

MANUAL DE ADMINISTRADOR



POR: ALBERTO ORTIZ, ARNAU RUBIO, JON SAGAR, MISHA ZUGAZUA

ÍNDICE

1- Login

2- Vista del Administrador

3- Acceso Usuarios

- Añadir usuario
- Eliminar usuario
- Modificar Usuario

4-Acceso Jugadores

- Añadir Jugadores
- Eliminar Jugadores
- Modificar Jugadores

5- Acceso Equipos


- Añadir Equipo
- Eliminar Equipo
- Modificar Equipo

6- Vista de la Jornada

- Crear Calendario
- Crear Jornada

7- Generar Calendario

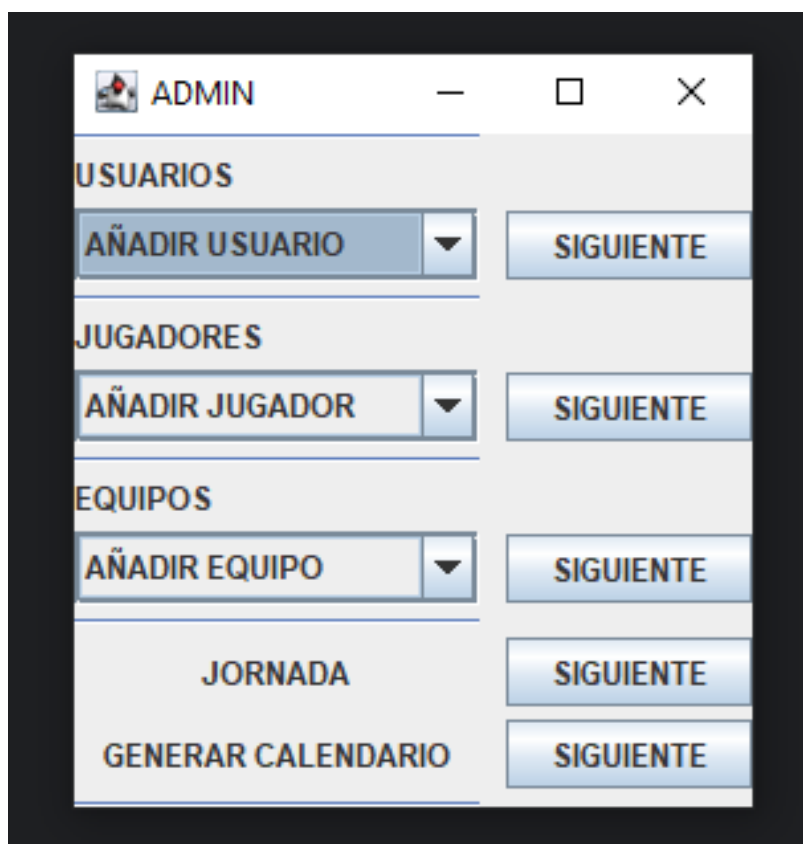
1- Login



The image shows a screenshot of a login window titled "Menulnicio". The window has a standard Windows-style title bar with a minimize button, a maximize button, and a close button. The main area of the window is light gray and contains two text input fields. The first field is labeled "Nombre Usuario" and the second field is labeled "Contraseña". Below these fields is a blue button with the text "ENTRAR" in white capital letters. The entire window is framed by a thick black border.

El administrador ingresara a la aplicación de la misma manera que un usuario, pero con sus credenciales especiales.

2- Vista del Administrador

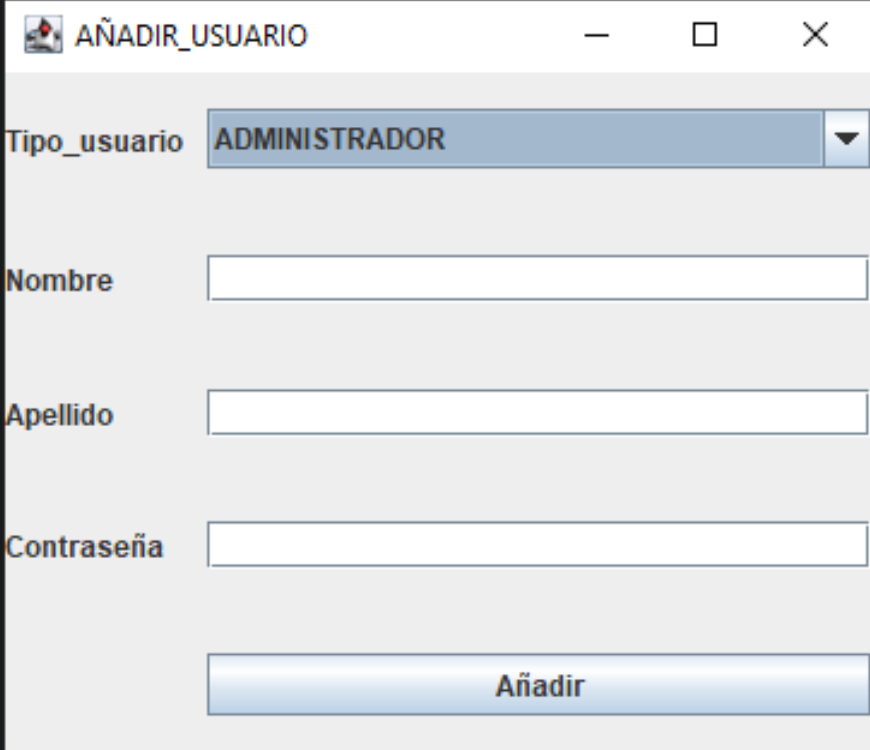


Al acceder en la aplicación el administrador, lo primero que verá será esta ventana, en la cual puede decidir si modificar, añadir, o eliminar tanto usuarios como jugadores o dueños mediante los selectores desplegables. Una vez decidida que acción realizar deberá clicar en el botón “siguiente” correspondiente.

Además podrá visualizar la jornada para crearla o modificarla clicando en el botón “siguiente” correspondiente a jornada. Por ultimo al clicar en el boton de “siguiente” de generar calendario mostrara los equipos y el desarrollo de una jornada

3- Acceso Usuarios

A) Añadir Usuarios

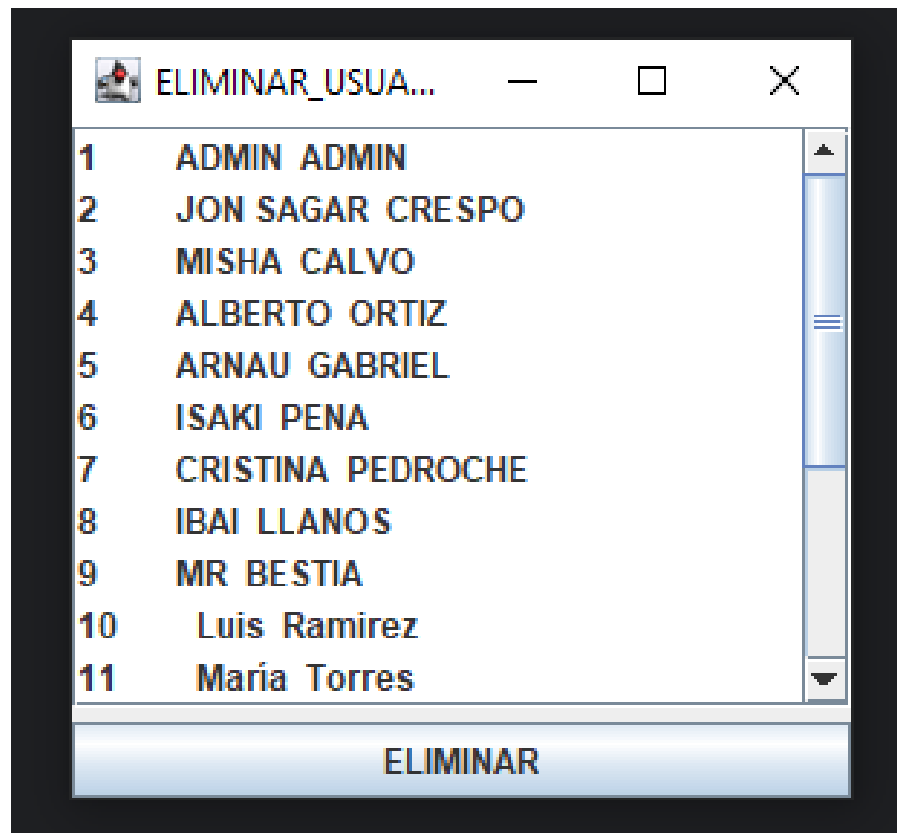


The screenshot shows a window titled "AÑADIR_USUARIO" with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The form contains the following elements:

- A label "Tipo_usuario" followed by a dropdown menu currently displaying "ADMINISTRADOR".
- A label "Nombre" followed by an empty text input field.
- A label "Apellido" followed by an empty text input field.
- A label "Contraseña" followed by an empty text input field.
- A blue button labeled "Añadir" at the bottom right of the form.

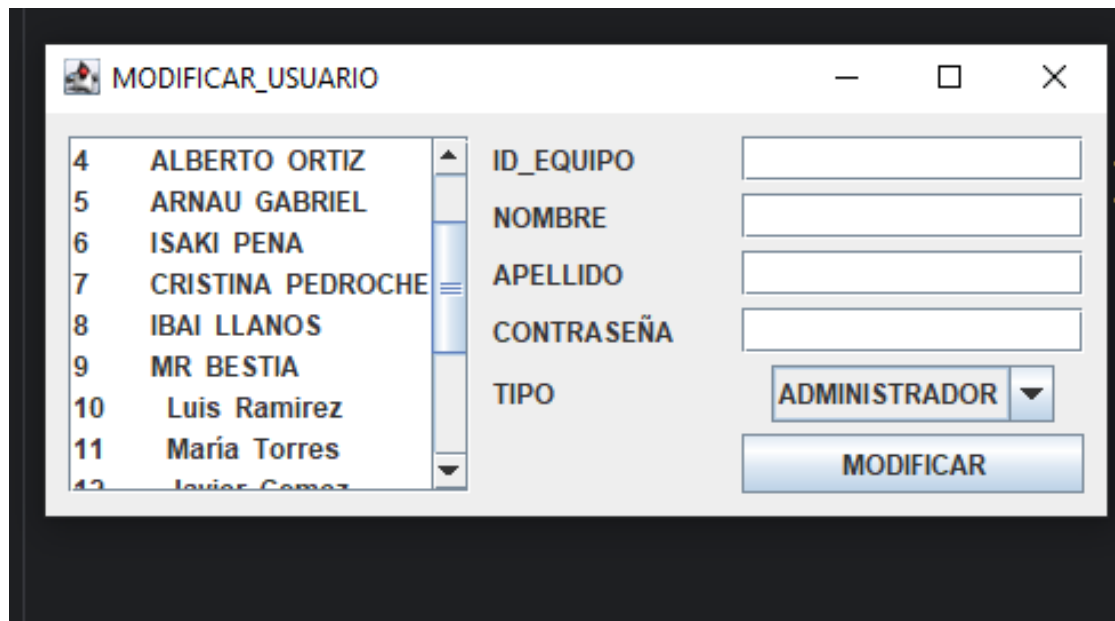
Al acceder a añadir usuarios el administrador podrá seleccionar qué nuevo tipo de usuario A añadir clicando en el combobox superior, y posteriormente añadiendo los datos correspondientes, para finalizar y guardarlo, clicara en el botón “añadir” que lo guarda tanto en la aplicación como en la base de datos.

B) Eliminar Usuarios



Para eliminar cualquier usuario el administrador simplemente tiene que seleccionar el usuario que quiere eliminar y clicar en el botón inferior de “eliminar”.

C) Modificar Usuarios



The screenshot shows a window titled "MODIFICAR_USUARIO" with a list of users on the left and a form for editing user details on the right. The list of users includes:

ID	Nombre
4	ALBERTO ORTIZ
5	ARNAU GABRIEL
6	ISAKI PENA
7	CRISTINA PEDROCHE
8	IBAI LLANOS
9	MR BESTIA
10	Luis Ramirez
11	María Torres
12	Javier Gomez

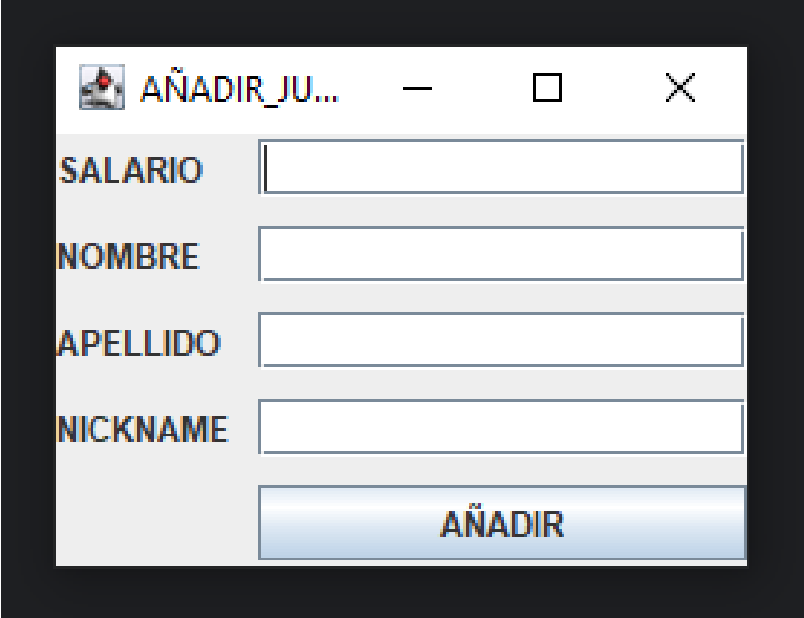
The form on the right contains the following fields:

- ID_EQUIPO: Text input field.
- NOMBRE: Text input field.
- APELLIDO: Text input field.
- CONTRASEÑA: Text input field.
- TIPO: Dropdown menu with "ADMINISTRADOR" selected.
- MODIFICAR: Button to save changes.

Al modificar un usuario, el administrador, selecciona el usuario que quiere modificar y se cargaran automáticamente los datos en las celdas de la derecha, una vez ahí, podrá cambiar los datos que desee e incluso el tipo de usuario que es. Para finalizar y guardar los cambios hechos deberá clicar en el botón de “modificar”.

4- Acceso Jugadores

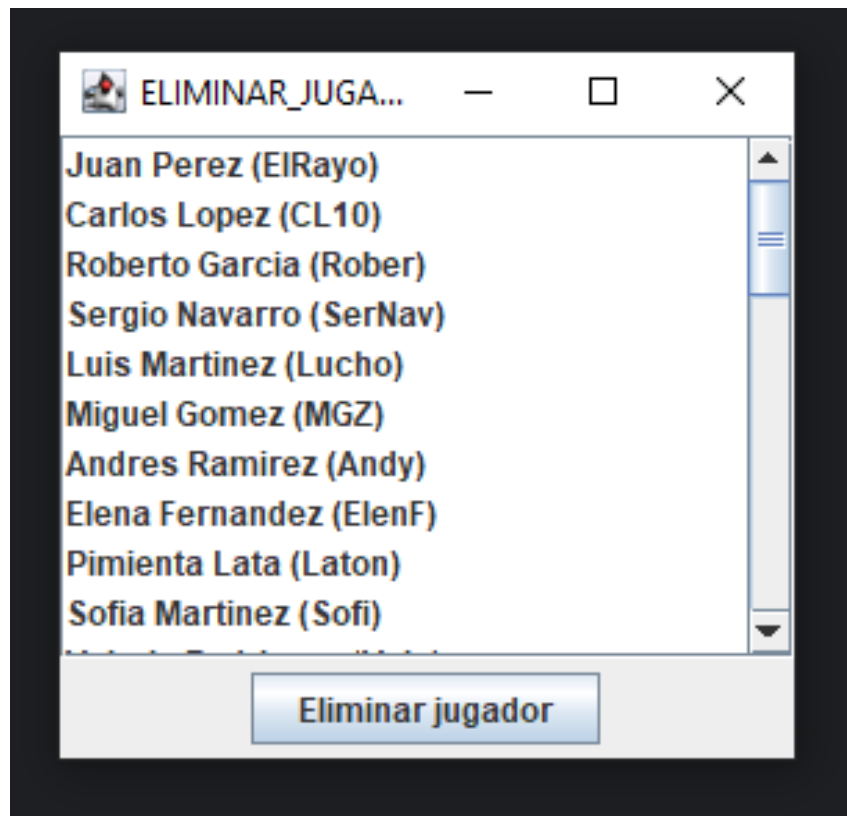
A) Añadir jugador



The image shows a screenshot of a Windows application window titled "AÑADIR_JU...". The window has a standard Windows title bar with a minimize button, a maximize button, and a close button. The main content area of the window is light gray and contains four text input fields stacked vertically. The labels for these fields are "SALARIO", "NOMBRE", "APELLIDO", and "NICKNAME", all in a dark blue, sans-serif font. Each label is positioned to the left of its corresponding input field. At the bottom of the window, there is a blue button with the word "AÑADIR" in white, bold, sans-serif font. The entire window is set against a black background.

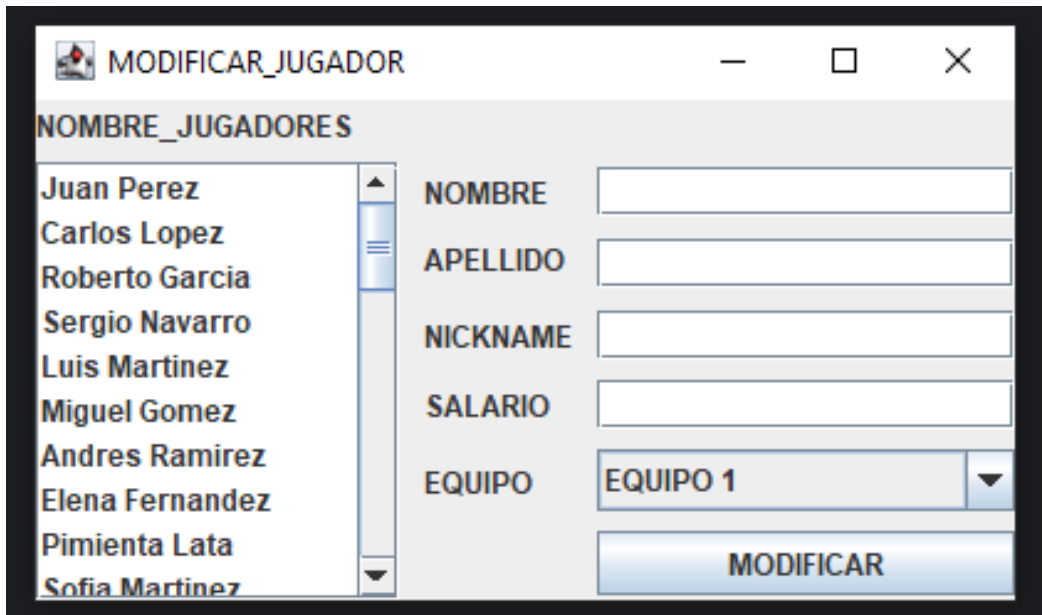
Para añadir un nuevo jugador, el usuario simplemente ha de rellenar las casillas correspondientes con la información del nuevo jugador y seleccionar “añadir”, esto guardará la información en el programa y la base de datos.

B) Eliminar Jugador



Similar a eliminar usuario, el administrador selecciona el jugador que quiere eliminar y selecciona el botón de “eliminar jugador” que borra los datos del programa y la base de datos.

C) Modificar Jugador

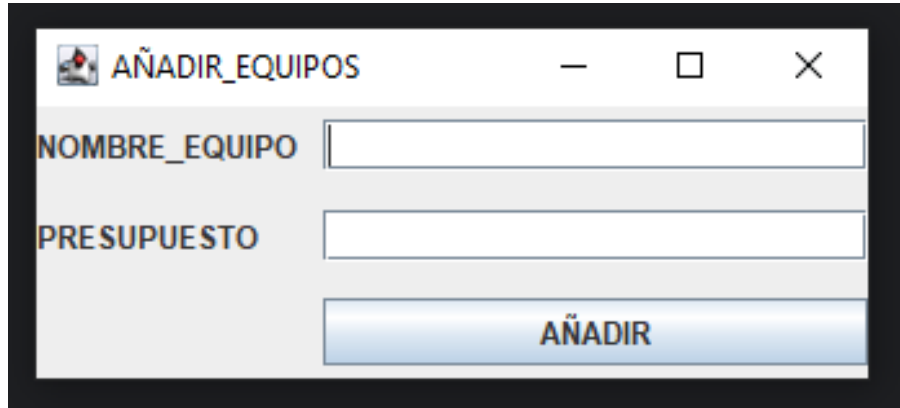


The screenshot shows a window titled "MODIFICAR JUGADOR" with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). Inside the window, there is a list box on the left labeled "NOMBRE_JUGADORES" containing the following names: Juan Perez, Carlos Lopez, Roberto Garcia, Sergio Navarro, Luis Martinez, Miguel Gomez, Andres Ramirez, Elena Fernandez, Pimienta Lata, and Sofia Martinez. To the right of the list box are five input fields: "NOMBRE", "APELLIDO", "NICKNAME", "SALARIO", and "EQUIPO". The "EQUIPO" field is a dropdown menu currently showing "EQUIPO 1". At the bottom right of the window is a button labeled "MODIFICAR".

Igualmente, similar a modificar usuario, el admin seleccionará el equipo a modificar su información y la cambiará en las casillas de la derecha, la única diferencia con la ventana de modificar usuario, es que, en este caso, en vez de cambiar el tipo de usuario, el administrador puede cambiar el equipo al que pertenece el jugador.

5- Acceso Equipos

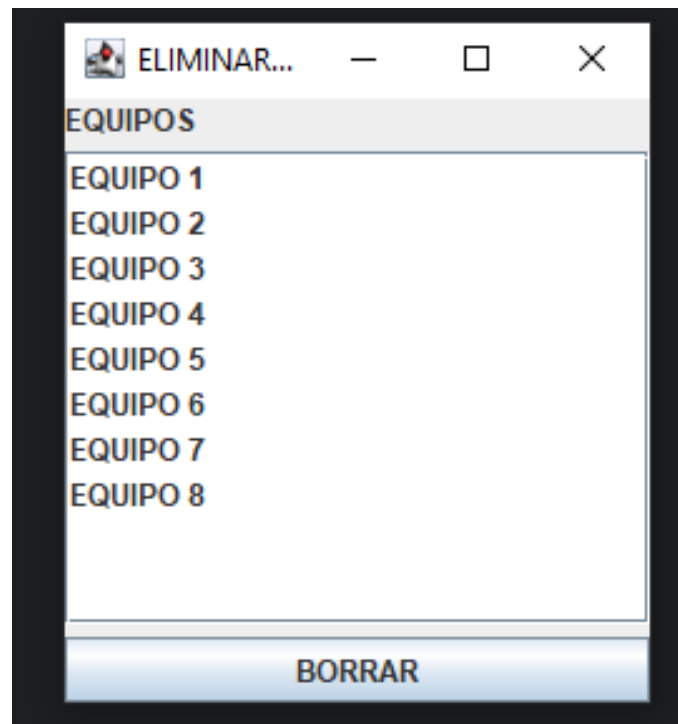
A) Añadir Equipo



The image shows a software window titled "AÑADIR_EQUIPOS". It contains two text input fields. The first field is labeled "NOMBRE_EQUIPO" and the second is labeled "PRESUPUESTO". Below these fields is a blue button with the text "AÑADIR". The window has standard Windows-style controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

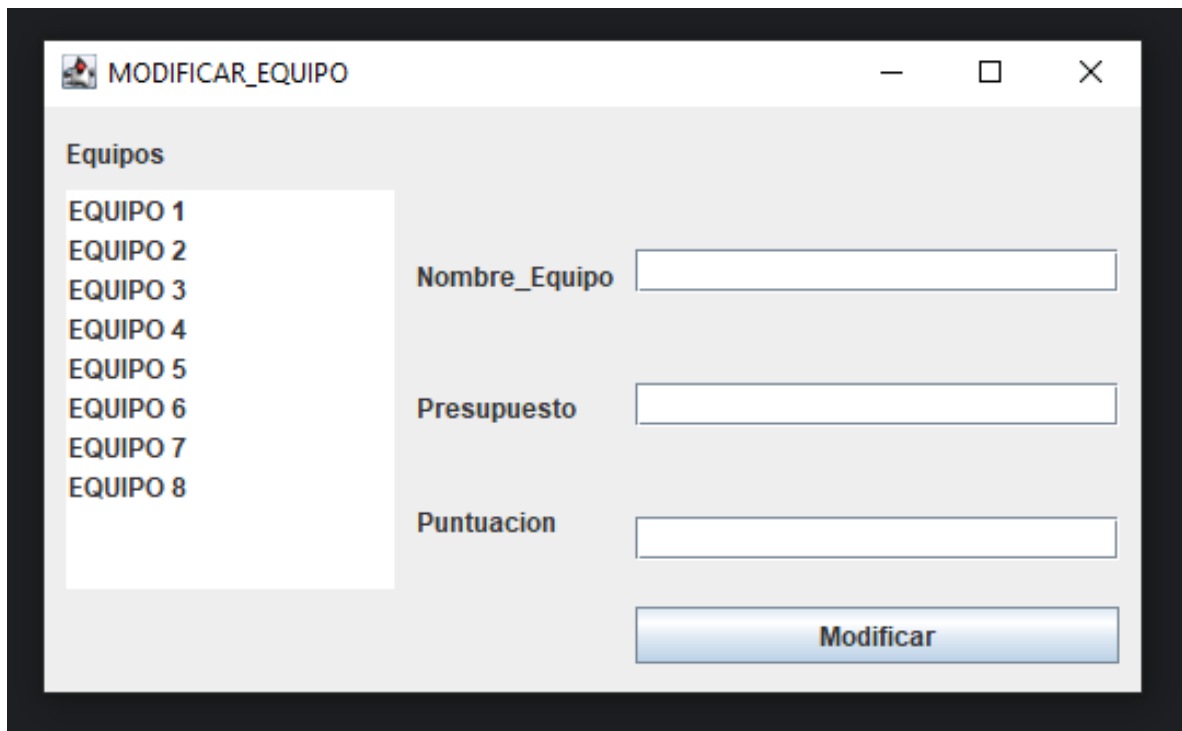
Para añadir un nuevo equipo, al administrador le aparecerá esta ventana, en la cual simplemente introduce el nombre del nuevo equipo y su presupuesto anual. Hay que tener en cuenta que el sistema está pensado para ocho equipos, pero pueden crearse más equipos para ser integrados en la siguiente actualización.

B) Eliminar Equipos



Al eliminar un equipo, el administrador selecciona un equipo y clicla en el botón de “borrar” al hacer esto se borran todos los jugadores que estuvieran inscritos en ese equipo y se quedan como jugadores libres, tras eso se elimina los partidos a los que está asociado ese equipo, pero otra vez, sin borrar los partidos, y por último se elimina el equipo, esta vez sí, de la memoria del programa.

C) Modificar Equipos

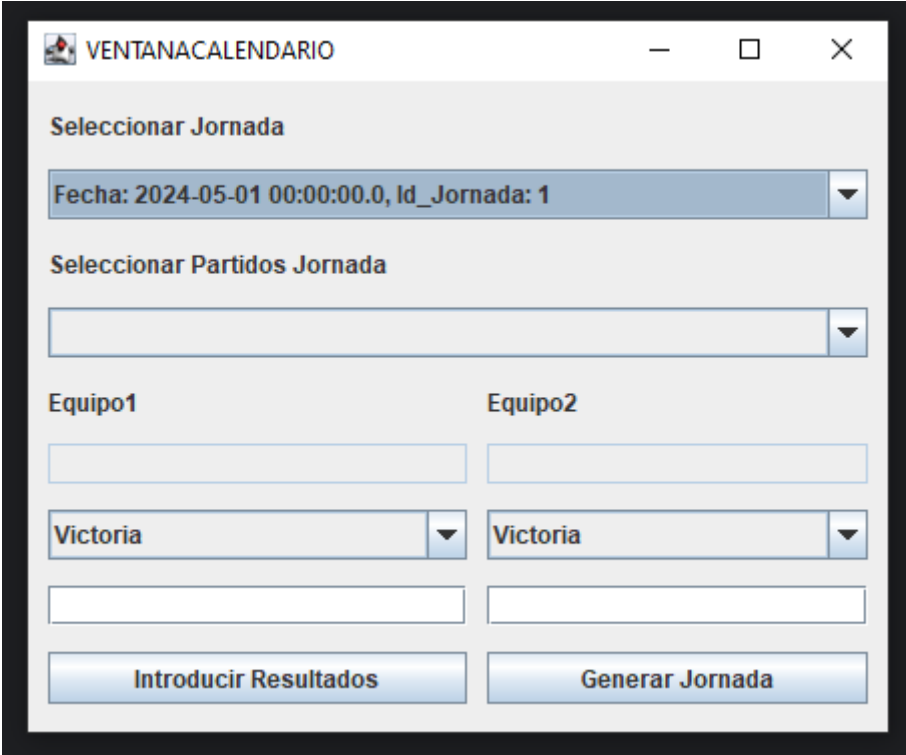


The screenshot shows a window titled "MODIFICAR_EQUIPO" with a standard Windows interface (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there is a list box on the left labeled "Equipos" containing eight items: EQUIPO 1, EQUIPO 2, EQUIPO 3, EQUIPO 4, EQUIPO 5, EQUIPO 6, EQUIPO 7, and EQUIPO 8. To the right of the list box, there are three input fields with labels: "Nombre_Equipo", "Presupuesto", and "Puntuacion". At the bottom right of the window, there is a blue button labeled "Modificar".

Al modificar un equipo, similar a las ventanas anteriores, el administrador selecciona el equipo que quiere modificar y cambiará en las celdas de la derecha los datos que quiera, tras lo cual clica el botón de “modificar”.

6- Vista de la Jornada

A) Crear Calendario

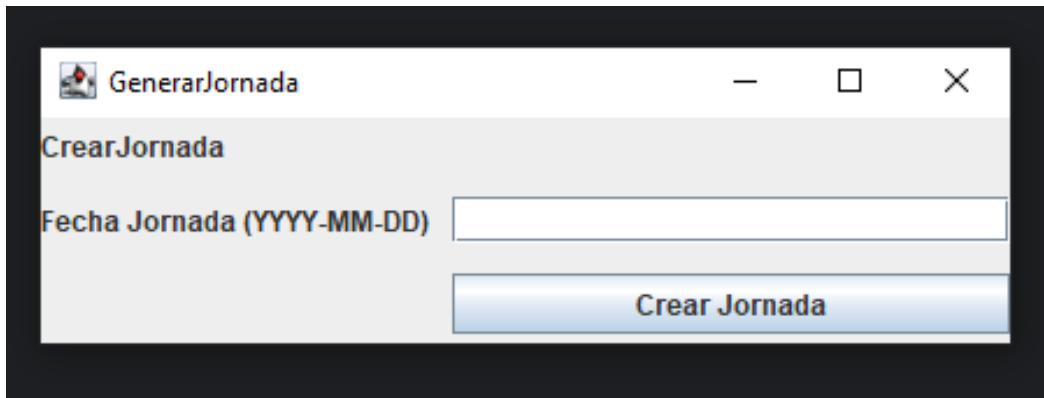


The screenshot shows a Windows-style application window titled "VENTANACALENDARIO". It contains two main sections:

- Seleccionar Jornada:** A dropdown menu showing "Fecha: 2024-05-01 00:00:00.0, Id_Jornada: 1".
- Seleccionar Partidos Jornada:** A dropdown menu that is currently empty.
- Equipo1 and Equipo2:** Two columns for selecting teams and results.
 - Each column has a text input field for the team name.
 - Below each text field is a dropdown menu. In the "Equipo1" column, the dropdown shows "Victoria". In the "Equipo2" column, the dropdown also shows "Victoria".
 - Below each dropdown is another empty text input field.
- Buttons:** At the bottom, there are two buttons: "Introducir Resultados" and "Generar Jornada".

