

KEVIN GARCIA - MATEO ESPINOSA -
SEBASTIAN CHOCHO - NAZARENO VAZQUEZ

CODE EXE



MANUAL DE
USUARIO
USUARIO
USUARIO
USUARIO

WOLFIN

01

SOBRE EL SOFTWARE

02

REQUERIMIENTOS

03

PASOS A SEGUIR

04

GESTION DE USUARIOS

05

GESTION DE REMATES

06

GESTION DE PAGOS

CODE EXE
Software de
remates

SOBRE EL SOFTWARE

Este software es una aplicación de escritorio diseñada en c#, exclusivamente y dedicada a remates rurales.

Cuenta con las siguientes funciones:

- Realizar pagos mediante varios medios de pago.
- Visualizar catálogo en línea.
- Administrar permisos y usuarios de la aplicación.

El software cuenta con una ventana de inicio la cual muestra la hora/fecha del equipo donde ingresó. Cuenta con un menú con varias secciones:

- Usuario: En esta el usuario tiene la posibilidad de iniciar sesión o cerrar la misma.
- Herramientas: Cuenta con dos secciones dentro de la misma llamadas Administrar usuario y Gestionar inventario, en estas se

puede administrar permisos, usuarios, inventario, etc (Debe ser usuario registrado y con permisos).

- Gestión de remates: Como su nombre indica se puede gestionar los remates abriendo dos secciones llamados lotes y remates, donde se pueden controlar y visualizar los mismos. (Debe ser usuario registrado y con permisos).
- Ayuda: Abre una ventana con una guía del software.

