MANUAL DE USUARIO: GESTION TENISTAS

Paneles:

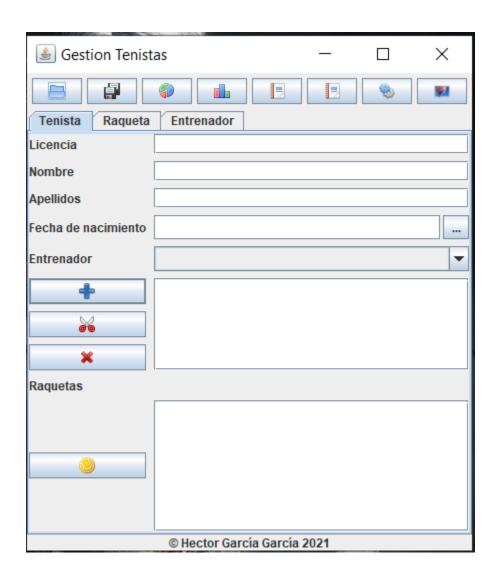
• Panel de Tenista:

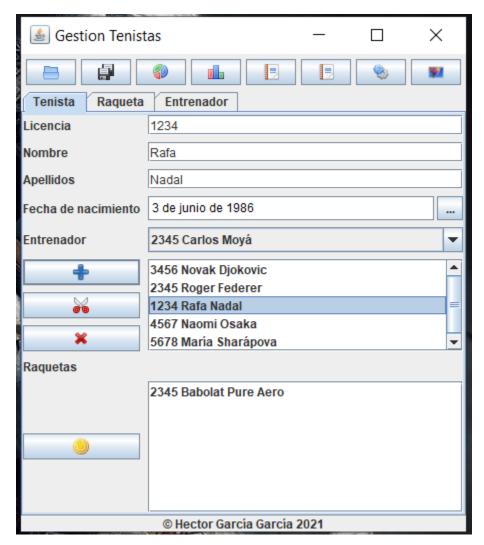
En el panel de Tenistas encontraremos los campos necesarios para crear un Nuevo Tenista y sus respectivos botones de crear Tenista, modificar, dar de alta raquetas y eliminar.

Es necesario rellenar todos los campos para crear el Tenista

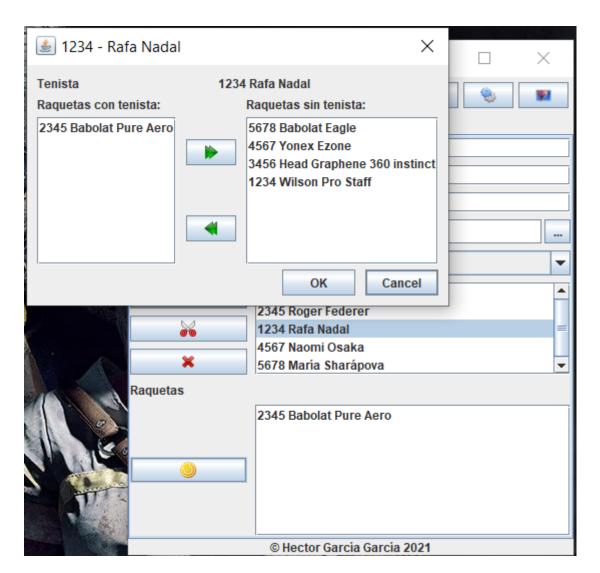
Para crear este nuevo Tenista pulsaremos sobre el botón que aparece siguiente a los campos y si los datos introducidos en los campos son correctos se creará el tenista.

Para asignar un Entrenador a tenistas se usará el combobox.





En el panel de Tenistas encontraremos el botón de alta raquetas para seleccionar la raqueta a nuestro tenista, se nos abrirá un diálogo en el que podremos seleccionar una o varias raquetas.