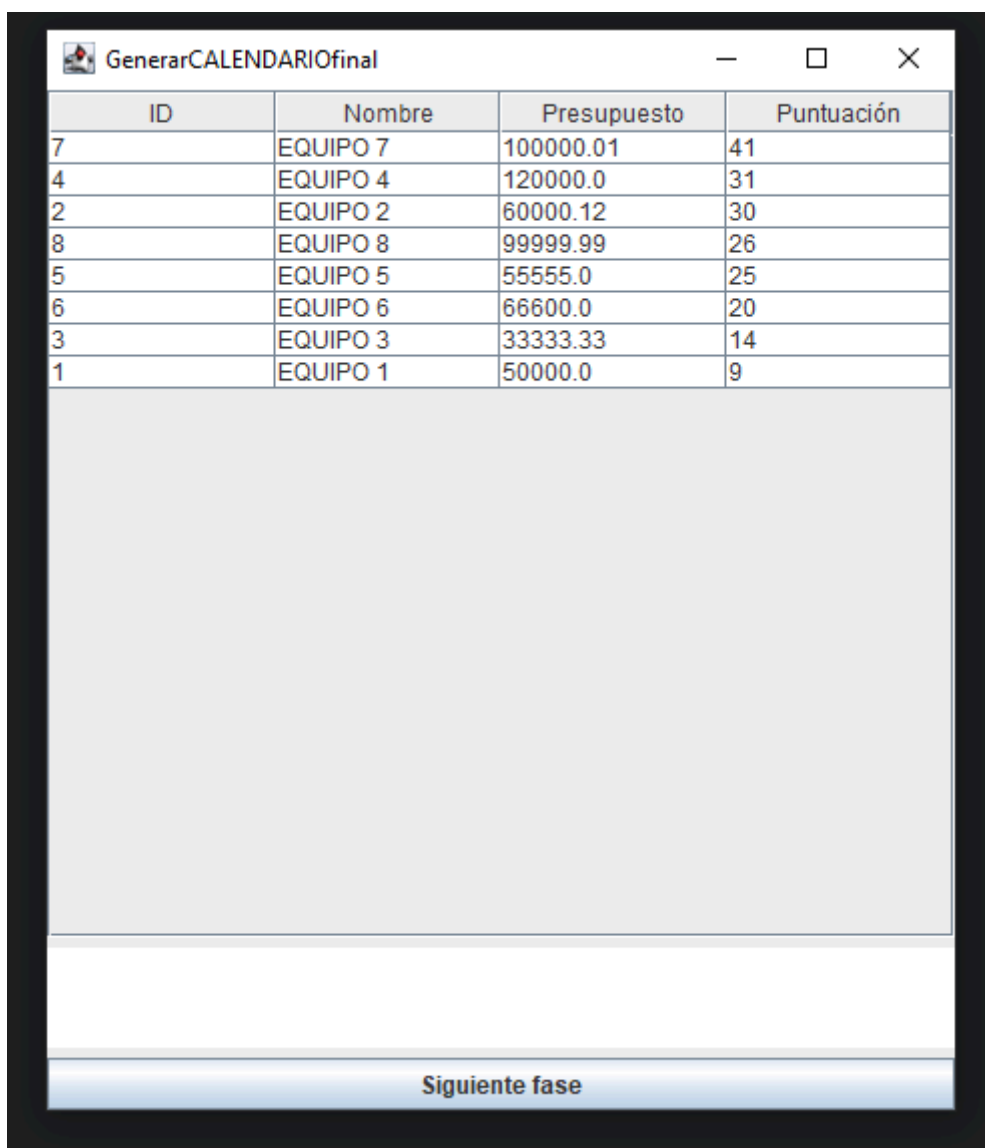
En el combobox de “Seleccionar Jornada” se selecciona la jornada en la que se jugará un partido, automáticamente se cargaran los partidos ya existentes en esa jornada en el combobox inferior de “seleccionar partidos jornada”, y automáticamente se rellenan las casillas de equipo 1 y 2 con los equipos de ese partido. En el combobox inferior se selecciona qué equipo ganó o perdió y lo contrario se pondrá en el otro equipo, por lo que si en el equipo 1 seleccionamos “derrota” en el equipo 2 se pondra automaticamente “victoria”, en el caso de empate se selecciona empate para los dos equipos. Para finalizar se selecciona el botón de “introducir resultados” y esto guardará la nueva jornada en el calendario.

B) Vista Generar Jornada



Para crear una nueva jornada se clic en el botón de “generar jornada” que mostrará la ventana en la imagen superior. Aquí el administrador simplemente pondrá la fecha de la nueva jornada y “clica en crear jornada”.

7- Generar Calendario



The screenshot shows a software window titled "GenerarCALENDARIOfinal". Inside the window, there is a table with four columns: "ID", "Nombre", "Presupuesto", and "Puntuación". The table contains eight rows of data, each representing a piece of equipment. Below the table is a large, empty light gray rectangular area. At the bottom of the window, there is a button labeled "Siguiete fase".

ID	Nombre	Presupuesto	Puntuación
7	EQUIPO 7	100000.01	41
4	EQUIPO 4	120000.0	31
2	EQUIPO 2	60000.12	30
8	EQUIPO 8	99999.99	26
5	EQUIPO 5	55555.0	25
6	EQUIPO 6	66600.0	20
3	EQUIPO 3	33333.33	14
1	EQUIPO 1	50000.0	9

Siguiete fase

Al entrar en la ventana de generar calendario se mostrará la siguiente tabla y al clicar en “Siguiete fase” se irá generando las diferentes fases del torneo en esa jornada.

GenerarCALENDARIOfinal

ID	Nombre	Presupuesto	Puntuación	
2	EQUIPO 2	60000.12	48	▲
7	EQUIPO 7	100000.01	47	☰
6	EQUIPO 6	66600.0	38	▼

=== TORNEO INICIADO ===

Participantes:

- EQUIPO 2
- EQUIPO 4
- EQUIPO 1
- EQUIPO 8
- EQUIPO 3
- EQUIPO 5
- EQUIPO 7
- EQUIPO 6

Torneo iniciado con 8 equipos seleccionados aleatoriamente.

--- CUARTOS DE FINAL ---

EQUIPO 2 vs EQUIPO 4 -> Ganador: EQUIPO 2

EQUIPO 1 vs EQUIPO 8 -> Ganador: EQUIPO 8

EQUIPO 3 vs EQUIPO 5 -> Ganador: EQUIPO 5

EQUIPO 7 vs EQUIPO 6 -> Ganador: EQUIPO 6

--- SEMIFINALES ---

EQUIPO 2 vs EQUIPO 8 -> Ganador: EQUIPO 2

EQUIPO 5 vs EQUIPO 6 -> Ganador: EQUIPO 6

--- FINAL ---

EQUIPO 2 vs EQUIPO 6 -> CAMPEÓN: EQUIPO 2, Subcampeón: EQUIPO 6

Siguiente fase

Estos datos junto con los resultados de los partidos se almacenan en la base de datos.