REQUERIMIENTOS

SISTEMA OPERATIVO: Windows 10

PROCESADOR: Intel Celeron N 3060

RAM: 2GB

ESPACIO EN EL DISCO DURO: 80 MB

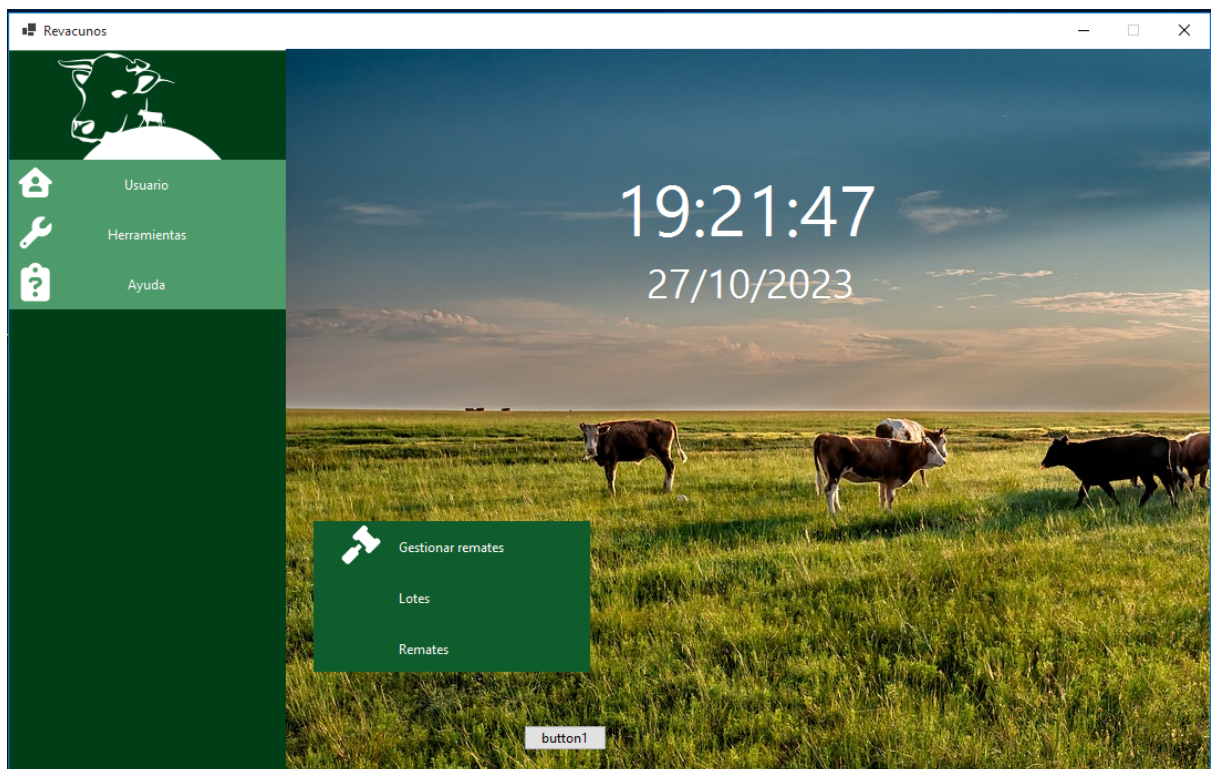
GRÁFICA: NO ES NECESARIA

PANTALLA: 1024 x 768

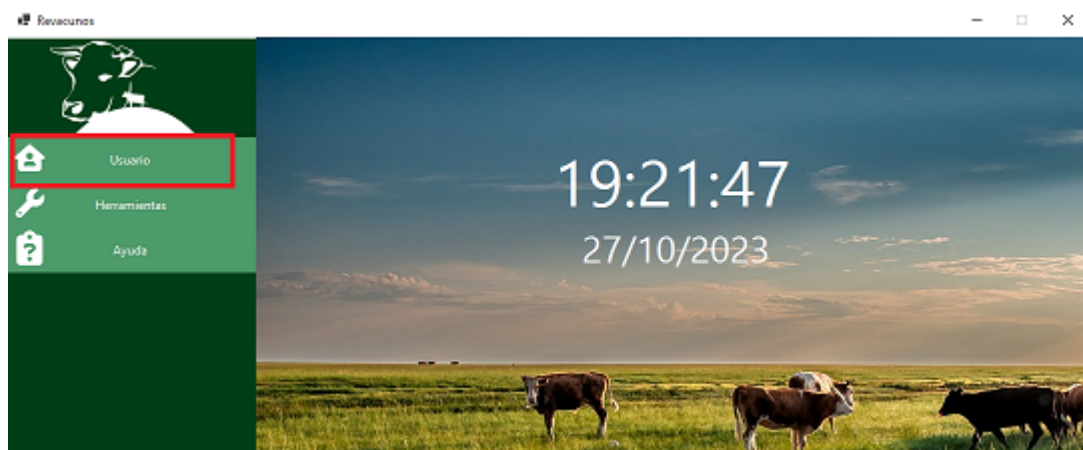
Instalación

SOFTWARE

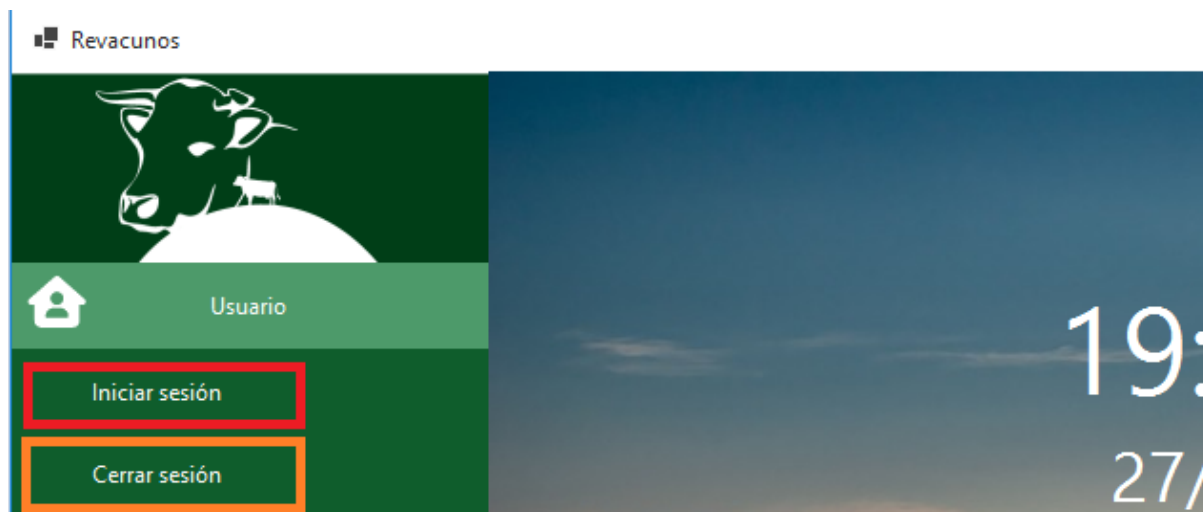
Al iniciar el software se abrirá la siguiente ventana.



