



Manual de usuario

THE PARKING ZONE



Índice

- 03** Presentación
 - 04** Sobre la aplicación
 - 05** Interfaz de administrador
 - 07** Modificar lugares existentes
 - 09** Visualizar estacionamiento completo
 - 12** Asignar nuevos lugares
 - 14** Cajones sospechosos
 - 15** Lector de salida
 - 16** Main
 - 17** Lector individual de cada cajon
 - 19** Desinstalación del programa
-



Documento dirigido a el usuario final del software "The Parking Zone"

Este programa se ha diseñado para que cualquier persona que tenga la necesidad de un sistema que lo ayude a controlar, automatizar y administrar un estacionamiento. Realizado por un grupo de estudiantes para la materia de Ingenieria de Software por parte de la Universidad de Guadalajara.



Sobre la aplicacion

The Parking Zone

La aplicación The Parking Zone es un software que tiene como principal propósito facilitar la administración de un estacionamiento. Sabemos que no es una tarea fácil, que entre mas cajones sean es mas difícil tener un control sobre quien esta, cuantos espacios quedan o que lugares están designados para personas con discapacidad.

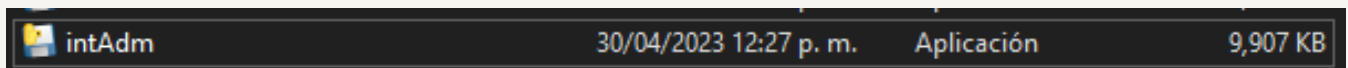
Este software fue diseñado para tener una curva de aprendizaje rápida, se asume que el usuario final ya esta familiarizado con los conceptos que se ven en el programa.

Sin embargo, se ofrece esta guía de usuario como una visión general de las características de la aplicación y se indican las instrucciones que deben seguirse paso a paso para realizar diversas tareas

**PARA VER LOS REQUISITOS DEL SISTEMA Y
EL PROCESO DE INSTALACION FAVOR DE
REVISAR EL MANUAL DE IMPLEMENTACION**

Interfaz de administrador

Dado por hecho que el proceso de instalación finalizó correctamente, ejecutaremos el archivo intAdmin.

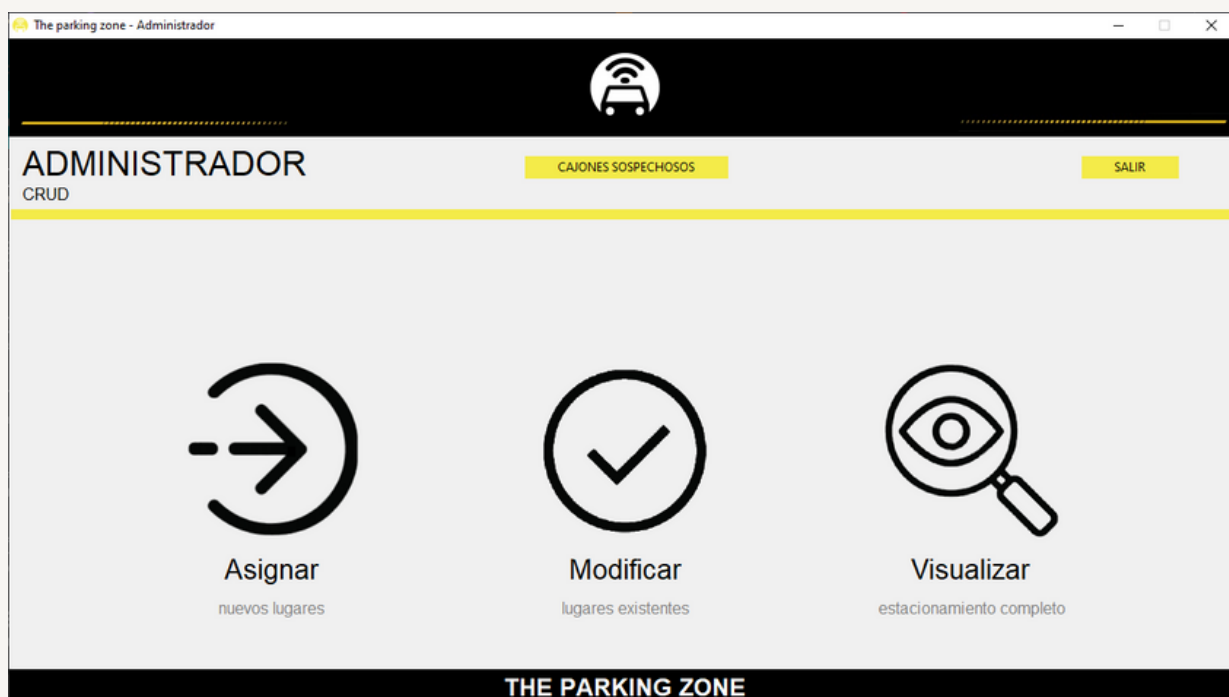


Para entrar a la interfaz, deberemos acceder con las credenciales que configuramos al realizar el proceso de instalación



