

MANUAL DE



ADMINISTRADOR

*Programa e-sport
de GUS*

Autores: Guillermo Mediero, Unai Díez, Sendy Ferreira

TABLA DE CONTENIDO

INICIO DE SESSION.....	3
1. PERFIL DEL Usuario.....	4
2. PERFIL DEL administrador.....	5
Instrucciones para comenzar con los costos estimados de inicio.....	6
Instrucciones para comenzar con los costos estimados de inicio.....	7
Instrucciones para comenzar con las proyecciones de ganancias y pérdidas.....	8

INICIO DE SESSION

Para el inicio de session tanto para el usuario como el administrador tendran que meter los mismos requisitos: el nombre y la contraseña[Figura 0.1].

En caso de que el usuario y contraseña de un perfil no funcione aparecera unas letras rojas para la indicacion de inicio de session erroneo.

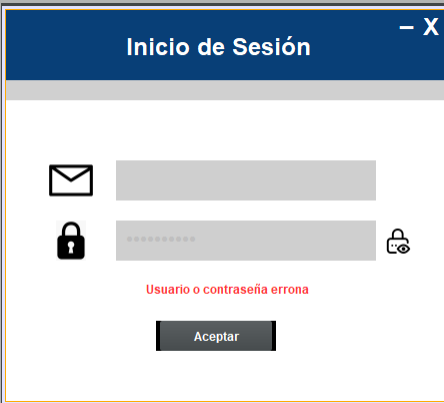


Figura 0.1

En caso de que se acierte ambos requisitos, se iniciara session con una ventana de inicio similar tanto para el perfil de usuario [Figura 0.2] como el del administrador [Figura 0.3].

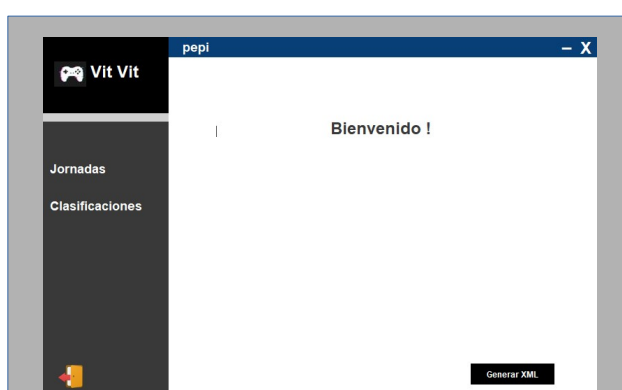


Figura 0.2

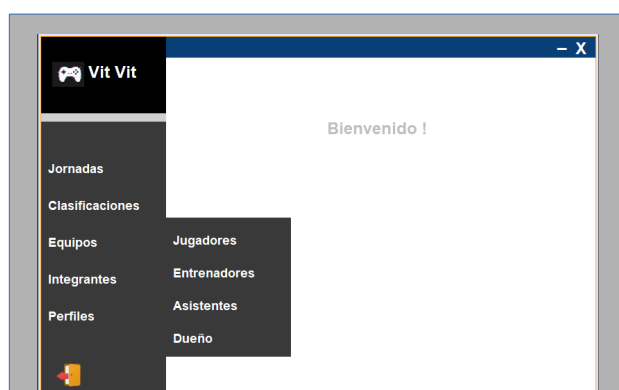


Figura 0.3

I. PERFIL DEL USUARIO

Opcion de jornadas en el usuario

En el caso del perfil del usuario, solo tendra la opcion de ver la ultima jornada activa de la opcion de jornadas [Figura 1.1].

Ademas tendra opcion de bajarse los datos actuales a traves de una XML.