• Panel de Raqueta:

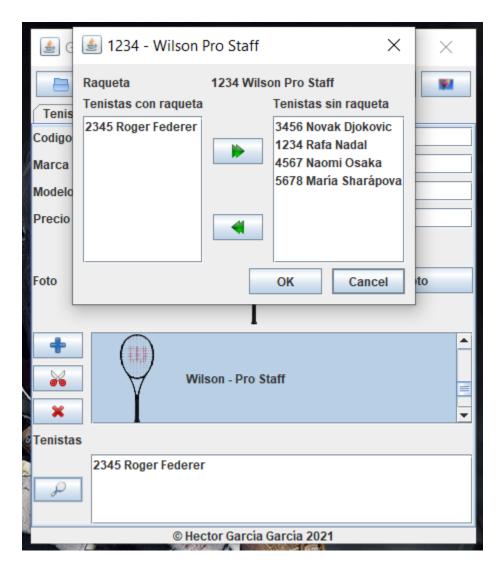
En el panel de Raqueta encontraremos los campos necesarios para crear una Nueva Raqueta y sus respectivos botones de seleccionar Foto, crear Raqueta, modificar y eliminar.

Es necesario rellenar todos los campos para crear la Raqueta.

Para crear esta nueva Raqueta pulsaremos sobre el botón que aparece siguiente a los campos y si los datos introducidos en los campos son correctos se creará la Raqueta.



En el panel de Raquetas encontraremos el botón de alta tenistas para seleccionar el tenista a nuestra raqueta, se nos abrirá un diálogo en el que podremos seleccionar uno o varios tenistas.

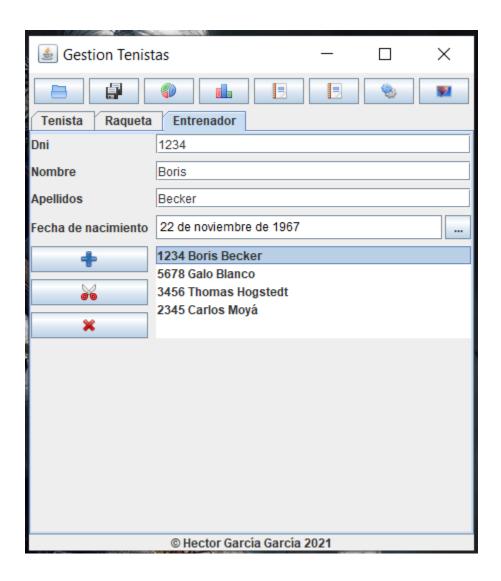


• Panel de Entrenador:

En el panel de Entrenador encontraremos los campos necesarios para crear un Nuevo Entrenador y sus respectivos botones de crear Entrenador, modificar y eliminar.

Es necesario rellenar todos los campos para crear el Entrenador

Para crear este nuevo Entrenador pulsaremos sobre el botón que aparece siguiente a los campos y si los datos introducidos en los campos son correctos se creará el Entrenador.



Botones:

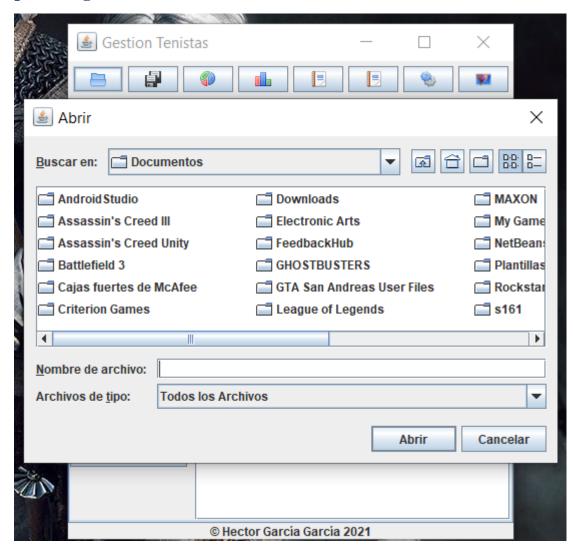
En la parte superior de la aplicación se encontrarán una serie de botones para cargar/guardar, mostrar informes/gráficas, selección de preferencias y mostrar el manual de usuario



