

Manual de Usuario

Autores:

Carlos Carret Miranda	98052807143
Daniela Rodríguez Cepero	00121069379
Anet María Rodríguez Cadalso	01011968498

3.Objetivo del proyecto

El proyecto se propone brindar al usuario un ambiente amigable en el que pueda modelar las principales características del juego The Sims. Dígase creación de Sims, de unidades domésticas, trabajos, etc; junto con el enlace entre las anteriores, por ejemplo: el Sim A vive en la casa B y su profesión es C. La idea principal que persigue, es concebir la relación con la base de datos mediante las acciones básicas de crear, leer, actualizar y eliminar desde el punto de vista de un jugador del videojuego mencionado.

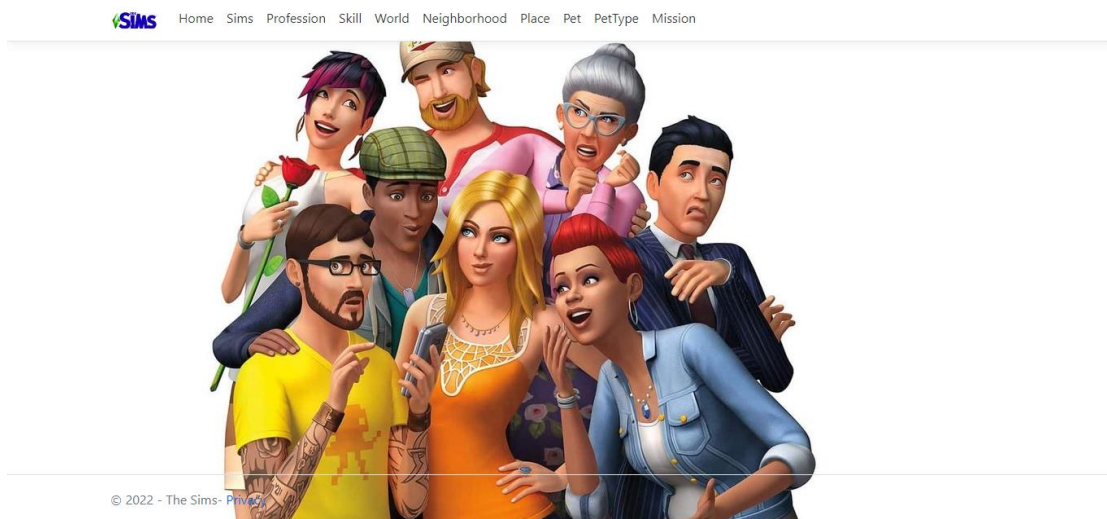
4.Requerimientos técnicos

La aplicación no requiere de ningún tipo de característica especial para ser ejecutada, la máquina del usuario será suficiente.

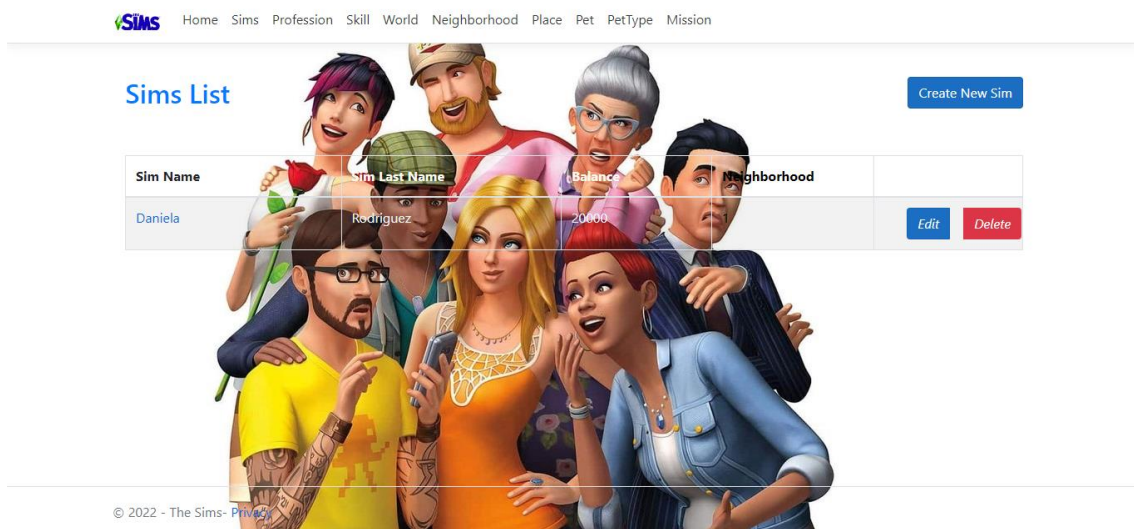
5.Requerimientos de software

Requiere la instalación del IDE Visual Studio, los autores recomiendan la versión 16.8 de VS 19 ya que fue la utilizada para su desarrollo. Además, se deben instalar los paquetes de EntityFramework y SqlServer versión 5.0.5 o superior. Los paquetes necesarios para ejecutar la aplicación serán presentados al usuario por el IDE.


