

S.I.G.T.

Programación III

Katsu enterprise (勝つ企業)

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Macedo	Fiorella	5.503.612-7	fiorellamacedo22@gmail.com	095 256 351
Sub-Coordinador	Dávila	Oriana	5.074.874-1	orianadavila99@gmail.com	093 308 483
Integrante 1	Pérez	Lautaro	5.468.712-7	pabloramirez199221@gmail.com	097 967 986
Integrante 2	Budes	Agustin	5.121.247-6	agustinbudes@gmail.com	099 431 623

Docente: Romero, Carlos.

Fecha de culminación

13/11/2023

TERCERA ENTREGA



Índice

Índice.....	1
Programas.....	2
Manual De Usuario.....	2
Manual de usuario SIGTAdministrativo.....	2
Manual de usuario PuntajeJueces.....	13
Manual de instalación y mantenimiento de la aplicación.....	15



Programas

El link que se muestra a continuación te dirigirá a una carpeta de Google Drive donde se encuentran los programas para ser descargados.

El programa se encuentra en la carpeta llamada “Programación III”

[Click aquí](#)

En el apartado de este documento llamado “Manual de instalación y mantenimiento de la aplicación” se mostrarán los pasos a seguir para descargar el programa.

Manual De Usuario

A continuación se mostrará un manual de usuario para las aplicaciones de AdminKata y PuntajesJueces.

Manual de usuario SIGTAdministrativo

El siguiente manual indicará a los individuos como utilizar el programa de forma eficiente y eficaz para evitar errores y/o problemas.

Cabe aclarar que Katsu Enterprise no se responsabiliza de que el programa sea utilizado de forma incorrecta o maliciosa.

Paso 1





Se deberá apretar el botón ingresar para poder acceder al log in.

Paso 2

Se deberá ingresar la contraseña correspondiente al programa y apretar el botón también llamado “Ingresar”. En caso de no saber la contraseña, puede acceder al apartado 2.1.

Log in

C.U.K.
CONFEDERACIÓN URUGUAYA DE KARATE

• | ☞ Confederación Uruguaya de Karate ☜ | •

[CAMPEONATO AUK]

— KATA 2023 —

Administrador

Contraseña

Ingresar

Olvidé mi Contraseña

Katsu Enterprise ©



Paso 2.1

En caso de olvidar la contraseña, apreta el botón “Olvidé mi contraseña”, que te llevará a la siguiente pantalla:

Una vez aquí, ingresa tu número de celular y apreta el botón "Recibir contraseña" y te llegará un mensaje con la contraseña. Ten en cuenta que puede tardar hasta un minuto en llegar el mensaje.

Cierra esta ventana una vez recibida la contraseña.

Paso 3

Al ingresar lo primero que verás es el Menú de control, desde aquí podrás utilizar todas las funciones del programa.



Opción 1 Mostrar Pantalla



Esta opción permitirá al usuario desplegar una pantalla para mostrarle a los espectadores del torneo cierta información detallada a continuación:

- Botón Pantalla Principal: Recomendado para cuando aún la competencia no empezó o cuando surgen errores en las demás pantallas.
- Botón Pantalla Puntajes: Mostrará el participante que se encuentra compitiendo, y cuando se apriete un botón de la Opción 2, se mostrará el puntaje final que el competidor obtuvo.
- Botón Pantalla Calificados: Mostrará los competidores que hayan pasado de ronda.
- Botón Pantalla Participantes: Mostrará los participantes que participará en este torneo, se recomienda que esta sea la segunda pantalla en abrirse.

Correcto uso de la Pantallas

Al seleccionar un botón se desplegará la pantalla correspondiente, el usuario deberá apretar la zona superior de la ventana y desplazarla hacia el lugar donde se encuentre la TV posteriormente conectada al equipo. La intención de estas pantallas es que estén mostrando información en un televisor para mantener a los espectadores entretenidos.

Se puede abrir una pantalla y seguir utilizando el menú de control sin problemas.



Opción 2 Validar puntajes

Esta opción se utiliza con dos propósitos:

1) Seleccionar el participante que está compitiendo actualmente en un torneo y en un round: Se debe seleccionar el competidor que va a realizar el kata en ese instante y para posteriormente apretar el botón "Participando", seleccionando también en qué round y qué torneo lo está haciendo.

POSIBLES FALLAS

Es posible que surjan errores si aún no se creó el torneo o el round, verifica si existen/crea los torneos/rounds antes de utilizar esta pantalla.

2) Ingresar el puntaje de los jueces: En las cajas de texto ingresa el puntaje con ",", si el puntaje es un número entero, ingrésalo como "5,0", "6,0", "7,0", etc.