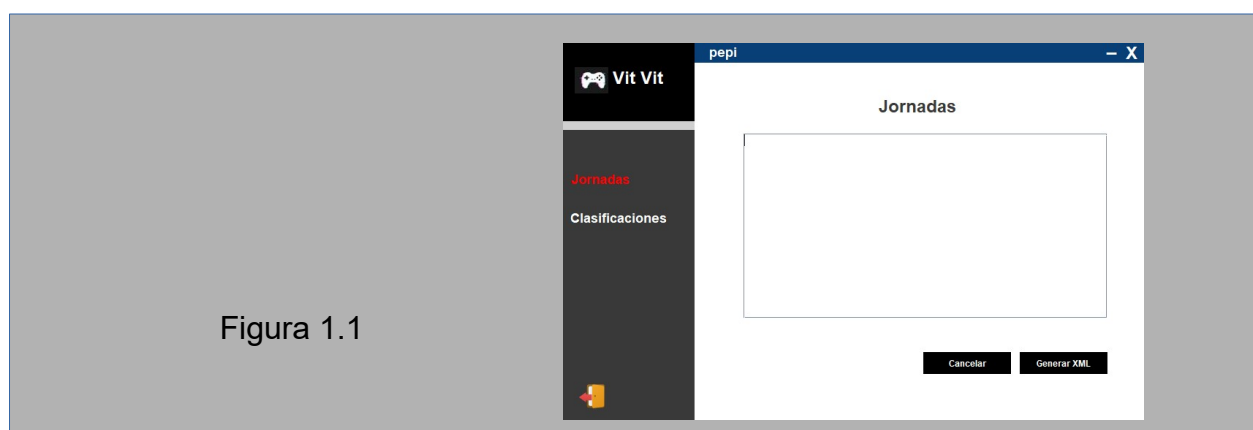


Figura 1.1

Opcion de Clasificaciones en el usuario

En la opcion de la clasificacion vera la ultima jornada activa de la opcion de jornadas [Figura 1.2].

Ademas tendra opcion de bajarse los datos actuales a traves de una XML.

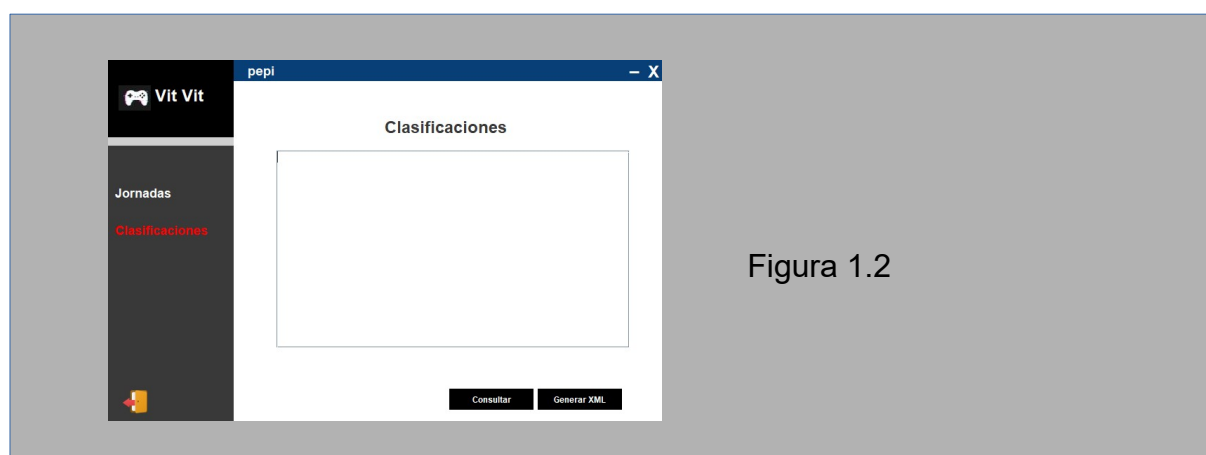


Figura 1.2

2. PERFIL DEL ADMINISTRADOR

Opcion de jornadas y Clasificaciones en el apartado del administrador

Viendo las dos opciones en el apartado del perfil de usuario, el administrador tendra la opcion Extra de ver resultados de otras jornada, e incluso ponerlos en caso de que no tengan [Figura 2.1].



