

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 2

CATEDRÁTICO: ING. JOSÉ GRANADOS GUEVARA



MANUAL HYRULE EVENTS

PRACTICA 1

ELEAZAR NEFTALÍ COLOP COLOP

CARNÉ: 202131418

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 19 DE AGOSTO DE 2025

ÍNDICE

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	2
GENERAL	2
ESPECÍFICOS	2
INTRODUCCIÓN	3
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	3
REQUISITOS DEL SISTEMA	4
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA	5

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

El objetivo general de este manual es proporcionar una guía detallada para los usuarios sobre cómo instalar, configurar y usar la aplicación. Este manual está diseñado para ayudar a los usuarios a interactuar con el sistema de manera eficiente y entender todas sus funcionalidades.

ESPECÍFICOS

Objetivo 1: Describir los pasos detallados para ejecutar el sistema y cómo navegar por las funcionalidades que ofrece.

Objetivo 2: Proporcionar una guía visual del flujo de trabajo de la aplicación, desde la instalación hasta la ejecución de tareas específicas.

INTRODUCCIÓN

Este manual tiene como fin ofrecer instrucciones claras y concisas para que los usuarios puedan instalar y usar la aplicación correctamente. Además, proporciona un recorrido paso a paso para asegurar que se entiendan las funcionalidades principales del sistema.

La aplicación está diseñada para gestionar eventos, registrar participantes, manejar inscripciones, pagos, actividades, asistencias, generar certificados y reportes de manera sencilla y eficiente. Los usuarios podrán acceder a las funcionalidades a través de un menú interactivo, donde podrán seleccionar opciones para realizar acciones como registrar eventos, inscribir participantes, registrar pagos y generar reportes. Cada opción estará claramente identificada, permitiendo al usuario realizar tareas específicas de forma rápida y efectiva.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

La aplicación está construida en Java y permite administrar eventos y participantes en las distintas regiones del Reino de Hyrule. Los usuarios pueden interactuar con la aplicación a través de la interfaz gráfica o cargando un archivo de entrada, donde se les presentan varias opciones para gestionar eventos, inscripciones, pagos, actividades, asistencias, certificados y reportes.

El flujo de trabajo sigue una estructura clara: el usuario selecciona una opción, se le presentan subopciones cuando es necesario, y puede realizar acciones como registrar, eliminar o consultar información detallada de cada módulo.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para ejecutar la aplicación, los usuarios deben tener instalados los siguientes componentes en su sistema:

- **Sistema Operativo:** Windows 10 o superior.
- **JDK:** Java Development Kit versión 21 o superior.
- **IDE:** NetBeans IDE o cualquier entorno de desarrollo compatible con Java.
- **MySQL Server:** MySQL 8.0 o superior, para gestionar la base de datos.
- **Navegador Web:** Un navegador moderno como Google Chrome o Mozilla Firefox, para acceder al sistema web.

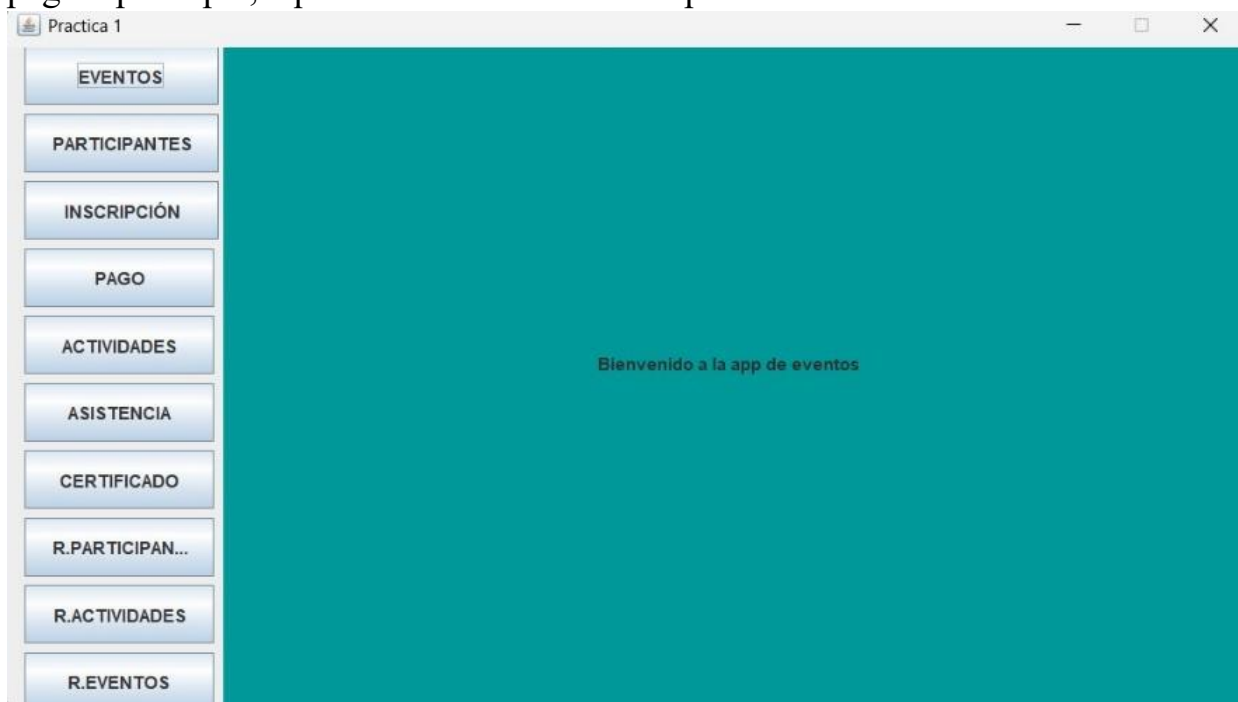
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

Abrir y Ejecutar el Sistema

Esta ventana nos muestra dos opciones las cuales son realizar las operaciones de forma gráfica o ingresar un archivo de entrada



Al presionar la opción **Realizar operaciones forma gráfica** nos desplegara a la página principal, aquí se muestran todas las opciones del sistema en el menú



Eventos: Esta opción nos permite agregar un nuevo evento donde debe ingresar: código, fecha, tipo (charla, taller, congreso, debate), título, ubicación y cupo máximo. Tomando en cuenta que el código no debe repetirse, la fecha debe ser válida y el cupo mayor a 0

The screenshot shows a web application window titled 'Practica 1'. On the left is a vertical sidebar with buttons: EVENTOS, PARTICIPANTES, INSCRIPCIÓN, PAGO, ACTIVIDADES, ASISTENCIA, CERTIFICADO, R.PARTICIPAN..., R.ACTIVIDADES, and R.EVENTOS. The main area is titled 'REGISTRO DE EVENTOS' and contains the following fields: 'Codigo Evento:' (text input), 'Fecha del evento:' (date input with a calendar icon), 'Tipo del even...' (dropdown menu with 'CHARLA' selected), 'Ubicació...' (text area), 'Titulo del evento:' (text input), 'Cupo Máxim...' (text input), and 'Costo del evento:' (text input). At the bottom right of the main area is a 'REGISTRAR' button. At the bottom right of the sidebar is a 'REGRESAR AL HOME' button.

Participantes: Esta opción nos permite agregar un nuevo participante indicando: nombre completo, tipo (estudiante, profesional, invitado), institución de procedencia y correo electrónico. Tomando en cuenta que el correo debe tener terminal válida (ejemplo: .com, .edu, .org)

The screenshot shows the same web application window 'Practica 1'. The sidebar is identical. The main area is titled 'REGISTRO DE PARTICIPANTES' and contains the following fields: 'Nombre Completo:' (text input), 'Correo electrónico:' (text input), 'Tipo de participante' (dropdown menu with 'ESTUDIANTE' selected), and 'Institución de procedencia:' (text area). At the bottom right of the main area is a 'REGISTRAR' button. At the bottom right of the sidebar is a 'REGRESAR AL HOME' button.

Inscripción: Esta opción nos permite la inscripción de un participante en un evento donde debe ingresar: su correo electrónico, código del evento y tipo de inscripción

(asistente, conferencista, tallerista, otro). El participante debe estar registrado, el evento debe existir y tener cupo

The screenshot shows a web application window titled 'Practica 1'. On the left is a vertical sidebar with buttons: EVENTOS, PARTICIPANTES, INSCRIPCIÓN (highlighted), PAGO, ACTIVIDADES, ASISTENCIA, CERTIFICADO, R.PARTICIPAN..., R.ACTIVIDADES, and R.EVENTOS. The main area is titled 'REGISTRO DE INSCRIPCIONES'. It contains two text input fields: 'Correo electrónico participante:' and 'Codigo del evento:'. To the right of the email field is a dropdown menu labeled 'Tipo de inscripcion:' with 'ASISTENTE' selected. A 'REGISTRAR' button is centered below the inputs. A 'REGRESAR AL HOME' button is in the bottom right corner.

Pago: Esta opción registra el pago de un participante para un evento ingresando: su correo electrónico, el código del evento, el método de pago (efectivo, transferencia o tarjeta) y el monto. El participante debe estar registrado, el evento debe existir, y el monto debe ser mayor a 0

The screenshot shows the same 'Practica 1' application window, but the 'PAGO' button in the sidebar is highlighted. The main area is titled 'REGISTRO DE PAGOS'. It contains three input fields: 'Correo electrónico participante:', 'Codigo del evento:', and 'Monto:'. To the right of the email field is a dropdown menu labeled 'Metodo de pago:' with 'EFECTIVO' selected. A 'REGISTRAR' button is centered below the inputs. A 'REGRESAR AL HOME' button is in the bottom right corner.

