Programación Avanzada – Primer Proyecto

Sistema de control y préstamo de leyes y reglamentos de la república - SisLey

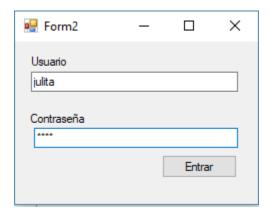
El proyecto está basado en un sistema de control y prestamo de leyes y reglamentos de la república, con el fin de que que cualquier diputado y/o asesor de diputado tenga a su disposición. Al momento en que tenga ingreso al sistema tendra acceso a los reglamentos, leyes, usuarios, préstamos y devoluciones y grupos.

Integrante:

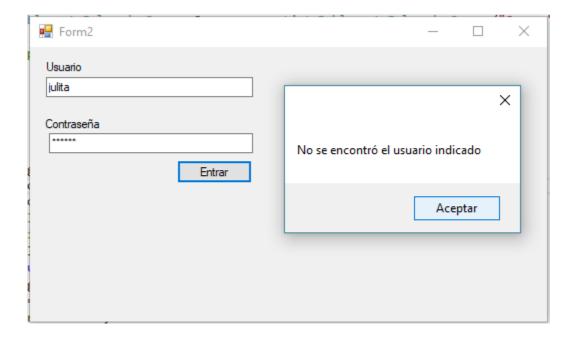
- Julia Cristina Pineda Jovel (1020415)

Funcionamiento:

1. En la primera ventana del sistema solicitara ingresar el nombre de usuario y contraseña. En este caso el usuario será: **julita** y la contraseña: **hola.**



Si el usuario en dado caso no ingresara bien el nombre de usuario o contraseña, se obtendrá el siguiente mensaje:



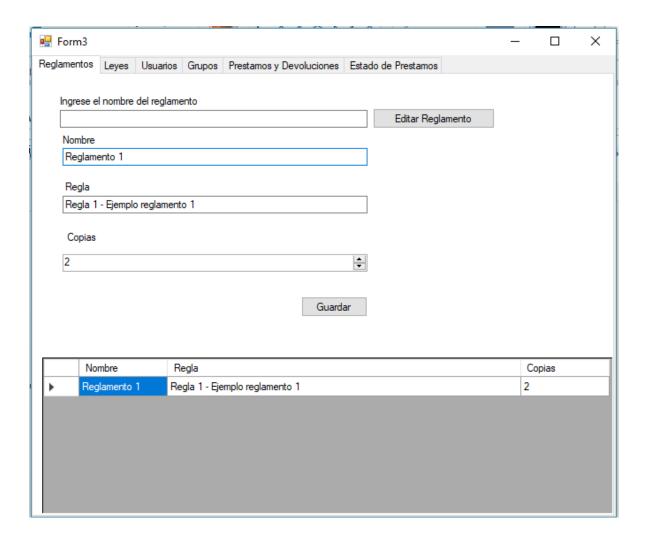
- 2. Cuando el usuario ha tenido acceso al programa SysLey obtendrá acceso a las siguientes funciones:
 - Reglamentos
 - Leyes
 - Usuarios
 - Grupos
 - Préstamos y Devoluciones
 - Estado de Prestamos



a) REGLAMENTOS:

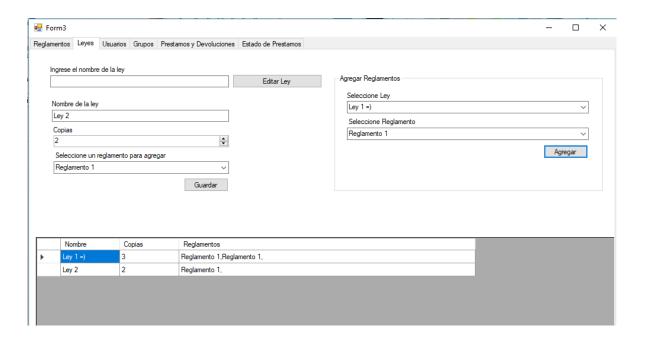
En esta sección se puede ingresar el nombre del reglamento, la regla que tendrá y la cantidad de copias. Además se puede modificar el reglamento, al llenar el campo "Ingrese el nombre del reglamento" y al dar click en el botón "editar". También se podrá observar el reglamento agregado en la parte inferior gris.

El máximo de cantidad de copias a realizarse es de cinco.



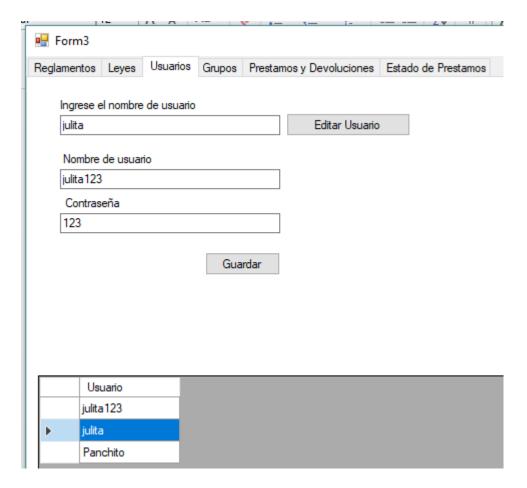
b) LEYES:

En esta sección pide el nombre de la ley, la cantidad de copias y el reglamento al que se desea ingresar, y también se pueden modificar las leyes. Además en la parte derecha hay una sección en la que se puede agregar reglamentos, en donde se puede seleccionar la ley y el reglamento.



c) USUARIOS:

En esta sección se pueden visualizar los usuarios que existen para el programa, además de agregar nuevos y de la modificación de los mismos.



d) Grupos

En esta sección pide los campos: nombre del grupo y Parlamento. Se puede modificar el grupo. Y también se puede agregar al grupo un usuario.

