

2018

Manual de Uso

Cajero Automático (Java Application)



INDICE

1.	Análisis de los problemas.....	3
1.1	Requisitos del Proyecto.	3
1.2	Diseño de la interfaz.	4
1.3	Descripción del diagrama.	4
1.4	Calendario proyecto.	4
2.	Acceder al cajero.....	5
3.	Opciones del Cajero	8
3.1	Retirar Dinero.	8
3.2	Ingresar Dinero	9
3.3	Tarjeta Bloqueo	9
3.4	Cambiar Pin.....	10
3.5	Ver Cuenta	11
3.6	Salir	12
4.	Administrador	12



1.1 Análisis de los problemas.

1.1 Requisitos del Proyecto.

Tenemos varios requisitos a la hora de un proyecto que simule el funcionamiento de un cajero, que son:

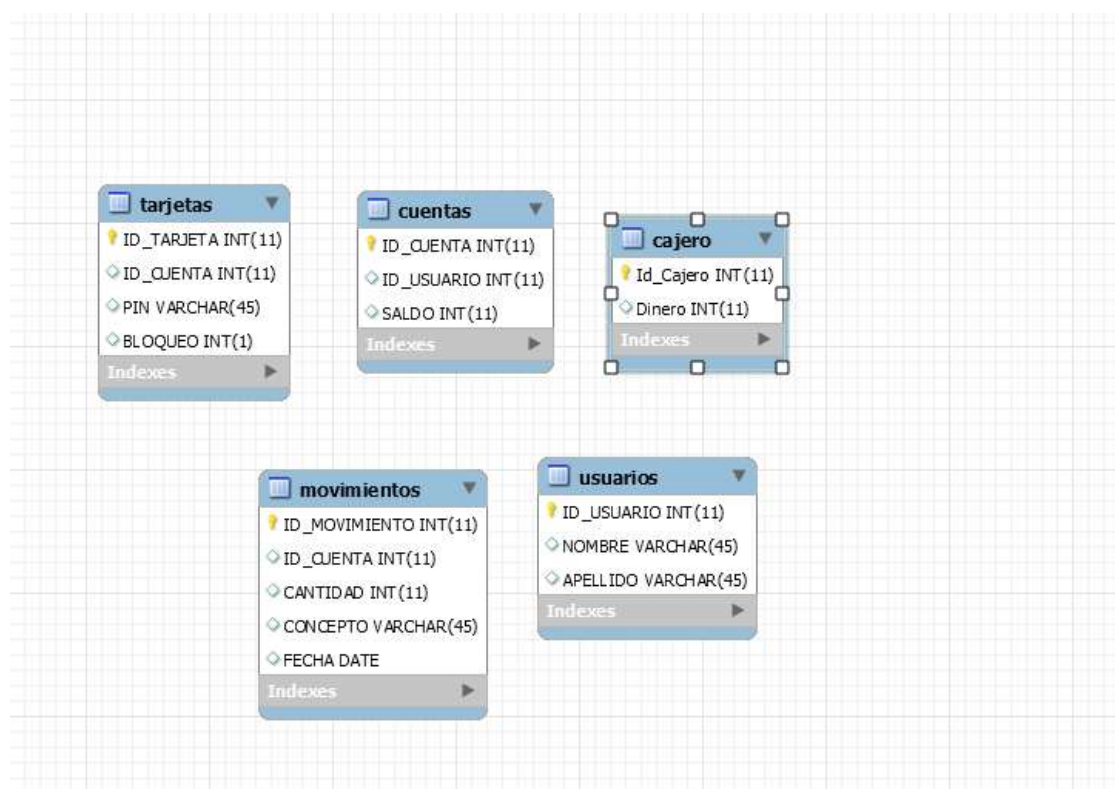
- ✓ El programa de estar programado en GUI o IGU (graphical user interface o interfaz gráfica de usuario).
- ✓ La base de datos debe de poder gestionarse de manera completa (exportar, importar y editar) y se puede hacer a través de MySQL, siendo una base no integrada o a través de Java DB o SQLite, siendo una base integrada.
- ✓ Es necesario que el proyecto cuente con las mínimas funcionalidades y que funcionen correctamente, aunque en cualquier caso se le puede agregar más funciones.

1.2 Diseño de la interfaz.

El diseño de la aplicación gráfica ha llevado un total de unas 15- 20 horas entre la búsqueda de las fotos y el diseño en sí.

1.3 Descripción del diagrama.

La base de datos cuenta con 5 tablas (tarjetas, cuentas, movimientos, usuarios) y cajero



Cada tabla se compone de unos campos para trabajar con ella, dependiendo de cada tabla.

1.4 Calendario proyecto.

En principio se pensaba que el total de horas en acabar el proyecto iban a ser alrededor de unas 40 horas, pero en total han sido alrededor de unas 100 horas.

Como se ha comentado arriba, un 25% del tiempo ha sido en crear la interfaz gráfica y el 75% restante ha sido programar y buscar.

ABRIL 2018

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO 2018

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO 2018

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

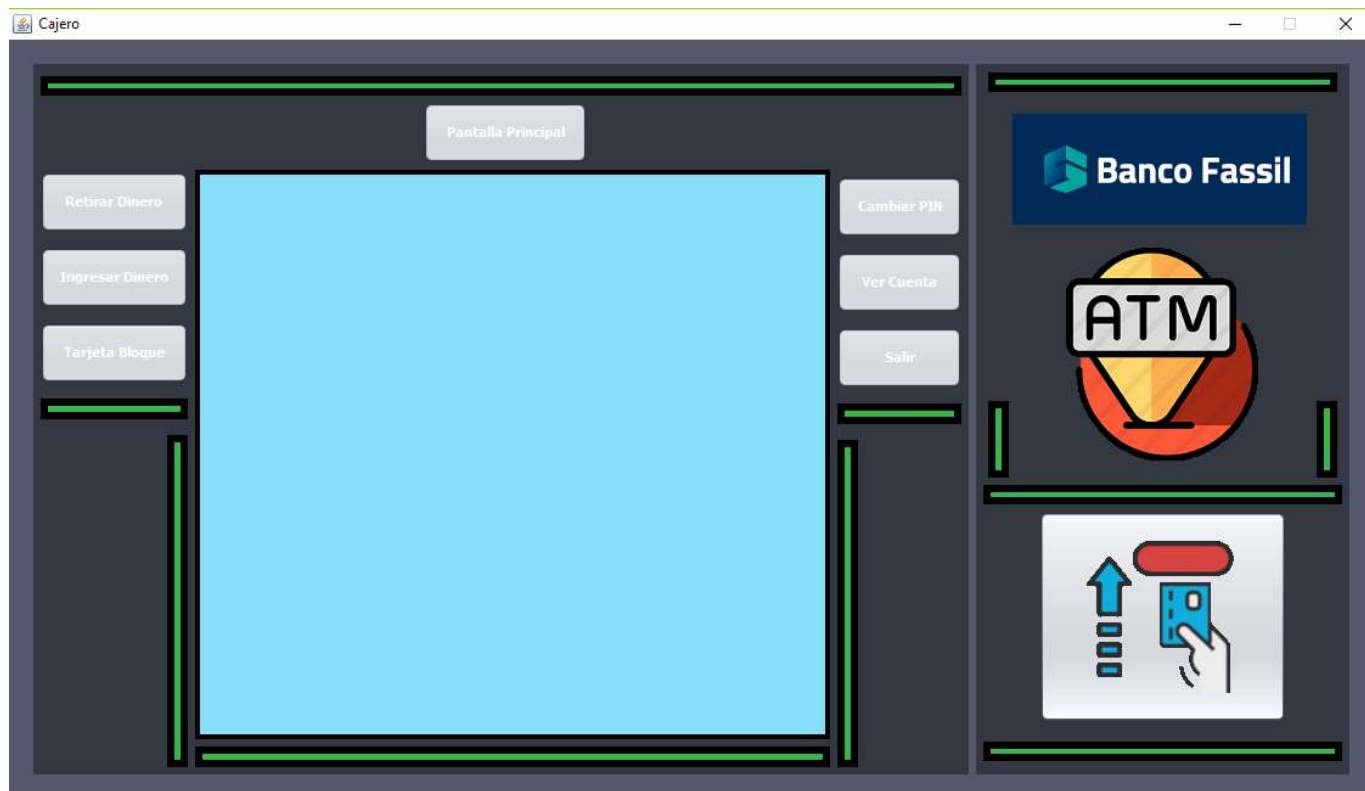
2.1 Acceder al cajero.

De color Verde → los días de no hacer nada.

De color Rojo → los días que se ha hecho el proyecto.

De color Amarillo → los días que se han superado las 4 horas de estar con el proyecto.

Al comenzar nos encontraremos con la siguiente pantalla.



Después de esto, tenemos que introducir la tarjeta. Se nos pedirá el número de tarjeta y el número de PIN. Se le permite 3 fallos, que de no conseguir entrar la tarjeta queda bloqueada.



Cuando el pin sea válido, se pulsará al botón ENTER y se accederá a la pantalla de saludo, donde puede ver el saldo y se muestra el saludo, la hora, el tiempo y los anuncios. Se activan los botones de acciones sobre la cuenta.



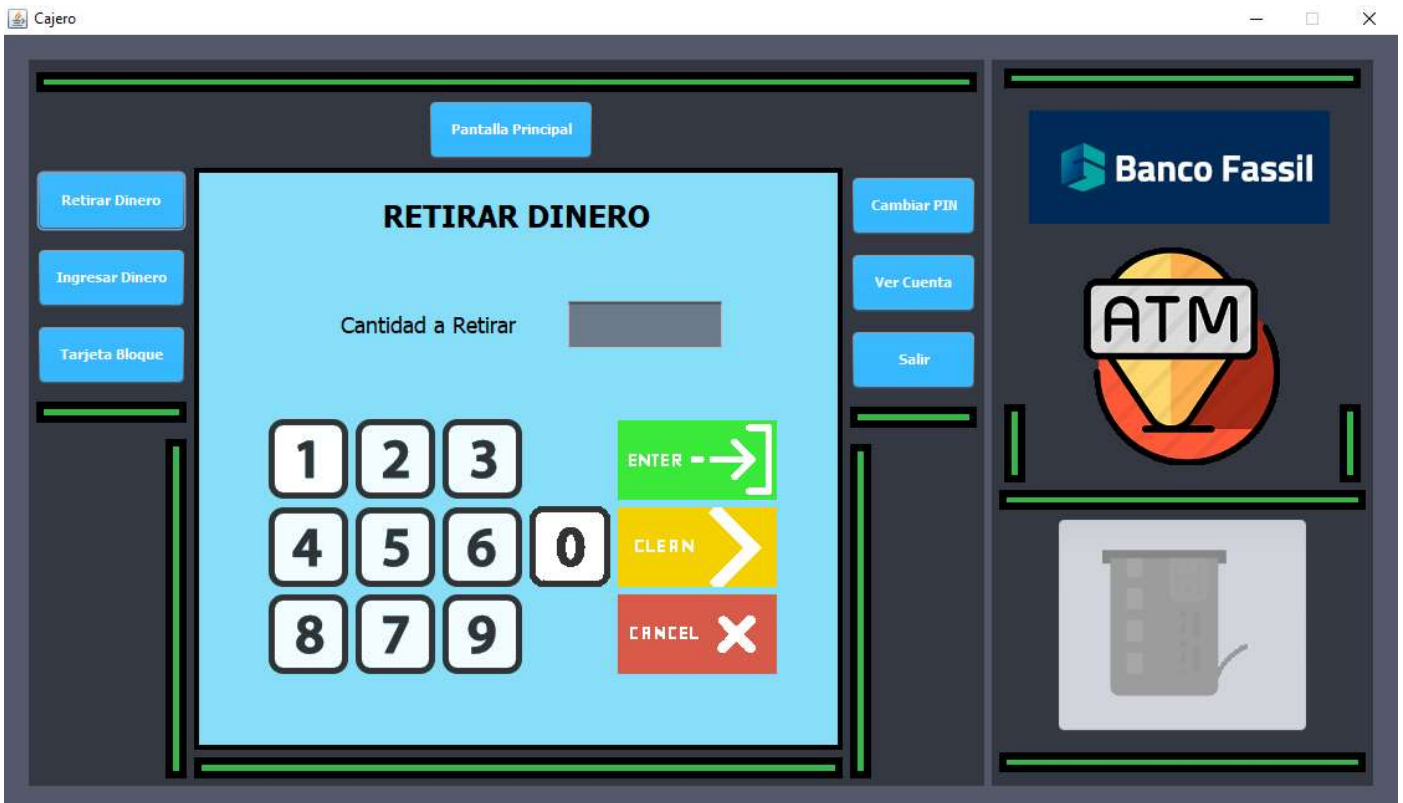
3.1 Opciones del Cajero

Una vez que estamos dentro de la pantalla principal, los botones que se nos activan son:

- Retirar Dinero
- Ingresar Dinero
- Tarjeta Bloque
- Cambiar Pin
- Ver cuentas
- Salir

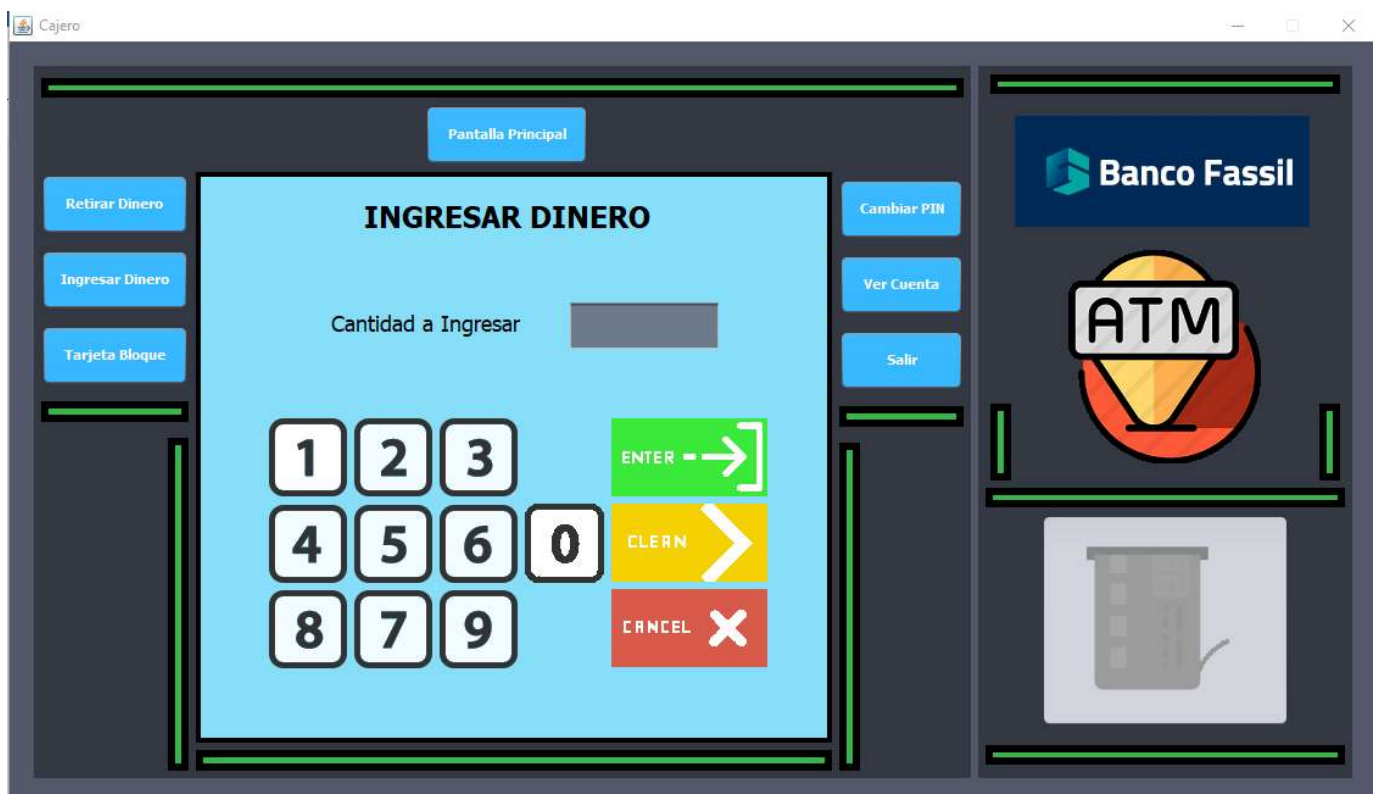
3.1 Retirar Dinero.

