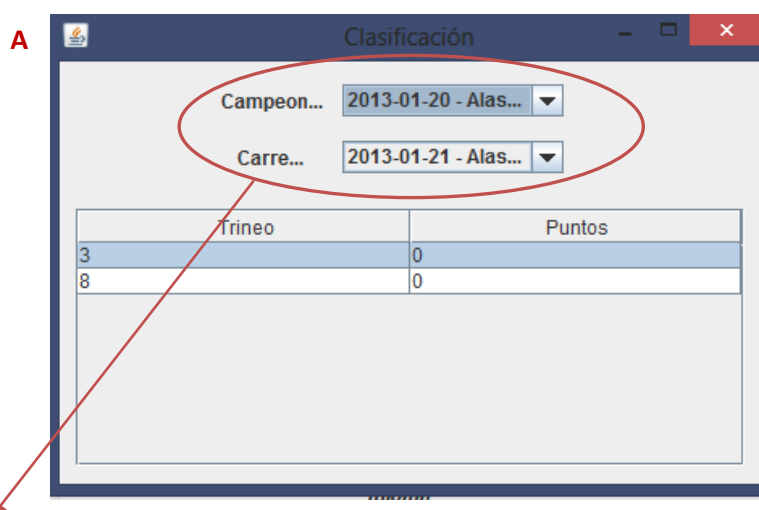
DESCRIPCIÓN DE PANTALLAS

Pantalla principal:

Al abrir la aplicación aparece la ventana principal que es la siguiente:

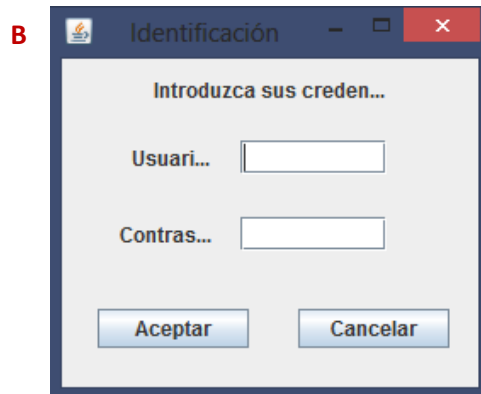


- En ella se podrá elegir el idioma en el que quieres que te aparezca el resto de la aplicación, las opciones disponibles son castellano e inglés.
- Para ver la clasificación de los trineos en función de las carreras y campeonatos hay que pulsar el botón “Ver Clasificación” y aparecerá la siguiente ventana:



En ella se puede seleccionar el campeonato y la carrera de la cual se quieren ver las clasificaciones de los trineos.

- Para identificarse y poder acceder al resto de la aplicación hay que pulsar el botón “Identificarse” y aparecerá la siguiente ventana:



En ella el usuario se identificará introduciendo su usuario y contraseña.

- Para cerrar la ventana sin identificarse se pulsa el botón “*Cancelar*”.
- Para comprobar de qué tipo es el usuario que se ha identificado se pulsa el botón “*Aceptar*” y en función a eso se mostrará un menú diferente si el usuario es Administrador, Dueño o Club. Estos menús consisten en un conjunto de botones donde cada uno representa una función diferente, que se describe a continuación.

Menú Administrador:



Gestionar las inscripciones en la carrera

- Botón “Gestionar Inscripciones en Carreras ”

Trineo	¿Inscrito?
3	<input checked="" type="checkbox"/>
8	<input checked="" type="checkbox"/>

Primero se seleccionará el club que quiere realizar la inscripción, luego se selecciona el campeonato, después una carrera correspondiente a ese campeonato y finalmente los trineos que se van a inscribir a la carrera seleccionada.

- Para cerrar la ventana sin realizar la inscripción se pulsa el botón “Cerrar”.
- Para guardar la inscripción que ha hecho el club de los trineos a la carrera se pulsa el botón “Guardar Cambios”.
- Si se quiere indicar que perros tirarán de los trineos seleccionados anteriormente se pulsará el botón “Asignar Perros” y aparecerá la siguiente ventana:

C

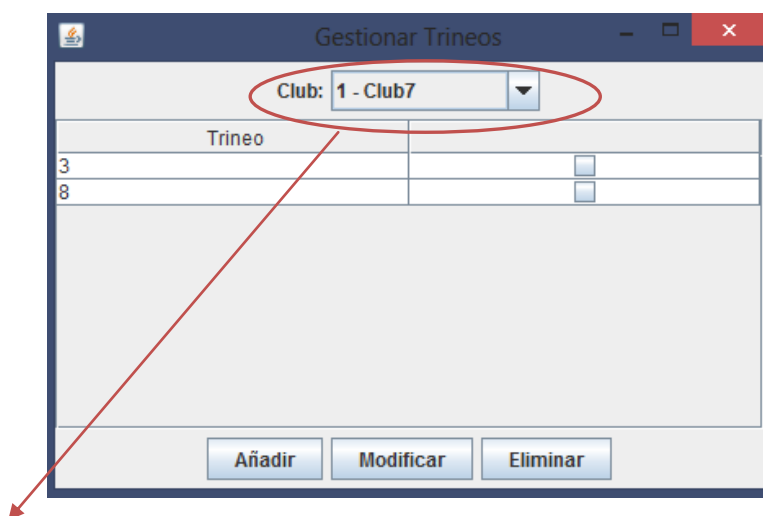
Perro	¿Inscrito?
1 - perro1	<input type="checkbox"/>
2 - perro2	<input type="checkbox"/>

En ella aparecerá una lista con cada uno de los trineos seleccionados anteriormente para seleccionar uno de ellos y por cada trineo se seleccionarán una serie de perros.

- Para cerrar la ventana sin realizar la asignación se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar la asignación realizada se pulsa el botón “Aceptar”.

Gestionar los trineos

➤ Botón “Gestión de Trineos”



Primero se seleccionará el club que quiere gestionar los trineos.

- Para añadir un trineo hay que pulsar el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:

En ella hay que introducir los datos correspondientes al trineo que se quiere añadir.

- Para cerrar la ventana sin guardar el nuevo trineo se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar el nuevo trineo se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para modificar los datos de un trineo se selecciona uno de la lista y se pulsa el botón “Modificar”, aparecerá la siguiente ventana con los datos del trineo seleccionado:

ID_Trineo: 3
 Fabricante: 985
 Fecha de Fabrica... 5/2/2012
 Aceptar Cancelar

En ella se podrán modificar los datos que sean necesarios.

- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas al trineo se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar las modificaciones hechas al trineo se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para eliminar un trineo se deberá seleccionar uno de la lista y pulsar el botón “Eliminar”.

Gestionar los perros de los clubs

- Botón “Gestión de Perros del Club”

Utilización de Perros

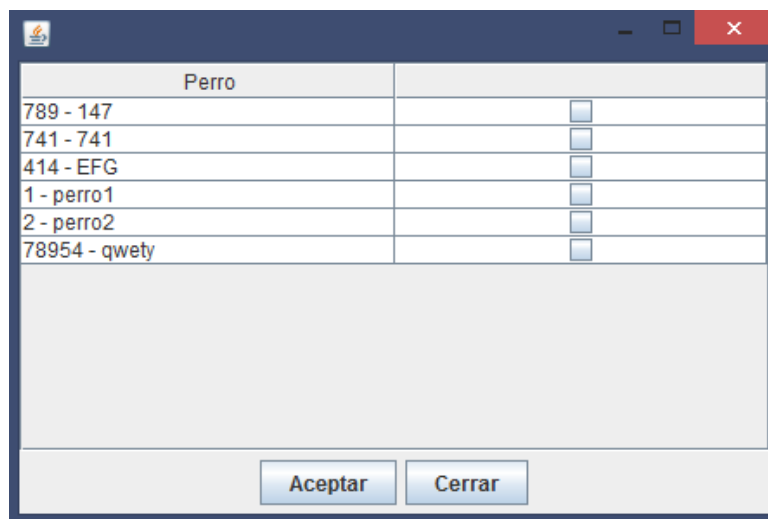
Club: 1 - Club7

Perro	Dueño
789 - 147	dueño3

Añadir Eliminar

Primero se seleccionará el club que quiere gestionar los perros.

- Para añadir un perro al club hay que pulsar el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:

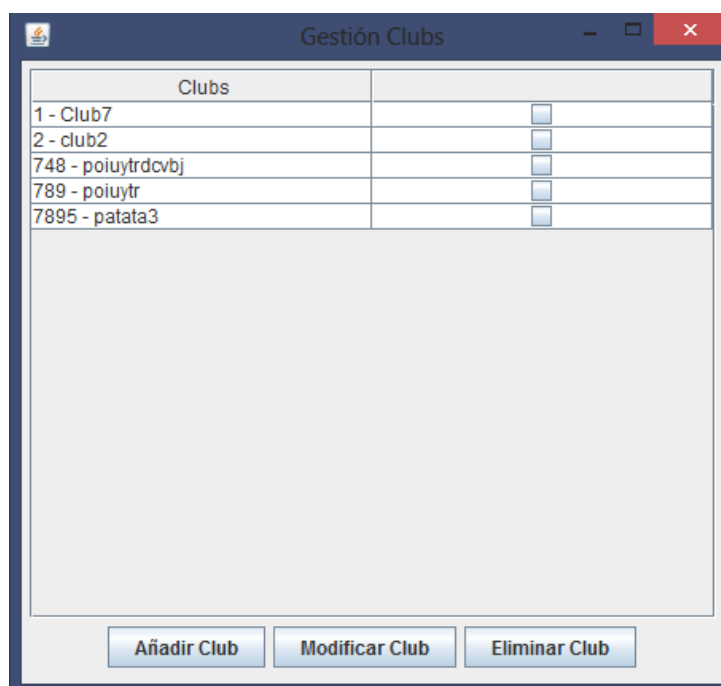


En ella se seleccionan los perros que se quieren añadir.

- Para cerrar la ventana sin guardar la relación del club y el perro seleccionado se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar la relación del club y el perro seleccionado se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para eliminar la relación entre el club y el perro seleccionado se pulsa el botón “Eliminar”.

Gestionar los clubs

➤ Botón “Gestión de Clubs”



- Para añadir un club se pulsa el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:

En ella hay que introducir los datos correspondientes al club que se quiere añadir.

