



Manual de Usuario

VOTASMART APP -

JOSUE FERNANDO DONIS ALVARADO

KEREN GABRIELA RODRIGUEZ GIRON



Índice

Ejecución del Proyecto

- 01** Configuración de parámetros
- 02** Inicialización de la API REST
- 03** Inicialización de la web APP
- 04** Crear un nuevo Torneo

Parámetros

Para lograr ejecutar la API, es necesario configurar el archivo `databases.json`. Este archivo se encuentra dentro de la carpeta `config` del proyecto.

```
1  {
2    "development": {
3      "username": "sa",
4      "password": "1234",
5      "database": "votasmart",
6      "host": "localhost",
7      "dialect": "mssql"
8    },
9    "test": {
10     "username": "root",
11     "password": null,
12     "database": "database_test",
13     "host": "127.0.0.1",
14     "dialect": "mysql"
15   },
16   "production": {
17     "username": "root",
18     "password": null,
19     "database": "database_production",
20     "host": "127.0.0.1",
21     "dialect": "mysql"
22   }
23 }
```

Es necesario cambiar lo siguiente en la estructura `development`:

- **username** será el usuario para ingresar a la base de datos desde el IDE de preferencia, por ejemplo SQL SERVER.
- **password** será la contraseña de ingreso.
- **database** será el nombre de la base de datos que utilizara la API para almacenar la información. **Es importante recalcar que esta base de datos ya debe existir antes de iniciar el proyecto.**



Inicialización de la API REST

Para inicializar la API, es necesario realizar los siguientes comandos:

- **npm i:** este es para instalar todas las dependencias necesarias para que el proyecto funcione.
- **npm run dev:** se utiliza para levantar el proyecto, para probar la conexión a la API se debe colocar esta URL:
<http://localhost:3003/api/>
- **npm run db:seed:** este comando es para correr todos los seed del proyecto, de esta forma se podrán visualizar valores por default.



Inicializar la web app

Una vez inicializada la API, para inicializar la web, es necesario realizar los siguientes comandos:

- **npm i:** este es para instalar todas las dependencias necesarias para que el proyecto funcione.
- **npm run dev:** se utiliza para levantar el proyecto, en este caso la pagina web. Una vez la conexion sea exitosa debe colocarse la siguiente ruta luego de la URL de localhost: /app/inicio

Crear un nuevo Torneo

Para crear un nuevo torneo, debe acceder a la siguiente ruta:

admin/torneos/agregar-nuevo-torneo

AGREGAR TORNEO NUEVO

Nombre:	<input type="text"/>		
Fecha Inicio:	<input type="text"/>	Fecha Fin:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Fase Equipos:	<input type="text"/>	Fecha Fin Fase Equipos:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Cuartos Final:	<input type="text"/>	Fecha Fin Cuartos Final:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Semifinal:	<input type="text"/>	Fecha Fin Semifinal:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Final:	<input type="text"/>	Fecha Fin Final:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Agregar"/>			

Al terminar de agregar todos los datos, puede inicializar un torneo nuevo accediendo a esta ruta:

admin/torneos/detalles-torneo

NOMBRE TORNEO

Nombre:	<input type="text"/>		
Fecha Inicio:	<input type="text"/>	Fecha Fin:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Fase Equipos:	<input type="text"/>	Fecha Fin Fase Equipos:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Cuartos Final:	<input type="text"/>	Fecha Fin Cuartos Final:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Semifinal:	<input type="text"/>	Fecha Fin Semifinal:	<input type="text"/>
Fecha Inicio Final:	<input type="text"/>	Fecha Fin Final:	<input type="text"/>
Estado:	<input type="text"/>		
<div><input type="button" value="Auto Asignar Equipos"/> <input type="button" value="Iniciar Torneo"/> <input type="button" value="Editar"/></div>			