Aparece un campo donde introducir el dinero que se quiere retirar.



3.2 Ingresar Dinero

Al igual que en retirar dinero, nos sale un campo donde introducir el dinero que se quiere ingresar.



3.3 Tarjeta Bloqueo

En esta pantalla se podrá ver las tarjetas que tiene cada usuario, como poder bloquear la tarjeta que quieras (la que se está usando también).



3.4 Cambiar Pin

En esta pantalla, se podrá cambiar el pin a uno nuevo. Hay que introducirlo dos veces para que se pueda cambiar.



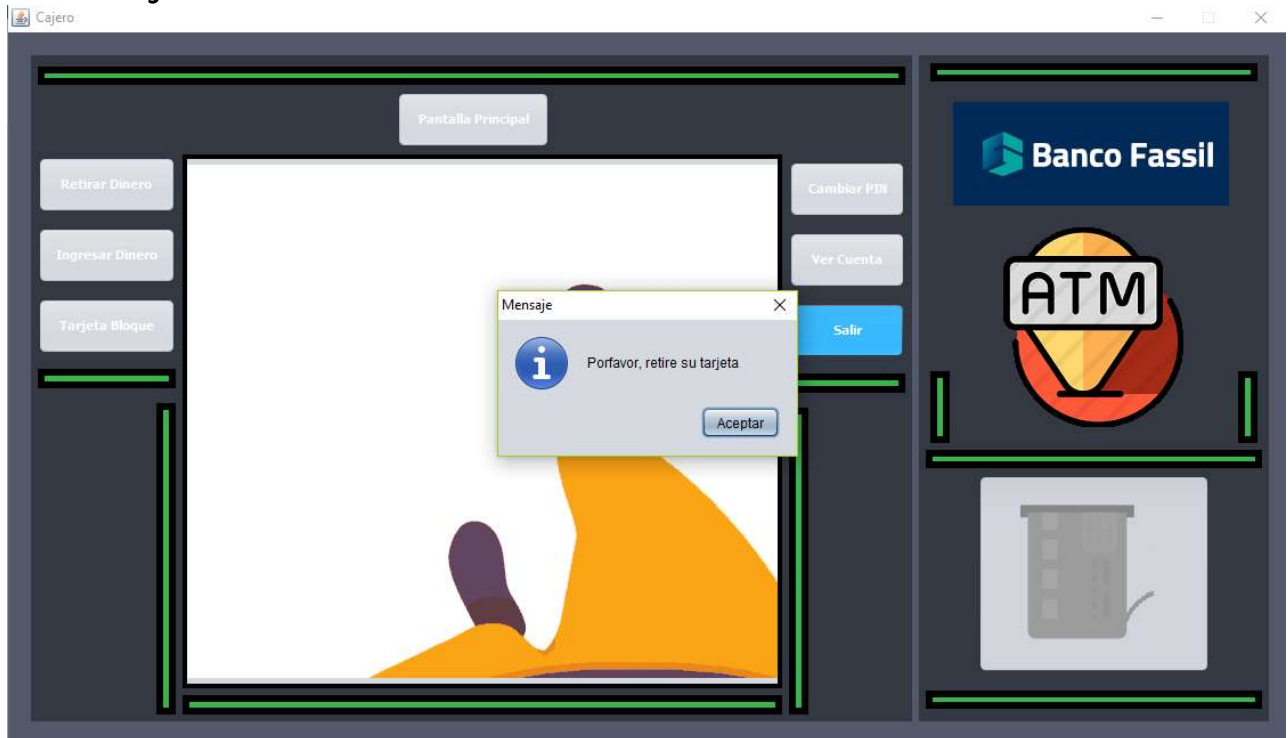
3.5 Ver Cuenta

En esta pantalla, se podrán ver los movimientos de la cuenta, los movimientos de ingresar y retirar dinero.



