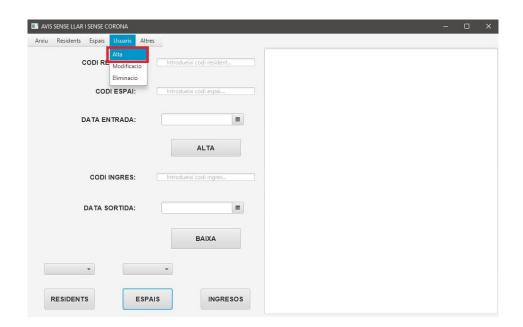
USUARIOS

Al lanzar la aplicacion solo dispondremos de un usuario: admin@admin.com, con password: admin. Una vez dentro de la aplicacion podremos crear nuevos usuarios. Para hacerlo iremos a:



Esto nos abrira una nueva ventana que nos permitira crear usuarios (imagen de la izquierda). Si al crear un nuevo usuario dejamos algun campo vacio podremos ver el mensaje de error (imagen de la derecha).

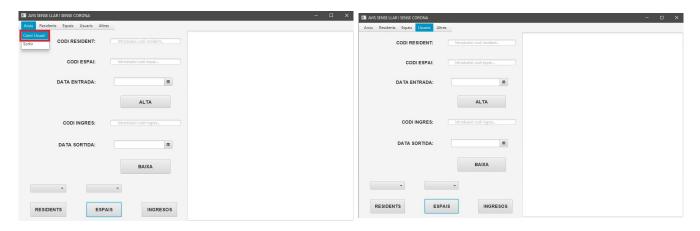




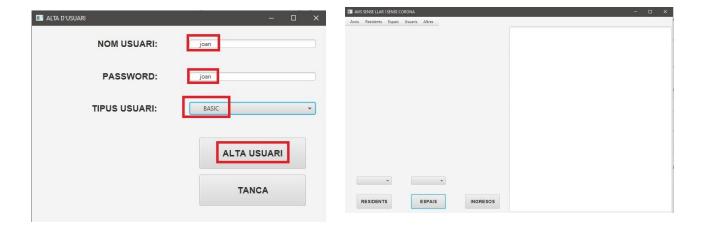
La aplicacion dispone de 3 tipos de usuarios:

- Administradores: tienen acceso total a la aplicacion. Pueden crear nuevos usuarios, modificar los usuarios existentes y eliminar usuarios. Pueden crear, modificar y eliminar residentes, espacios y ingresos. Pueden consultar listas de residentes, espacios y ingresos.
- Coordinadores: tienen acceso a todas las funcionalidades de la aplicacion excepto las relacionadas con los usuarios. Pueden crear, modificar y eliminar residentes, espacios y ingresos. Pueden consultar listas de residentes, espacios y ingresos.
- Basicos: Solo pueden crear modificar y eliminar residentes y espacions. Pueden consultar listas de residentes, espacios y ingresos.

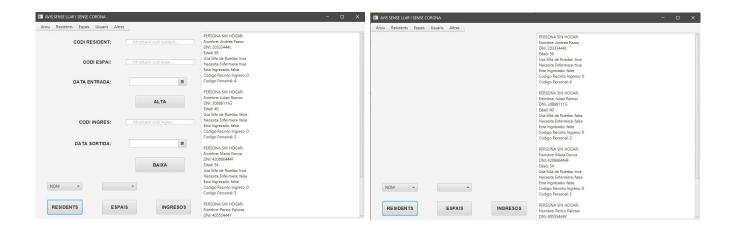
Anteriormente hemos creado un usuario de nombre 'maria' y password 'maria'. Para cambiar de usuario deberemos ir a (imagen de la izquierda). Si entramos en la aplicacion con estas credenciales podremos ver que no tenemos acceso a las funcionalidades para trabajar con usuarios (imagen de la derecha).



