



MANUAL DE USUARIO



R E S E R V A C I N E

Creado por
Pablo Depaoli, Alejandro Perren, Ruben Moyano

Contacto: +54 3496 - 468016

INDICE

Introducción.....	
Requisitos del sistema.....	
Instalación y Compilación.....	
Funcionamiento y posibles errores.....	
Resolución de problemas.....	
Mantenimiento y cuidado.....	

Introducción

El manual de usuario, proporciona información detallada sobre cómo utilizar el proyecto "Reserva Cine" para gestionar las reservas de butacas en el cine. Este proyecto está diseñado para ayudar a los usuarios a reservar entradas de cine, comprar productos de consumo e informar sobre el monto total a pagar.

Requisitos del sistema:

Antes de utilizar el proyecto "Reserva Cine", asegúrese de cumplir con los siguientes requisitos del sistema:

Sistema operativo: Windows (7, 8, 10).

Compilador: Code Blocks con GNU Compiler Collection versión 4.8 o superior.

Bibliotecas: No se requieren bibliotecas externas adicionales.

Instalación

Siga los pasos a continuación para instalar el proyecto "Reserva Cine":

Nota: Este proyecto fue creado con Code Blocks C++.Para abrirlo correctamente es recomendable tener el mismo programa, puede descargar Code Blocks copiando o haciendo click en este enlace: <https://www.codeblocks.org/> (Luego diríjase a descarga a la parte de descargas y siga las instrucciones).

1. Una vez instalado Code Block con su compilador de consola (Preferiblemente codeblocks-20.03mingw-setup.exe porque contiene el compilador MinGW instalado, necesario para correr el programa).
2. Debe elegir la opción de **abrir un nuevo proyecto**.
3. Buscar la carpeta de destino donde se encuentra el proyecto y abrir el archivo Reserva Cine.cbp
4. Por último, deberá apretar el boton de **compilar y ejecutar**.

Funcionamiento y posibles errores

Una vez pulsado el boton de **compilar y ejecutar** se abrirá una consola mostrando la siguiente pantalla de bienvenida:

```
***** BIENVENIDO A CINE MAX *****  
  
Presione enter para continuar
```

En esta pantalla se necesita presionar la tecla “enter” para continuar y pasar a la siguiente sección del programa. Al presionar la tecla, nos enviará a la sección del “Menu Cine Max” la cual se ve representada como la siguiente pantalla.

```
MENU CINE MAX  
  
1. Consultar informacion de una butaca  
2. Reservar butaca  
3. Liberar butaca  
4. Actualizar butaca  
5. Mostrar butacas disponibles  
6. Ir a la tienda de productos  
7. Confirmar Reserva y Pagar  
8. Salir  
  
Su opcion:
```

Como se puede observar en el menú, aparecerán 8 opciones las cuales se describirán a detalle a continuación.

En esta pantalla el cliente podrá ingresar solo numeros (1 al 8) que se logren ver dentro de la lista de opciones del menú, en el caso de ingresar otra cosa distinta aparecerá un error en pantalla de la siguiente manera:

```
-----
Su opcion: dasd
-----
Opcion no valida.

Presione Enter para volver a escribir una opcion.
```

OPCIONES DEL MENU:

➔ **Opción 1: Consultar informacion:** En el caso de ingresar el numero 1 el programa mostrara al usuario las butacas reservadas en un color rojo y las butacas disponibles en un color verde. Ademias, el usuario podrá ingresar el numero de butaca al cual desea conocer su informacion. La imagen que deberá mostrarse debe ser la siguiente:

```
-----
MENU CINE MAX

1. Consultar informacion de una butaca
2. Reservar butaca
3. Liberar butaca
4. Actualizar butaca
5. Mostrar butacas disponibles
6. Ir a la tienda de productos
7. Confirmar Reserva y Pagar
8. Salir

-----
Su opcion: 1
-----

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a consultar: █
```

En el caso de ingresa un numero que no pertenezca a ninguna de las butacas que se muestra por pantalla, aparecerá el siguiente error.

```

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a consultar: 22

Butaca no encontrada.

Presione enter para continuar...