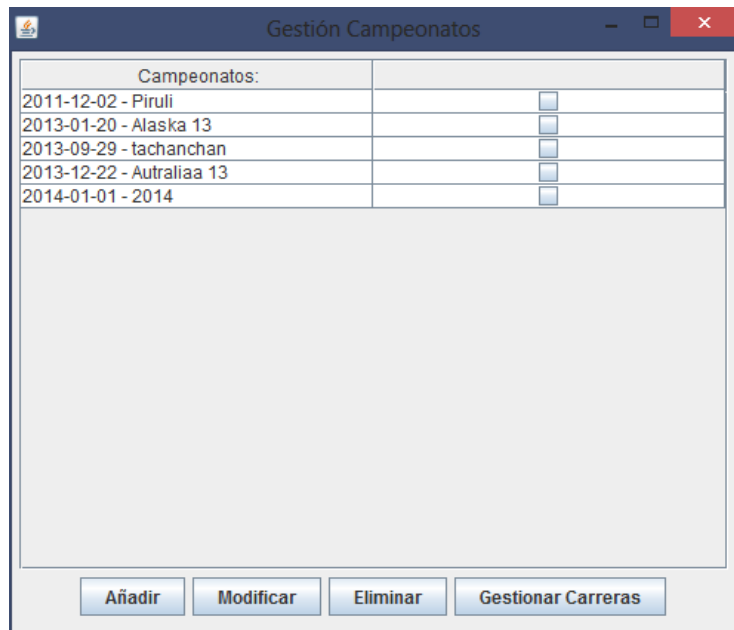
- Para cerrar la ventana sin añadir el nuevo club se pulsa el botón “Cancelar”.
 - Para añadir el nuevo club se pulsa el botón “Aceptar”.
 - Para crear una nueva contraseña para el club se pulsa el botón “Generar contraseña”.
- Para modificar los datos de un club se selecciona uno de la lista y se pulsa el botón “Modificar”, aparecerá la siguiente ventana con los datos del club seleccionado:

En ella se podrán modificar los datos que sean necesarios.

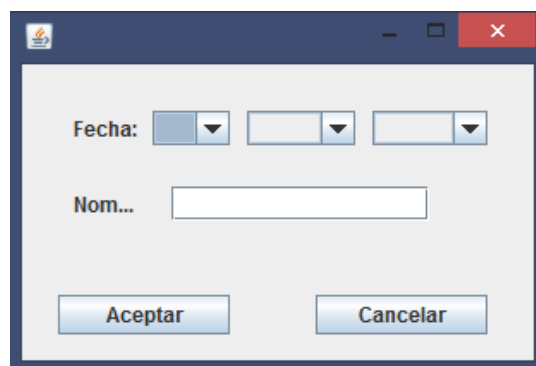
- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas al club se pulsa el botón “Cancelar”.
 - Para guardar las modificaciones hechas al club se pulsa el botón “Aceptar”.
 - Para crear una nueva contraseña para el club se pulsa el botón “Generar contraseña”.
- Para eliminar un club se deberá seleccionar uno de la lista y pulsar el botón “Eliminar”.

Gestionar los campeonatos

- Botón “*Gestión de Campeonatos*”

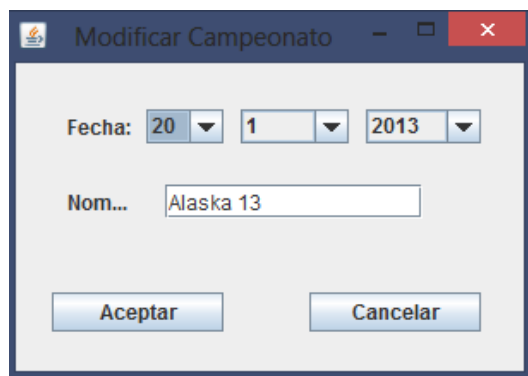


- Para añadir un campeonato se pulsa el botón “*Añadir*” y aparece la siguiente ventana:



En ella hay que introducir los datos correspondientes al campeonato que se quiere añadir.

- Para cerrar la ventana sin añadir el nuevo campeonato se pulsa el botón “*Cancelar*”.
 - Para añadir el nuevo campeonato se pulsa el botón “*Aceptar*”.
- Para modificar los datos de un campeonato se selecciona uno de la lista y se pulsa el botón “*Modificar*”, aparecerá la siguiente ventana con los datos del campeonato seleccionado:



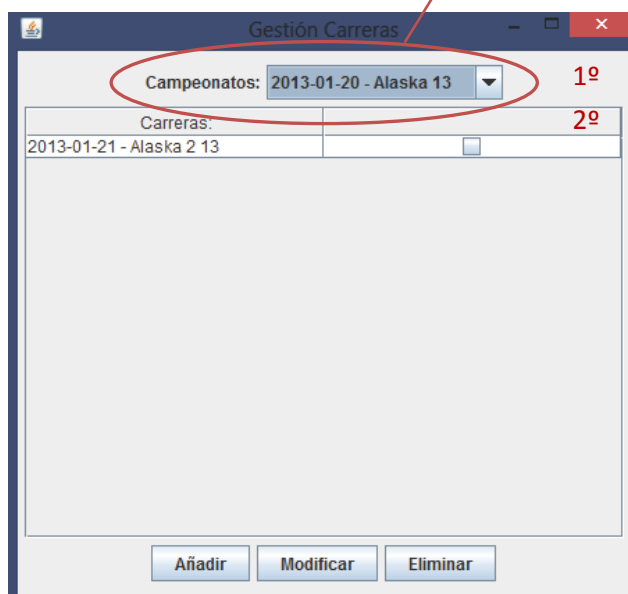
En ella se podrán modificar los datos que sean necesarios.

- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas al campeonato se pulsa el botón “*Cancelar*”.
- Para guardar los cambios hechos al campeonato se pulsa el botón “*Aceptar*”.
- Para eliminar un campeonato se deberá seleccionar uno de la lista y pulsar el botón “*Eliminar*”.
- Si se quieren gestionar las carreras de uno de los campeonatos se deberá seleccionar uno de los que aparecen en la lista y pulsar el botón “*Gestionar Carreras*”.

En este caso ocurrirá lo mismo que si pulsa al botón Gestionar Carreras del menú, salvo que la lista de campeonatos aparecerá deshabilitada ya que el campeonato ya ha sido seleccionado.

Gestionar las carreras

- Botón “*Gestión de Carreras*”



- Para añadir una carrera se pulsa el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:

En ella hay que introducir los datos correspondientes a la carrera que se quiere añadir.

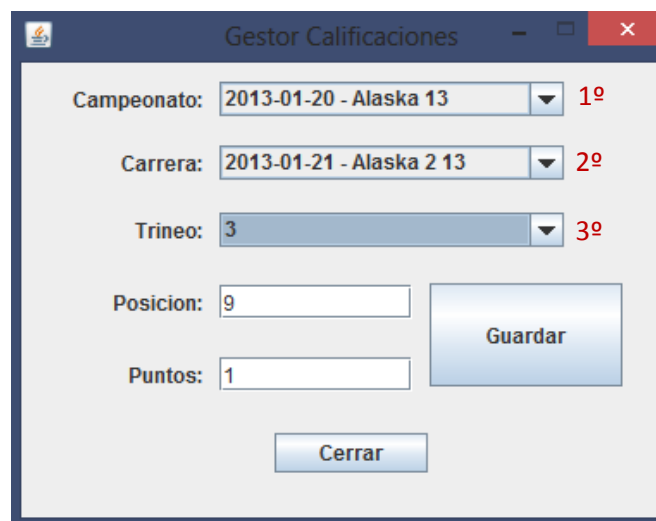
- Para cerrar la ventana sin añadir la nueva carrera se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para añadir la nueva carrera se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para modificar los datos de una carrera primero se deberá seleccionar el campeonato al que pertenece la carrera y luego se selecciona una de las carreras de la lista y se pulsa el botón “Modificar”, aparecerá la siguiente ventana con los datos de la carrera seleccionada:

En ella se podrán modificar los datos que sean necesarios.

- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas a la carrera se pulsa el botón “*Cancelar*”.
- Para guardar los cambios hechos a la carrera se pulsa el botón “*Aceptar*”.
- Para eliminar una carrera se deberá seleccionar primero el campeonato al que pertenece la carrera y luego una carrera de la lista y pulsar el botón “*Eliminar*”.

Gestionar las calificaciones

➤ Botón “*Gestión de Calificaciones*”



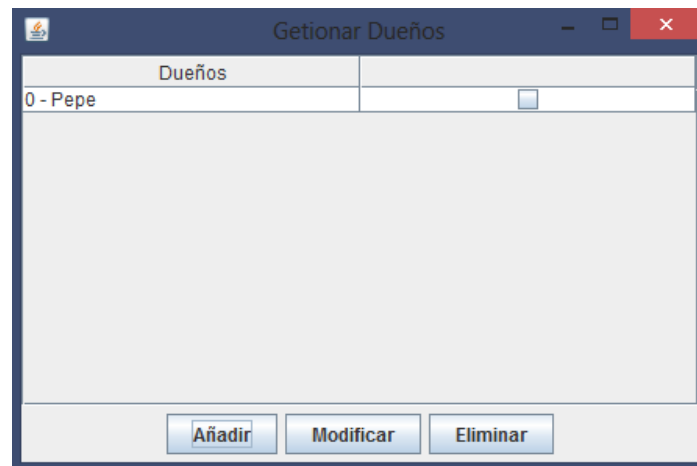
Primero se selecciona un campeonato, luego una carrera de ese campeonato y después un trineo que participa en esa carrera y, por defecto, aparecerá la posición y la puntuación correspondiente a ese trineo.

Se podrá introducir una nueva posición y puntuación.

- Para cerrar la ventana sin guardar la nueva posición y puntuación se pulsa el botón “*Cerrar*”.
- Para guardar esta nueva posición y puntuación hay que pulsar el botón “*Guardar*”.

Gestionar los dueños

➤ Botón “Gestión de Dueños”



- Para añadir un dueño se pulsa el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:

A screenshot of a dialog box titled "Añadir Dueño". It contains three text input fields labeled "Número feder...", "Nombre:", and "Apellido:". Below these fields are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

En ella hay que introducir los datos correspondientes al dueño que se quiere añadir.