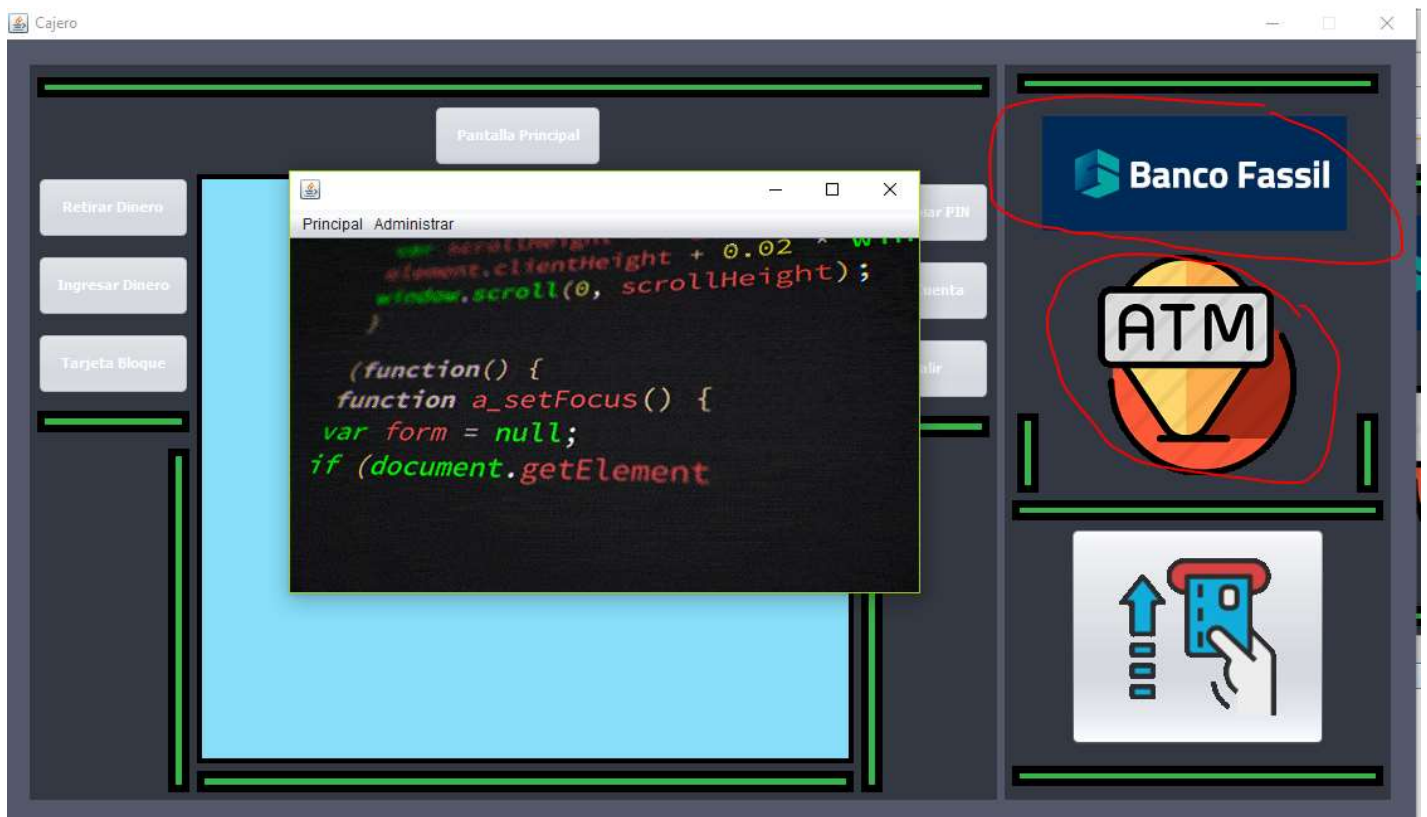
3.6 Salir

Se bloquean los botones de acciones y se pone una pantalla de publicidad. Se pide al usuario que retire la tarjeta.