```

El error indica que el numero de butaca no se encontró, seguido de esto pedirá que se presione la tecla “enter” para continuar y volver al Menu.

Si se ingresa un numero correcto, es decir, de los numeros que aparecen en pantalla como disponibles o no disponibles, aparecerán 2 alternativas dependiendo si la butaca está disponible o no disponible de la siguiente manera.

Butaca Disponible:

```

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a consultar: 10

-----
Numero de butaca: 10
Precio: $25
Estado: Disponible
-----

Presione enter para continuar...

```

En el caso de que la butaca se encuentre disponible, el programa mostrará los datos de la misma, con la diferencia de que en el atributo “Estado”, el valor será “disponible”. Luego aparecerá el “Presione enter para continuar” ya explicado anteriormente, el cual nos llevará al Menu.

Butaca Reservada:

```

Butacas disponibles:  Color Verde
Butacas reservadas:  Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a consultar: 20

-----
Numero de butaca: 20
Precio: $45
Butaca reservada por: Pablo Depaoli
-----

Presione enter para continuar...

```

En este caso, la butaca seleccionada se encuentra ya reservada, la informacion que se mostrara en pantalla se diferenciara porque aparecerá que la butaca está reservada y a continuación se mostrara el nombre de la persona que la reservo.

➔ **Opción 2: Reservar butaca:** En el caso de querer hacer una reserva, ingresando el numero 2, puede acceder a hacer una reserva de la butaca que el usuario desea. Cuando se ingrese este numero en pantalla se volverá a mostrar la pantalla de butacas disponibles o reservadas, pero con la diferencia de que al ingresar el numero de butaca que desea, el programa le pedirá datos como el nombre y el apellido para poder reservar la butaca. Antes de mostrar cómo funciona, se mostrarán los posibles errores que pueden aparecer en el caso de ingresar un dato incorrecto.

```

Butacas disponibles:  Color Verde
Butacas reservadas:  Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a reservar: 55

Butaca no encontrada.

Presione enter para continuar...

```

En el caso de ingresar un numero de butaca que no aparezca en pantalla, aparecerá en pantalla “Butaca no encontrada” y luego “Presione enter para continuar” que nos dirigirá al Menu.

```

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a reservar: 15

La butaca ya esta reservada.

Presione enter para continuar...

```

El otro caso que puede ocurrir, es que se ingrese una butaca ya reservada. El programa avisará al usuario que esta ya se encuentra reservada y presionando la tecla enter, los volverá a enviar al Menú.

```

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a reservar: 11

Ingrese su nombre:

```

En el caso de colocar una butaca correctamente, el programa pedirá el nombre al usuario de la siguiente manera:

En esta pantalla el usuario deberá colocar su nombre para luego colocar su apellido, en el caso, de colocar datos que no sean letras. El programa mostrara el siguiente error.

```

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a reservar: 11

Ingrese su nombre: 123

El nombre solo puede contener letras. Por favor, intentelo de nuevo.

Ingrese su nombre: ■

```

Para poder pasar lograr reservar la butaca, el usuario deberá ingresar solo letras. Una vez ingresado su nombre y posteriormente su apellido correctamente, el programa deberá mostrar la siguiente pantalla.

```
Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a reservar: 11

Ingrese su nombre: 123
El nombre solo puede contener letras. Por favor, intentelo de nuevo.
Ingrese su nombre: Pepe
Ingrese su apellido: Gimenez

Butaca 11 reservada con exito.
Cliente registrado con exito, ya puede a pagar su butaca.

Presione enter para continuar...
```

Se indicarán dos cosas, que la butaca fue reservada con éxito, es decir, que ya se guardo dentro de esa butaca el nombre y apellido de esa persona. La segunda cosa, es que ya se registro el cliente en el sistema y puede pagar su butaca yendo al Menu y accediendo a la opción 7, que permite ver el total que la persona debe pagar.