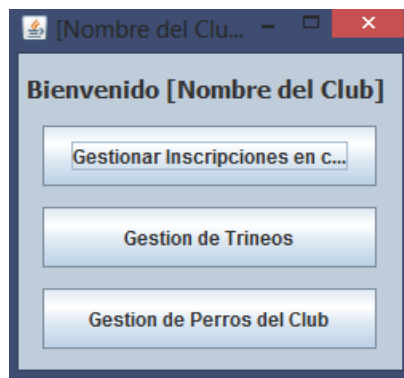
- Para cerrar la ventana sin añadir el nuevo dueño se pulsa el botón “Cancelar”.
 - Para añadir el nuevo dueño se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para modificar los datos de un dueño se selecciona uno de la lista y se pulsa el botón “Modificar”, aparecerá la siguiente ventana con los datos del dueño seleccionado:

A screenshot of a dialog box titled "Modificar Dueño". It contains three text input fields labeled "Número feder...", "Nombre:", and "Apellido:". The fields are pre-filled with the values "0", "Pepe", and "Pepito" respectively. Below these fields are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

En ella el usuario podrá modificar los datos que sean necesarios.

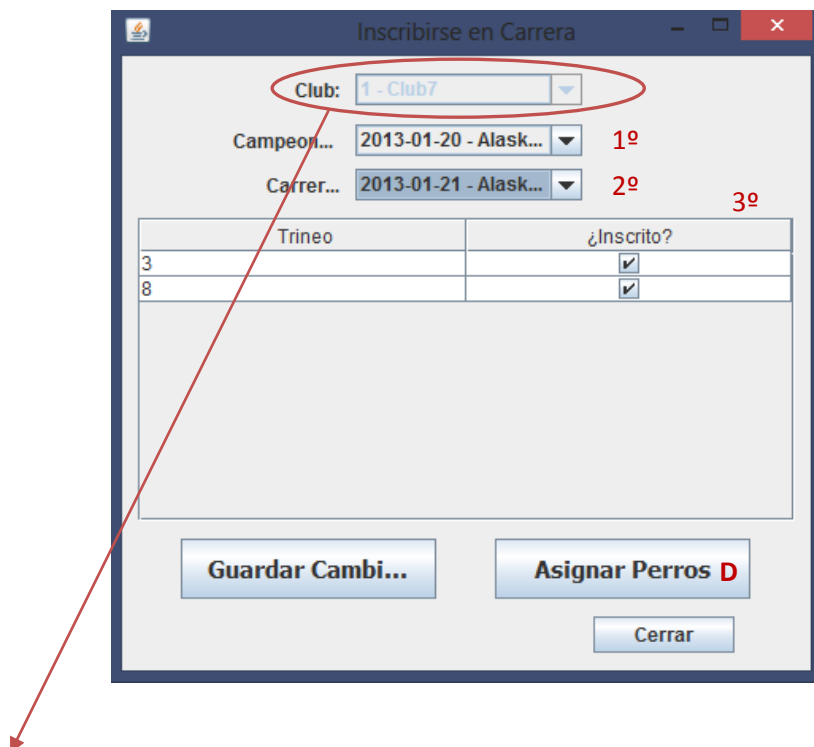
- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas al dueño se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar los cambios hechos al dueño se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para eliminar un dueño se deberá seleccionar uno de la lista y pulsar el botón “Eliminar”.

Menú Club:



Gestionar las inscripciones en la carrera

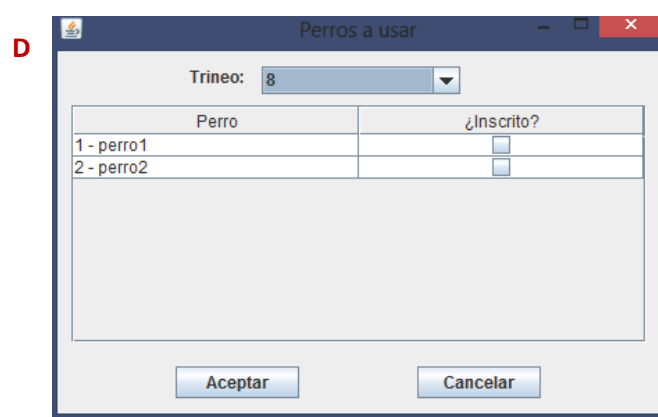
- Botón “Gestionar Inscripciones en carreras”



En este caso la lista para seleccionar el club aparecerá deshabilitada porque al club será el que anteriormente se ha identificado.

Primero se selecciona el campeonato, después una carrera correspondiente a ese campeonato y finalmente los trineos que se van a inscribir a la carrera seleccionada.