Una vez en la interfaz tendremos 3 opciones para elegir:

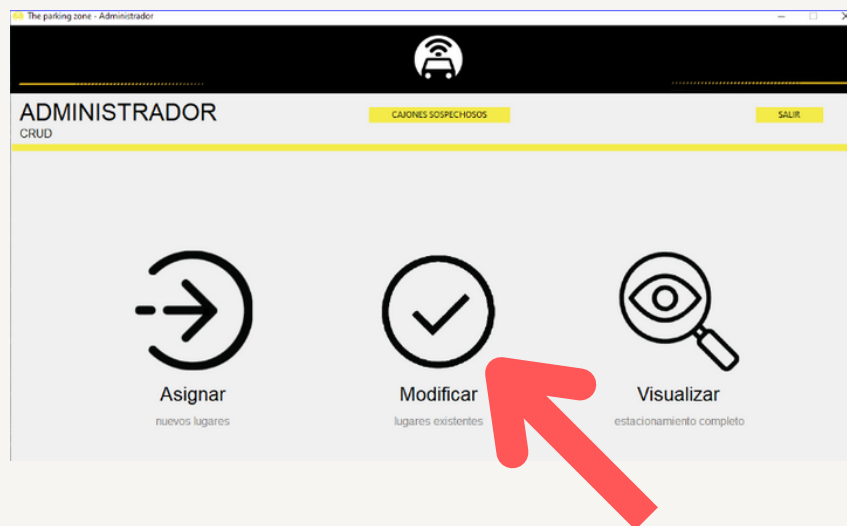
- Asignar nuevos lugares
- Modificar lugares existentes
- Visualizar estacionamiento completo



El programa está recién instalado, y suponiendo que el administrador no tuvo ningún error durante la instalación, el primer paso sería ir a modificar lugares existentes.

Modificar lugares existentes

El objetivo de entrar a esa interfaz es modificar los lugares que están destinados para personas discapacitadas.

A screenshot of a web form titled 'Modificar'. The form has a title 'Cajon a modificar:' and two input fields: 'Letra:' with the value 'a' and 'Numero:' with the value '1'. Below these are two checkboxes: 'Discapacitado' (checked) and 'Ocupado' (unchecked). At the bottom is a button labeled 'Modificar cajon'.

Para hacer esto, debemos escoger la fila y la columna (Letra y número) y después marcar como espacio para discapacitado en la checkbox. Después de hacer esto, le damos al botón de "modificar cajón".

Repetimos esto para los espacios de discapacitados que queremos tener en nuestro estacionamiento.

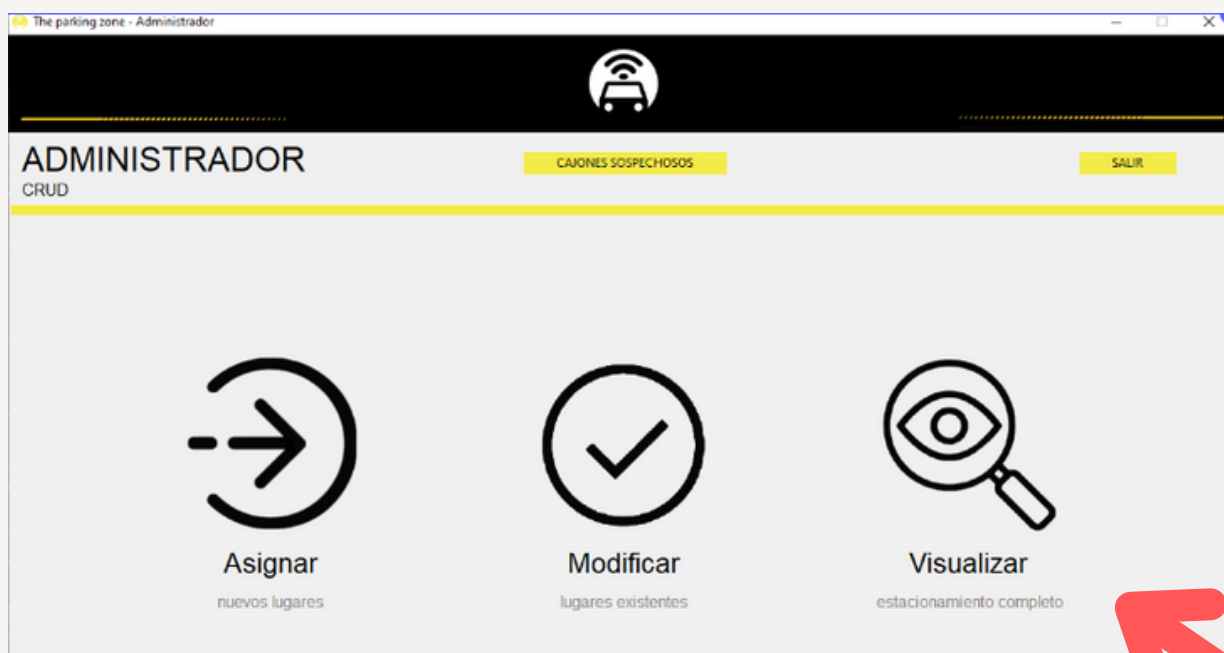
The image displays eight screenshots of a software window titled 'Modificar'. Each window is used to configure a specific parking space. The layout of each window is as follows:

- Title Bar:** 'Modificar' with standard window controls (minimize, maximize, close).
- Section Header:** 'Cajon a modificar:'
- Inputs:** Two input fields labeled 'Letra:' and 'Numero:'.
 - Row 1: 'a' and '1'
 - Row 2: 'b' and '1'
 - Row 3: 'a' and '2'
 - Row 4: 'b' and '2'
 - Row 5: 'a' and '3'
 - Row 6: 'b' and '3'
 - Row 7: 'a' and '4'
 - Row 8: 'b' and '4'
- Checkboxes:** Two checkboxes labeled 'Discapacitado' and 'Ocupado'. In all eight screenshots, 'Discapacitado' is checked and 'Ocupado' is unchecked.
- Button:** A button labeled 'Modificar cajon' at the bottom.

Con solo hacer estas configuraciones el programa funciona correctamente

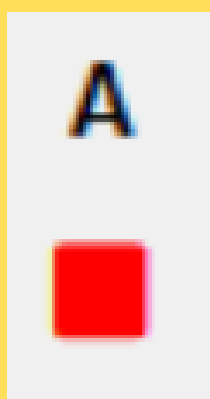
Visualizar estacionamiento completo

Una vez realizada la modificación de los cajones para discapacitados, tal vez nos interesaría ver el estacionamiento, para esto usaremos la tercera opción "Visualizar estacionamiento completo"

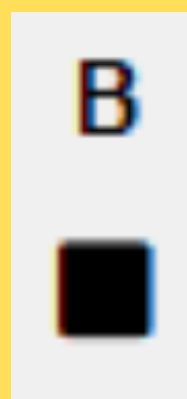


Una vez le demos click a esa opción, se nos mostrará una matriz con diferentes cuadrados, la simbología es la siguiente: caele un disc