Figura 2.1

En cuanto a la clasificacion tendra la misma permisibilidad que el perfil de usuario [Figura 2.2]

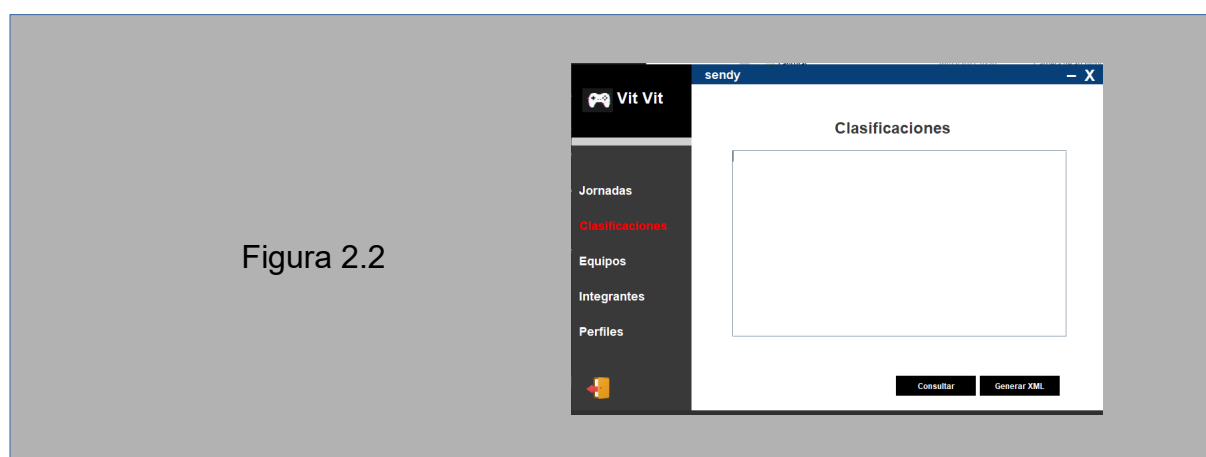


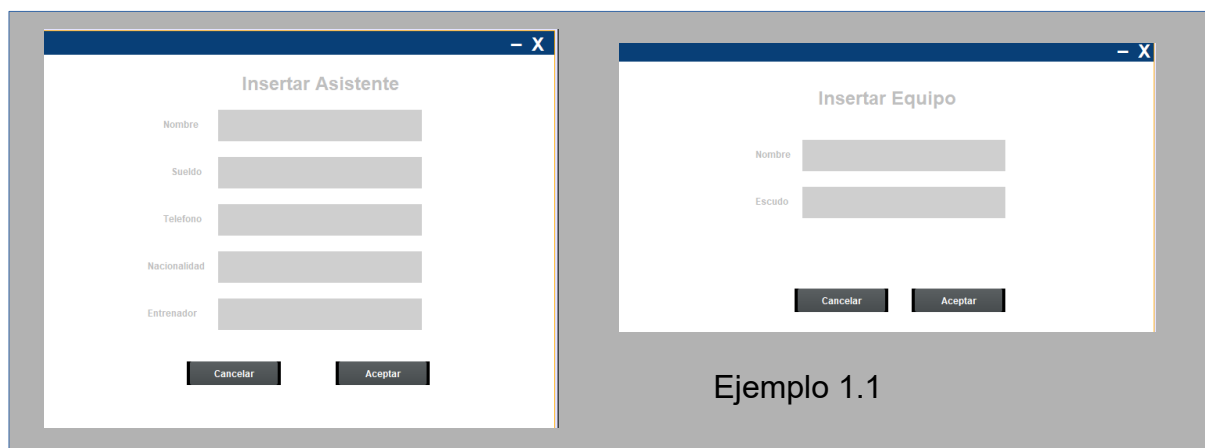
Figura 2.2

Opciones disponibles del editado en el apartado equipos e integrantes

Para el funcionamiento de estas opciones tendran la posibilidad de hacer 4 tareas en cada integrante.