• Cargar Datos:



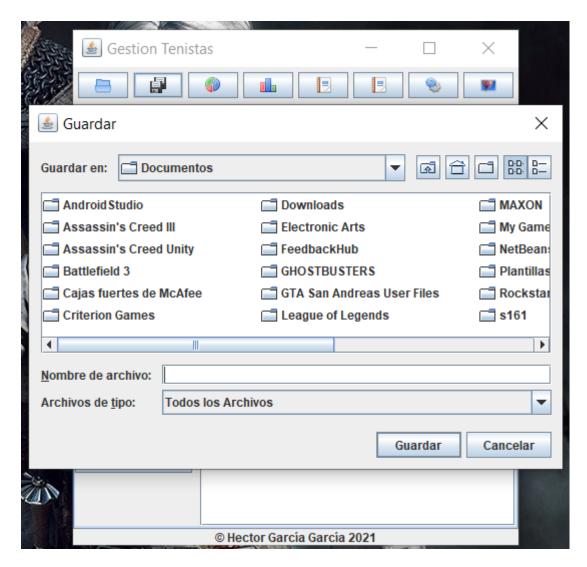
Al pulsar este botón se mostrará un diálogo de selección de fichero para cargar los datos.



Guardar Datos:



Al pulsar este botón se mostrará un diálogo de selección de fichero para guardar los datos.



• Gráfica de las Raquetas por Tenistas:



Al pulsar este botón se mostrará un diálogo con la gráfica de Raquetas y tenistas.



• Gráfica de los Entrenadores:



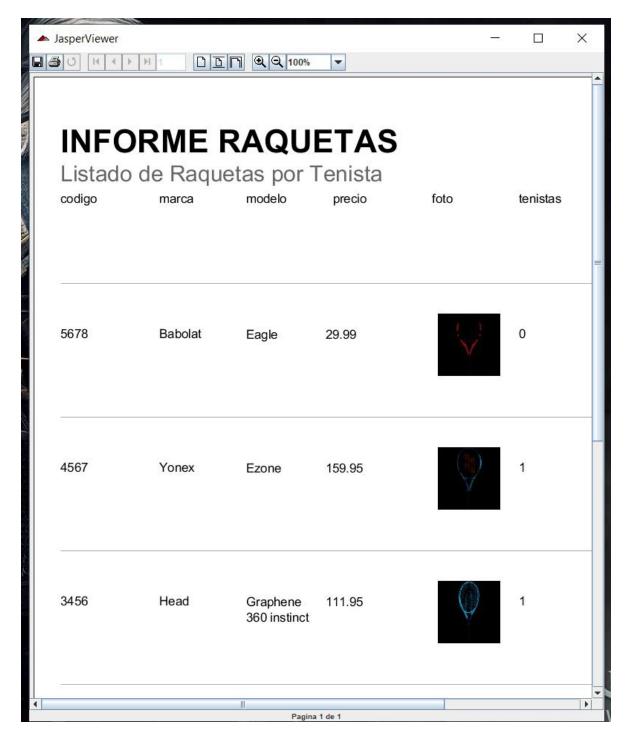
Al pulsar este botón se mostrará un diálogo con la gráfica de los Entrenadores.



