

Manual de usuario - Parqueos Callejeros
Estudiantes: Keylor Solano Vega y Ariel Sánchez Torres
Programación Orientada a Objetos
Profesor: William Mata Rodriguez
Grupo: 2

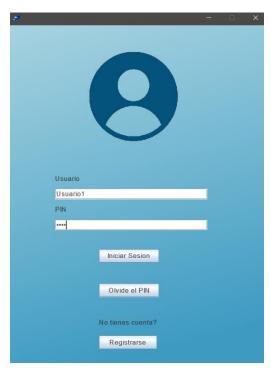
Semestre 2 - 2024

Índice

## Descripción del proyecto:

Este programa corresponde a una aplicación la cual permite administrar y hacer uso de espacios de estacionamiento habilitados en las calles. Para la aplicación existen 3 tipos de usuarios, los cuales son, administrador, inspector y usuario, cada uno de estos tienen sus propios roles o funciones. Los usuarios pueden reservar los espacios del estacionamiento y hacer uso de ellos el tiempo que los necesiten, mientras que los administradores e inspectores son los encargados de gestionar y monitorear los espacios. Existe la opción de generar reportes de cierta información, los cuales se emiten en forma de PDF.

• Inicio de Sesión: Se ingresa a la aplicación mediante una identificación de usuario (texto de 2 a 25 caracteres) y un PIN (4 caracteres), cuando estos datos son ingresados se presiona el botón 'iniciar sesión' para ingresar. Ambos datos deben ser correspondientes a los ingresados en el registro para poder iniciar correctamente.



- Configuración inicial: Antes de realizar cualquier acción se debe configurar el parqueo. Esto se hace mediante un usuario tipo Administrador. Al iniciar la aplicación por primera vez no hay usuarios registrados, por lo cual se brinda un Administrador por defecto, se inicia sesión los datos siguientes
  - o Identificación de usuario: Admin
  - o PIN: 1234

Si no se ha realizado la configuración no es posible registrar nuevos usuarios

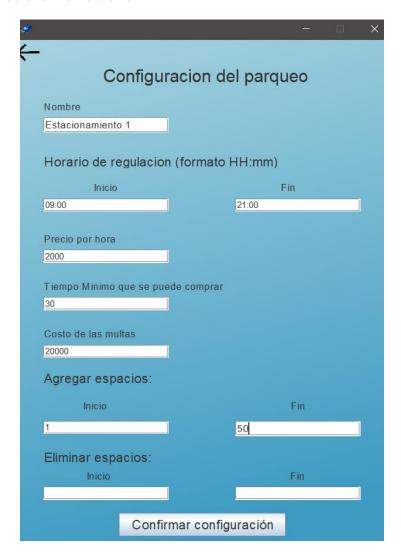


Al iniciar sesión con el Administrador por defecto se procede a realizar la configuración en la opción 'Configuración'



Al ingresar a esta opción se configuran las características del parqueo. Los valores para configurar son los siguientes:

- Nombre del parqueo:
- Horario de regulación: Va de una hora a otra, este dato indica el horario en el cual se hacen los cobros, fuera de este rango de horas no se cobra por el uso del estacionamiento
- o Precio por hora: Valor que se debe pagar por hora de uso de un espacio
- Tiempo mínimo: El tiempo mínimo que se puede comprar. Los demás tiempos que se pueden comprar son múltiplos del valor que se ingrese en este dato
- o Costo de multa: El valor que tienen las infracciones por uso inadecuado del parque
- Agregar y eliminar espacios: Ambos dentro de un rango desde un numero de estacionamiento a otro



- Registrar usuario: Se solicita los datos del usuario, los cuales son:
  - Nombre
  - o Apellidos
  - o Teléfono (8 dígitos)
  - Correo (parte1@parte2)
  - Dirección física
  - o Id de usuario (es único para cada usuario, entonces se verifica que no este en uso)
  - o PIN (4 dígitos)



- Opciones de usuario: Al iniciar sesión con un usuario regular se muestran las siguientes opciones:
  - Vehículos: Se ingresa tocando el logo del vehículo que se encuentra en la esquina superior izquierda. Permite al usuario agregar vehículos a la aplicación, en la parte inferior de esta opción hay un botón que dice 'Agregar Vehículo', al presionarla se van solicitando los datos del vehículo (placa, marca y modelo). Luego de agregar los vehículos se muestran con sus detalles.



Tarjeta: Es el método de pago que se utilizara para cancelar el costo del uso de espacios en el parqueo. Si no se tiene método de pago no se pueden aparcar vehículos. Se solicita el número de tarjeta (16 dígitos), fecha de vencimiento(mm/aaaa) y código de validación (3 dígitos)



Aparcar: Corresponde a registrar en la aplicación que se va a hacer uso de un espacio de estacionamiento, se escoge el vehículo que se desea aparcar, se ingresa el numero de espacio y se elije el tiempo que se va a comprar. Para poder ocupar un espacio del estacionamiento este debe existir en el parqueo y estar disponible para su uso.



o Agregar Tiempo: Permite al usuario extender el tiempo que puede estar en el estacionamiento. Pide elegir el vehículo al cual agregar tiempo, y cuantos minutos más necesita este vehículo en su espacio actual.

Desaparcar: