



PROYECTO FINAL

Manual de Usuario



Centro
de Ciencias
BÁSICAS

*Departamento de Ciencias
de la Computación*

Asignatura:

"Lenguajes de Computación I"

Maestro:

Rosalinda Avendaño López

Fecha:

24 de Noviembre de 2022

Alumnos:

- ▶ Aldo Raúl Fernández Aguilar
ID: 281543
- ▶ Luis Manuel Flores Jiménez
ID: 210501
- ▶ Juan Francisco Gallo Ramírez
ID: 232872

**Ingeniería en Computación
Inteligente
1er Semestre**

INTRODUCCIÓN	2
FUNCIONAMIENTO DEL P.M.P	3
PANTALLAS DE PRESENTACIÓN	3
PANTALLA DE CONFIGURACIÓN	4
<i>a) Modo oscuro</i>	4
<i>b) Sonido</i>	5
<i>c) Continuar</i>	5
<i>d) Salir</i>	5
PANTALLA DE EJECUCIÓN	6
<i>a) Mostrar todos los registros</i>	6
<i>b) Buscar un registro</i>	7
<i>c) Ordenar registros</i>	7
<i>d) Insertar nuevos registros</i>	8
<i>e) Eliminar un registro</i>	8
<i>f) Modificar registro</i>	9
<i>g) Configuración</i>	9
<i>h) Salir</i>	9
PANTALLA DE FINALIZACIÓN	10
CONCLUSIONES	11

PROGRAMA DE MANEJO DE PERSONAL

Programa de Manejo de Personal (P.M.P), es el nombre que recibe nuestro proyecto final de la materia de Lenguajes de Computación, impartida en la Universidad Autónoma de Aguascalientes por la maestra Rosalinda Avendaño López.

El proyecto propuesto tiene el propósito el poner en práctica y mostrar los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre, y de esta forma dar una aplicación práctica y tangible de los mismos.

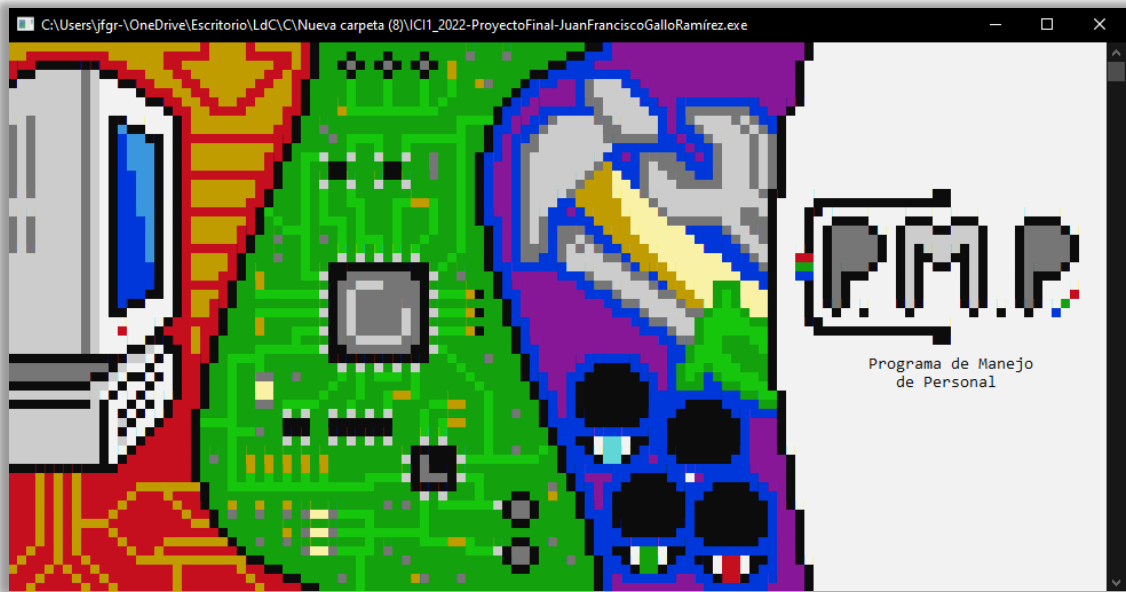
Dicho proyecto consiste en la realización de un algoritmo que facilite la organización de datos en lenguaje C, donde los criterios en los que el programa fue desarrollado fueron establecidos previamente por el docente, y los cuales fueron seguidos a detalle para su elaboración.