Antes de realizar cualquier acción el usuario debe ingresar en la parte de usuario marcada en la siguiente imagen.



Una vez haya ingresado en la sección de usuario, se le desplegará dos secciones, **iniciar sesión** y **cerrar sesión**. Para **iniciar sesión** debemos entrar en el apartado de “**Inicio de sesión**” y para cerrar la misma en “**Cerrar sesión**” (No puedes **cerrar sesión** sino se **inicio sesión** anteriormente).

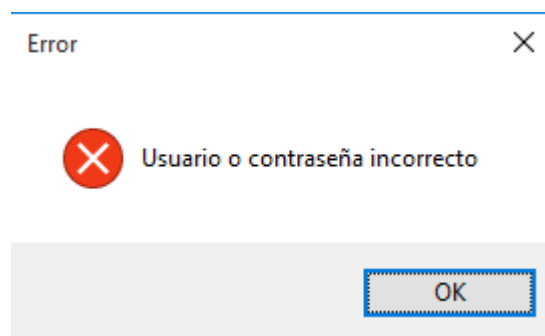


Una vez ingresado en “**Inicio de sesión**” le saltará la ventana “Login”. Esta ventana contará con dos cuadros de textos los cuales pedirán el

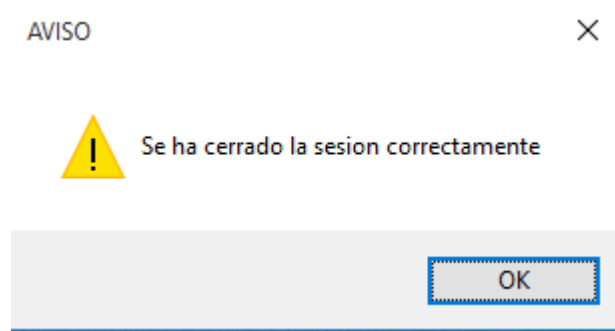
Usuario y la Contraseña del mismo, una vez ingresado los datos le darán al botón “Login” e inicia sesión. También cuenta con una vista de la contraseña con el botón marcado de color AZUL. En el caso de que los datos sean incorrectos saldrá una ventana de error “Usuario o contraseña incorrecta”, vuelve al inicio.



The image shows a login window titled "Login". It has a dark green background. There are two input fields: "Usuario" and "Contraseña". The "Contraseña" field has a blue button with an eye icon to toggle visibility. Below the fields is a large green button labeled "Login".