6.Opciones del sistema



La imagen mostrada en Figura muestra la pantalla principal de la aplicación a través de la cual el usuario puede navegar hacia la vista Index de las entidades correspondiente.



La imagen anterior muestra la vista Index correspondiente a la entidad Sim, que contiene un listado de todos los sims pertenecientes a la base de datos. Se observa que los nombres de los sims están escritos con un color diferente al resto de los campos mostrados en la tabla, y es porque estos son un link que redireccionan la navegación del usuario hacia la vista Profile para cada sim.

 [Home](#) [Sims](#) [Profession](#) [Skill](#) [World](#) [Neighborhood](#) [Place](#) [Pet](#) [PetType](#) [Mission](#)

Create Sim

Name

LastName

Simoleones:

20000

GenderID

--Select Gender--

LifeStageID

--Select LifeStage--

HomeID


--Select Home--

Create

Back

© 2022 - The Sims- Privacy

En esta imagen se observa la vista que permite la creación de los sims

 [Home](#) [Sims](#) [Profession](#) [Skill](#) [World](#) [Neighborhood](#) [Place](#) [Pet](#) [PetType](#) [Mission](#)

Sim Profile

Daniela

Rodriguez

Etapas de Vida:

Young Adult

Genero:

Female

Tiene

20000

Simoleones

Profession

Pet

Neighborhood

Skill

Activities

Travel

Back

© 2022 - The Sims- Privacy

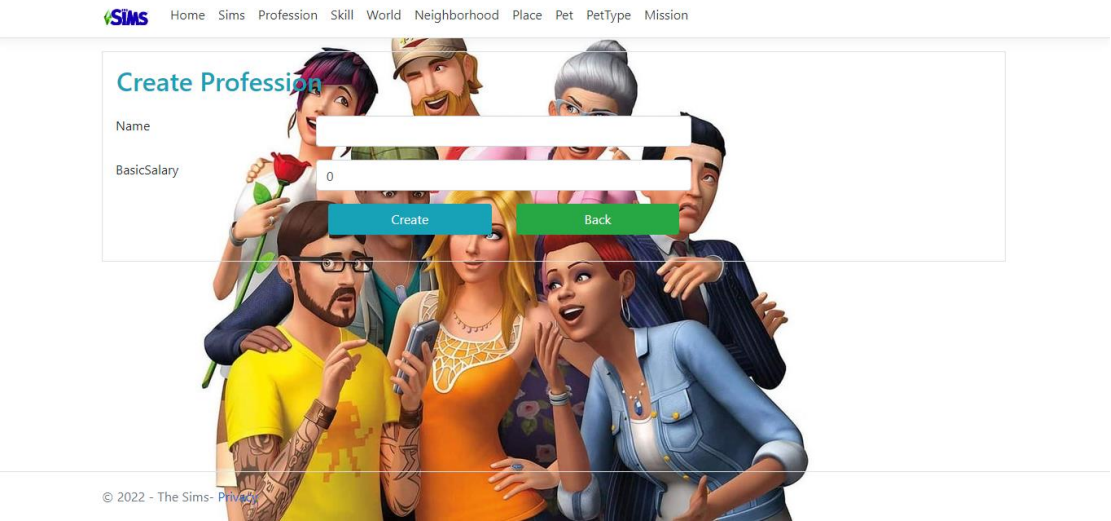
En esta vista se observa toda la información sobre el sim, además permite la edición de la misma y la consulta sobre la profesión, las habilidades, viajes, mascotas y actividades.

 [Home](#) [Sims](#) [Profession](#) [Skill](#) [World](#) [Neighborhood](#) [Place](#) [Pet](#) [PetType](#) [Mission](#)