- Para cerrar la ventana sin realizar la inscripción se pulsa el botón “Cerrar”.
- Para guardar la inscripción que ha hecho el club de los trineos a la carrera se pulsa el botón “Guardar Cambios”.
- Si se quiere indicar que perros tirarán de los trineos seleccionados anteriormente se pulsará el botón “Asignar Perros” y aparecerá la siguiente ventana:

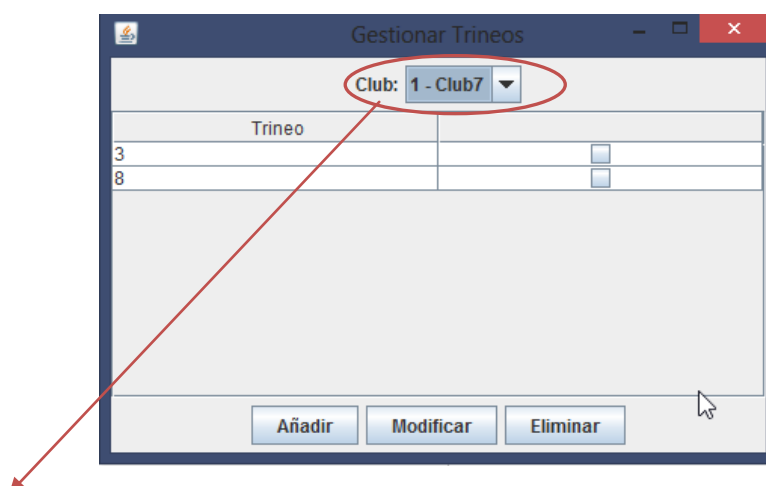


En ella aparecerá una lista con cada uno de los trineos seleccionados anteriormente para seleccionar uno de ellos y por cada trineo se seleccionarán una serie de perros.

- Para cerrar la ventana sin realizar la asignación se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar la asignación realizada se pulsa el botón “Aceptar”.

Gestionar los trineos

➤ Botón “Gestión de trineos”



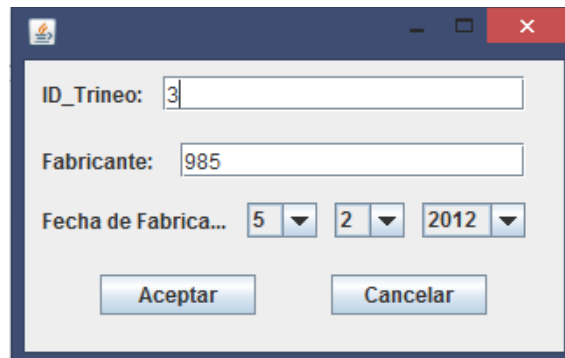
En este caso la lista para seleccionar el club aparecerá deshabilitada porque al club será el que anteriormente se ha identificado.

- Para añadir un trineo hay que pulsar el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:



En ella hay que introducir los datos correspondientes al trineo que se quiere añadir.

- Para cerrar la ventana sin guardar el nuevo trineo se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar el nuevo trineo se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para modificar los datos de un trineo se selecciona uno de la lista y se pulsa el botón “Modificar”, aparecerá la siguiente ventana con los datos del trineo seleccionado:

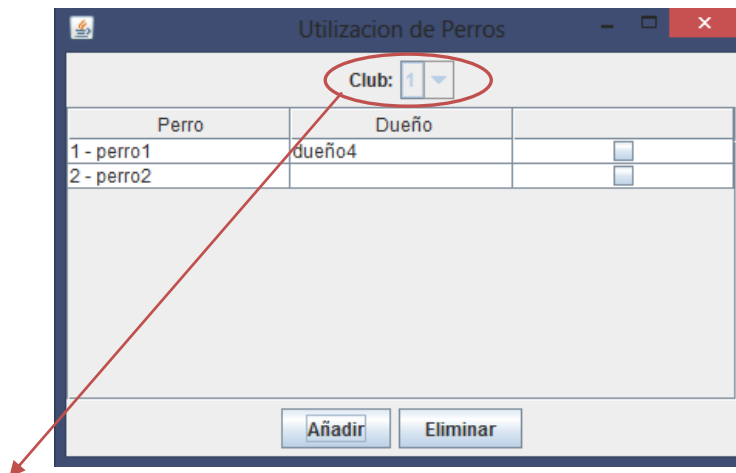


En ella se podrán modificar los datos que sean necesarios.

- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas al trineo se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar las modificaciones hechas al trineo se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para eliminar un trineo se deberá seleccionar uno de la lista y pulsar el botón “Eliminar”.

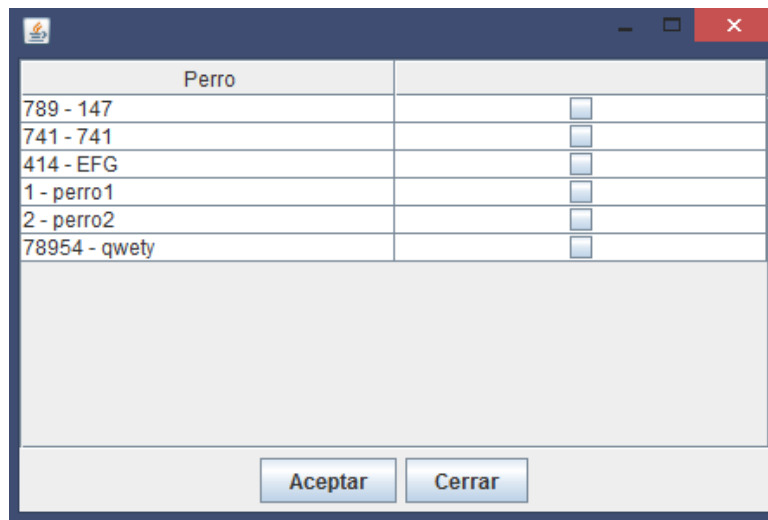
Gestionar los perros de los clubs

- Botón “Gestión de Perros del Club”



En este caso la lista para seleccionar el club aparecerá deshabilitada porque al club será el que anteriormente se ha identificado.