ACLARACIÓN

El ingreso del puntaje de los jueces se debe utilizar SÓLO si surgen problemas desde el programa de los jueces. Pregúntele a los jueces el puntaje que le pusieron al competidor y luego guárdelo.

En caso de no haber juez 6 ni 7, ingrese "0,0" en esos campos.

El botón "Guardar Puntaje" solo se utiliza si el puntaje se ingresa desde esta aplicación.

El botón "Enviar puntaje a pantalla" enviará a la pantalla "Pantalla Puntajes" (Visto en la opción 1) el puntaje ingresado por los jueces.



Opción 3 Calificados



Esta opción permitirá al operador saber los competidores calificados en el torneo. Seleccione el Torneo en el que estamos desde la opción desplegable para seleccionar el torneo, luego aprete el botón "Sortear Competidores" para que se realice un sorteo donde aleatoriamente se pondrán a los calificados en un pool.

Opción 4 Empate





En caso de que surja un empate entre dos competidores, aprete el botón "Sortear". El botón sortear lo que hará es elegir aleatoriamente un color (rojo/aka, azul/ao), dependiendo el color que aparezca en pantalla será el ganador o el individuo que califique (Si aparece el color rojo, el competidor con Pool Aka será el ganador, de lo contrario, será el competidor del Pool Ao).

Opción 5 Torneo

La opción Torneo tiene varias sub opciones.

Sub opción 1 Crear Torneo

Ingresa los datos del torneo a crear, ten en cuenta que el código del torneo solo pueden ser números y que el horario es en formato 24 horas.



Sub opción 2 Torneos existentes

Menú de Control

Campeonato CUK KATA 2023

Registro de torneo

Crear Torneo | Torneos Existentes | Crear Round

Campeonato AUK KATA 2023

Codigo Torneo	Categoria	Genero	DATE_FORMAT(F, '%Y-%m-%d')	Horario
123456	14-15	Femenino	2023-11-13	12:30:00

Eliminar Torneo

Katsu Enterprise ©

Muestra los torneos creados y puedes eliminar los torneos seleccionando el torneo y apretando el botón "Eliminar Torneo".

OBSERVACIÓN

El torneo que hayas creado no aparecerá en torneos existentes si no creas otro torneo, en caso de que quieras ver si el torneo se creó, cierra y abre la aplicación.

Sub opción 3 Crear Round

Menú de Control

Campeonato CUK KATA 2023

Registro de torneo

Crear Torneo | Torneos Existentes | Crear Round

• | Confederación Uruguaya de Karate | •

【Campeonato CUK】 — KATA 2023 —

Round

Código del torneo: 123456

Round:

Guardar Datos

Katsu Enterprise ©



Esta opción te permitirá crear los rounds del torneo que selecciones.

Se recomienda crear el round a medida que avanza el torneo, evita crear todos los rounds que tendrá el torneo si aún se sigue en el round 1.

Opción 6

Datos de los competidores

Al igual que Toreno, esta opción tiene varias sub opciones.

Sub opción 1

Ingresar Competidores

Menú de Control

Campeonato CUK KATA 2023

Competidores

Ingreso Competidores Competidores Ingresados Sortear Competidores Ingresar Competidor a Torneo

Mostrar Pantalla

Validar puntajes

Calificados

Empate

Torneo

Datos de los Competidores

Datos de Jueces

• | Confederación Uruguaya de Karate | •

【Campeonato CUK】

— KATA 2023 —

Competidor

Nombre

Apellido

Cédula de identidad

Nacimiento domingo, 12 de noviembre de 2023

Sociedad Médica

Vencimiento Carnet de Salud domingo, 12 de noviembre de 2023

Escuela

Profesor a cargo

Guardar Datos

Katsu Enterprise ©

Aquí podrás ingresar los datos de los competidores.

Con "Escuela", se refiere a la escuela/instituto de Karate que pertenece el estudiante, y "Profesor a cargo" indica el profesor que está a cargo del estudiante.