Actividad: Podemos agregar una actividad en un evento indicando: código de la actividad, código del evento, tipo (charla, taller, debate, otra), título, correo del encargado, hora de inicio y fin, y cupo máximo. Tomando en cuenta que el evento

debe existir, el encargado debe estar inscrito y no ser asistente, y el cupo debe ser mayor a 0

The screenshot shows a web application window titled 'Practica 1'. On the left is a vertical sidebar with buttons: EVENTOS, PARTICIPANTES, INSCRIPCIÓN, PAGO, ACTIVIDADES (highlighted), ASISTENCIA, CERTIFICADO, R.PARTICIPAN..., R.ACTIVIDADES, and R.EVENTOS. The main area is titled 'REGISTRO DE ACTIVIDAD' and contains the following fields and controls:

- Codigo Actividad:
- Codigo evento:
- Tipo de actividad: CHARLA (dropdown menu)
- Hora inicio: (dropdown menu)
- Hora fin: (dropdown menu)
- Titulo de la actividad:
- Correo persona que imparte la actividad:
- Cupo maximo:
- REGISTRAR button
- REGRESAR AL HOME button

Asistencia: Toma la asistencia de un participante a una actividad indicando su correo electrónico y el código de la actividad. Tanto el participante como la actividad deben existir

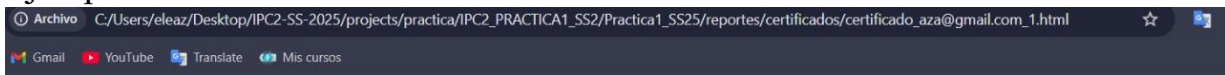
The screenshot shows the same 'Practica 1' application window, but the 'ASISTENCIA' button in the sidebar is highlighted. The main area is titled 'REGISTRO DE ASISTENCIA' and contains the following fields and controls:

- Correo Electronico:
- Codigo Actividad:
- REGISTRAR button
- REGRESAR AL HOME button

Certificado: Genera un certificado de participación para un participante en un evento, debe ingresar: su correo electrónico y el código del evento. Solo se genera si el participante ha asistido al menos a una actividad válida del evento

The screenshot shows a web application window titled 'Practica 1'. On the left is a vertical sidebar with buttons: EVENTOS, PARTICIPANTES, INSCRIPCIÓN, PAGO, ACTIVIDADES, ASISTENCIA, CERTIFICADO (highlighted), R.PARTICIPAN..., R.ACTIVIDADES, and R.EVENTOS. The main area is titled 'GENERAR CERTIFICADO' and contains two input fields: 'Correo Electronico Participante:' and 'Codigo Evento:'. Below these fields is a 'GENERAR' button. At the bottom right of the main area is a 'REGRESAR AL HOME' button.

Ejemplo de certificado:

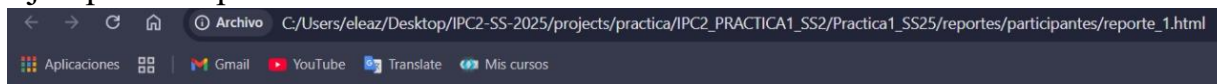


Certificado de Participación HYRULE EVENTS

Se otorga a **prueba 2**
Con la direccion de correo electrónico: **aza@gmail.com**
Por su participación en el evento **1**
Emitido el **19/08/2025**
¡Gracias por su participación!

Reporte de Participantes: Debe ingresar el código del evento y generara un listado de los participantes inscritos a un evento, mostrando su correo electrónico, tipo de participante, nombre completo, institución de procedencia y si su inscripción fue validada.

Ejemplo de reporte:



Reporte de Participantes - Evento: 1

Correo	Tipo	Nombre Completo	Institución	Validado
M@gmail.com	PROFESIONAL	Mellany	asam,snda	No
aza@gmail.com	ESTUDIANTE	prueba 2	asdas	Sí

Reporte de Actividades: Debe ingresar el código del evento y generara un listado de las actividades de un evento mostrando código de la actividad, código del evento, tipo, correo del encargado, hora de inicio, cupo máximo y cantidad de participantes que registraron su asistencia.

Ejemplo de reporte:



Reporte de Actividades - Evento: 1

Código Actividad	Código Evento	Título	Encargado	Hora Inicio	Cupo Máximo	Cantidad de Participantes
ac1	1	algo idk	a@gmail.com	16:00:00	2	0
ac2	1	asda	a@gmail.com	01:30:00	4	2
act3	1	asd	a@gmail.com	04:30:00	1	1

Reporte de Eventos: Debe ingresar el código del evento y el tipo de evento (charla, taller, congreso, debate) y generará un listado de todos los eventos registrados mostrando código, fecha, título, tipo, ubicación, cupo máximo, participantes inscritos con su correo, nombre, tipo de participante, método de pago, monto pagado, total recaudado y número de participantes validados y no validados.

