

## -INSTRUCTIVOS DE USO:

Todos estos USOS son válidos para el USUARIO:Persona.

Primero que todo, el programa empieza con un MENÚ, donde nosotros podemos LOGEARNOS o REGISTRARNOS , en el caso de no tener cuenta.

Nuestro LOGIN nos pide nuestro usuario(RUT) y nuestra contraseña, la cuál, si es correcta, podremos acceder al resto de nuestra aplicación, si no, nos da un mensaje de “ACCESO DENEGADO” el cual nos dirige a la salida del programa.

En el REGISTRO a nosotros nos piden los datos necesarios para crear un objeto de la clase PERSONA, y accede al menú con estos datos.

En el Menú , tenemos 4 opciones:

1.- ACTUALIZAR INFO(): acá nosotros, hacemos algo parecido al registro, pero los datos ingresados, serán nuestros datos que quedarán guardados, los anteriores se borran.

2.- Hacer RESERVA(): en esta opción, nos piden los datos necesarios para hacer una RESERVA(tipo de espacio, número de espacio, día, horario inicio y horario fin). el que genera un ticket de reserva que luego tras un proceso interno se verifica o se desestima.

3.-Mostrar RESERVA(), en donde nos podemos ver las reservas hechas en cierto espacio requerido, por eso es que esta opción de nuestro menú nos pide Tipo de espacio, y el número identificador de el espacio, para revisar su horario y imprimirlo en pantalla.

5.- Salir(), el cuál nos saca de nuestro menú principal y nos lleva al login nuevamente.

Usuario: Administrador:

- Agrega o Borra canchas y salas de estudio como el quiera, es el único que tiene permiso para esto, si la sala que agrega ya existe, se desestima la creación.
- Notifica a las personas cuando piden una reserva y no está disponible cuando está se desocupe(vía email).