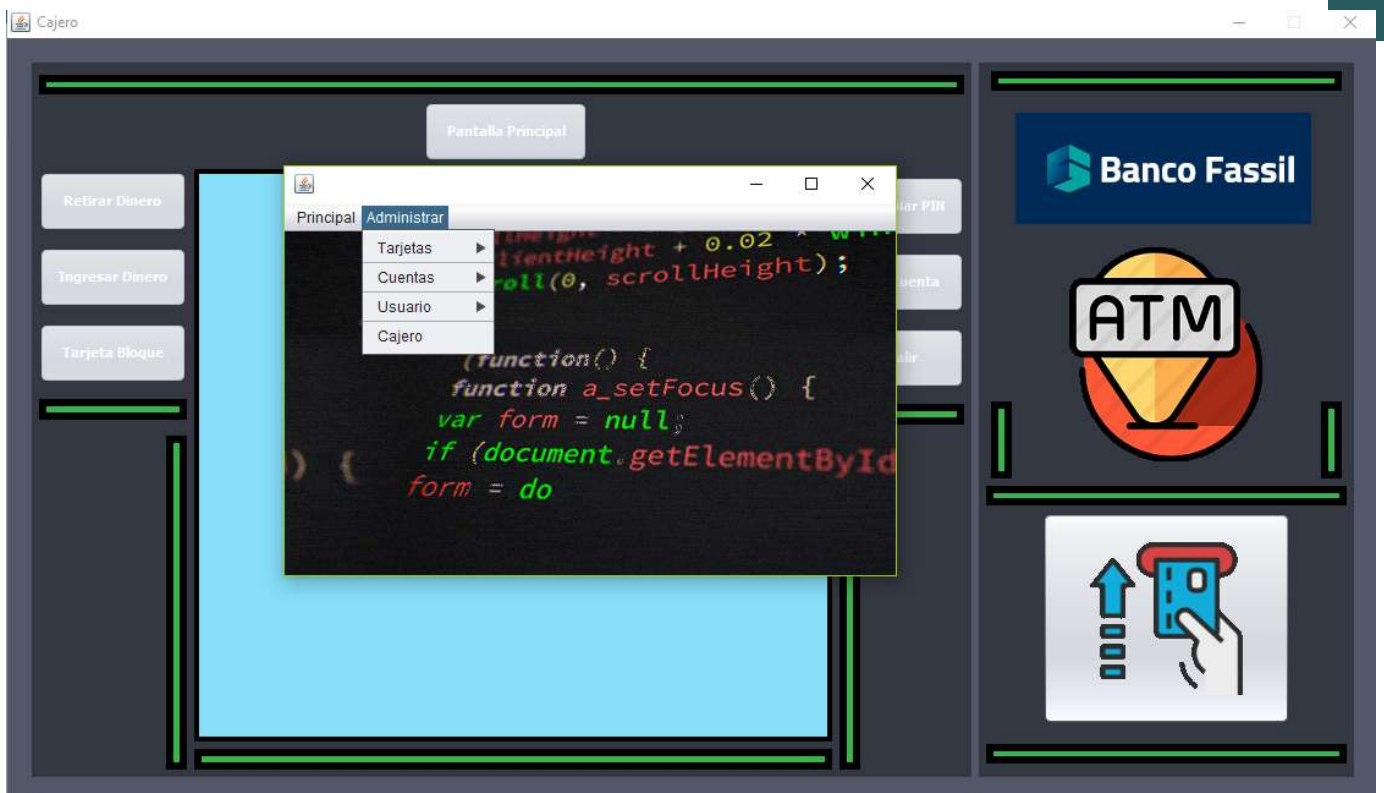
4.1 Administrador

Para poder acceder al menú administrador, tenemos que pulsar sobre los dos logos de la derecha.



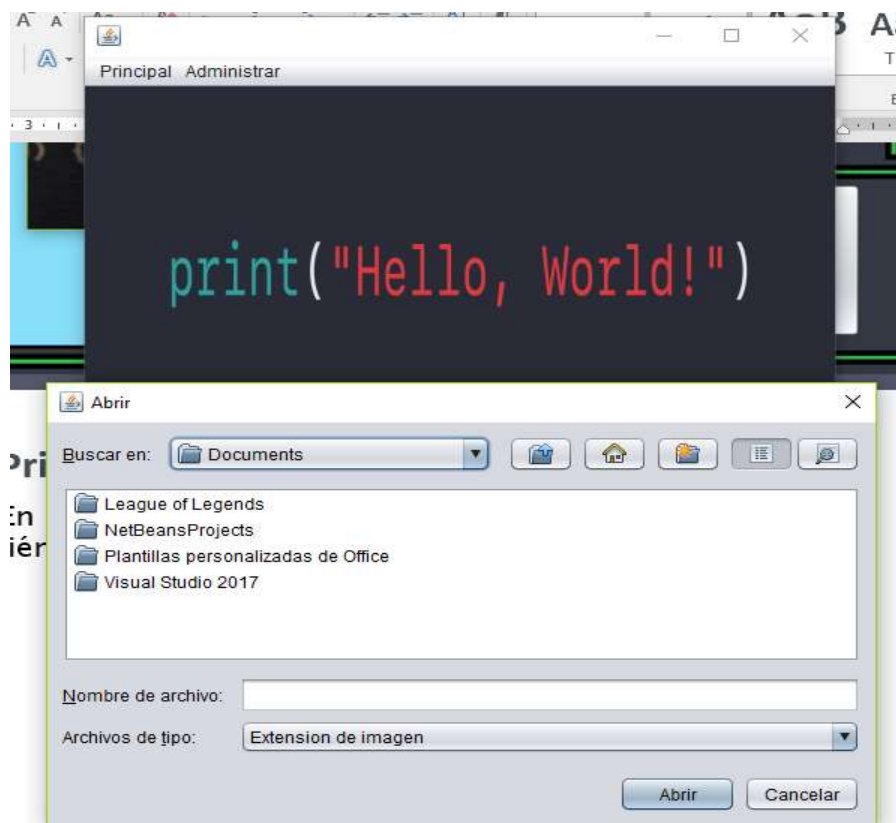
Después de esto, tenemos dos menús:

- Principal
- Administrador



4.1 Principal

En este menú, tenemos la opción de salir del programa (también se cierra el cajero) y el cambiar la foto de fondo.

