



Trabajo Práctico Java

Personal

Manual de Usuario

Versión: 0.1

Fecha: 21/06/2022

HOJA DE CONTROL

Organismo	CFP 414 Lomas del Mirador		
Proyecto	Trabajo Práctico Java		
Entregable	Manual de Usuario		
Autor	Grupo N°2 (Buggenthin, Cáceres, Gerez, Ortega)		
Versión/Edición	0.1	Fecha Versión	21/06/2022

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0.1	Versión inicial		

Contenido

- 1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA4
 - 1.1 Objeto.....4
- 2 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA5
 - 2.1 Subsistema 15
 - 2.1.1 Pantalla 1 (Menú Principal).....5
 - 2.1.2 Función 15
 - 2.1.3 Función 25
 - 2.1.4 Función 35

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

1.1 Objeto

Este manual de usuario fue creado con el objetivo de poder entender como funciona el programa desarrollado por nuestro grupo, y poder anotar los cambios que pueden realizarse a futuro.

2 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

El objetivo de nuestro programa es integrarse a los demás programas de la empresa Compumundohipermegared S.A, nuestro grupo tuvo que desarrollar el área de personal, nuestro programa puede realizar reclutamiento, despidos, y liquidación de sueldos de los empleados, además posee un sistema que le asigna una categoría, la antigüedad, y un código identificador (ID) a cada empleado de la empresa.

El programa consta de un menú principal y de 3 funciones guardadas en la carpeta "Funciones".

2.1 Subsistema 1

Como dijimos anteriormente el programa consta de 4 pantallas (un menú principal y tres funciones).

2.1.1 Pantalla 1 (Menú Principal)

En la Pantalla Principal vamos a encontrar un menú con cuatro opciones que nos permite ejecutar nuestras funciones, y ver en pantalla la información requerida.

Si apretamos la tecla "1" vamos a ver un Informe de Empleados con su respectivos códigos, categoría y antigüedad. Además, vamos a tener la posibilidad de Despedir y Contratar empleados.

Si apretamos la tecla "2" veremos una Información con cuanto se le paga por hora a cada empleado según su categoría.

Si apretamos la tecla "3" vamos a ver la información del pago semanal de los empleados, sumado a su bonificación por antigüedad.

Si apretamos la tecla "4" saldremos del programa y se termina la ejecución.

2.1.2 Función 1

Esta función sirve para mostrar en pantalla un informe sobre los empleados, funciona con varios ciclos "For" que lo que hace es randomizar las categorías, la antigüedad y los códigos de todos los empleados, y luego esa información es mostrada por la consola.

Por último, con un "swicht" con dos cases, lo que hace es preguntarnos si quiere despedir/contratar a alguien o si quiere salir del programa.

2.1.3 Función 2

Esta es la función mas sencilla del programa, su única utilidad es mostrar por consola cuanto gana cada una de las cuatro categorías de empleados, y eso lo hace a través de un "swicht" con cuatro cases, que dependiendo el numero que pongamos nos mostrara la información requerida.

2.1.4 Función 3

Esta función tiene una utilidad parecida a la de la Función 2, es como una versión mejorada de esa función, ya que cumple el mismo propósito con la diferencia que ahora muestra por consola de cuanto es la bonificación para cada empleado según sus años de antigüedad y a las horas trabajadas, y eso se le suma al sueldo semanal.