A rasgos generales, se puede resumir que el programa genera registros de manera aleatoria, dichos registros contienen la información de los trabajadores donde el propósito de diseñar el algoritmo es poder manipular dicha información para así eliminar, añadir, modificar, entre otras funciones dicha información.

En este documento se presenta un manual de usuario para el programa elaborado, con la finalidad de cumplir con los requisitos de evaluación pertinentes en este proyecto.

PANTALLAS DE PRESENTACIÓN

Al ejecutar el P.M.P aparecerá primeramente una pantalla de portada, para continuar con la ejecución basta con presionar cualquier tecla:

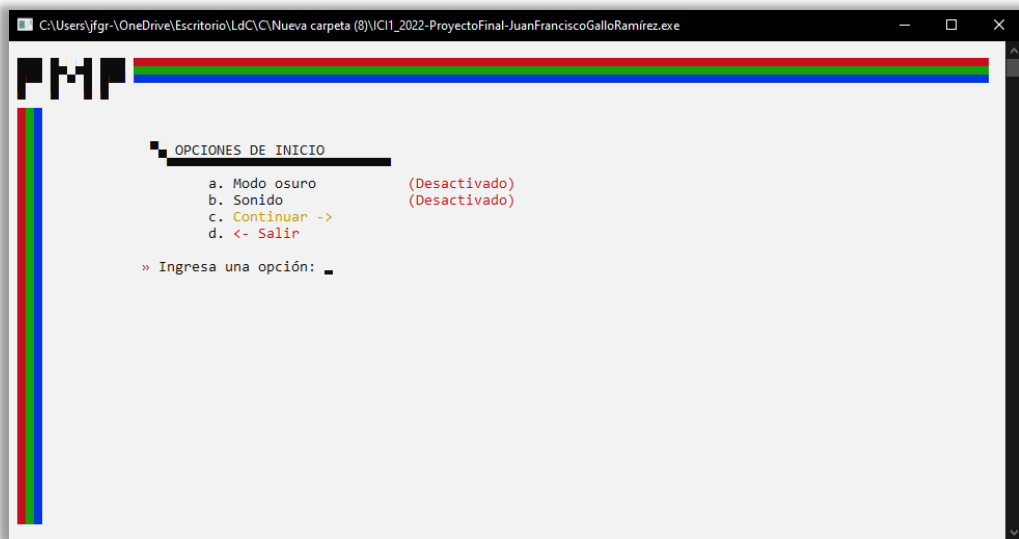


Posteriormente aparecerá la pantalla de presentación, que al igual que la anterior es necesario presionar cualquier tecla para continuar:



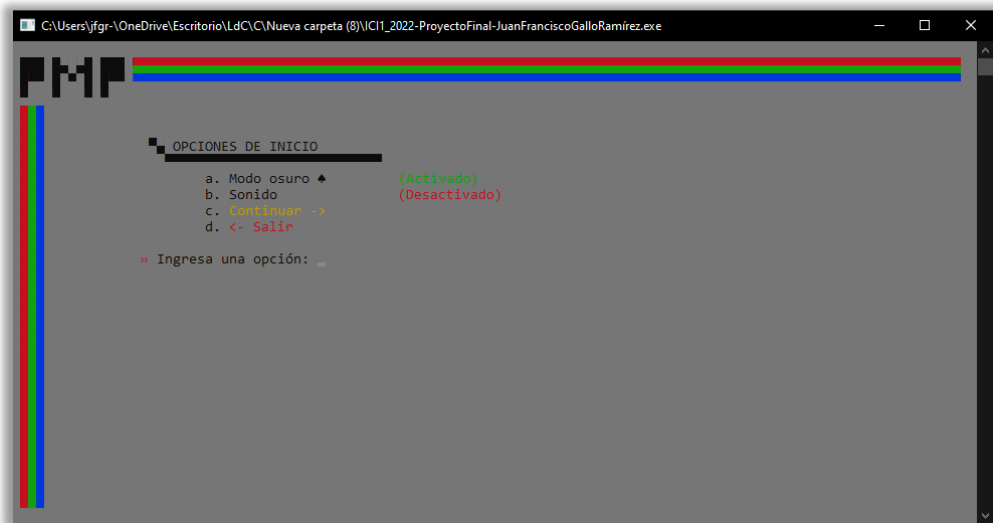
PANTALLA DE CONFIGURACION

Posterior a las pantalla de presentación se despliega la pantalla de configuración, la cual, nos permite ajustar la preferencias para una mejor experiencia para el usuario:



a) Modo oscuro.