➔ **Opción 3: Liberar butaca:** Esta opción permite al usuario eliminar el nombre y apellido de una butaca ya reservada, cambiando tambien su estado de reservado a disponible de nuevo. En esta opción volverán a aparecer las butacas tanto disponibles como reservadas, donde el usuario deberá ingresar por pantalla la butaca que este reservada. En el caso de ingresar una butaca no reservada o ingresar un numero o dato que no sea correcto, aparecerá el siguiente error en pantalla.

```
Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a liberar: 55
Butaca no encontrada.

Presione enter para continuar...
```


En el caso de ingresar correctamente el numero de butaca que desea liberar, deberá ver en pantalla lo siguiente.

```
Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Numero de butaca a liberar: 15

Butaca liberada con exito.

Presione enter para continuar...
```

➔ Opción 4: Actualizar butaca

En el caso de ingresar el numero 4 para actualizar una butaca, el programa mostrara en pantalla solamente las butacas reservadas. El usuario, podrá ingresar el numero de la butaca que desea actualizar y el programa si se ingreso el numero correctamente le pedirá los datos de “nombre” y “apellido” para darles un nuevo valor e intercambiar los antiguos por los nuevos ingresados. En el caso de ingresar un dato erróneo o un numero de butaca que no esté reservado, aparecerá la siguiente pantalla.

```
Opcion no valida.

Presione Enter para volver a escribir una opcion.
```

O tambien puede aparecer.

```
Butaca no encontrada.

Presione enter para continuar...
```

Cualquiera de estas dos opciones, luego de presionar “enter” los enviara de nuevo al Menu.

En el caso de ingresar correctamente el numero de butaca debería verse todo de la siguiente manera.

```
Butacas reservadas:
[- 10 -]
Numero de butaca a actualizar: 10
Datos Anteriores
-----
Nombre: dasdas
Apellido: dasdasdasd
-----
Datos Nuevos
-----
Nombre nuevo:
```

Se mostrará en pantalla los “Datos anteriores”, donde se vera el nombre y apellido que ya tenía guardada esa butaca. El programa pedirá al usuario que ingrese un nombre nuevo y luego un apellido nuevo, si en cualquiera de estas dos opciones el usuario ingresa un tipo de dato que no sea “letra” el programa mostrará el siguiente texto.

```
Butacas reservadas:
[- 10 -]
Numero de butaca a actualizar: 10
Datos Anteriores
-----
Nombre: dasdas
Apellido: dasdasdasd
-----
Datos Nuevos
-----
Nombre nuevo: 123
El nombre solo puede contener letras. Por favor, intentelo de nuevo.
Nombre nuevo:
```

Si el usuario ingresa correctamente los datos, debería verse en pantalla de la siguiente manera.

```
Butacas reservadas:

[- 10 -]

Numero de butaca a actualizar: 10

Datos Anteriores
-----
Nombre: dasdas
Apellido: dasdasdasd
-----
Datos Nuevos
-----

Nombre nuevo: 123

El nombre solo puede contener letras. Por favor, intentelo de nuevo.

Nombre nuevo: Pablo

Apellido nuevo: Hernandez

-----

Datos actualizados con exito.

Presione enter para continuar...
```

➔ **Opción 5: Mostrar las butacas disponibles:** Esta opción simplemente permite ver todas las butacas de manera similar en la que se visualiza durante la Opción 1,2 y 3. Apareciendo las butacas disponibles y reservadas, de la siguiente manera.

```
Resultado:

Butacas disponibles: Color Verde
Butacas reservadas: Color Rojo

-----[----PANTALLA----]-----

[- 10 -] [- 11 -] [- 12 -] [- 13 -]
[- 14 -] [- 15 -] [- 16 -] [- 17 -]
[- 18 -] [- 19 -] [- 20 -] [- 21 -]

Presione enter para continuar...
```

Esta es su única función y luego de presionar enter los enviará de nuevo al Menu.