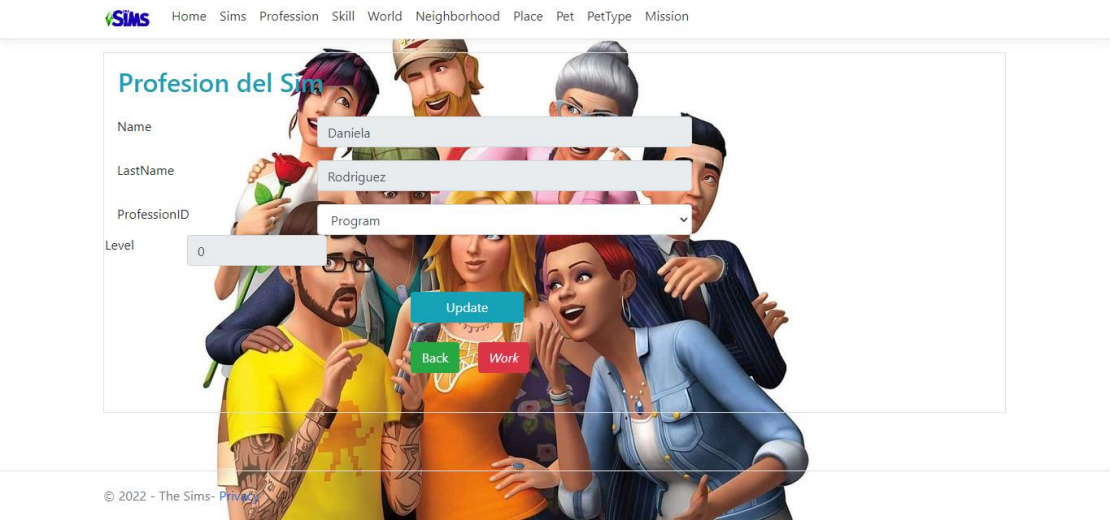
Skill	Level
Program	1

© 2022 - The Sims- Privacy

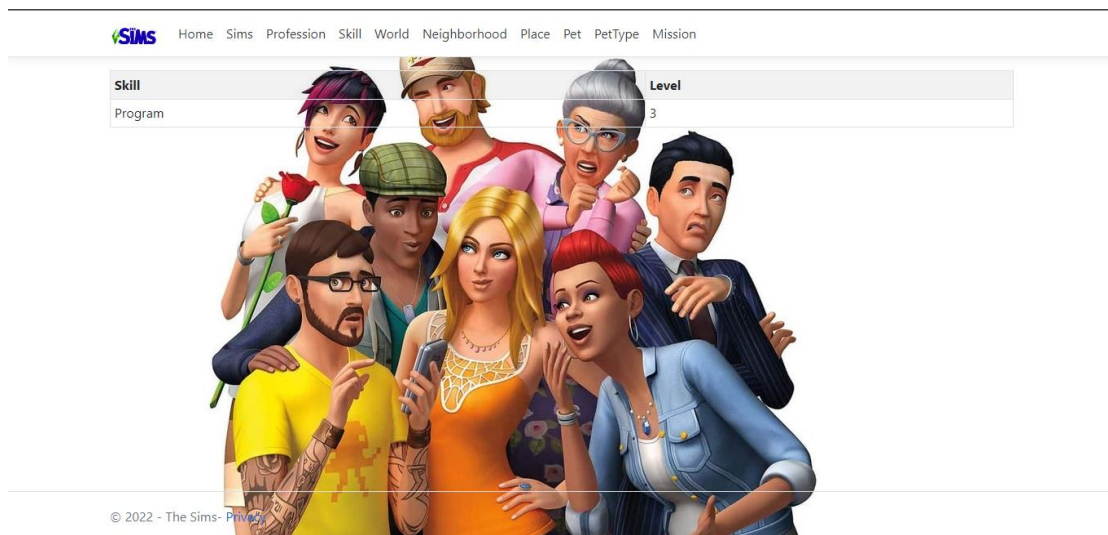
En la imagen anterior se muestra la consulta de las habilidades del sim antes creado.



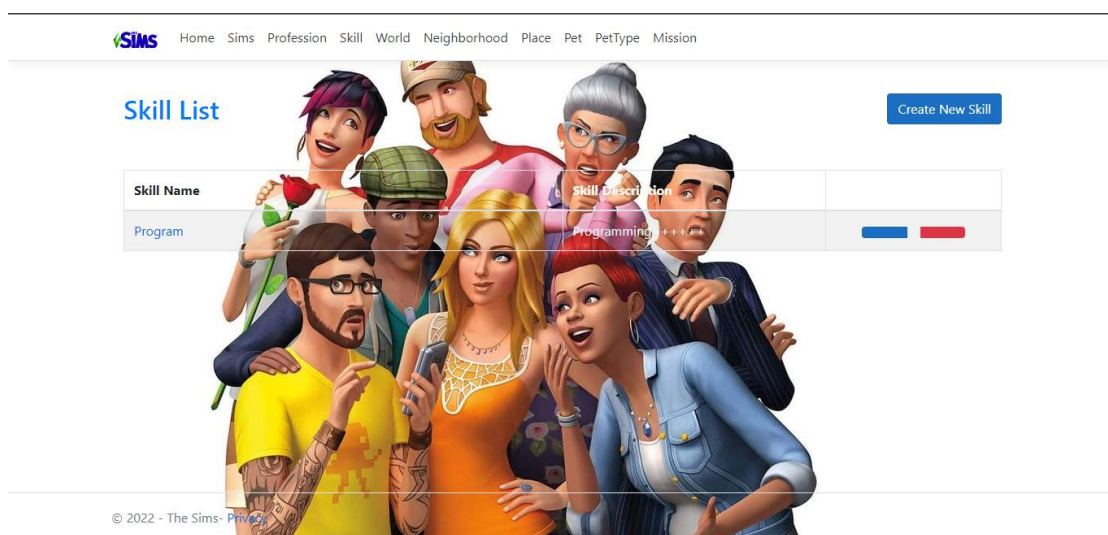
En esta imagen se muestra la vista que permite la creación de profesiones



En esta vista se envía al sim a trabajar y también se puede hacer una actualización sobre la profesión del sim , como cambiar de profesión .



En esta imagen se observa el resultado del mejoramiento de la habilidad luego de que el sim fuera enviado a trabajar.



En esta vista se muestra el listado de habilidades que pueden tener los sim y permite además su modificación

Nota :En el presente informe solo se muestran algunas de las vistas principales o más usadas en la aplicación como ejemplo.