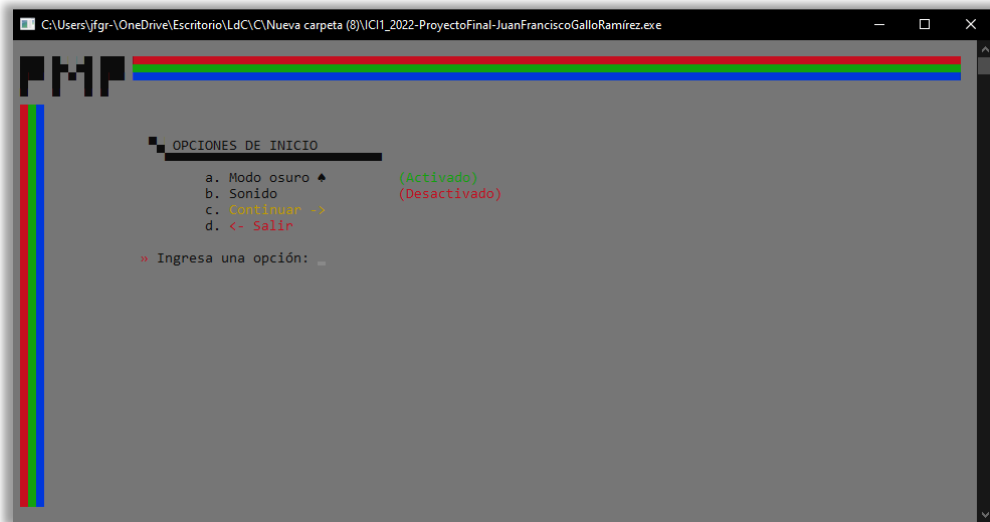
Al ingresar esta opción activaremos en modo oscuro para el resto de la ejecución.



Sin embargo al momento de querer desactivar el modo oscuro, se podrá cambiar en cualquier momento accediendo nuevamente a este menú.

b) Sonido.

Al ingresar esta opción activaremos el sonido para el resto de la ejecución.



Este modo emitirá sonidos estilo timbre cada vez que termine determinada acción, así también se puede desactivar accediendo al menú de configuración.

c) Continuar.

Al ingresar esta opción avanzaremos al menú de ejecución.

d) Salir.

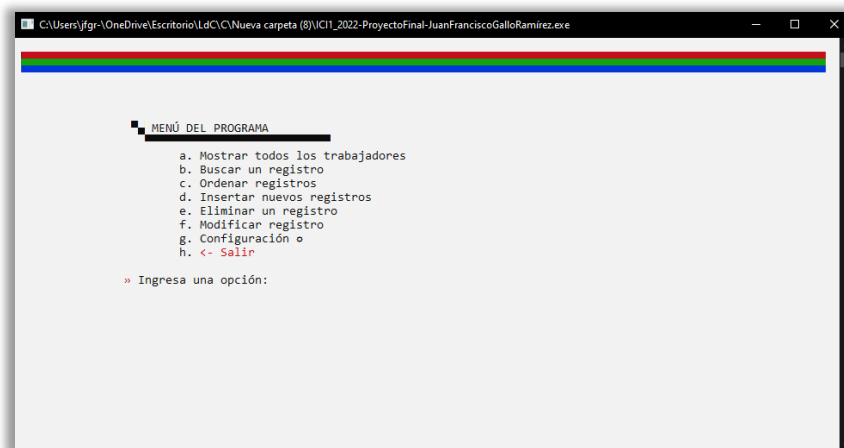
Al ingresar esta opción terminaremos con la ejecución del programa después de mostrarse la pantalla final.

Nota:

Al momento de ingresar una opción distinta a las demás desplegará un mensaje de error. Este mensaje también aparecerá en todos los menús del P.M.P si es que no se teclea una tecla dentro de las opciones.