➔ **Opción 6: Ir a la tienda de productos:** En el caso de presionar este botón, el programa los enviará al “Menu de la tienda”, donde se mostrarán 3 opciones. De la siguiente manera.

```
-----  
MENU DE LA TIENDA  
1. Consultar informacion de productos  
2. Comprar productos  
3. volver al menu Cine Max  
-----  
  
Tu opcion:
```

La **opción número 1**, permite mostrar los productos que se venden dentro de la tienda junto a sus precios.

```
-----  
Lista de productos:  
-----  
Snack: Chisitos  
Precio: $120  
-----  
Snack: Doritos  
Precio: $160  
-----  
Snack: 3D  
Precio: $140  
-----  
Snack: Lays  
Precio: $140  
-----  
-----
```

La **opción numero 2** permite hacer compras, pero primero se requiere tener una butaca reservada, porque el programa guarda el producto junto a la reservación de la butaca para luego calcular el pago total. Una vez presionada la opción 2, el programa pedirá al usuario ingresar su numero de butaca. En el caso de ingresar una butaca que no esté reservada, aparecerá el siguiente error.

```
Tu opcion: 2  
  
Indique el numero de su butaca reservada: 15  
  
Opcion incorrecta, numero de butaca no encontrado  
  
Presione enter para continuar...
```

El usuario deberá reservar una butaca y colocar correctamente el numero de butaca. Si se hace todo de manera correcta la salida debería ser la siguiente.

```
Butaca localizada
```

```
Lista de productos:
```

```
-----  
Numero de producto: 1  
Snack: Chisitos  
Precio: 120  
-----
```

```
Numero de producto: 2  
Snack: Doritos  
Precio: 160  
-----
```

```
Numero de producto: 3  
Snack: 3D  
Precio: 140  
-----
```

```
Numero de producto: 4  
Snack: Lays  
Precio: 140  
-----
```

```
-----  
Escriba el numero de producto que desea llevar:
```

En esta parte, el programa indica que la butaca ha sido localizada y muestra la lista de productos que se encuentran disponibles en la tienda. Pedirá al usuario que ingrese el numero de producto que desea llevar, se deberá colocar uno de los numeros que figuran en los productos. En el caso de ingresar un numero de producto que no figure dentro de la lista, aparecerá el siguiente error.

```
Escriba el numero de producto que desea llevar: 5
```

```
Opcion incorrecta. Por favor, escriba un numero que figure en los productos.
```

```
Presione enter para continuar...
```

Si se ingresa correctamente el numero de producto, el programa pedirá al usuario la cantidad, esta deberá ser de 1 a 6 en el caso de ingresar un valor incorrecto este pedirá al usuario que lo vuelva a ingresar indicando el error. Una vez que se ingresa todo correctamente debería aparecer todo de la siguiente manera.

```
Butaca localizada
```

```
Lista de productos:
```

```
-----  
Numero de producto: 1  
Snack: Chisitos  
Precio: 120  
-----
```

```
Numero de producto: 2  
Snack: Doritos  
Precio: 160  
-----
```

```
Numero de producto: 3  
Snack: 3D  
Precio: 140  
-----
```

```
Numero de producto: 4  
Snack: Lays  
Precio: 140  
-----
```

```
-----  
Escriba el numero de producto que desea llevar: 3
```

```
Ingrese la cantidad (CANTIDAD MAXIMA: 6): 5
```

```
Producto agregado con exito
```

```
Presione enter para continuar...
```

El programa indicará al usuario que el producto ha sido agregado con éxito, eso quiere decir que se sumará al pago total. Luego se pide que se presione enter para volver al menú de la tienda.

Nota: El cliente solamente podrá comprar un producto por butaca, es decir, si se intenta comprar otro, este sustituirá al anterior producto.

