Guia de usuario

Proyecto Caninis



Rayco Machin Perez

Caldera, 123 35550 San Bartolomé (Las Palmas)

Índice

Guia de instalacion	3
Requisitos	3
Guia de usuario	4
Login	4
Menús	5
Botones principales	6
Botón de añadir registro.	6
Botón de editar registro.	6
Botón de eliminar registro.	6
Botón de ver registro.	6
Botón de PDF.	6
Vista Estadísticas	7
Vista Clientes	8
Vista Mascotas	10
Vista Reservas	12
Vista Dietas v Habitaciones	13

Guia de instalacion

Requisitos

Para el correcto funcionamiento de este programa necesitaremos de un servidor web, un host web o un ordenador con conexión a internet.

Para iniciar el proyecto necesitaremos los siguientes elementos en nuestro sistema.

- Laravel 8
- Composer 2
- PHP 7.3
- MySQL 14.14
- PhpMyAdmin

Estos elementos son indispensables para que nuestro proyecto pueda funcionar. El proyecto también cuenta con algunos otros elementos.

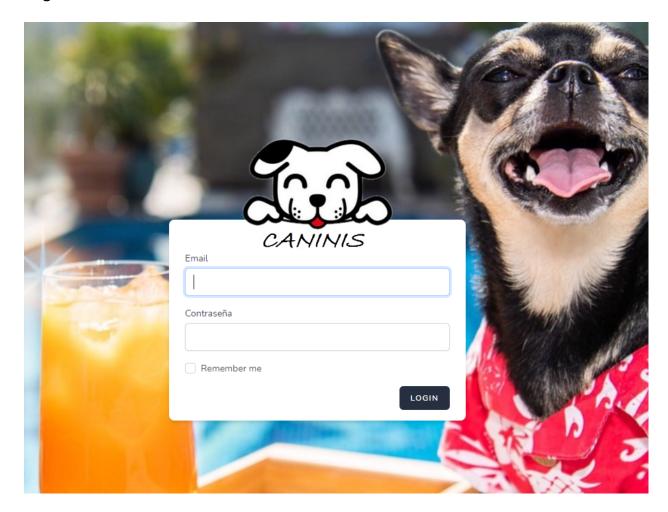
Algunas dependencias utilizadas en el proyecto.

- laravel-dompdf
- laravel-jetstream
- laravel-ui
- laravel-sanctum
- laravel-socialite

Para que nuestro proyecto pueda arrancar correctamente aparte de los elementos anteriormente enumerados tendremos que importar la base de datos que ha sido adjunta a este documento. Utilizaremos caninis.sql para importar la base de datos a nuestro sistema y que nuestro programa pueda funcionar.

Guia de usuario

Login

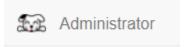


La vista de login cuenta con un login simple en que solo podremos introducir el email y la contraseña necesarios para loguearnos. Tendremos que utilizar un email y contraseña proporcionado por el desarrollador del proyecto para poder loguearnos en la aplicación.

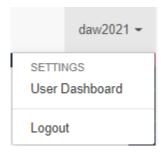
(En caso de problemas a la hora de loguearse póngase en contacto con el desarrollador del programa.)

Menús

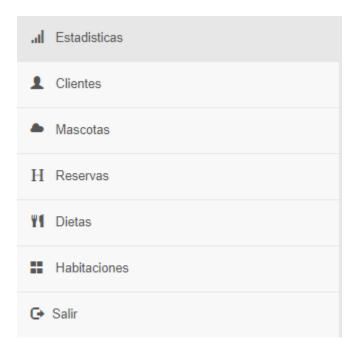
La aplicación cuenta con 2 tipos de menús, un submenú superior en el que contamos con una botón de inicio o home.



Y un botón desplegable de gestión de usuario en el que podremos administrar el usuario o salir de la aplicación.



El menú principal de la aplicación es el menú que se sitúa en la parte superior izquierda de la vista. En el que podemos contar con los diferentes apartados de la aplicación y un botón de salida de la aplicación.