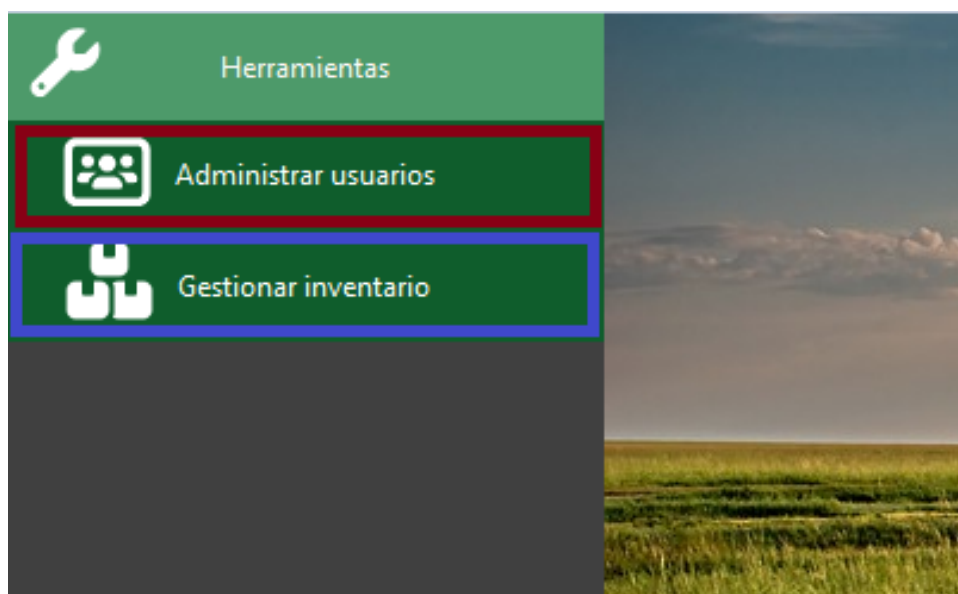


Una vez cierra sesión saltará la ventana “AVISO” con el siguiente mensaje “ se ha cerrado la sesión correctamente”.



Una vez iniciada sesión, se le brindará los permisos dependiendo el tipo de usuario.

En el apartado de “Herramientas” se desplegará dos secciones “**Administrar usuarios**” y “**Gestionar usuarios**” para cada sección ciertos usuarios tienen permisos para acceder a estas (**Encargado y Administrador - Administrar usuarios** ; **Gestionar inventario- Proveedores**).



En la sección de administrar usuario, despliega 4 secciones más llamadas Proveedores, Rematadores, Clientes y Empleados.



En esta sección se puede administrar cada usuario, ósea permite agregar, modificar o borrar el usuario seleccionado. No todos los empleados tienen el permiso de todas las secciones.

En la sección de administrar Proveedores, se encuentran las siguientes casillas

ID: Esta se genera automáticamente, se utiliza para reconocer al usuario más rápido.

Usuario: En este se rellena el nombre de usuario del mismo.

Contraseña: Es la contraseña que se le desea brindar al usuario.

Confirmar contraseña: En este se repite la contraseña asignada anteriormente en la casilla de “Contraseña”.

Correo: Se le solicitará una dirección de correo electrónico.

Nombre: Es el nombre del usuario a registrar.

Apellido: Es el apellido del usuario a registrar.

Dirección: Se refiere a la ubicación del usuario.

Teléfono: El teléfono del usuario.

Empresa: Se refiere a la empresa del usuario.

Por otra parte se encuentran los botones “**Agregar**”, “**Modificar**” o “**Borrar**” el usuario seleccionado. En el caso de que el usuario seleccione “**Agregar**” se le agregara un usuario con los datos ingresados, para cuando el usuario presione “**Modificar**” una vez cambiado los valores a modificar se modifica el usuario, en el caso de “**Borrar**” se borrará (baja lógica) el usuario seleccionado anteriormente.

Al lado izquierdo se encuentra una **tabla con los valores de cada usuario**, para realizar cualquier acción exceptuando “**Agregar**” se debe seleccionar el usuario deseado en la tabla.

Para las demás secciones “Rematadores”, “Clientes”, “Empleados” es la misma ventana con algunos cambios de variables.

