



UD1. PROXECTO 1: GUI PARA USUARIOS E ACTIVIDADES

A empresa GZLab S.A. recibiu o encargo, por parte dun dos seus clientes, para facer unha aplicación que permita realizar a xestión dos horarios dun centro deportivo.

Despois de facer toda a análise do mesmo, recibín as instrucións por parte do xefe de proxecto, de implementar algunhas das GUI necesarias, facendo uso da ferramenta Qt Designer. Para deseñar estas interfaces valoráranse os seguintes aspectos:

- Definición das limitacións e rangos na definición dos elementos
- Ubicación correcta dos campos
- Elección axeitada dos marcos ou Layouts
- Uso dos compoñentes visuais axeitados.
- Asignar correctamente os nomes a cada un dos compoñentes, para que cando chegue o momento de acceder a eles desde o código, se poidan identificar correctamente a través dun nome descritivo. Por exemplo, en lugar de *labelEdit1* *labelEditNome*.
- A entrega realizarase a través do proxecto de Gitlab.com que o docente creou para cada alumno, creando dentro da rama principal (master) unha carpeta que conterá os ficheiros da práctica e que terá o seguinte nome **{COD_ALUMNO}-{UDX}-{PR}**. Por exemplo para esta primeira práctica, se houbera un alumno co código 20breixopv, da unidade 1, teríamos que subir o exercicio ao repositorio dentro dunha carpeta co nome: **20breixopv-UD1-PR1**.

A continuación detallamos os requirimentos das dúas GUI que debemos abordar inicialmente:

1 FICHA DOS USUARIOS

Unha ficha de usuario que debe permitir visualizar e/ou introducir os seguintes datos:

- Nome (cadea de caracteres de tamaño máximo 60)
- Apelidos (cadea de caracteres de tamaño máximo 100)
- Ano de nacemento (Tipo: Data e ano)
- Anos (Enteiro)
- Sexo (Permite os seguintes valores: Masculino, Femenino e Intersexual)



- DNI ou equivalente (cadea de caracteres de tamaño máximo 12)
- Correo electrónico (cadea de caracteres de tamaño máximo 120)
- Número de familiares no centro (Enteiro)
- Familia numerosa (Si/non)
- Outros datos de interese (cadea de caracteres)
- Botóns para as accións de gardar e cancelar, engadindo a cada un deles unha icona e un texto.

2 FICHA DAS ACTIVIDADES

Unha ficha para as actividades que debe permitir visualizar e/ou introducir os seguintes datos:

- Código da actividade (cadea de caracteres de tamaño máximo 30).
- Nome da actividade (cadea de caracteres de tamaño máximo 60).
- Descrición da actividade (cadea de caracteres de tamaño máximo 60).
- Espazo no que se realiza (cadea de caracteres de tamaño máximo 100).
- Actividade de risco (Si/non).
- Realízase ao aire libre (Si/non).
- Nome do monitor que imparte a actividade (cadea de caracteres de tamaño máximo 60).
- Outros datos de interese (cadea de caracteres).
- Botóns para as accións de gardar e cancelar, engadindo a cada un deles unha icona e un texto.