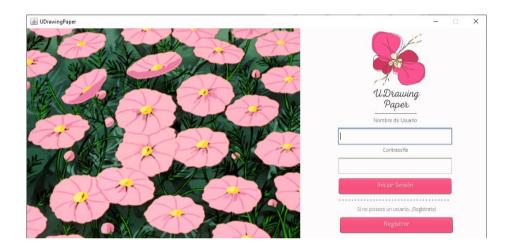
UDrawingPaper

Manual de Usuario

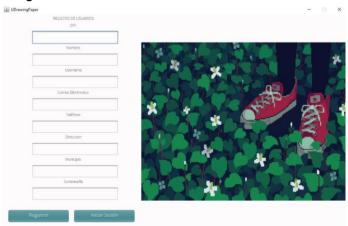
UDrawingPaper

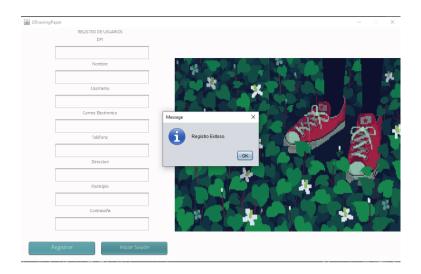
UDrawingPaper es una aplicación de escritorio dedicada a diseñar dibujos en un estilo pixelart. La ultima actualización de la aplicación está diseñada para poder manejar pedidos a lo largo de todo el país.

Al ejecutar la aplicación, lo primero que puede visualizar es la pantalla de inicio de sesión. Entre sus opciones, puede crear un usuario usando sus credenciales o acceder a la aplicación en modo administrador.



En caso de crear un usuario, tendrá un formulario. Esta nueva actualización incorpora nuevos campos dentro del registro de un nuevo usuario. Así mismo, se sustituye el uso del DPI como forma de registro y en su lugar, ahora se maneja un username único para cada usuario. Por supuesto, el uso del DPI sigue siendo exclusivo y único para cada usuario por lo que sigue teniendo que ser distintivo a la hora de ejecutar el registro.





Modulo Administrador:

El modulo administrador le permite poder modificar e ingresar nuevos usuarios a la base de datos. Demas, le permite cargar los archivos en un formato JSON, verificar las imágenes e información del usuario, así como listar cada una de las personas registradas. Para acceder, utilice como usuario "admin" y como contraseña "EDD2022". Actualización: Parte de la nueva actualización agrega otras funcionalidades como el manejo e ingreso de mensajeros, rutas y lugares. También se incorporan funciones para la descarga y compresión de la información, así como las configuraciones para blockchain y un visualizador de las estructuras creadas para almacenar la información antes mencionada.

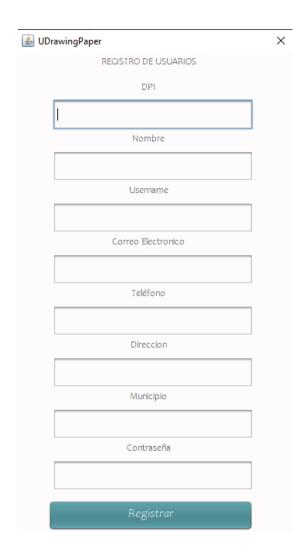


.

La función para carga masiva sigue estando disponible, El uso de las cargas permite cargar los clientes con mejor facilidad. El formato con el que debe de contar el JSON difiere con el formato de la versión previa. Se agregan nuevos datos de entrada a los mismos:

```
"dpi": "7196958094069",
"nombre_completo": "Genevieve Wallace",
"nombre_usuario": "Wyatt",
"correo": "wyattwallace@waterbaby.com",
"contrasenia": "idsdf",
"telefono": "+502 (895) 576-2116",
"direccion": "585 Bethel Loop, Walton, Utah, 7539",
"id_municipio": 1
"dpi": "7920879245361",
"nombre_completo": "Francesca Hyde", "nombre_usuario": "Olive",
"correo": "olivehyde@waterbaby.com",
"contrasenia": "amet"
"telefono": "+502 (889) 600-2717",
"direccion": "186 Duffield Street, Moquino, Palau, 7127",
"id_municipio": 15
"dpi": "4635574897635",
"nombre_completo": "Nieves Cabrera",
"nombre_usuario": "Winnie",
"correo": "winniecabrera@waterbaby.com",
"contrasenia": "Lorem",
"telefono": "+502 (935) 423-2465",
"direccion": "623 Harbor Lane, Gilgo, Colorado, 510",
"id_municipio": 17
"dpi": "9092207681372",
"nombre_completo": "Amparo Christian", "nombre_usuario": "Concetta",
"correo": "concettachristian@waterbaby.com",
```