ID	Login	Contraseña	Nombre	Apellido
1	PR_a	CAB78112CA1B...	a	a

Administrar proveedores

ID

Login

Contraseña

Confirmar contraseña

Correo

Nombre

Apellido

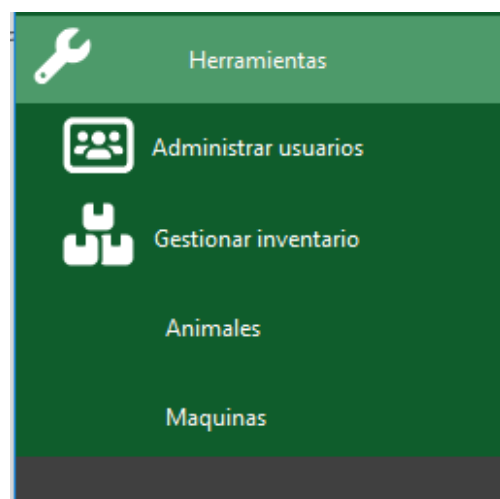
Direccion

Telefono

Empresa

En la sección de “Gestión de inventario” se encuentra “Animales” y “Máquinas”, en estas secciones como su nombre indica gestionamos el inventario de cada artículo(Animal o Máquina).

Para acceder a estas secciones debe haber iniciado sesión con permisos.(Administrador, Proveedor, Empleado)



Una vez ingresado con permisos se le abrirá la siguiente ventana.

En la ventana de “Animal”, **a la izquierda de la ventana** se encuentra una **tabla del inventario animal** que exista con los valores: **ID, Peso promedio, Categoría y Descripción.**

A la derecha de la ventana se encuentra un **formulario** con los siguientes valores:

Peso promedio: En este se rellena con el peso promedio del animal.

Categoría: Desplegará una lista de categorías para seleccionar una.

Descripción: Se refiere a la descripción del animal, sea el estado, vacunas, enfermedades, discapacidades, etc del animal.

ID: Es el código con el cual se identifica el animal (Es automático)

En la parte inferior del recuadro de “**Descripción**” se encuentra un botón llamado “**Agregar imagen**” (se refiere a una imagen/foto del animal).

Una vez presionado el botón se le desplegará el explorador de archivo para cargar la imagen.

En la parte inferior de la ventana se encuentran tres botones:

Agregar: Este se utiliza cuando un usuario quiere agregar un animal relleno el formulario.

Modificar: Se utiliza para cambiar un valor de un animal ya registrado, se selecciona el animal en la tabla y se rellenan los datos del mismo animal seleccionado.

Eliminar: Se utiliza para eliminar un animal ya seleccionado en la tabla.

The screenshot shows a web application window titled "Gestionar animal". On the left, there is a table with the following headers: "ID", "Peso promedio", "Categoria", and "Descripcion". The table body is currently empty. To the right of the table is a form for managing animal data. The form includes input fields for "ID", "Peso promedio" (with a "KG" unit selector), and "Categoria" (a dropdown menu). Below these is a large text area for "Descripcion". At the bottom of the form is a button labeled "Agregar imagen". At the very bottom of the window are three buttons: "Agregar", "Modificar", and "Eliminar". Colored boxes highlight specific areas: a yellow box around the table, a red box around the form fields, a purple box around the "Agregar imagen" button, and a green box around the "Agregar", "Modificar", and "Eliminar" buttons.

Para el apartado de máquinas, se refiere a la misma ventana de “Animales” cambiando los datos del formulario osea: “Marca”, “Kilometraje”, “Modelo”, “Tipo de maquinaria” y “ID” (Es automática). No cuenta con una descripción, cuenta con los botones “Agregar imagen”, “Agregar”, “Modificar” y “Borrar”.

En la sección de Gestionar remates, se encuentra el apartado Lotes y Remates.



En el apartado “Lotes” se abrirá una ventana, **en la parte superior** se encuentran las “**Páginas**” con las cuales se pueden navegar entre la **tabla de Animales y la tabla de Máquinas**.

En la tabla Lotes, lista estos mismos con los siguientes atributos:

ID: El código que identifica al animal o máquina.

Categoría: Se refiere a la categoría del animal o máquina

Base: Se refiere al precio base del animal o máquina.

