

PRÁCTICAS DE DISEÑO MODULAR


Documentación interna del proyecto

Grupo 4	Jorge Rodríguez De La Sierra José Tur Román José Joaquín Carral Fernández
----------------	---

A continuación, se encuentran las descripciones pertenecientes a la documentación externa.

DESCRIPCIÓN PROCESO INSTALACIÓN

Para la instalación del programa se utilizará un programa capacitado para ejecutar el programa principal con todos sus archivos. Por ejemplo, en CodeBlocks creamos un proyecto en el cual debemos situar como una carpeta en un lugar seguro de que se realicen cambios, ya que si se realizan cambios fuera de CodeBlocks éste dará un error en aquello que hayamos cambiado, ya sea un archivo o el lugar donde se encuentra. Al crear el proyecto añadimos, en primer lugar, los archivos C, que se agruparan automáticamente en una carpeta dentro del programa llamada "Sources". Luego, añadimos los ficheros de cabecera (H) y se guardaran automáticamente en una carpeta dentro del programa llamada "Headers". Y finalmente, incluimos los ficheros de datos (txt) que se encuentran dentro de la carpeta DATA. Tras haberlo incluidos, estarán agrupados en una carpeta llamada "Others", y nosotros debemos crear una carpeta dentro de esta llamada "DATA" y añadirlos dentro de esta.

Después de tener todo lo anterior, ahora debemos clicar en el botón  para construir y ejecutar el programa.

De esta manera el programa se abrirá al completo.

DESCRIPCIÓN PROCESO EJECUCIÓN

Al ejecutar el programa lo primero que nos aparecerá es el menú de inicio donde podemos elegir entre registrarnos como participante, acceder al sistema o salir del programa. Si elegimos registrarnos el programa nos pedirá los datos necesarios para registrar nuestro usuario en el sistema como participante, ya que los administradores y cronistas son registrados manualmente por el administrador. Tras validar el registro el usuario es redirigido al menú inicial, donde si elige acceder al sistema deberá introducir su login, que es un nombre corto del usuario para identificarlo en el sistema, y su contraseña. Si se valida que el usuario está registrado y que sus credenciales son correctas se comprobará qué perfil de usuario es exactamente para determinar qué menú es el indicado para desplegarle. Es decir, si el usuario está registrado como participante se le mostrará el menú participante en el que podrá realizar las acciones indicadas por la empresa para este tipo de perfil en el sistema como pueden ser crear una nueva plantilla, eliminar a un jugador de su plantilla, modificar una plantilla, ... Sin embargo, si el usuario es identificado como cronista tendrá a su disposición las funciones que la empresa decidió otorgarles para realizar su tarea, entre las que están valorar equipos, actualizar plantillas, puntuar a los jugadores, ... Pero si, por el contrario, el usuario es identificado como administrador tendrá el control al completo del sistema, por ello es un cargo que no debe ser manejado por personal cualificado para dicha tarea. Entre sus funciones están la de gestionar los usuarios, editar la configuración del sistema, modificar los equipos, añadir un futbolista, ... Independientemente del perfil de usuario del que se trate, al final del respectivo menú estará la opción "Salir" que dejará que el usuario salga al menú anterior, y antes de salir le preguntará al usuario si desea guardar los cambios que haya podido realizar respondiendo con un "s" para guardar, o con un "n" para salir sin guardar datos. Finalmente, el usuario puede salir del sistema introduciendo en el menú inicial la opción número 3, que corresponde con "Salir", y en este caso también se le pregunta si desea salir guardando los datos o sin hacerlo. Tras este paso, el programa se cerrará.