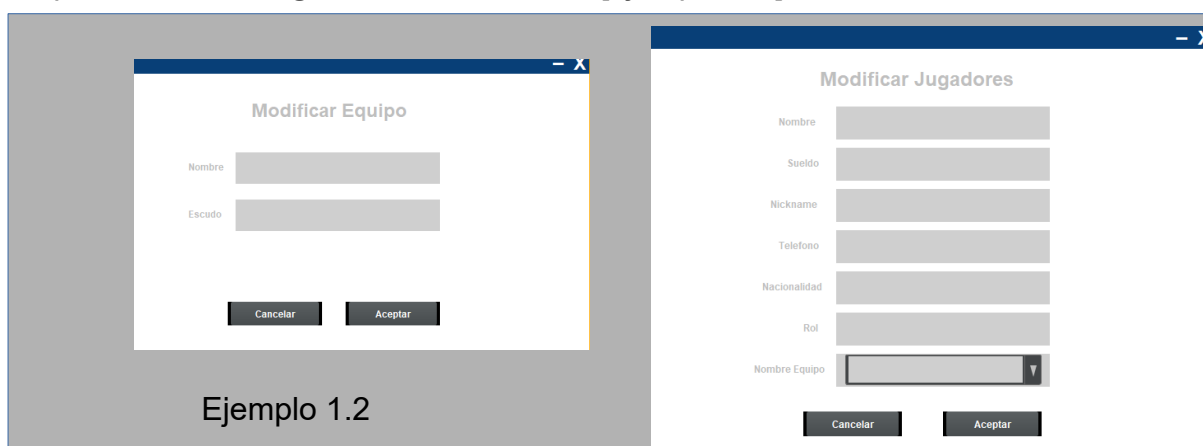
- **NOTA:** En caso de que el calendario este generado, no se podra realizar ninguna de las primeras tres opciones hasta el borrado del calendario.

1) **Insertar un nuevo dato** : Esta opcion permitira insertar un nuevo equipo o integrante perteneciente a un Equipo [ejemplo 1.1].



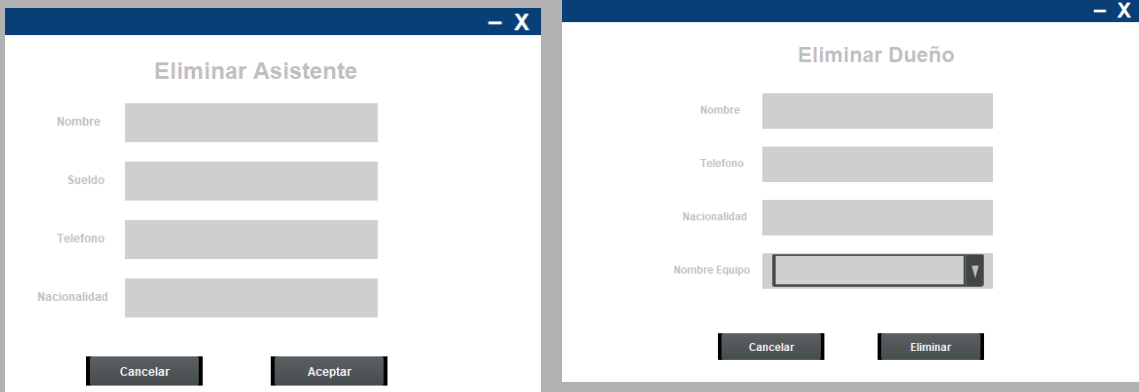
Ejemplo 1.1

2) **Modificacion de un equipo-integrante:** Esto permitira modificar cualquier dato no primario sobre algun dato en concreto [ejemplo 1.2].



Ejemplo 1.2

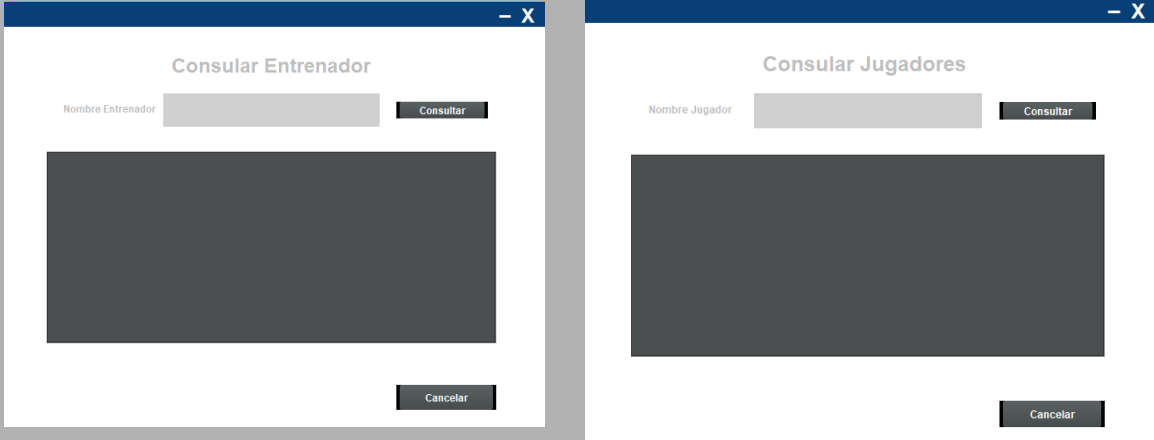
- 3) **Eliminacion de un dato del equipo-integrante:** Esta opcion permitira suprimir un equipo o integrante perteneciente a un Equipo, tambien eliminando a sus derivados [ejemplo 1.3].