Precio final: Es el precio final del animal o maquinaria.

Vendido: Se refiere si el animal o máquina está vendida/o.

A la derecha de la ventana se encuentra un formulario el cual solicita los siguientes datos

Base: Es la base del precio para el lote.

ID Lote: Es el código que identifica al lote (se genera automáticamente).

Debajo del formulario se encuentran dos tablas llamadas “Lote” y “Animales/Maquinaria Disponibles” (Dependiendo la página en la que se encuentre sale uno o otro).

En medio de estas dos tablas se encuentran dos botones “Agregar” y

“Sacar”. Estos botones permiten crear lotes

“Agregar” permite agregar a un/varios animales o máquinas a un lote.

“Sacar” Tiene la como su nombre indica tiene la función de sacar un/una máquina o animal del lote que está creando.

En la parte inferior de la ventana se encuentran tres botones “Crear”, “Modificar” y “Eliminar”.

Crear: Permite como su nombre indica crear un nuevo lote con los datos rellenados anteriormente.

Modificar: Permite realizar modificaciones al lote seleccionado en la tabla anteriormente.

Eliminar: Cumple la función de eliminar un Lote seleccionado anteriormente.

frmAdministrarLotes

tabPage1 tabPage2

ID	Categoria	Base	Precio final	Vendido
1	Animal	38	0	False
2	Animal	39	0	False
3	Animal	4	0	False
4	Animal	2500	0	False
5	Animal	6432	0	False
6	Animal	120	0	False
7	Animal	32	0	False
8	Animal	123	0	False
9	Animal	143	0	False
11	Animal	578	0	False
12	Animal	100	0	False
13	Animal	500	0	False
14	Animal	123	0	False
15	Animal	1235	0	False
16	Animal	200	0	False
17	Animal	200	0	False
18	Animal	200	0	False
19	Animal	200	0	False
20	Animal	123	0	False
21	Animal	123	0	False
22	Animal	123	0	False
23	Animal	1400	0	False
24	Animal	123	0	False
25	Animal	123	0	False

ID Lote
Base

Lote

Animales disponibles

Agregar
<<<<

Sacar
>>>>

Crear

Modificar

Eliminar

En el apartado de “Remates” se pueden realizar organizar remates con sus respectivos lotes y fecha a ser.



En la parte izquierda de la ventana se encuentra un **tabla**, esta lista los siguientes valores del remate:

ID: Se refiere al código con el cual se identifica el remate (Se genera automáticamente).

Fecha: El tiempo en el cual se va a realizar el remate.

Empleado: Se refiere al ID del empleado el cual creó el remate.

Finalizado: Indica si el remate finalizó o sigue en curso.

En la parte derecha de la ventana se encuentra un **formulario del remate**, este mismo solicita los siguientes datos:

ID: Esta se genera automáticamente.

Rematador: Se desplegará una lista de los rematadores disponibles en el momento para el remate.

Fecha: Se genera automáticamente vinculando la fecha del ordenador o dispositivo, en el caso de que sea a futuro se puede cambiar marcándolo en el calendario de la ventana.

También cuenta con dos botones “**Ver inventario**” y “**Finalizar remate**”.

En el caso de el remate no se haya finalizado (Visualizando la tabla anteriormente mencionada) el botón “**Finalizar remate**” tiene la función como su nombre indica de finalizar el remate.

El botón “**Ver inventario**” cumple la función de visualizar los lotes del remate seleccionado en la tabla.

Debajo del formulario se encuentran dos tablas llamadas “**Remate**” y “**Lote Disponibles**” y dos botones llamadas “**Agregar**” y “**Sacar**”.

Esta sección permite crear remates con los Lotes disponibles en la tabla, se pueden ingresar lotes como sacar de un remate.

En la parte inferior de la ventana se encuentran tres botones “**Crear**”, “**Modificar**” y “**Eliminar**”.

Crear: Permite como su nombre indica crear un nuevo remate con los datos rellenados anteriormente.