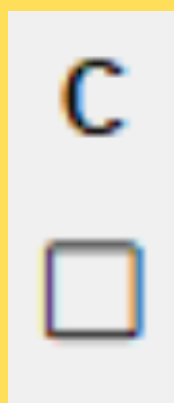
Cajón sospechoso



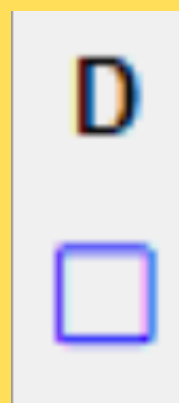
Cajón ocupado



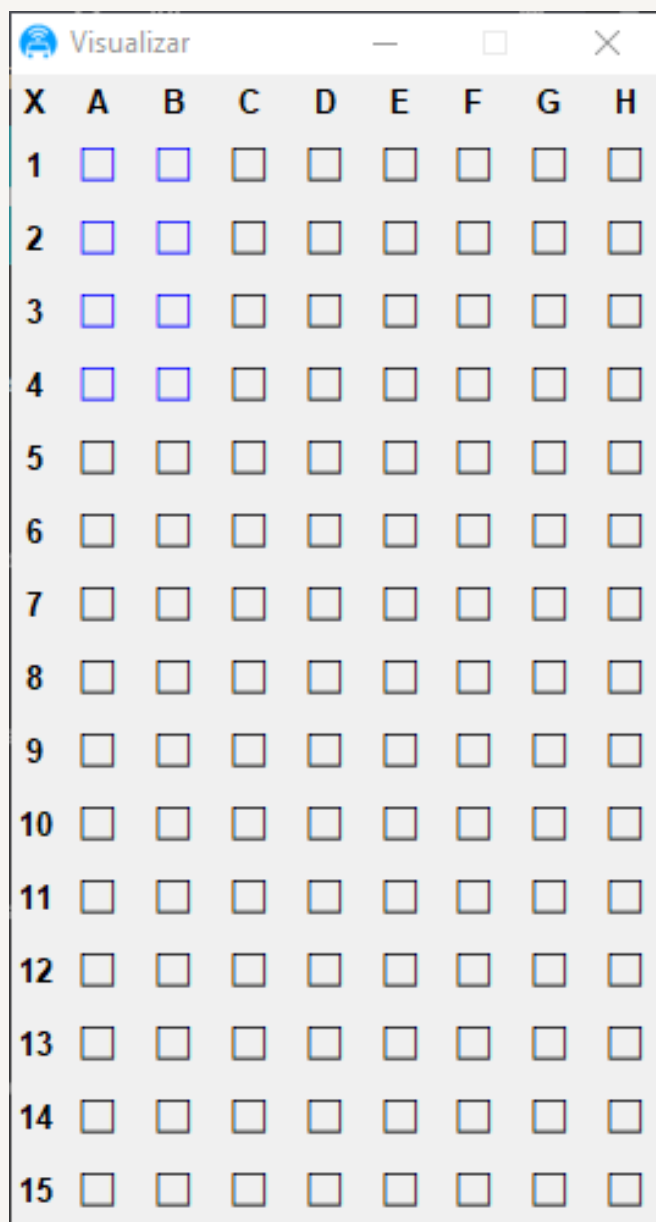
Cajón disponible



Cajón especial
disponible



La matriz donde se visualizan los lugares quedaria de la siguiente manera:

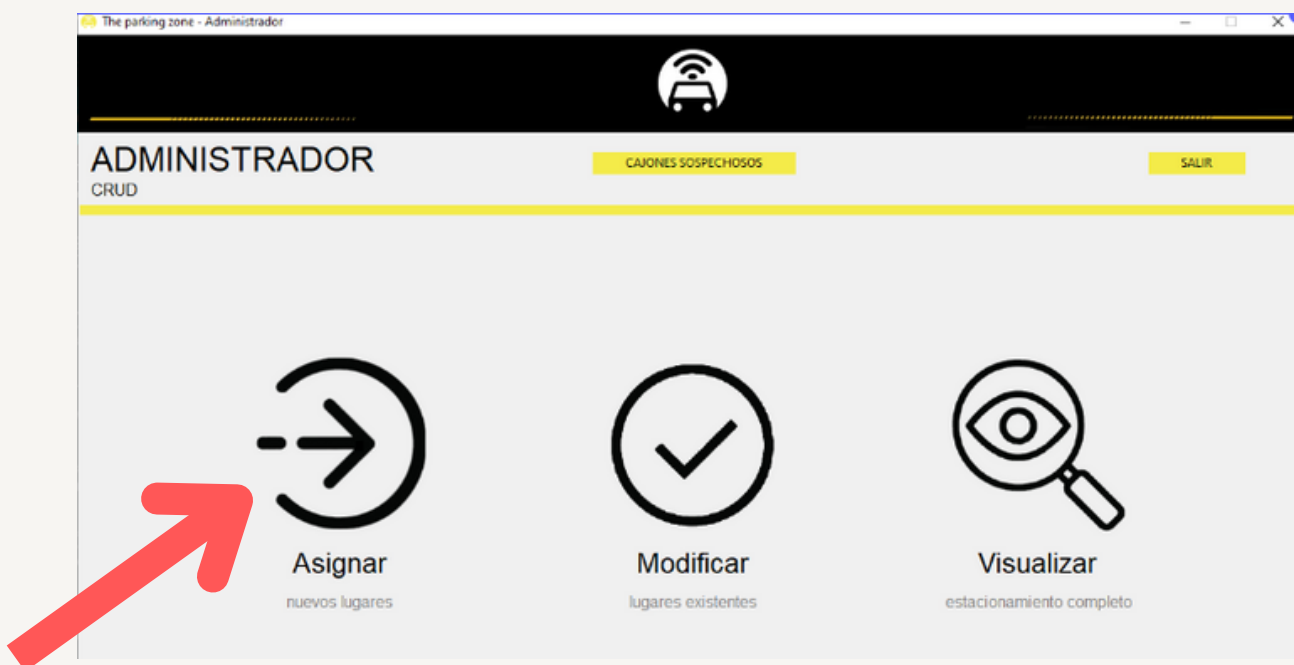


X	A	B	C	D	E	F	G	H
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Como podemos observar, los espacios para discapacitados que configuramos son de un color diferente, además de que, como recién está configurado el estacionamiento y aún no está en funcionamiento, no hay cajones en uso ni cajones sospechosos.

