

MANUAL DE USUARIO

PRACTICA 2

TABLA DE CONTENIDO

0. Objetivo.....	3
0.1 Definiciones.....	3
0.2 MENU.....	4
1.Cargar Pokémon.....	4
2 Cargar Entrenadores.....	4
3 Poke ball	5
4 Gimnasios	5
5 Alimentos.....	5
6 Asignar Pokémon.....	5
7 Asignar poke ball.....	6
8 Asignar actividad de comida.....	6
9 Asignar actividad de pelea.....	6
10 Generar reportes.....	7
11 Salir	7

INTRODUCCION

0. Objetivo:

Otorgar soporte al usuario del manejo del programa PRACTICA 2 a través de explicaciones lógicas con el fin de promover la interacción correcta entre el programa y el usuario.

0.1 Definiciones:

PRACTICA 2: es un programa que permite la interacción del usuario como si fuera una consola de Pokémon y sus diferentes menús y actividades.

PRACTICA 2

0.2 MENU

Al ejecutar el programa se le despliega el siguiente menú donde usted debe ingresar la opción que desea utilizar cabe mencionar que para el uso correcto del programa debe ingresar todas las primeras 5 opciones para poder emplear el resto de actividades.

```
===== MENU =====
| 1. Cargar Pokemons |
| 2. Cargar Entrenadores |
| 3. Poke ball |
| 4. Gimnasios |
| 5. Alimentos |
| 6. Asignar Pokemon |
| 7. Asignar poke ball |
| 8. Asignar actividad de comida |
| 9. Asignar actividad de pelea |
| 10. Generar reportes |
| 11. Salir |
=====
```

1. Cargar pokemons

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la direccion del archivo csv y si ingreso correctamente se le mostrara el mensaje de csv guardado con éxito y lo regresara al menú principal nuevamente.

```
Tu opcion a escoger es: 1
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Peruillo\Downloads\Archivos de prueba\poke.csv
CSV GUARDADO CON EXITO
```

2. Cargar entrenadores

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y si ingreso correctamente se le mostrara los entrenadores que contiene el archivo CSV.

```
Tu opcion a escoger es: 2
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Peruillo\Downloads\Archivos de prueba\Entrenadores.csv
ID: 1
Nombre: Buffy
-----
ID: 2
Nombre: Jackqueline
-----
ID: 3
Nombre: Ezra
-----
```

3. Poke ball

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y si ingreso correctamente se le mostrara el mensaje de csv guardado con éxito y lo regresara al menú principal nuevamente.

```
Tu opcion a escoger es: 3
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Fernillo918\Downloads\Archivos de prueba\pruebaPokeball.csv
CSV GUARDADO CON EXITO
```

4. Gimnasios

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y si ingreso correctamente se le mostrara los gimnasios cargados en csv.

```
Tu opcion a escoger es: 4
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Fernillo918\Downloads\Archivos de prueba\pruebaGimnasios.csv
Id: 1
Lugar Costero
-----

Id: 2
Lugar Ciudad Rutsboro
-----

Id: 3
Lugar Pueblo Azuliza
-----
```

5. Alimentos

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y si ingreso correctamente se le mostrara el mensaje de csv guardado con éxito y lo regresara al menú principal nuevamente.

```
Tu opcion a escoger es: 5
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Fernillo918\Downloads\Archivos de prueba\pruebaAlimentos.csv
CSV GUARDADO CON EXITO
```

6. Asignar pokemon

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y realizara el proceso de asignación según el id de la pokeball y el id del pokemon y desplegara los datos correspondientes.

```
Tu opcion a escoger es: 6
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Fernillo918\Downloads\Archivos de prueba\AsignacionPokemon.csv
Id de pokeball: 1
Tipo de pokeball: Poke ball
Id de pokemon asignado 1
Tipo Planta
Nombre Bulbasaur
Vida 131.69
Puntos de ataque 49.53514481
Capturado true
Estado true
-----
```

7. Asignar pokeball

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y realizara el proceso de asignación según el id de la pokeball y el id del pokemon y desplegara los datos correspondientes.

8. Asignar actividad de comida

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y si ingreso correctamente luego de eso el programa imprime los datos de los pokemons antes de la actividad de comida y luego los cambios que sufrieron los Pokémons con la actividad comida.

```
Tu opcion a escoger es: 8
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Fernillo219\Downloads\Archivos de Prueba\AsignacionComida.csv
ID de comida asignada: 1
Nombre: Galleta Yantra
Vida que otorga: 10.57121

-----REALIZANDO PROCESO DE ALIMENTACION-----

ID de pokemon asignado 1
Nombre: Bulbasaur
Vida antes de alimentar: 131.69
Vida luego de alimentar: 142.26121
-----
```

9. Asignar actividad de pelea

Al ingresar el programa le solicitara que usted ingrese la dirección del archivo csv y realizara la lectura del archivo y le mostrara el siguiente mensaje.

```
Tu opcion a escoger es: 9
Ingresar la ruta del archivo csv a leer: C:\Users\Fernillo219\Downloads\Archivos de Prueba\AsignacionPelea.csv
CSV GUARDADO CON EXITO
```

10. Generar reportes

Si usted ya ingreso todos los datos correctamente se generarán los siguientes reportes y le mostrara un mensaje de REPORTES GENERADOS CON EXITO

- Reporte Pokémon salvajes
- Reporte de entrenadores
- Reporte de comidas
- Reporte de peleas
- Top 5 Pokémon con mayor ataque
- Top 5 de alimentos con mayor salud

```
Tu opcion a escoger es:10
REPORTES GENERADOS CON EXITO :D

Se generaron el::      27/feb/2021 a las 10:00 AM
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 8 seconds)
```

11. Salir

Esta opción lo que realiza es que finaliza el programa y le muestra un mensaje de agradecimiento.

```
Tu opcion a escoger es:11
Gracias por usar nuestro programa hasta pronto
BUILD SUCCESSFUL (total time: 2 seconds)
|
```