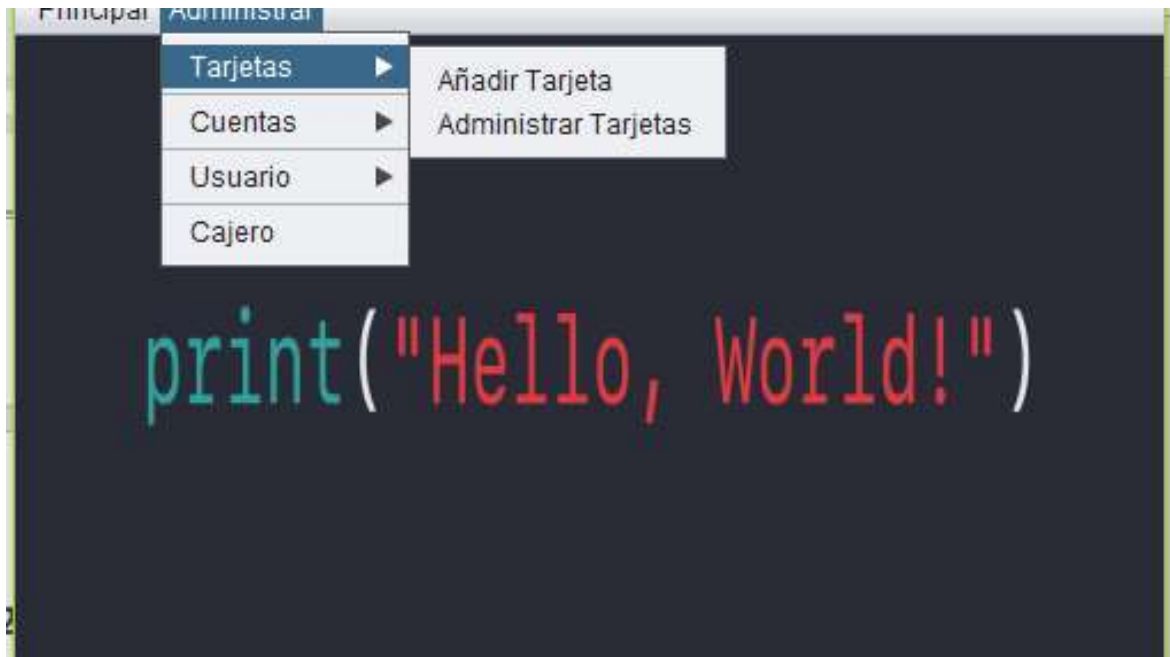


4.2 Administrar

En este menú tenemos todas las opciones de gestión de usuarios, tarjetas y cuentas. También el de ingresar dinero al cajero.

a. Tarjetas

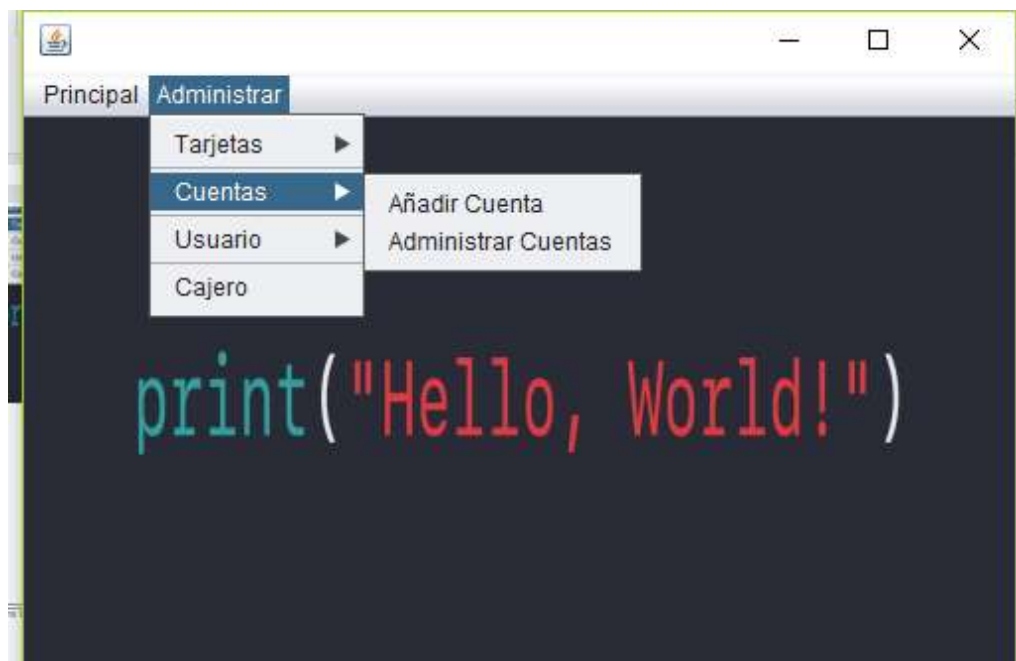
En este menú, podemos acceder a añadir tarjetas y a administrar las tarjetas.

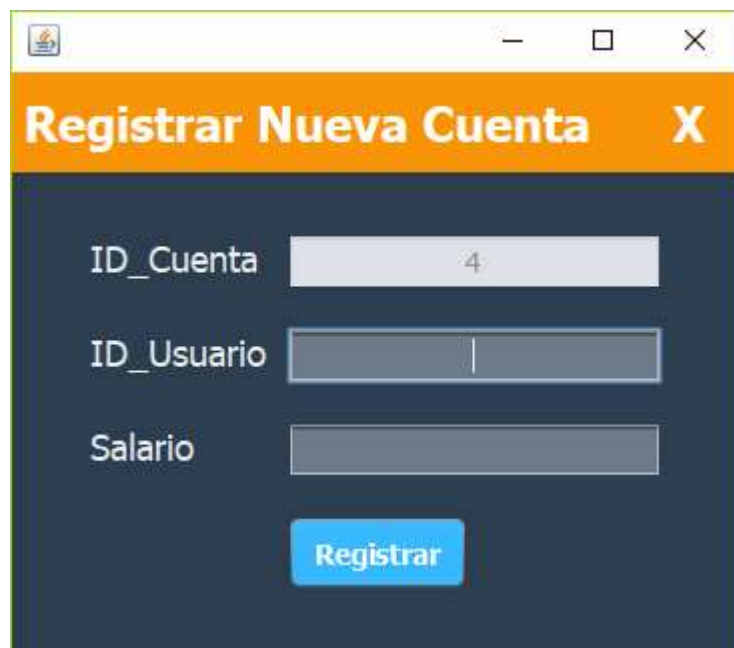
A screenshot of a web form titled 'Registrar Nueva Tarjeta'. The form has a blue header with the title and a close button (X). It contains four input fields: 'ID_Tarjeta' (with the value '4'), 'ID_Cuenta', 'PIN', and 'Bloqueo'. Below the fields is a legend: '0 = cuenta no bloqueada / 1 = cuenta bloqueada'. At the bottom is a blue button labeled 'Registrar'.