Asignar nuevos lugares

Si en un futuro mientras se use el programa, el estacionamiento te expande y queremos poner más cajones, podemos ir a la primera opción, "Asignar nuevos lugares".



Cuando le demos clic a esta opción, nos aparecerá una ventana donde nos pedirá la siguiente letra que tendrá la fila y el número de cajones que tendrá (Columnas).



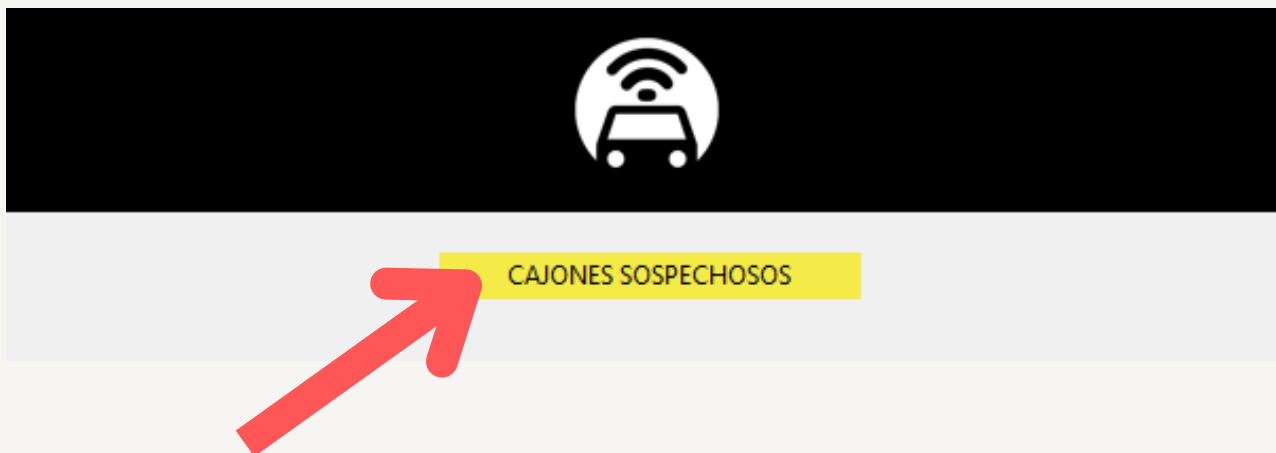
Después de llenar estos campos, daremos clic al botón "Agregar fila" y se habrán agregado las filas hasta la letra que se haya elegido.

Para visualizar esta fila nueva, podemos volver a usar la tercera opción "Visualizar estacionamiento completo"

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
2	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
3	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
4	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
6	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
7	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
8	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
9	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
10	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
11	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
12	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
13	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
14	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
15	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
16	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
17	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O

Cajones sospechosos

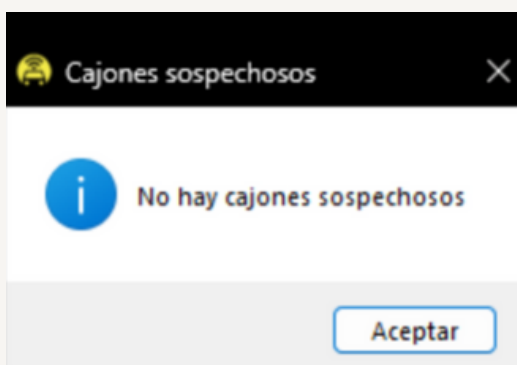
En la parte superior central de la interfaz hay un botón con la leyenda "Cajones sospechosos".



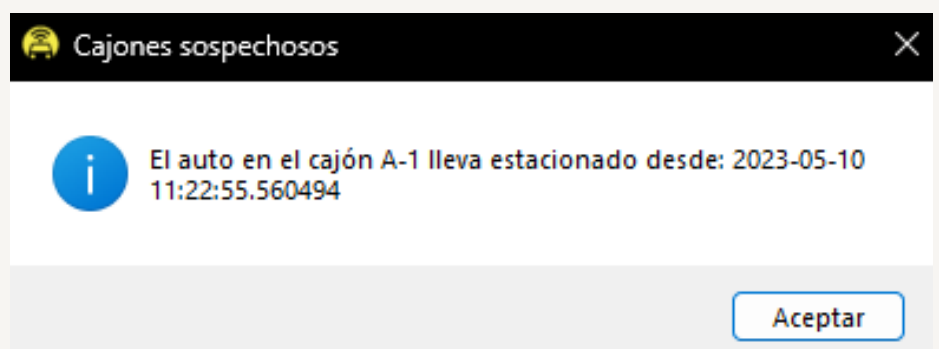
Al darle click al mismo, nos dará una alerta de si hay cajones que hayan excedido el tiempo considerado como "normal".