The image shows two side-by-side web forms. The left form, titled 'Eliminar Asistente', has four input fields: 'Nombre', 'Sueldo', 'Telefono', and 'Nacionalidad'. Below these fields are two buttons: 'Cancelar' and 'Aceptar'. The right form, titled 'Eliminar Dueño', has four input fields: 'Nombre', 'Telefono', 'Nacionalidad', and 'Nombre Equipo' (which is a dropdown menu). Below these fields are two buttons: 'Cancelar' and 'Eliminar'. Both forms have a blue header bar with a minus sign and an 'X' icon.

Ejemplo 1.3

- 4) **Busqueda de datos:** Permite consultar cualquier dato en el apartado correspondiente filtrado por el dato principal necesario [ejemplo 1.4].



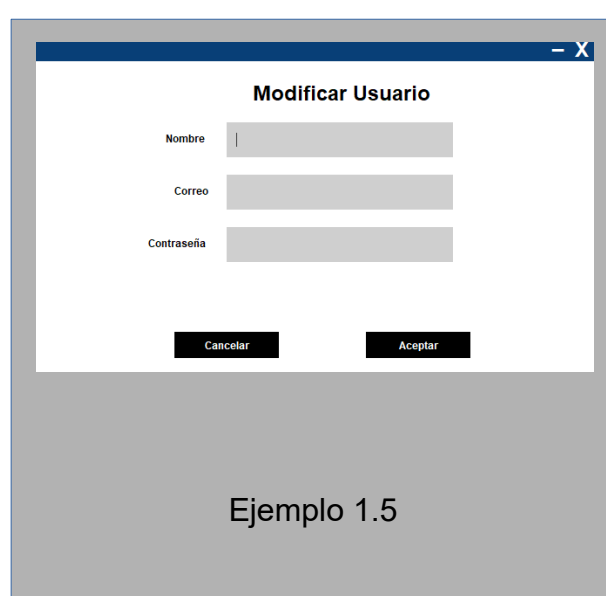
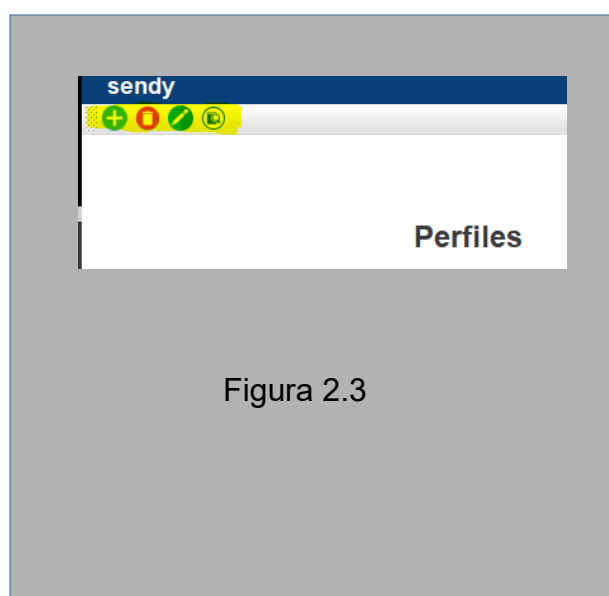
The image shows two side-by-side web forms. The left form, titled 'Consular Entrenador', has an input field for 'Nombre Entrenador' and a 'Consultar' button. Below the input field is a large dark gray rectangular area. At the bottom right is a 'Cancelar' button. The right form, titled 'Consular Jugadores', has an input field for 'Nombre Jugador' and a 'Consultar' button. Below the input field is a large dark gray rectangular area. At the bottom right is a 'Cancelar' button. Both forms have a blue header bar with a minus sign and an 'X' icon.