Botones principales

La aplicación está realizada con la intención de ser sencilla e intuitiva para el usuario, por lo cual cuenta con botones comunes para toda la aplicación. A continuación comentaremos sus funcionalidades.

Botón de añadir registro.



Este botón nos permite añadir registros nuevos en los diferentes apartados con los que cuenta la aplicación.

Botón de editar registro.



Este botón nos permite editar el registro seleccionado.

Botón de eliminar registro.



Este botón nos permite eliminar el registro seleccionado.

Botón de ver registro.



Este botón permite ver de manera más detallada un registro seleccionado.

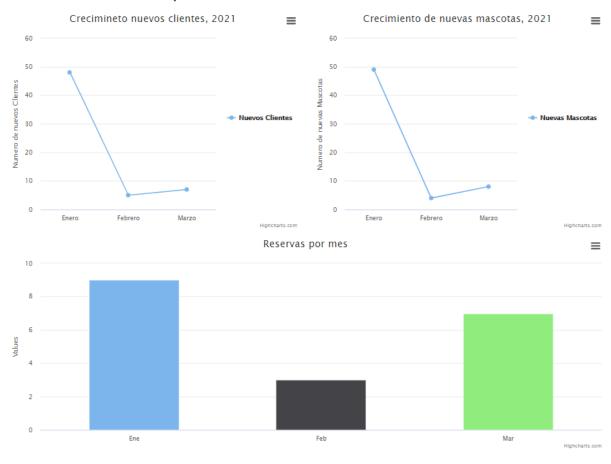
Botón de PDF.



Este botón permite sacar un PDF de todos los registros de un apartado de la aplicación.

Vista Estadísticas

Estadisticas de la aplicacion

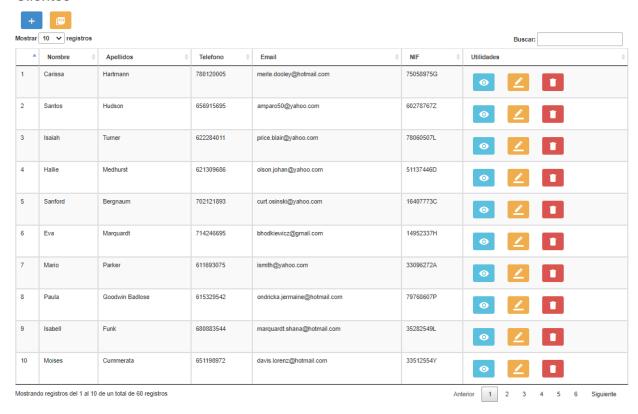


Esta es una vista de control de la aplicación, en la que podremos ver a simple vista algunos datos de la aplicación.

Esta es una vista simplemente informativa, en ella el usuario no puede realizar nada.

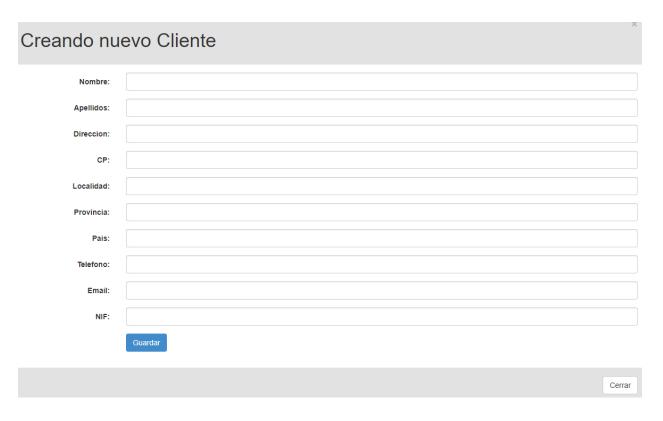
Vista Clientes

Clientes



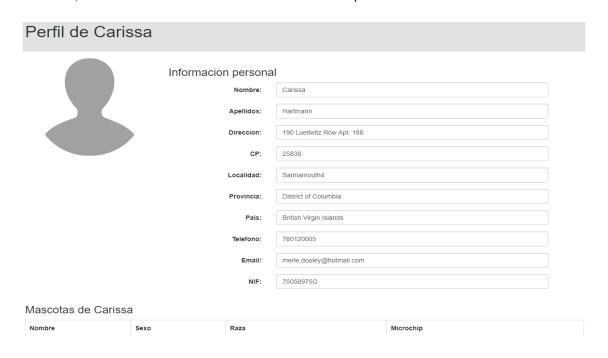
En esta vista tenemos una lista de todos los clientes que tenemos en nuestra aplicación, en la cual podremos crear, editar, borrar y ver en profundidad los datos de los clientes.