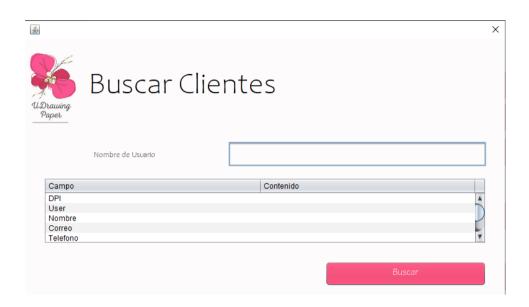
Este módulo contiene el mismo formulario de registro por si desea registrar clientes manualmente. Al igual que en el otro, el ID debe de contar con 13 dígitos y se toma en cuenta que el nombre de usuario que haya escogido el usuario no haya sido usado previamente por otra persona.



Si en caso alguno de sus usuarios olvida su contraseña o desea cambiar su nombre, la aplicación cuenta con un apartado para hacer eso. Debe de ingresar el user del usuario en concreto, el nombre, la nueva contraseña y cualquier otro dato que desee tocar. Si en caso desea mantener alguno de los campos intactos sol vuelva a ingresar la información anterior.



Si desea corroborar cambios, o verificar otra información valiosa del usuario, puede hacer uso de la función de búsqueda. Con solo ingresar el identificador podrá ver toda la información relevante.



La carga de mensajeros se ejecuta con el botón correspondiente. El archivo de entrada debe ser de tipo JSON y cumplir con la siguiente estructura.

```
{
    "dpi":"3103525250701",
    "nombres":"Juan",
    "apellidos":"Dovey",
    "tipo_licencia":"A",
    "genero":"Female",
    "direccion":"72329 Maple Alley",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082"
},
{
    "dpi":"8208175148573",
    "nombres":"Ulberto",
    "apellidos":"Goodsell",
    "tipo_licencia":"B",
    "genero":"Male",
    "direccion":"5 Northfield Hill",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082"
},
{
    "dpi":"310350507012",
    "nombres":"Santiago",
    "apellidos":"Goodsell",
    "tipo_licencia":"B",
    "genero":"Male",
    "direccion":"5 Northfield Hill",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082"
},
{
    "dpi":"3103525250809",
    "nombres":"Sebastián",
    "apellidos":"Coviello",
    "tipo_licencia":"C",
    "genero":"Male",
    "direccion":"3278 Dixon Center",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082"
},
{
    "dpi":"3106525250909",
    "nombres":"Diego",
    "apellidos":"Dovey",
    "tipo_licencia":"A",
    "genero":"Female",
    "direccion":"72329 Maple Alley",
    "telefono": "72329 Maple Alley",
    "telefono": "7329 Maple Alley",
    "telefon
```

Para poder almacenar la informacion relevante a los lugares y la creacion del mapeado de las rutas, existe la carga de lugares y rutas. Primero debe de cargarse el archivo de lugares con la informacion relevante de los lugares. El formato del archivo es el siguiente y debe ser de tipo JSON:

```
"Lugares": [
"id": 17,
"departamento": "Guatemala",
"nombre": "Amatitlán",
"sn sucursal": "si"
"id": 16,
"departamento": "Guatemala",
"nombre": "Amatitlán",
"sn_sucursal": "si"
"id": 14,
"departamento": "Guatemala",
"nombre": "Amatitlán",
"sn sucursal": "si"
id": 8,
"departamento": "Guatemala",
"nombre": "Amatitlán",
"sn_sucursal": "si"
},
"id": 13,
"departamento": "Guatemala",
"nombre": "Villa Nueva",
"sn_sucursal": "no"
```

Lo siguiente es la carga de las rutas. Cabe aclarar, que es importante cargar primero el archivo de lugares que el de rutas. De lo contrario obtendrá un error al intentarlo. Las rutas son un archivo de tipo JSON y respetan la siguiente estructura.:

```
{
"Grafo": [
"inicio": 17,
"final": 13,
"peso": 5
"inicio": 17,
"final": 16,
"peso": 3
},
"inicio": 14,
"final": 13,
"peso": 3
},
"inicio": 14,
"final": 16,
"peso": 1
},
"inicio": 8,
"final": 13,
"peso": 5
]
}
```

Para visualizar el estado de las estructuras cargadas hasta el momento, existe el modulo visualizador. Solo debe de dar un clic en el botón correspondiente seleccionar la estructura que quiera visualizar desde la lista y pulsar el botón para ver la gráfica correspondiente.

