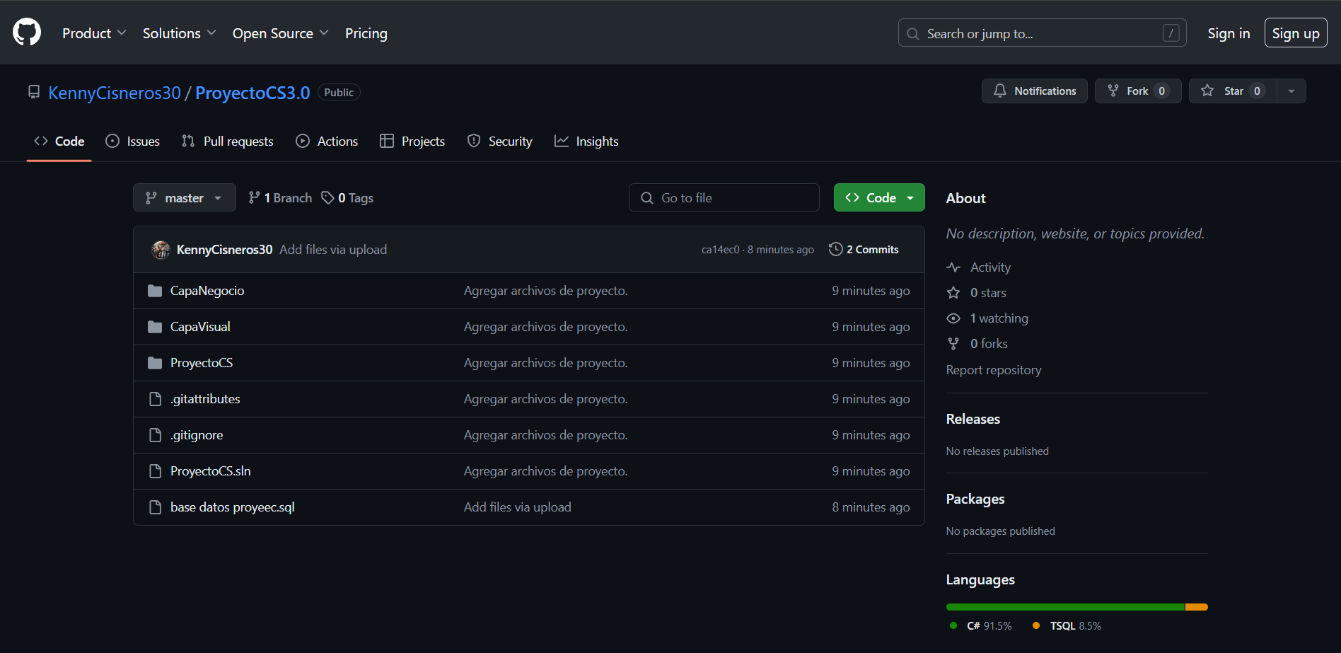
# **Instrucciones detalladas sobre cómo abrir nuestro proyecto sobre el IDE.**

Enlace de repositorio de GitHub: <https://github.com/KennyCisneros30/ProyectoCS_primer_avance.git>

1. Dirigirse al repositorio en GitHub en donde se encuentra nuestro proyecto.
2. Presionar el botón de color verde(<>Code) y luego seleccionar la opción Download ZIP.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Dirigirse a la pestaña de descargas en el navegador y seleccionar el archivo que se acaba de descargar.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

1. Al dar clic en el archivo descargado, se abrirá en la ruta en la que se descargó. En este caso, en la carpeta Descargas.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

1. Dar un clic derecho en la carpeta **ProyectoCS3.0-master**, y luego seleccionar Extraer todo, aparecerá esta ventana en la que se debe seleccionar Extraer.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. En esta nueva ventana, dar doble clic a la carpeta ya extraída.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

1. Luego aparece esta ventana en donde se encuentra el contenido de la carpeta **ProyectoCS3.0-master**.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Los archivos **ProyectoCS.sln** y **base datos proyeec**, son los necesarios para que funcione el proyecto.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

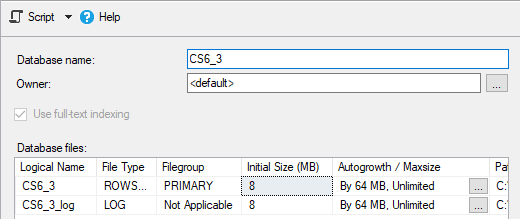
1. Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

   Descripción generada automáticamenteDar doble clic sobre **base datos proyeec** para poder abrir la base de datos.
2. Una vez adentro se debe crear una base de datos llamada **CS6-3**, dar clic derecho en **Databases** y luego seleccionar la primera opción(**New Database**)

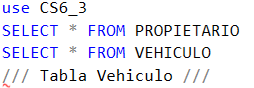
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

A continuación, colocar el nombre de la base de datos en el campo Database Name, luego dar en clic en Ok.



1. Luego, a través del comando use, se debe usar la base de datos recién creada:



1. Primero se crea la tabla PROPIETARIO mediante el siguiente código:

Texto

Descripción generada automáticamente

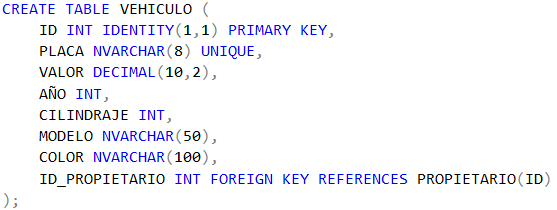
1. Luego se crea los procedimientos almacenados referentes a la tabla PROPIETARIO.

**InsertarPropietario**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Después, se crea la tabla VEHICULO mediante el siguiente código:



1. Para el correcto funcionamiento de estas sentencias, se debe hacer la conexión con el archivo en Visual Studio 2022 **ProyectoCS.sln.**
2. Acto seguido, después de configurar el ambiente de la Base de Datos, dar doble clic sobre **ProyectoCS.sln** para poder abrir el programa.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

1. Una vez iniciado el programa, se mostrarán las capas:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Dar clic derecho en Capa visual, y seleccionar la opción:



Una vez ahí, se presenta esta ventana, en la que, en el campo: **Proyecto de inicio único**, se deberá seleccionar la opción **Capa Visual**.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Luego de haber cumplido con los requisitos previos, dar clic al botón Aplicar y luego Aceptar.

1. Después de haber cumplido con el paso anterior, ahora dirigirse a **CapaDatos** y dar clic sobre **coneccionSQL.cs.**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Se abrirá esta nueva ventana, en la que debemos de cambiar el **Source** de **connectionString** con el nombre del dispositivo en el que se encuentra la base de datos.

Texto

Descripción generada automáticamente

Se aplica el cambio del **Data** **Source**:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

1. Después de haber completado todos los requerimientos del paso 19, el proyecto está listo para ejecutarse.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media