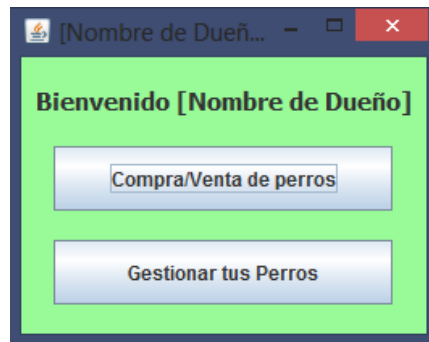
- Para añadir un perro al club hay que pulsar el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:



En ella se seleccionan los perros que se quieren añadir.

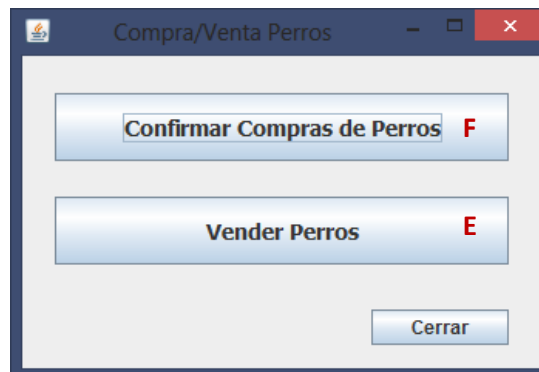
- Para cerrar la ventana sin guardar la relación del club y el perro seleccionado se pulsa el botón “Cancelar”.
- Para guardar la relación del club y el perro seleccionado se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para eliminar la relación entre el club y el perro seleccionado se pulsa el botón “Eliminar”.

Menú Dueño:

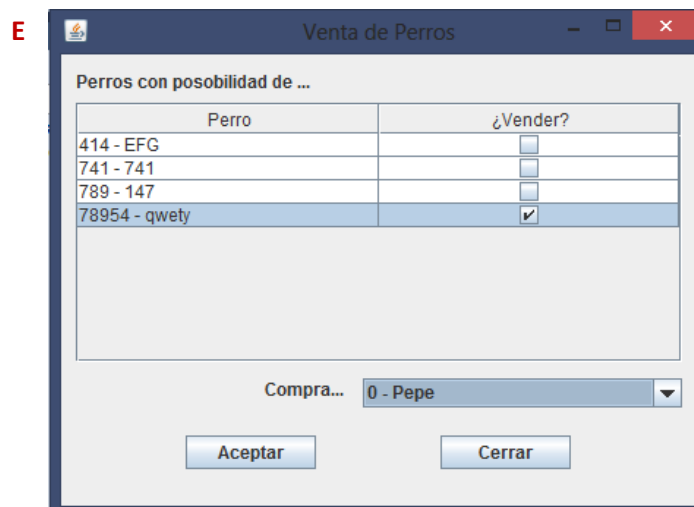


Realizar la compra/venta de perros

- Botón “Compra/Venta perros”

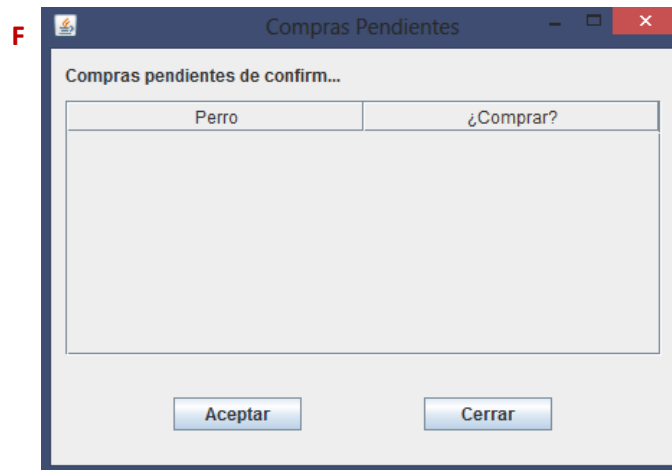


- Para cerrar la ventana se pulsa el botón “Cerrar”.
- Para poner a la venta los perros hay que pulsar el botón “Vender Perros” y aparecerá la siguiente ventana:



El usuario seleccionará los perros con posibilidad de vender que desee y luego cuáles son sus posibles compradores.