PANTALLA DE EJECUCIÓN

Después de mostrar la pantalla de configuración, y después de haber establecidos las preferencias, se mostrará el menú de ejecución con todas las opciones posibles a realizar:



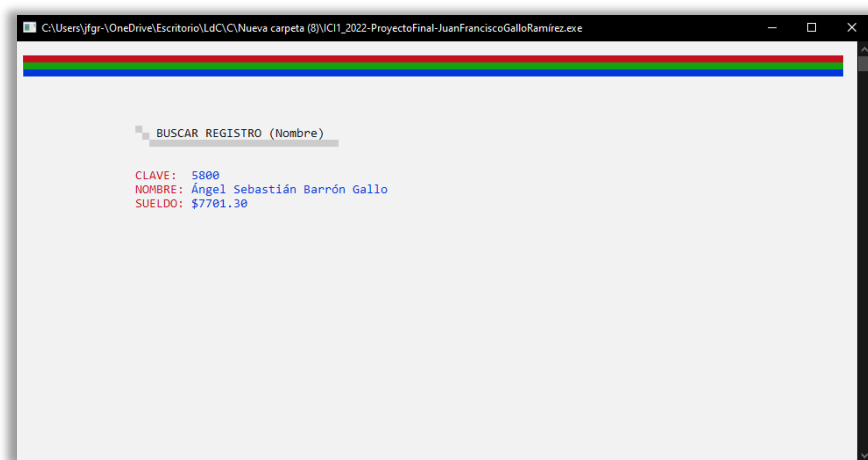
a) Mostrar todos los trabajadores.

Al elegir esta opción se desplegarán los 10 trabajadores con los datos respectivos, y como se mencionó en la introducción, son generados aleatoriamente. Esta opción no posee un menú dentro, debido a que realiza una opción simple, sólo mostrar los datos.



b) Buscar un registro.

Al elegir esta opción se desplegarán otro menú, en el cual es necesario elegir el criterio por el cual se buscará el registro, ya sea buscarlo mediante el nombre, o mediante la clave. Al ingresar el criterio por el cual se quiere buscar algún trabajador, buscará entre los registros, si es encontrado mostrará todos los datos del trabajador, caso contrario mostrará un mensaje de no coincidencias. Un ejemplo de resultado de búsqueda:



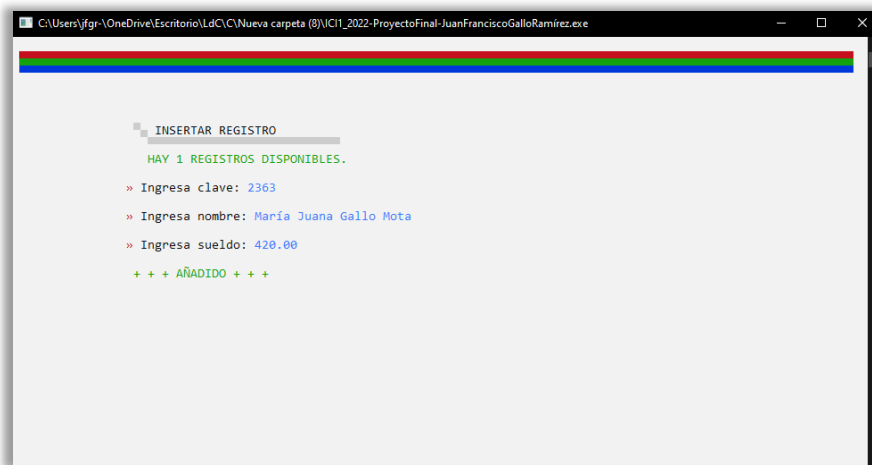
c) Ordenar registros.

Esta opción permite ordenar los registros alfabéticamente por nombre, por clave (de menor a mayor), o por el sueldo (de mayor a menor), según la opción que elijas. Aquí un ejemplo:



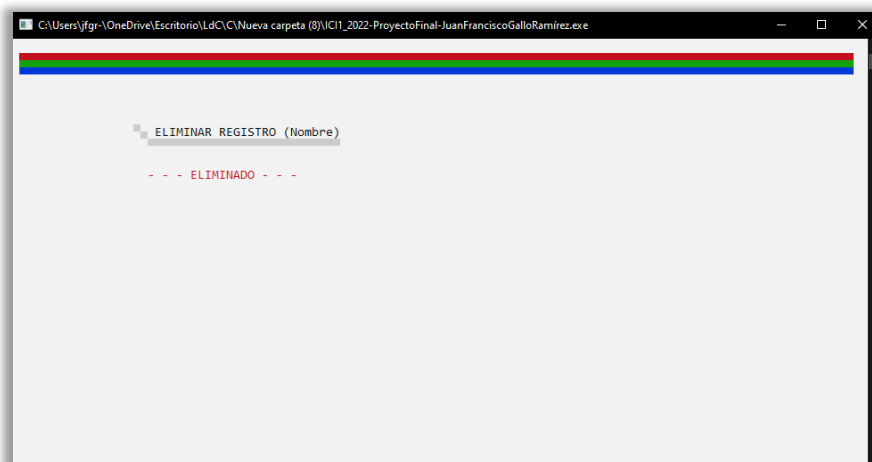
d) Insertar nuevos registros.