The screenshot shows a web application window titled 'Practica 1'. On the left is a vertical menu with buttons: EVENTOS, PARTICIPANTES, INSCRIPCIÓN, PAGO, ACTIVIDADES, ASISTENCIA, CERTIFICADO, R.PARTICIPAN..., R.ACTIVIDADES, and R.EVENTOS. The main area is titled 'REPORTES EVENTOS' and contains a form with the following fields: 'Ingrese codigo del evento' (text input), 'Ingrese el tipo de evento' (dropdown menu with 'CHARLA' selected), and a 'GENERAR' button. At the bottom right is a 'REGRESAR AL HOME' button.

Ejemplo de reporte:

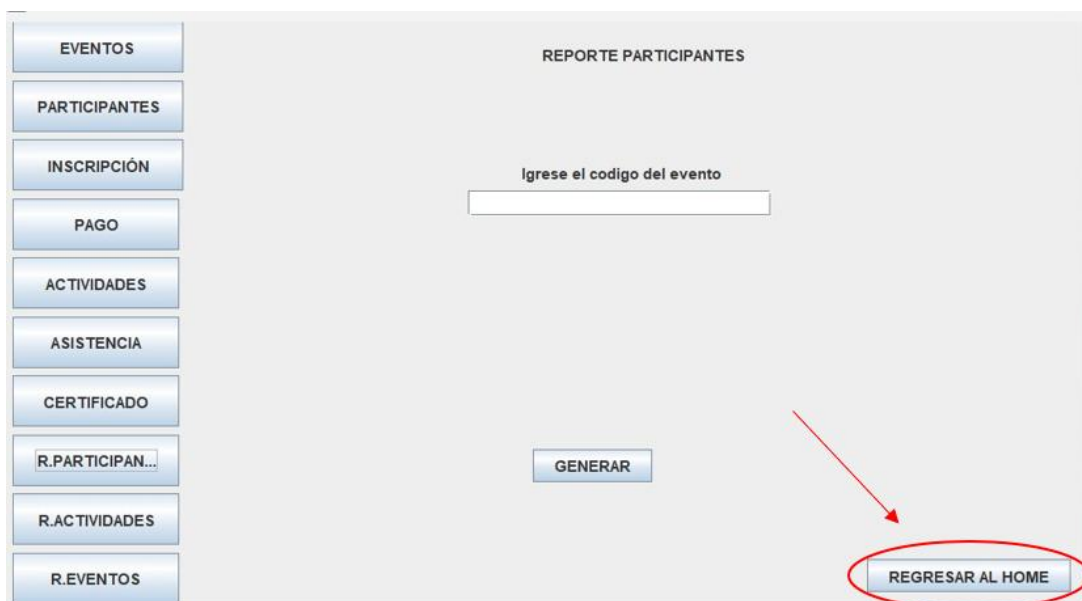
The screenshot shows a web browser displaying an example event report. The browser's address bar shows the file path: C:/Users/eleaz/Desktop/IPC2-SS-2025/projects/practica/IPC2_PRACTICA1_SS2/Practica1_SS25/reportes/eventos/reporte_1.html. The report is titled 'REPORTES DE EVENTO' and lists the following fields: CÓDIGO DE EVENTO:, FECHA DE EVENTO:, TÍTULO DEL EVENTO:, TIPO DE EVENTO:, UBICACIÓN:, and CUPO MÁXIMO:. Below these fields is a table with the following columns: CORREO DEL PARTICIPANTE, NOMBRE DEL PARTICIPANTE, TIPO DE PARTICIPANTE, MÉTODO DE PAGO, and MONTO PAGADO. At the bottom, there are three lines of text: MONTO TOTAL: Q., PARTICIPANTES VALIDADOS:, and PARTICIPANTES NO VALIDADOS:.

CÓDIGO DE EVENTO:	FECHA DE EVENTO:	TÍTULO DEL EVENTO:	TIPO DE EVENTO:	UBICACIÓN:	CUPO MÁXIMO:

CORREO DEL PARTICIPANTE	NOMBRE DEL PARTICIPANTE	TIPO DE PARTICIPANTE	MÉTODO DE PAGO	MONTO PAGADO

MONTO TOTAL: Q.
 PARTICIPANTES VALIDADOS:
 PARTICIPANTES NO VALIDADOS:

En cada una de las páginas, siempre habrá un botón ubicado en la parte inferior derecha que permite regresar al inicio (Home)



En todas las opciones del sistema, se pedirá que todos los campos estén llenos; de no ser así, aparecerá un mensaje de advertencia



Y para cerra solo clickeamos la parte de arriba con la x