- Para cerrar la ventana sin indicar la venta se pulsa el botón “Cerrar”.
- Para guardar esas ventas se pulsa el botón “Aceptar” y quedarán como compras pendientes de confirmar para el comprador seleccionado.
- Para poder confirmar compras que se tengan pendientes hay que pulsar el botón “Confirma Compras de Perro” y aparecerá la siguiente ventana:

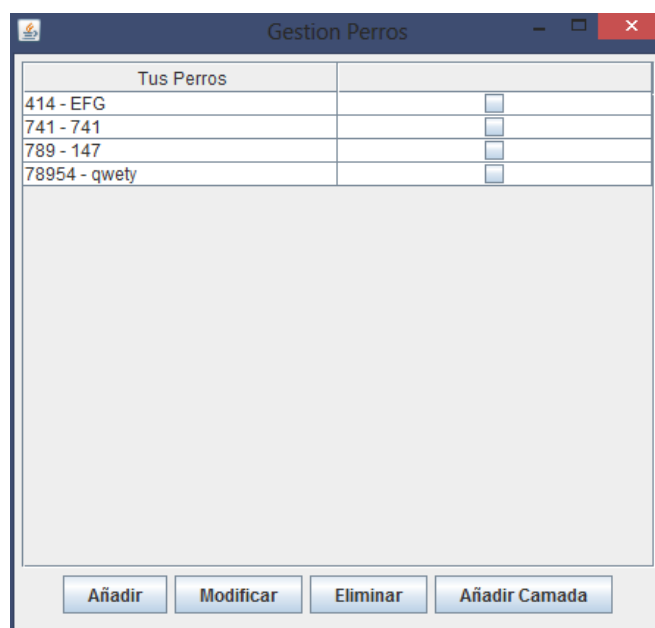


El usuario seleccionará las compras pendientes que desee.

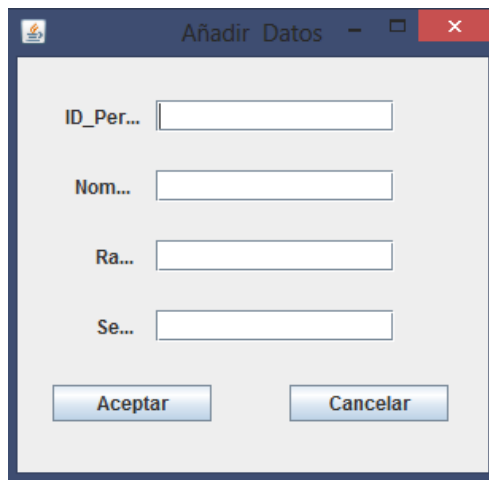
- Para cerrar las ventanas sin confirmar las compras se pulsa el botón “Cerrar”.
- Para confirmar las compras seleccionadas se pulsa el botón “Aceptar”.

Gestionar los perros

➤ Botón “Gestionar tus Perros”

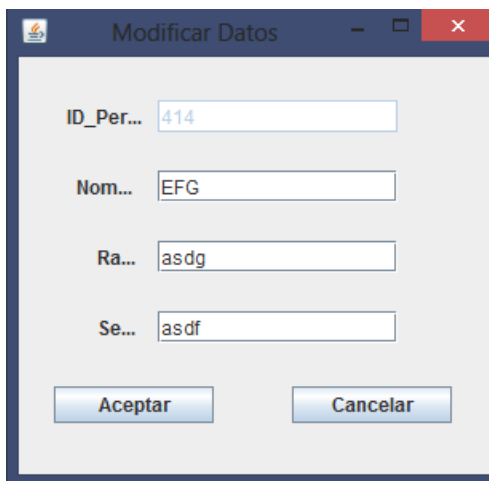


- Para añadir un perro hay que pulsar el botón “Añadir” y aparece la siguiente ventana:



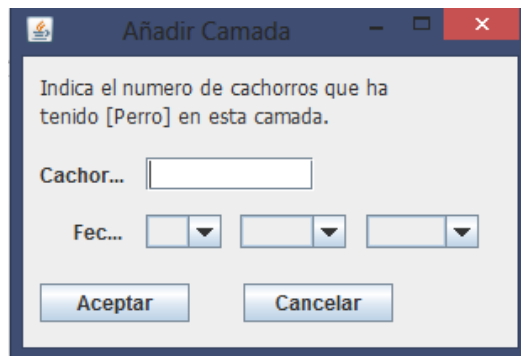
En ella hay que introducir los datos correspondientes al trineo que se quiere añadir.

- Para cerrar la ventana sin guardar el nuevo perro se pulsa el botón “Cancelar”.
 - Para guardar el nuevo perro se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para modificar los datos de un perro se selecciona uno de la lista y se pulsa el botón “Modificar”, aparecerá la siguiente ventana con los datos del perro seleccionado:



En ella se podrán modificar los datos que sean necesarios.

- Para cerrar la ventana sin guardar las modificaciones hechas al trineo se pulsa el botón “Cancelar”.
 - Para guardar las modificaciones hechas al trineo se pulsa el botón “Aceptar”.
- Para eliminar un trineo se deberá seleccionar uno de la lista y pulsar el botón “Eliminar”.
 - Para guardar la información sobre la camada que van teniendo los perros hay que seleccionar un perro de la lista y pulsa el botón “Añadir Camada”, aparece la siguiente ventana:



Añadir Camada

Indica el numero de cachorros que ha tenido [Perro] en esta camada.

Cachor...

Fec...

Aceptar Cancelar

En ella hay que introducir el número de cachorros que ha tenido el perro seleccionado y en qué fecha.

- Para cerrar la ventana sin guardar la información sobre la camada se pulsa el botón "Cancelar".
- Para guardar la nueva información sobre la camada se pulsa el botón "Aceptar".