• Informe de las Raquetas:



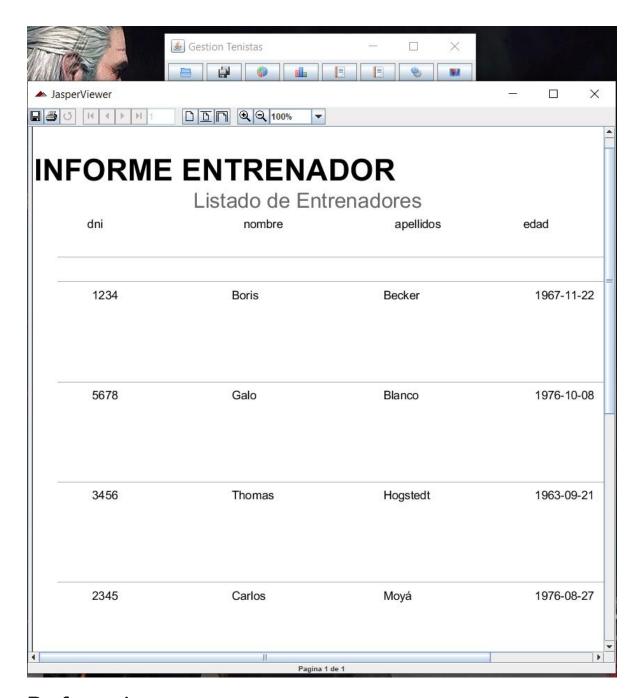
Al pulsar este botón se mostrará un informe con un listado de raquetas.



• Informe de los Entrenadores:



Al pulsar este botón se mostrará un informe con el listado de entrenadores.



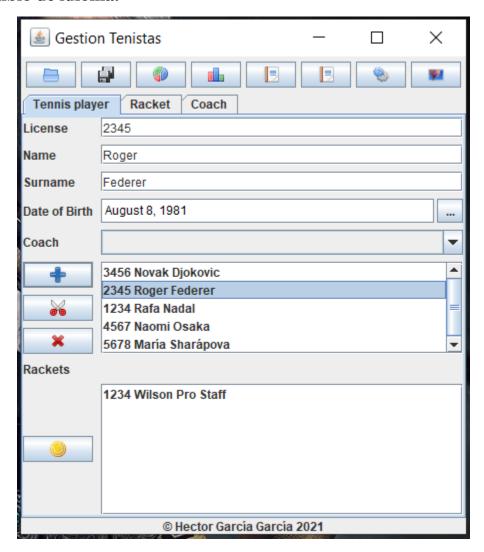
• Preferencias:



Al pulsar este botón se mostrará un diálogo de selección de fichero para guardar los datos.



Seguidamente se cerrará y abrirá la aplicación para comprobar el cambio de idioma.



• Manual:



Al pulsar este botón se redirigirá a una web con el manual de usuario.

Manual de uso

Hectoruno edited this page 43 seconds ago · 1 revision

MANUAL DE USUARIO: GESTION TENISTAS

Paneles: • Panel de Tenista: En el panel de Tenistas encontraremos los campos necesarios para crear un Nuevo Tenista y sus respectivos botones de crear Tenista, modificar, dar de alta raquetas y eliminar. Es necesario rellenar todos los campos para crear el Tenista Para crear este nuevo Tenista pulsaremos sobre el botón que aparece siguiente a los campos y si los datos introducidos en los campos son correctos se creará el tenista. Para asignar un Entrenador a tenistas se usará el combobox.

En el panel de Tenistas encontraremos el botón de alta raquetas para seleccionar la raqueta a nuestro tenista, se nos abrirá un diálogo en el que podremos seleccionar una o varias raquetas.

• Panel de Raqueta: En el panel de Raqueta encontraremos los campos necesarios para crear una Nueva Raqueta y sus respectivos botones de seleccionar Foto, crear Raqueta, modificar y eliminar. Es necesario rellenar todos los campos para crear la Raqueta. Para crear esta nueva Raqueta pulsaremos sobre el botón que aparece siguiente a los campos y si los datos introducidos en los campos son correctos se creará la Raqueta.

En el panel de Raquetas encontraremos el botón de alta tenistas para seleccionar el tenista a nuestra raqueta, se nos abrirá un diálogo en el que podremos seleccionar uno o varios tenistas.

• Panel de Entrenador: En el panel de Entrenador encontraremos los campos necesarios para crear un Nuevo Entrenador y sus