Modificar: Permite realizar modificaciones al remate seleccionado en la tabla anteriormente.

Eliminar: Cumple la función de eliminar un remate seleccionado anteriormente.

Gestiones remates

ID	Fecha	Empleado	Finalizado
1	10/14/2023 12:00...	1	False
2	10/28/2023 12:00...	1	False
3	10/29/2023 12:00...	1	False
4	11/5/2023 12:00...	1	False
5	10/14/2023 12:00...	1	False
6	10/14/2023 12:00...	1	True
7	10/14/2023 12:00...	1	True
8	10/14/2023 12:00...	1	True
9	11/3/2023 12:00...	1	True
10	11/4/2023 12:00...	0	False
11	10/14/2023 12:00...	1	True

ID Remate

1

Finalizar remate

Rematador

Fecha

Saturday, October 14, 2023

Ver inventario

Remate

Agregar

<<<<

Sacar

>>>>

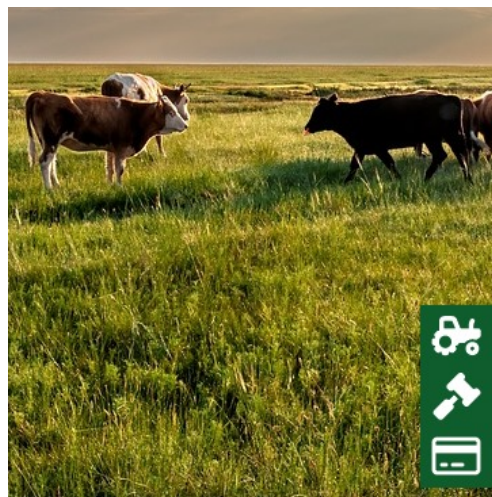
Lotes disponibles

Crear

Modificar

Eliminar

En la parte inferior de la ventana principal se encuentran los pagos con un icono de tarjeta de crédito como muestra en la siguiente ventana. Una vez presionada se despliega dos opciones arriba de la misma, “pagos proveedores” (Icono de un tractor) y “pagos rematadores” (Icono de martillo).



Ingresado ya en los pagos se mostrará la ventana explicada a continuación.

En la parte izquierda de la ventana se encuentra una **tabla** la cual lista los pagos realizados o a realizar. Esta misma muestra los siguientes valores:

ID: Se refiere al código de identificación del pago (Se genera automáticamente).

Monto: La cantidad de dinero del pago realizado.

Tipo de pago: Únicamente está disponible PayPal.

Estado de pago: Se refiere si el pago está realizado, en curso o a realizar.

Fecha: El tiempo en el que se realizó la transacción.

En la parte derecha de la ventana se encuentra un **formulario del pago**, este mismo solicita los siguientes datos:

ID: Se genera automáticamente.

Correo electrónico: Se refiere al correo del destinatario a pagar.

Fecha: El tiempo en el que se le paga al destinatario, esta se genera automáticamente vinculando la fecha del equipo pero tiene la opción de ingresarla manualmente.

Monto: La cantidad de dinero a pagar al destinatario.

Proveedor: Se despliega una lista de los proveedores existentes, se selecciona al que se le envía el pago. (En este caso es proveedor pero puede ser rematador si es en el caso).

En la parte inferior de la ventana se encuentran cuatro botones “Pagar”, “Marcar como pago”, “Agregar” y “Eliminar”.

El botón Pagar, una vez presionado dirige al usuario al PayPal para realizar el pago.

El botón Marcar como pago, como su nombre indica marca los pagos ya realizados en la tabla.

El botón Agregar permite registrar el pago en la base de datos y así mostrándolo en la tabla mencionada anteriormente.

El botón Eliminar permite como su nombre indica eliminar un pago ya registrado y seleccionado en la tabla.

