

# Manual de Usuario

May 28, 2021

# 1 Nombre del software

Sims 4 Db-Manager

# 2 Autores

- Adrianna Álvarez Lorenzo 99072007576
- Bryan Machín García 98062508741
- José Alejandro Solís Fernández 98060808501

# 3 Objetivo del proyecto

El proyecto se propone brindar al usuario un ambiente amigable en el que pueda modelar las principales características del juego The Sims 4. Dígase creación de sims, de unidades domésticas, trabajos, etc; junto con el enlace entre las anteriores, por ejemplo: el Sim **A** vive en la casa **B** y su profesión es **C**. La idea principal que persigue, es concebir la relación con la base de datos mediante las acciones básicas de crear, leer, actualizar y eliminar desde el punto de vista de un jugador del videojuego mencionado.

# 4 Requerimientos técnicos

La aplicación no requiere de ningún tipo de característica especial para ser ejecutada, la máquina del usuario será suficiente.

# 5 Requerimientos de software

Requiere la instalación del IDE Visual Studio, los autores recomiendan la versión 16.8 de VS 19 ya que fue la utilizada para su desarrollo. Además se deben instalar los paquetes de Entity Framework y SqlServer version 5.0.5 o superior. Los paquetes necesarios para ejecutar la aplicación serán presentados al usuario por el IDE.

## 6 Opciones del sistema



Figure 1: Main Page

La imagen mostrada en Figure 1 muestra la pantalla principal de la aplicación, a través de la cual el usuario puede navegar hacia la vista Index de las entidad correspondiente.



Figure 2: Index Page

La imagen anterior muestra la vista Index correspondiente a la entidad Sim, que contiene un listado de todos los sims pertenecientes a la base de datos. Se observa que los nombres de los sims están escritos con un color diferente al resto de los campos mostrados en la tabla, y es porque estos son un link que redireccionan la navegación del usuario hacia la vista Profile para cada sim.

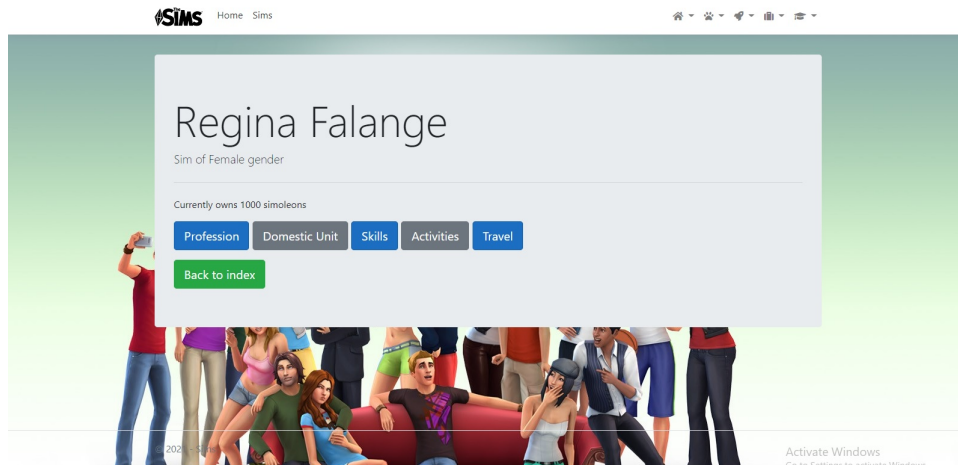


Figure 3: Profile Page

Figure 3 muestra la apariencia de la vista Profile para un sim en específico. Se observan las distintas opciones que se tienen en esta vista, las cuales interactúan con las relaciones entre Sim y otras entidades: elegir otro trabajo, ir a trabajar, cambiar la casa en donde vive, etc.

A continuación se muestra un ejemplo de su uso: se accede a las habilidades del sim, se observa que dicho sim no presenta alguna, se procede a realizar una actividad que potencie alguna habilidad y se rechequean las habilidades para el mismo sim.



Figure 4: No Skills



Figure 5: Perform Activity



Figure 6: Upgraded Skills