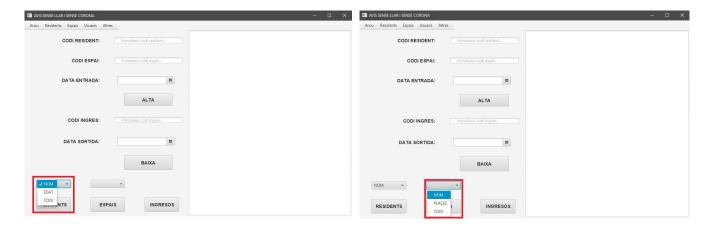
Crearemos un usuario de tipo basico (imagen de la izquierda). Veremos que las opciones para trabajar con ingresos han desaparecido (imagen de la derecha).



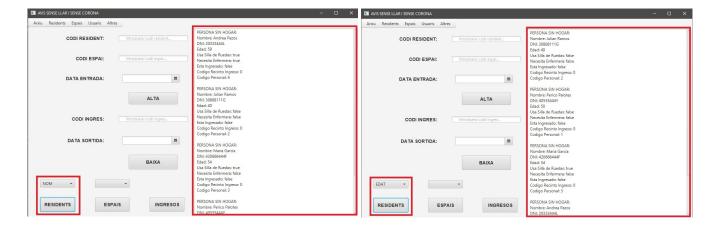
En cualquier momento podemos consultar las listas de residentes, espacios y ingresos independientemente del tipo de usuario con el que estemos loggeados en ese momento en la aplicacion. En la imagen de la izquierda podemos ver la consulta de la lista desde un usuario de tipo administrador, a la izquierda podemos ver la consulta de la lista desde un usuario de tipo basico:



Para consultar las listas de residentes y espacios podemos elegir 3 opciones de ordenacion. Para residentes podemos ordenarlos por nombre, edad y codigo (imagen de la izquierda). Para espacios podemos ordenarlos por nombre, numero total de plazas y codigo (imagen de la derecha).

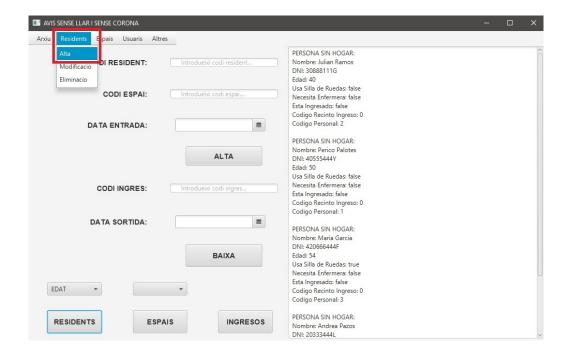


Los metodos para ordenar estas dos listas se encuentran en las clases PersonaSinHogarCompararCodigo, PersonaSinHogarCompararEdad, PersonaSinHogarCompararNombre, RecintoCompararCodigo, RecintoCompararNombre y RecintoCompararPlazas. Podemos ver la lista de residentes ordenada por nombre (imagen de la izquierda) y la lista de residentes ordenada por edad (imagen de la derecha).

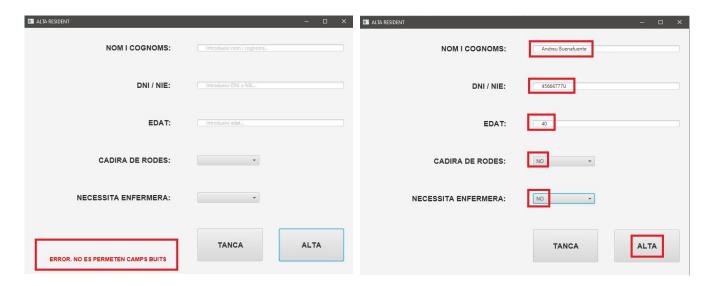


RESIDENTES

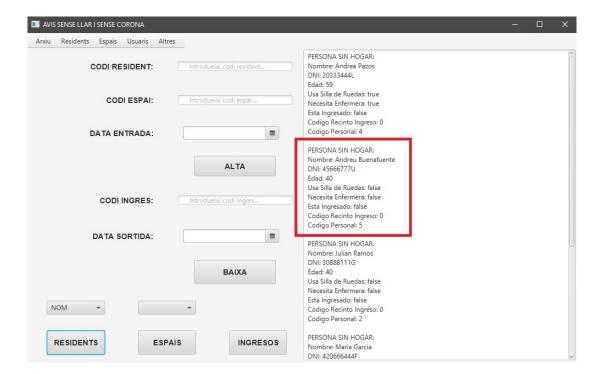
Los residentes son aquellas personas sin hogar que forman parte de nuestra aplicacion. La aplicacion por defecto dispone de 4 residentes. Podemos añadir residentes, modificar los residentes existentes o eliminar residentes. Todas estas funcionalidades se pueden realizar independientemente del tipo de usuario con el que estemos loggeados. Para añadir residentes iremos a:



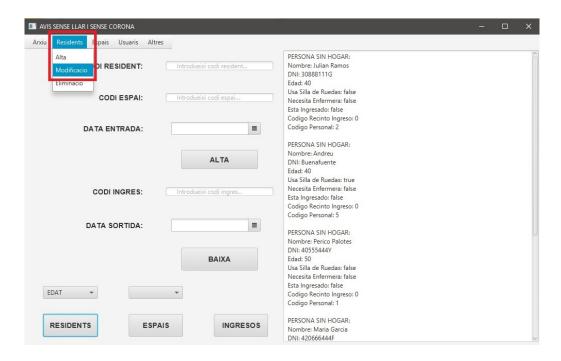
En la imagen de la izquierda podemos ver el error que da si intentamos añadir un residente dejando algun campo vacio. En la imagen de la derecha podemos ver como añadir un residente:



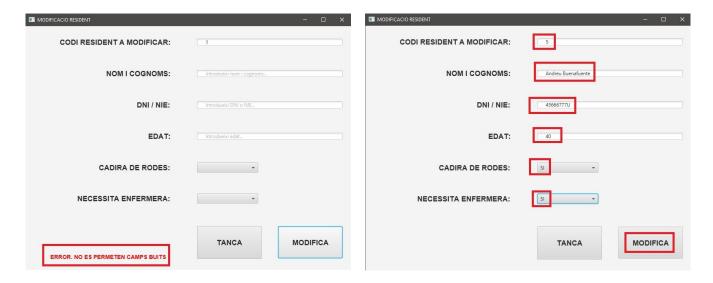
Podemos ver que el residente se ha añadido a la lista de residentes:



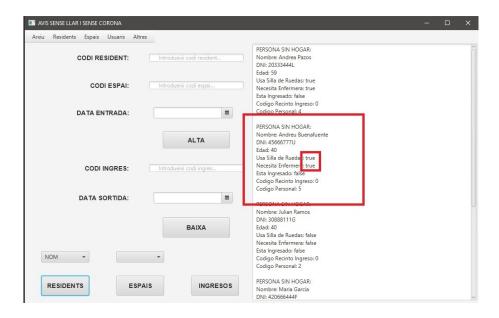
Podemos modificar residentes, para hacerlo iremos a:



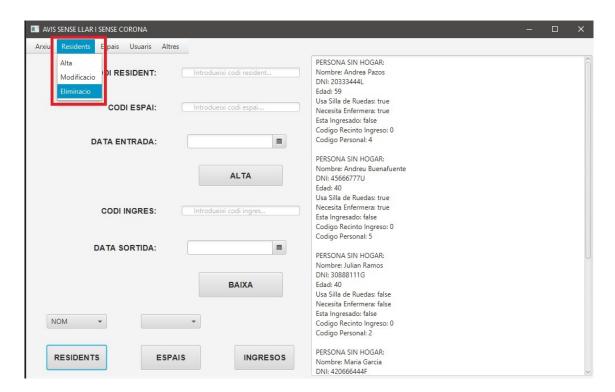
Si al modificar un residente dejamos algun campo vacio nos dara un error (imagen de la izquierda). Podemos ver una modificacion correcta en la imagen de la derecha:



Podemos ver que las modificaciones se han guardado:

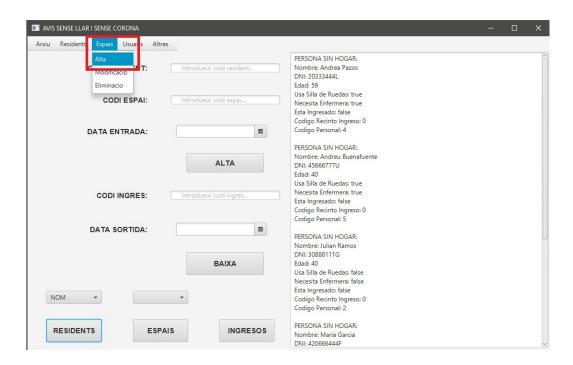


Para eliminar residentes iremos a:

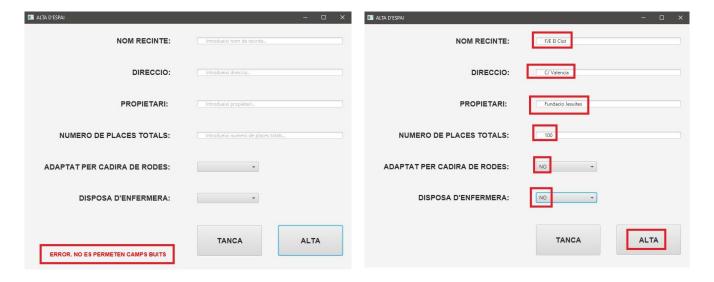


ESPACIOS

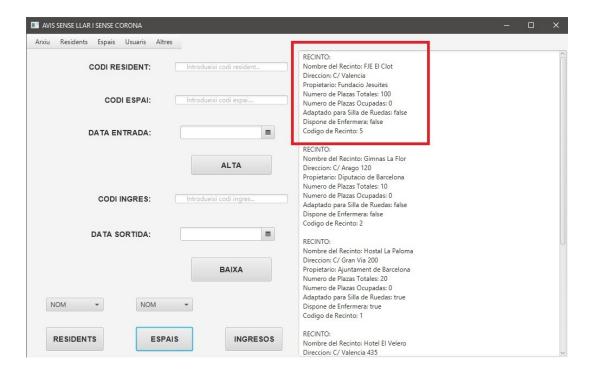
Los espacios son aquellos recintos en nuestra aplicacion donde se alojaran los residentes. La aplicacion tiene por defecto 4 espacios. Podemos añadir, modificar y eliminar espacios independientemente del tipo de usuario con el que estemos loggeados. Para añadir un espacio iremos a:



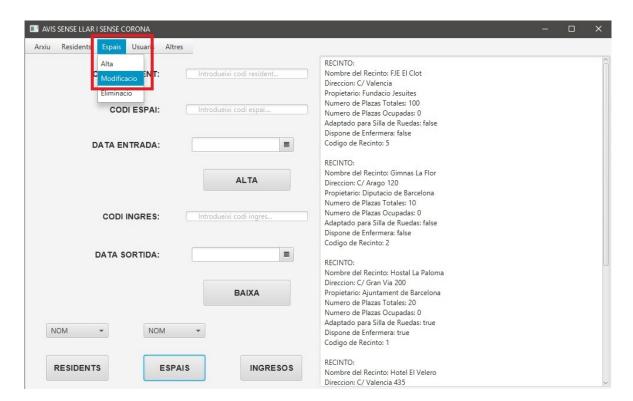
Si al añadir un espacio dejamos algun campo en blanco podremos ver un error (imagen de la izquierda). Podemos ver una alta de espacio correctamente en la imagen de la derecha:



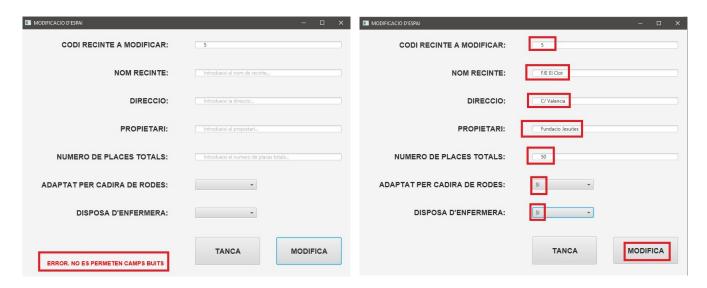
Podemos ver el nuevo espacio en la lista de espacios:



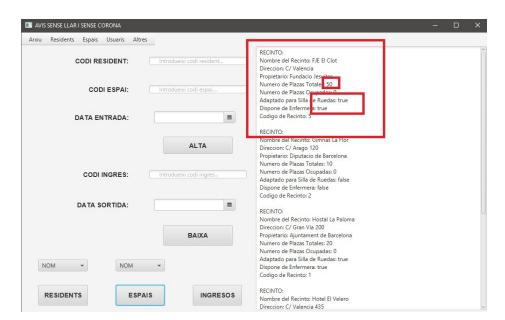
Para modificar espacios iremos a:



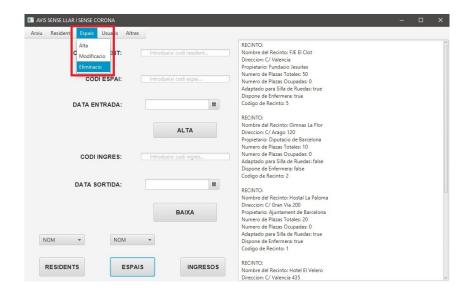
Si al modificar un espacio dejamos algun campo vacio veremos un error (imagen de la izquierda). Podemos ver una modificacion correcta en la imagen de la derecha:



Podemos ver que las modificaciones se han guardado:

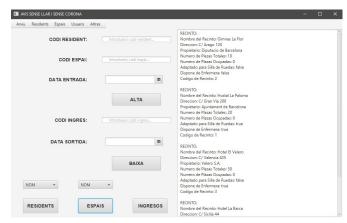


Podemos eliminar espacios en:



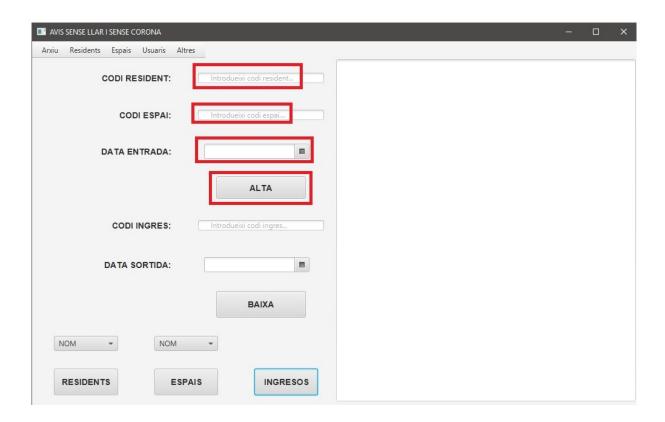
Para eliminar espacios deberemos introducir el codigo de espacio. Si intentamos eliminar un espacio que no existe nos dara un error (imagen de la izquierda). A continuacion eliminaremos el espacio anteriormente creado y veremos que no aparece en la lista de espacios (imagen de la derecha).



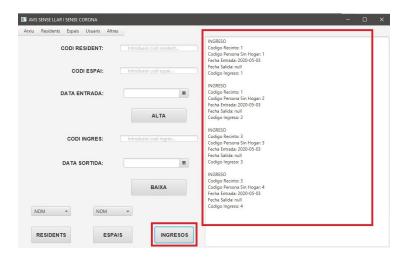


INGRESOS

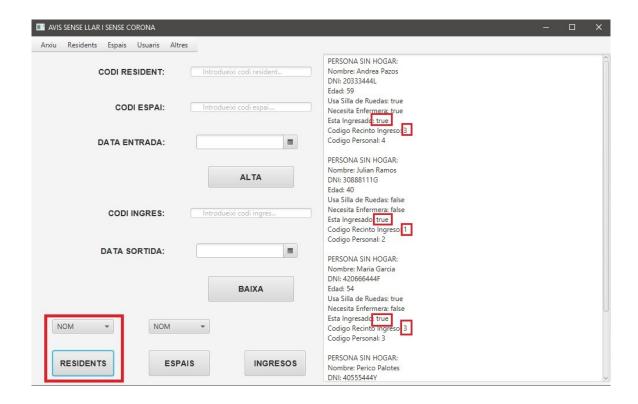
La aplicacion permite registrar los ingresos de los residentes en los espacios. Para registrar un ingreso deberemos usar el codigo de residente que queremos ingresar, el codigo del recinto donde el ingreso tendra lugar y la fecha de entrada:



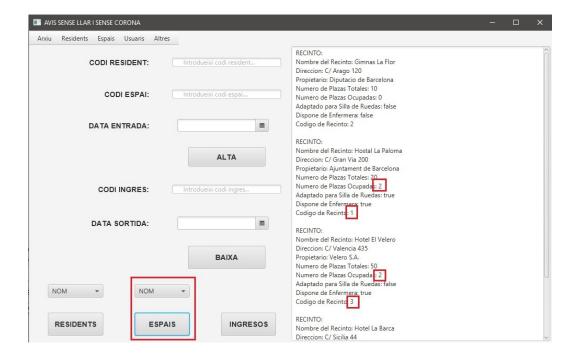
A continuación realizaremos diversos ingresos. Añadiremos los residentes con codigos 1 y 2 en el recinto con codigo 1 y los residentes con codigos 3 y 4 en el recinto con codigo 3. Podemos consultar la lista de ingresos:



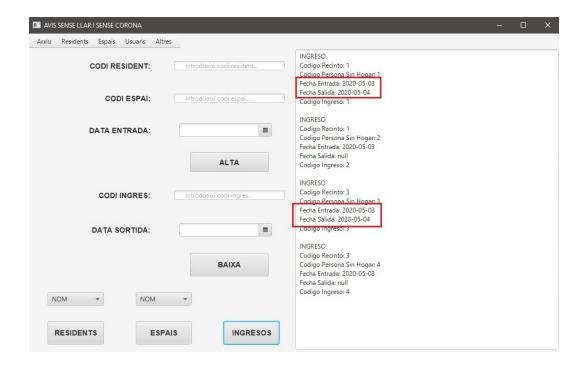
Si consultamos la lista de residentes podremos ver que ahora estan registrados como ingresados, ademas podremos ver el codigo del recinto donde cada residente esta ingresado:



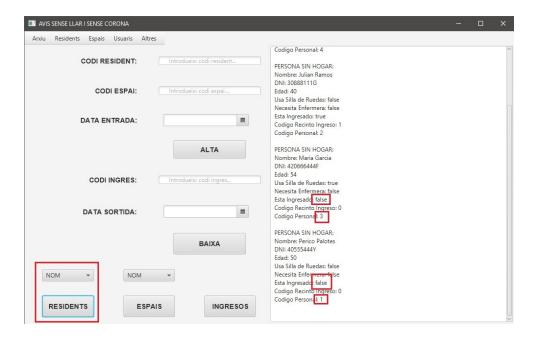
Tambien podemos consultar la lista de espacios y podremos ver que se han ocupado las plazas:



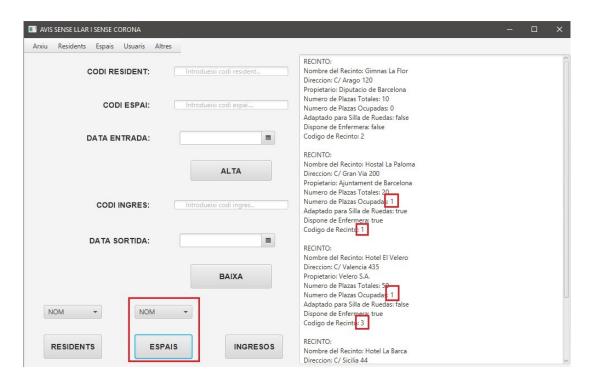
A continuacio daremos de alta al usuario de codigo 1 del recinto de codigo 1 y al usuario de codigo 3 del recinto de codigo 3. Si consultamos la lsita de ingresos podremos ver que ahora aparecen con fecha de salida:



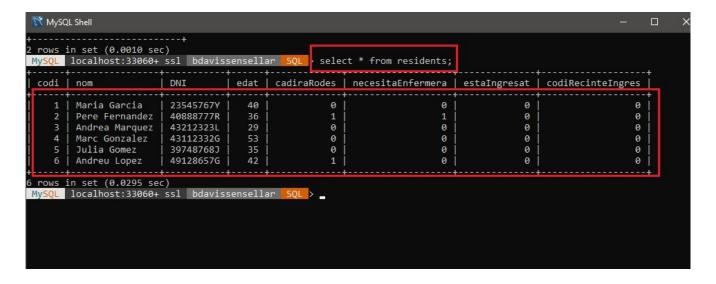
Si consultamos la lista de residentes podremos ver que los dos usuarios de alta ya no aparecen como ingresados:



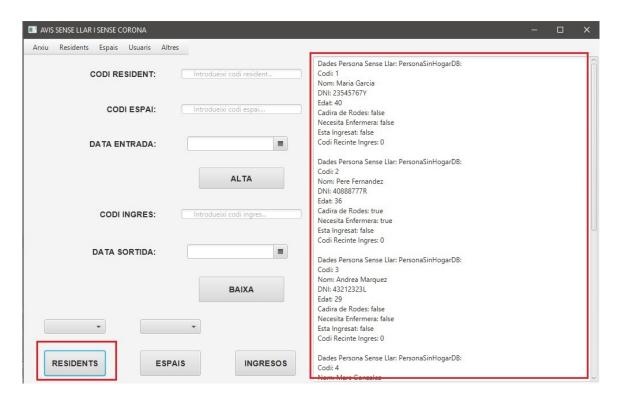
Si consultamos la lista de espacios podremos ver que las plazas han quedado libres:



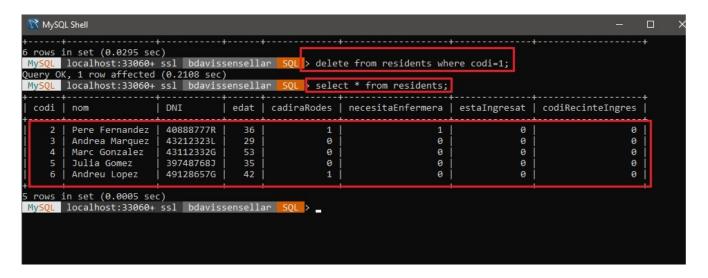
Hasta ahora hemos estado trabajando con ArraysLists. Para trabajar con base de datos deberemos ir a la clase PaginaPrincipalController y comentar los metodos de las linias 234 y 266 y descomentar los metodos de las linias 331 y 338. Para trabajar con base de datos en primer lugar deberemos crear la base de datos y las tablas. Se adjunta codigo sql para añadir todo lo necesario. Podemos ver la tabla residentes en nuestro mysql:



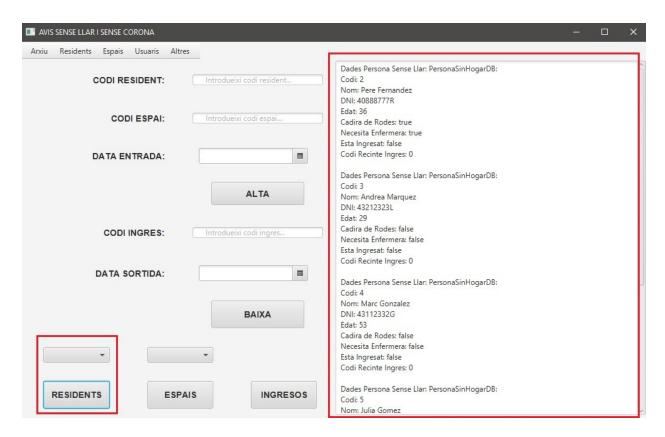
Podemos consultar la lista de residentes desde la aplicacion:



Eliminaremos la persona sin hogar con codigo 1 de nuestra base de datos:



Podemos ver que se ha eliminado de la aplicacion:



Para trabajar con base de datos hemos implementado el patro DAO. Disponemos de dos interfaces: InterfazPersonaSinHogarDAO y InterfazRecintoDAO que contienen la descripcion de los metodos que usaremos. Tambien disponemos de las clases PersonaSinHogarDAOImplementacion y RecintoDAOImplementacion que continen las implementaciones de los metodos que usaremos. Tambien tenemos las clases PersonaSinHogarDBView y RecintoDBView que controlan las vistas de nuestro patron DAO y las clases PersonaSinHogarDBController y RecintoDBController que controlan las implementaciones y las vistas de nuestro patron DAO.