- Si ningún cajón ha excedido este tiempo, se mostrará una notificación diciendo "No hay cajones sospechosos"
- Si hay algún cajón que ha excedido este tiempo, se mostrará una alerta diciendo "El auto en el cajón "Letra-número" lleva estacionado desde "Fecha y hora de entrada"

Cajón normal



Cajón sospechoso



Lector de salida

El programa lector salida.exe es un programa que se deberá ejecutar con la cámara que se encuentra en la salida del estacionamiento, usted como usuario no tendrá más que ejecutar el programa para que esté listo para ser usado. El usuario, no tendrá más que acercar su ticket para ser leído y salir del estacionamiento.

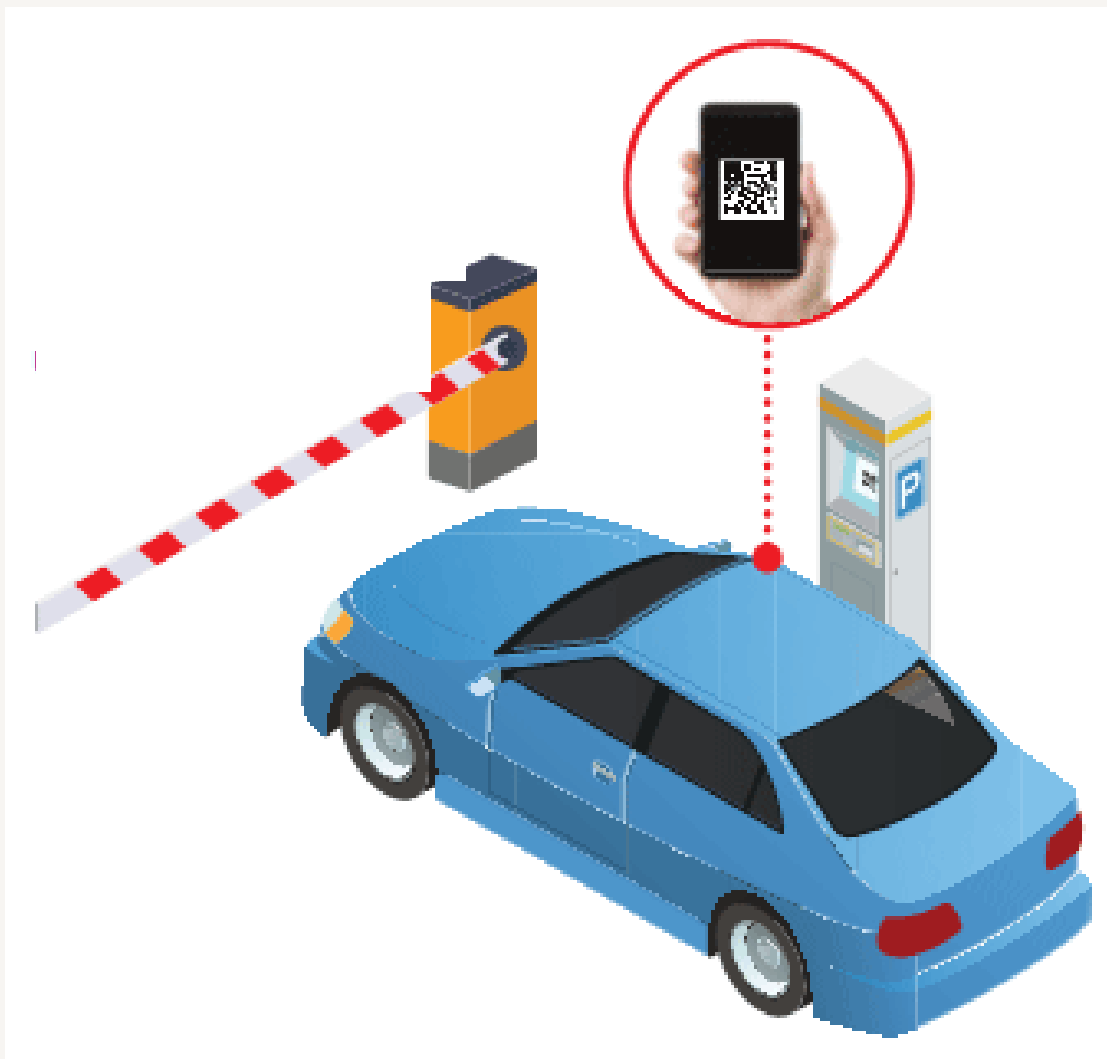
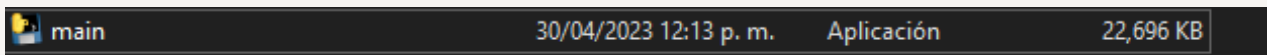