ID	Monto	Tipo de pago	Informacion	Estado pago
10	4500	Paypal	corre	True
12	3213	Paypal	4	False

Form fields:

- ID:
- Proveedor:
- Fecha:
- Monto:
- Correo:

Buttons:

- Marcar como pago
- Pagar
- Agregar
- Eliminar

En la parte inferior a la derecha del menu de acciones se encuentra el “Catálogo, este muestra los lotes disponibles con precio base/final y si esta vendido o no (Cualquier usuario tiene permisos para ingresar).



Una vez ingresado a “Catalogo” saldra una ventana, esta mostrará una **tabla de lotes** con los siguientes valores:

ID: Se refiere al código que identifica el lote.

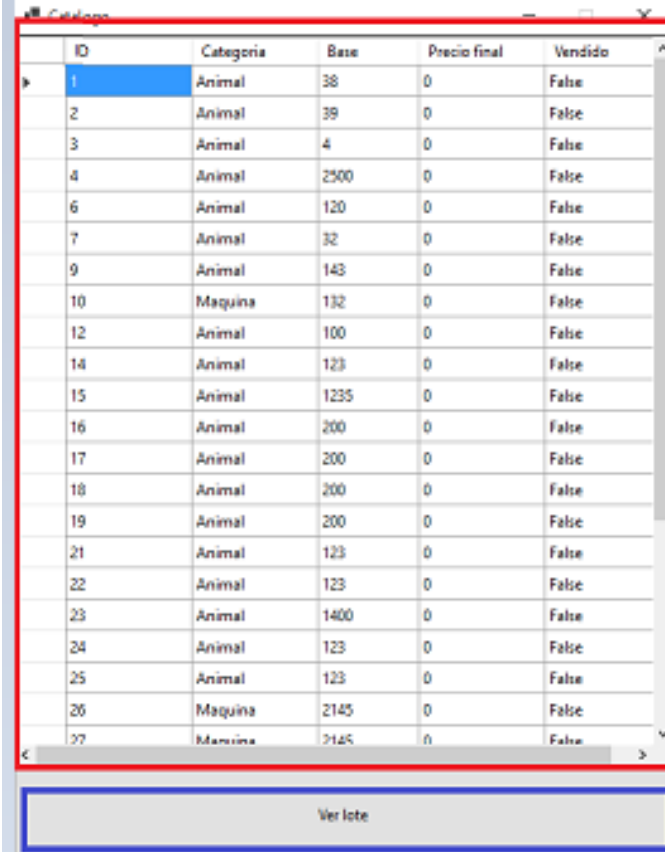
Categoría: Es la categoría a la que pertenece el lote.

Base: El precio base que se asignó al lote.

Precio final: Se refiere al precio final del lote.

Vendido: Indica si el lote se encuentra vendido o no.

Debajo de la **tabla** se encuentra un botón llamado “**Ver lote**”, este permite como su nombre indica visualizar un lote seleccionado en la **tabla** (Para seleccionar un lote se realiza doble click a un lote en la **tabla**)



The screenshot shows a window titled "Catalogo" containing a table with 6 columns: ID, Categoria, Base, Precio final, and Vendido. The table lists 27 items, mostly categorized as "Animal" with some "Maquina". The first row (ID 1) is highlighted in blue. Below the table, there is a button labeled "Ver lote".

ID	Categoria	Base	Precio final	Vendido
1	Animal	38	0	False
2	Animal	39	0	False
3	Animal	4	0	False
4	Animal	2300	0	False
6	Animal	120	0	False
7	Animal	32	0	False
9	Animal	143	0	False
10	Maquina	132	0	False
12	Animal	100	0	False
14	Animal	123	0	False
15	Animal	1235	0	False
16	Animal	200	0	False
17	Animal	200	0	False
18	Animal	200	0	False
19	Animal	200	0	False
21	Animal	123	0	False
22	Animal	123	0	False
23	Animal	1400	0	False
24	Animal	123	0	False
25	Animal	123	0	False
26	Maquina	2145	0	False
27	Maquina	3145	0	False

Ver lote