Opción que permite ingresar un nuevo trabajador a los registros, sin embargo es necesario tener al menos un registro vacío para ingresar otro, caso contrario desplegará un mensaje de advertencia. Al ingresar un trabajador se ingresa la clave (debe ser única y no repetirse), nombre, y sueldo.



e) Eliminar un registro.

Esta opción permite eliminar, es decir, vaciar un registro de un trabajador, para ello es necesario primero buscarlo ya sea por nombre o por clave para poder eliminar el registro.



f) Modificar registro.

Opción que permite modificar algún dato de un registro, ya sea clave, nombre, o bien el sueldo, depende del usuario la opción que desee. Para ello es necesario primeramente buscar el registro a modificar, ya sea ingresando su clave o su nombre.



g) Configuración.

Opción que nos permite volver al menú de inicio a configurar las opciones.

h) Buscar un registro.

Dicha opción terminará la ejecución después de mostrarnos la pantalla de final.

PANTALLA DE FINALIZACION

Esta pantalla es accesible mediante el menú de configuración o el de ejecución. Muestra los créditos del programa para después finalizar.



CONCLUSIONES FINALES

A continuación las conclusiones de cada integrante del equipo:

Aldo Raúl Fernández Aguilar

“Este proyecto me hizo darme cuenta de cómo se conectan todas las herramientas que se nos dan durante el curso para crear algo más grande que un proceso simple, dándonos la oportunidad de usar la mayoría de estos durante este proyecto destacando el uso de funciones y ciclos así como herramientas externas que le dan un mejor formato y mayor organización a nuestros programas para su mejor entendimiento.

Durante este curso yo aprendí desde las herramientas más básicas con el uso del pseudocódigo hasta la generación de algoritmos más complejos usando C, desarrollando las habilidades lógicas para estructurar y crear el algoritmo deseado, estoy satisfecho con los conocimientos vistos en clase así como los diversos materiales de apoyo que se nos brindaron durante el curso.”

Luis Manuel Flores Jiménez

“Al crear este programa me pude dar cuenta de la importancia de la lógica y organización que se debe de tener en los registros y arreglos utilizados; de igual manera este proyecto me ha servido para rectificar los conocimientos obtenidos a lo largo del curso sobre como programar en C explotando los temas de la declaración de variables, los ciclos, cadenas, registros, arreglos y me sirvió también para darme cuenta del alcance que tiene este lenguaje de programación ya que junto con mis compañeros pude descubrir y expandir el conocimiento aprendido en clase, por ejemplo el poder poner una imagen ejecutable mediante código fue una gran sorpresa y un reto para mis compañeros y para mí, ya que no vimos en el curso como hacerlo sin embargo se encontró la manera de hacerlo.

Realmente este pudo cambiar mi perspectiva hacia el mundo de la programación. Queda claro que la impartición del curso fue de una manera efectiva y eficiente ya que cada uno de nosotros tuvo la oportunidad de ver al momento como nuestra maestra y compañeros mostraban sus ejercicios, así como el proceso de cada programa, la lógica y estructura que tienen detrás de la pantalla principal. Desde mi punto de vista no hay que mejorar nada.”

Juan Francisco Gallo Ramírez

“Puedo concluir que la elaboración de este proyecto es el resultado de los aprendizajes obtenidos en este curso, ya que todos esos conocimientos tuvieron que ser puestos en práctica en este programa. Puedo destacar que en especial en proyectos de este tipo es de suma importancia la organización de los datos, y sobre todo de la distribución del trabajo en equipo.

Personalmente este proyecto me dejó bastante en claro la importancia de las funciones, ya que fueron un pilar de suma importancia en este algoritmo, no existe duda que éstas nos ahorraron además de líneas de código, mucho tiempo.

Los beneficios de haber tomado este curso son incomparables, más aún tomando en cuenta que son conocimientos fundamentales para próximos semestres, ya que los ciclos, los condicionales, arreglos, funciones, punteros, librerías, comandos, etc. son bases para nuevos algoritmos de mayor complejidad que se espera elaboremos en un futuro.”