Por último en el menú, se encuentra la opción 3 que nos permite volver al Menu Cine Max. En caso, que no se ingrese un numero o dato que figure en la lista del menú aparecerá el siguiente error.

```
-----  
MENU DE LA TIENDA
```

- ```
1. Consultar informacion de productos
2. Comprar productos
3. volver al menu Cine Max

```

```
Tu opcion: 4
```

```
Opcion incorrecta, por favor coloque un numero que figure en las opciones.
```

```
Presione enter para volver a intentar...
```

- ➔ **Opción 7: Ver pago total:** Esta opción, permite ver al usuario el recibo donde se hace la suma del precio de la butaca que se reservo y el producto que se agrego multiplicado por la cantidad pedida. Para poder ver esta opción, el programa pedirá al usuario que ingrese el número de butaca reservada. En el caso, de ingresar una butaca que no este reservada o un valor que no sea correcto, el programa mostrara lo siguiente.

```

IMPORTE TOTAL

Opcion no valida, no se encontro la butaca reservada.

Presione enter para volver al Menu principal...
```

Si se logra ingresar correctamente el numero de la butaca reservada, se debería ver de la siguiente manera.

```

IMPORTE TOTAL

Numero de butaca: 10
Nombre: Pedro
Apellido: Roberto

Producto comprado: 3D
Cantidad de producto: 5

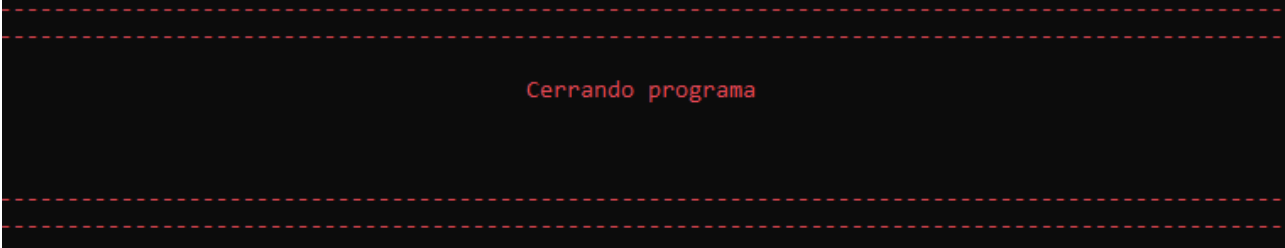
Cobro de la butaca reservada: $25
Cobro por los productos: $700

Coste Total: $725

Presione enter para volver al Menu principal...
```

- ➔ **Opción 8: Salir:** Esta opción, permite cerrar el programa. Al ingresarla se mostrará un mensaje de salida durante 4 segundos y luego el programa devolverá los términos de cierre y presionando la tecla enter, se cerrara el programa.

Deberia visualizarse lo siguiente:



Cerrando programa

## Resolución de problemas

**Los errores comunes que se pueden presentar son:**

- ➔ ¡No puedo abrir el programa!: Asegúrese de que la versión de Code Blocks tenga el compilador de consola GNU Compiler, es normal descargar las versiones que no lo tienen incluido. Por ello, preste mucha atención a la hora de descargarlo en la página oficial.
- ➔ He tocado algo del código y ya no funciona: En estos casos, es recomendable volver a descargar el proyecto desde el repositorio. Eliminando el que ya no funciona y siguiendo los pasos de instalación de nuevo.
- ➔ Tengo problemas para compilar y ejecutar: Asegúrese de abrir correctamente el archivo “Reserva Cine.cbp” y no otro archivo o hoja de texto C++. Debido a que el proyecto que contiene todos los componentes está en ese archivo, sin alguno de los demás componentes, Code Blocks no leerá todo completo.

En el caso de presentar otros problemas, comuníquese con el soporte técnico proporcionado en la sección de contacto para obtener asistencia adicional.

## Mantenimiento y cuidado

Para conservar el software de manera segura, evite tener contacto con el código fuente o agregar palabras o letras que cambien la conformación del código, una simple coma o punto pueden alterar la codificación y no permitir leer correctamente el programa. En el caso de haber tenido contacto con este y ha dejado de funcionar, proceda a descargar de nuevo el proyecto y seguir los pasos de instalación.