b. Cuentas

En este menú, al igual que tarjetas, puedes añadir cuentas y administrar las mismas.





A screenshot of a software window titled "Registrar Nueva Cuenta" with a close button (X) in the top right corner. The window has a dark blue background. It contains three input fields: "ID_Cuenta" with the value "4", "ID_Usuario", and "Salario". Below these fields is a blue button labeled "Registrar".

Registrar Nueva Cuenta X

ID_Cuenta

ID_Usuario

Salario

Registrar



A screenshot of a software window titled "MENU ADMINISTRADOR" with a "Cuentas" tab selected. The window has a dark blue background. It contains a table with three columns: "ID_Cuenta", "ID_Usuario", and "Saldo". Below the table are two blue buttons labeled "Borrar" and "Modificar".

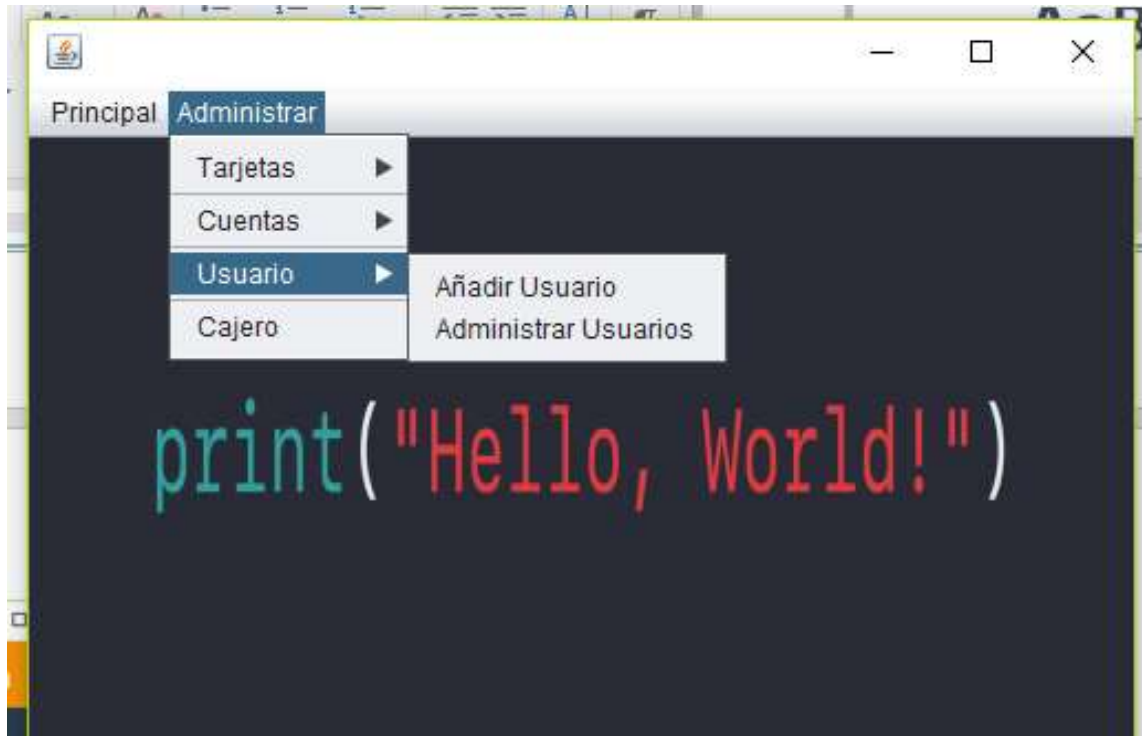
MENU ADMINISTRADOR Cuentas

ID_Cuenta	ID_Usuario	Saldo
-----------	------------	-------

Borrar **Modificar**

c. Usuarios

Lo mismo que en tarjetas y que cuentas.



The screenshot shows a web application window titled 'Registrar Nueva Usuario'. The form has a dark background with an orange header bar. It contains three input fields: 'ID_Usuario' with the value '4', 'Nombre', and 'Apellido'. Below the fields is a blue button labeled 'Registrar'.



5. Bibliografía

<https://www.lawebdelprogramador.com/foros/Java/579019-JAVA-Cambiar-el-puntero-por-una-imagen-propia.html>

<http://lineadecodigo.com/java/cerrar-una-ventana-con-java-swing/>

<https://serprogramador.es/programando-mensajes-de-dialogo-en-java-parte-1/>

<https://icon-icons.com/es/>

<https://stackoverflow.com/>

etc...