Imagen representativa

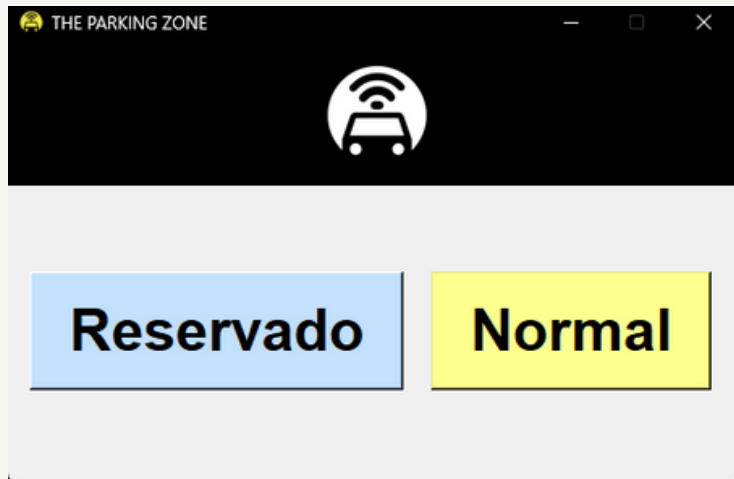
MAIN

Este programa es el pensado para ser ejecutado en la entrada del estacionamiento.

Nuevamente, para ejecutar el programa solo deberá abrirse el archivo ejecutable en el sistema que se encuentra a la entrada del estacionamiento.



El programa es simple, consiste simplemente de dos botones, uno para pedir un ticket de discapacitados, y el otro para pedir un ticket normal.



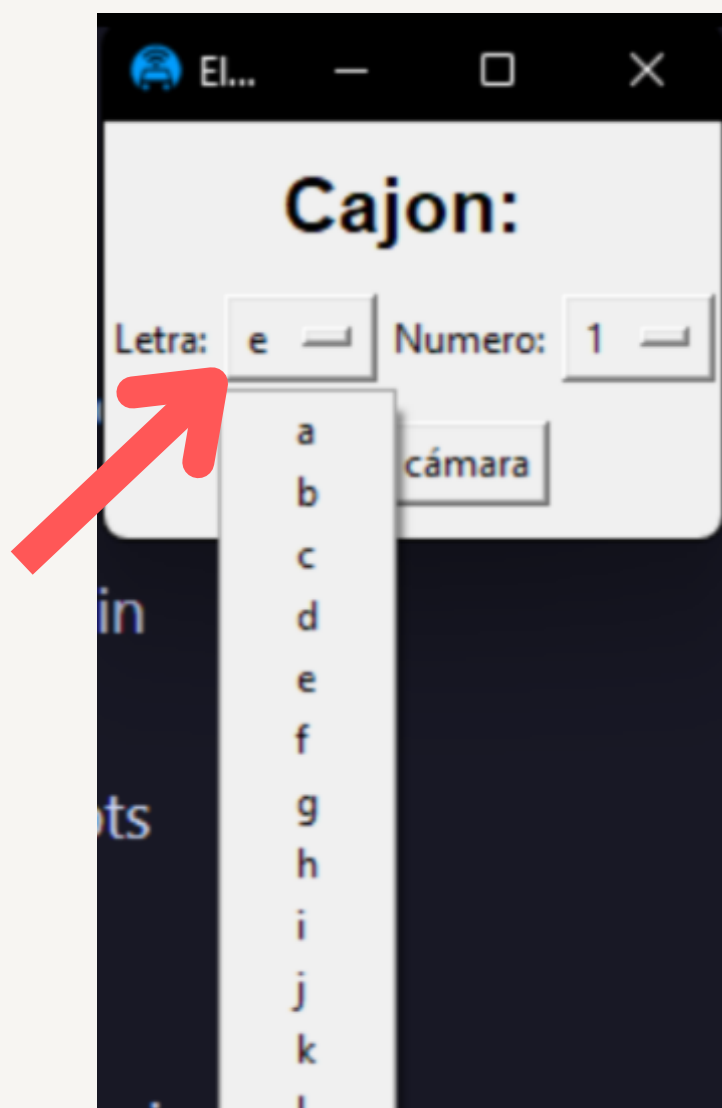
El usuario presionará uno de los botones, y en base a eso se le será asignado un espacio para discapacitados o un espacio común.

Cuando se asigne un boleto, este se guardará en la base de datos, y se podrán hacer las operaciones necesarias con él.