Sub opción 2
Competidores Ingresados

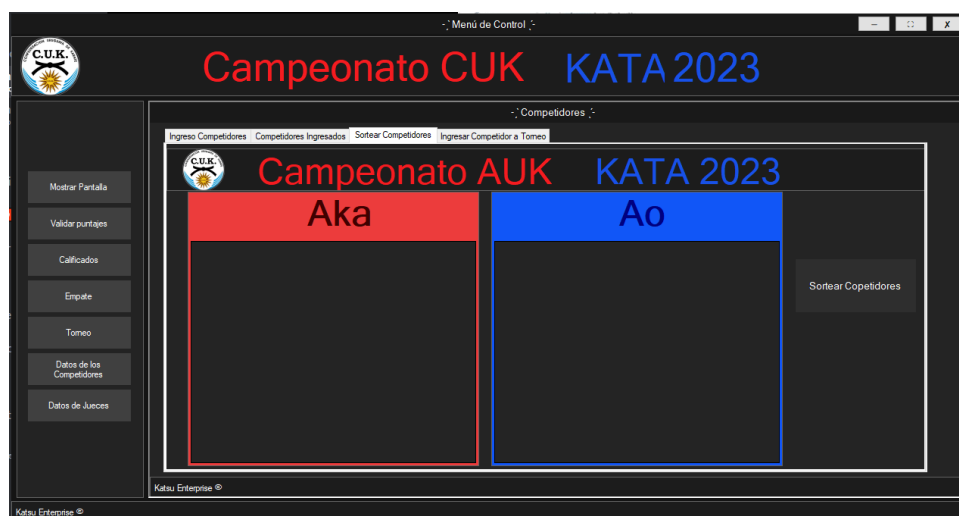


Muestra los competidores ingresados.

OBSERVACIÓN

El último competidor que hayas ingresado no aparecerá en torneos existentes si no creas otro torneo, en caso de que quieras ver si el torneo se creó, cierra y abre la aplicación.

Sub opción 3
Sortear Competidores





Al apretar el botón "Sortear Competidores" se sortearan los competidores ingresados al torneo y se pondrán en el pool que correspondan.

Sub opción 4 Ingresar Competidor a Torneo

Para que ciertas funcionalidades como lo son el ingreso del puntaje funcionen, es indispensable asignarle a el competidor un torneo, un kata y un round.

Selecciona el torneo en el que competirá, el nombre del competidor, el kata que el competidor hará y en qué round lo hará, posteriormente apriete el botón "Guardar".

Opción 7 Datos de Jueces

Numero Juez	Contraseña
Juez 1	soyjuezo
Juez 2	soyjuezdos
Juez 3	soyjueztres
Juez 4	soyjuezcuatro
Juez 5	soyjuezcincos
Juez 6	soyjuezseis
Juez 7	soyjuezsiete



Esta pantalla es solo de lectura, esta pantalla permite saber la contraseña de los jueces en caso de que los jueces no la sepan.

Manual de usuario PuntajeJueces

El siguiente manual indicará a los jueces como utilizar el programa de forma eficiente y eficaz para evitar errores y/o problemas.

Cabe aclarar que Katsu Enterprise no se responsabiliza de que el programa sea utilizado de forma incorrecta o maliciosa.

Paso 1

Se deberá apretar el botón “Ingresar” para poder acceder al log in.





Paso 2

Se deberá ingresar la contraseña correspondiente al juez seleccionado y apretar el botón también llamado “Ingresar”. En caso de no saber la contraseña, puede dirigirse al administrador y preguntarle su contraseña.

Paso 3

Esta ventana permite ingresar los puntajes.

Para ingresar el puntaje al competidor, seleccione el ID del torneo en el que se encuentre y el round actual, seguidamente, seleccione el competidor que va a competir y seleccione nuevamente su número de juez.

Utilice los botones que se encuentran alrededor del “5,0” para aumentar el puntaje del competidor. Los botones de la derecha aumenta o disminuye



denominador, mientras que los de la izquierda aumentan o disminuyen el nominador.

Al decidir el puntaje, apriete el botón “Enviar puntaje” y seleccione el nuevo participante a competir.

En caso de querer descalificar al competidor, simplemente apriete el botón “Descalificar”.

Manual de instalación y mantenimiento de la aplicación

A continuación se explicará cómo se realiza la instalación en los equipos.

Tenga en cuenta que la instalación es siempre la misma en ambas aplicaciones.

Paso 1

Para instalar el programa AdminKata, acceda al siguiente link, descargue el .rar y descomprimalo:

[Click aquí](#)

Para instalar el programa PuntajesJueces, acceda al siguiente link, descargue el .rar y descomprimalo:

[Click aquí](#)

Paso 2

Abra la carpeta InstaladorPuntajesJueces o la carpeta InstaladorAdminKata (Dependiendo qué programa quiere instalar primero) y aprete el ícono que dice “setup”. Seguidamente, apriete el botón “Aceptar”/”Siguiente” hasta que el programa se ejecute.

Se debe de aclarar que Katsu Enterprise realiza un mantenimiento de forma local, por ende, en caso de que surjan correcciones a hacer, se necesitará instalar el programa con las actualizaciones realizadas.