Ejemplo 1.4

Opciones disponibles en el apartado perfiles

En el apartado de perfiles, también se podrá hacer las cuatro opciones como en los otros dos anteriores en cualquier momento de la vida del programa a través de los botones intuitivos que aparecen en el apartado del botón superior derecha [Figura 2.3] .

Después nos aparecerá una ventana diferente como en las opciones del equipo e integrantes [Ejemplo 1.5].



3. INICIO DEL PROGRAMA

NOTA: todos los pasos se deben ejecutar sin saltar ninguna siguiendo el orden actual del documento, en caso de que se salte no se realizara correctamente la ejecucion del programa.

Instrucciones para inicializar la base de datos

En la carpeta apartado ejecucion de base de datos encontraras todos los archivos necesarios para el correcto funcionamiento de la base.

Software usado: sqldeveloper

Pasos para la preparación:

Paso 1: Ejecuta el archivo llamado "SQL_proyecto" en el servidor SQL para las creaciones de las tablas de la base de datos, triggers e inserciones variadas para poder probarlos en mano.

Paso 2: Ejecuta el archivo llamado "paquete_F2" en el servidor SQL para las creaciones los paquetes con sus procedimientos y funciones para el programa. (dependiendo de la version del SQL se debera ejecutar uno o mas veces a la vez)

Paso 3: Ejecuta la el archivo llamado "vista clasificacion" en el servidor SQL para el correcto funcionamiento del apartado de clasificacion.

Instrucciones para la ejecucuion del programa

Software usado: NetBeans IDE 8.2

Paso 1: inserte la conexión propia de la base de datos en el apartado "Source Packages/Modelo BBDD/BaseDatos.java" en los parametros de String del metodo conectar necesarios [Figura 3.1].

```
public Connection conectar(){
    try{
        Class.forName("oracle.jdbc.driver.OracleDriver");
        String url = "jdbc:oracle:thin:@SrvOracle:1521:ORCL ";

        String login="eqdaw04";
        String password = "eqdaw04";
        con = DriverManager.getConnection(url,login,password);
    }
}
```

Figura 3.1

Paso 2: insertar en la carpeta de "Libraries" el ojdbc7.jar para evitar errores [Figura 3.2]

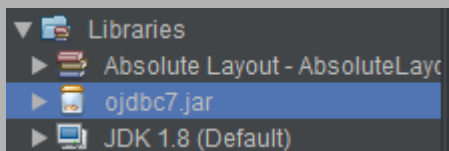


Figura 3.2

Paso 3: Ejecutar el proyecto a través desde apartado “Source Packages/proyecto/Controlador.java”[Figura 3.3].



Figura 3.3

Instrucciones para comenzar con las proyecciones de ganancias y pérdidas

Completar las proyecciones de ganancias y pérdidas de una nueva compañía es un buen ejercicio para entender y comunicar cuándo la compañía comenzará a alcanzar el punto de equilibrio y ver cómo crecerán las ventas y las ganancias. La parte superior del modelo a la izquierda, ingresos, es una buena manera de pronosticar las ventas, mes a mes, durante el primer año. En la parte inferior se aplicarán los gastos estimados para el mismo período de tiempo para obtener la rentabilidad del negocio.

Pasos para la preparación:

- 5) **Paso 1:** Introduzca el nombre de la empresa y la fecha en que se está preparando esta proyección.
- 6) **Paso 2:** Para cada mes, a partir de enero o cuando se estime el inicio, ingrese las ventas esperadas. Esto podría ser para un solo servicio o múltiples servicios. Añada líneas a este modelo para obtener ofertas adicionales. De esto, reste cualquier devolución o descuento de producto que deba rastrearse (estos deben mostrarse como números negativos, por ejemplo, -10). Debajo de ventas netas, ingrese el costo de mercaderías vendidas. Esto se refiere al valor monetizado del tiempo dedicado a un cliente en particular.
- 7) **Paso 3:** Para cada mes, anote los salarios estimados, marketing, servicios públicos y otros elementos que se proyectan.
- 8) **Paso 4:** Una vez que se hayan ingresado todos los costos, revise las partidas individuales y la cantidad total para ver dónde se pueden ajustar las proyecciones o mover algo hacia el futuro cuando se obtengan más ingresos. El objetivo es llegar a la rentabilidad y al flujo de caja positivo lo antes posible.