Cuando se asigne un boleto, se mostrará el espacio como ocupado en el apartado de "visualizar" del panel de administrador.

Lector individual de cada cajón

Cada cajón tiene su propio lector de QR, para abrirlo basta con ejecutar el archivo lector cajones y elegir el cajón dónde estará el lector.



Listas desplegables para elegir cajón donde se ejecutará el lector.

Una vez se haya escogido el cajón, el lector se abrirá y estará listo para que los usuarios escaneen sus tickets, en el caso de que el cajón asignado en el ticket coincida con el cajón que establecimos, se permitirá al carro estacionarse, de lo contrario, no se le permitirá.

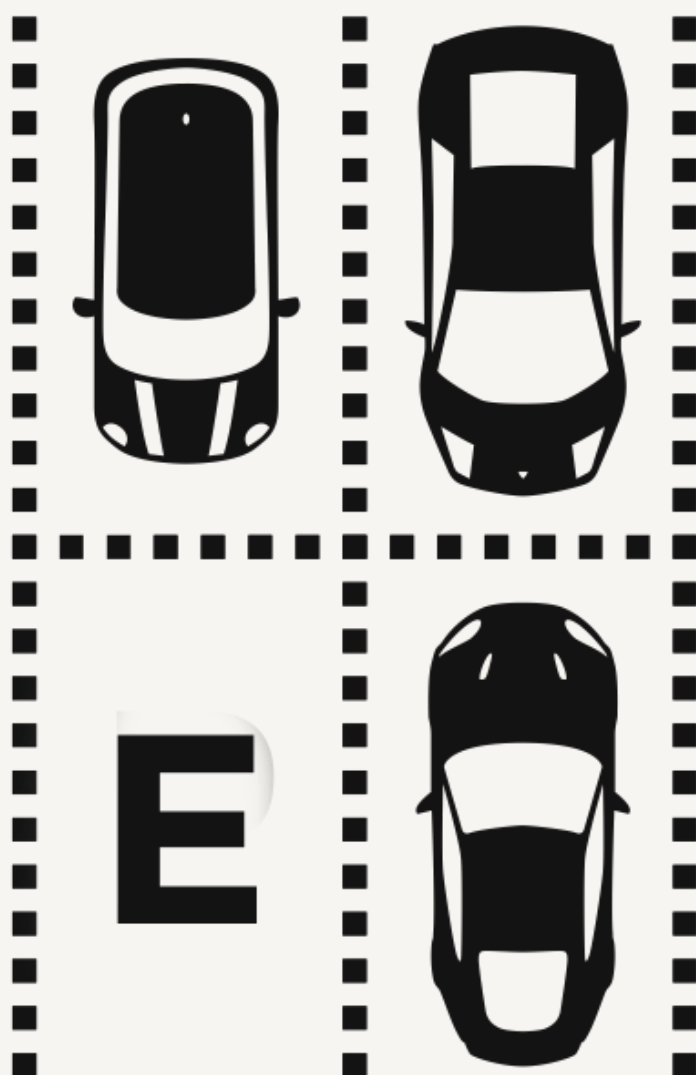


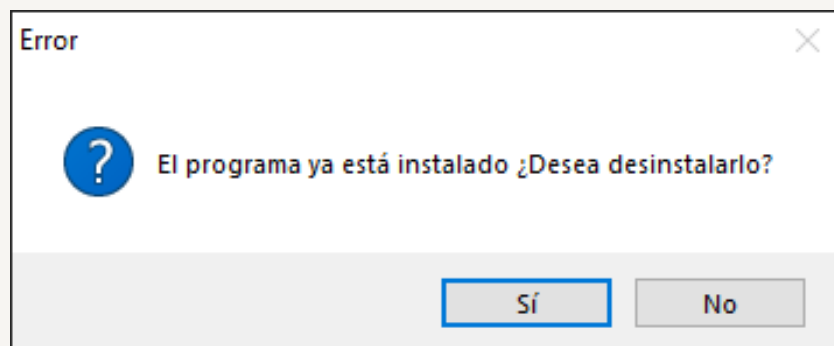
Imagen representativa

Desinstalación del programa

Es importante recordar que al desinstalar el programa se borrarán todos los datos guardados y será imposible recuperarlos.

Para desinstalar el programa se debe ejecutar el mismo archivo que usamos para instalarlo (first run), una vez lo hayamos ejecutado, nos pedirá confirmación para desinstalarlo.

Confirmación
de desinstalación



Podemos hacer click en no para cancelar la operación, o en sí para confirmar que deseamos desinstalarlo.

Se cerrará la ventana, y el programa habrá quedado completamente desinstalado del sistema, una vez hecho esto podemos borrar todos los archivos del programa.