A la hora de crear un cliente se nos abrirá un modal en la que podremos rellenar distintos campos del cliente. Esto será una mecánica que se repetirá en las diferentes vistas de la aplicación.



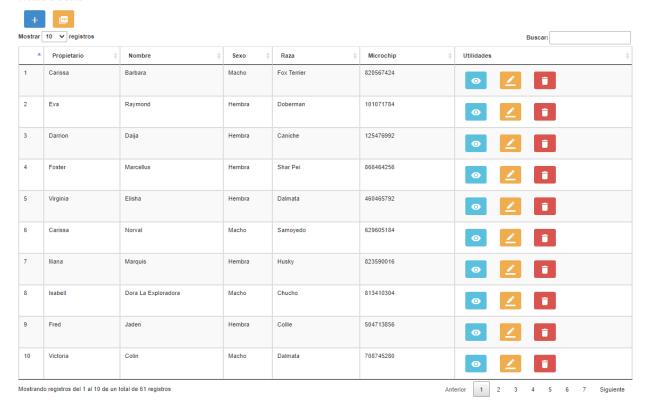
Esta vista se repetirá a la hora de editar un cliente, solo que con los campos del cliente plasmados en la vista.

La vista para ver más en profundidad un cliente nos dejará ver datos que en principio no podemos ver, así como una lista de sus mascotas en la aplicación.



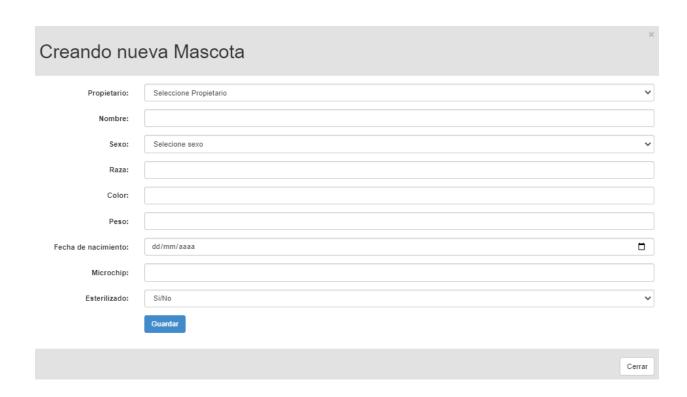
Vista Mascotas

Mascotas

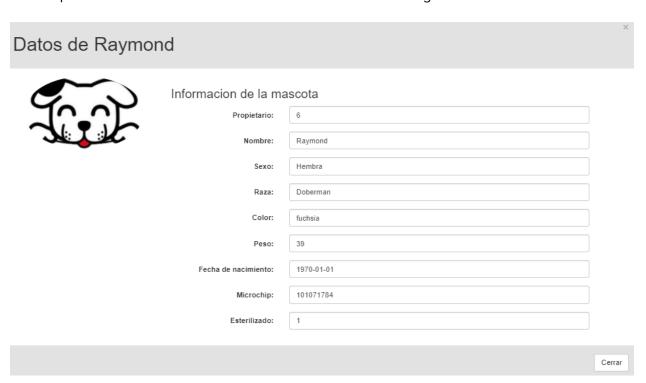


En esta vista tenemos una lista de todas las mascotas que tenemos en nuestra aplicación, en la cual podremos crear, editar, borrar y ver en profundidad los datos de los animales.

A la hora de crear una mascota al igual que en la vista de clientes, se nos abrirá un modal en la que podremos rellenar distintos campos de la mascota.

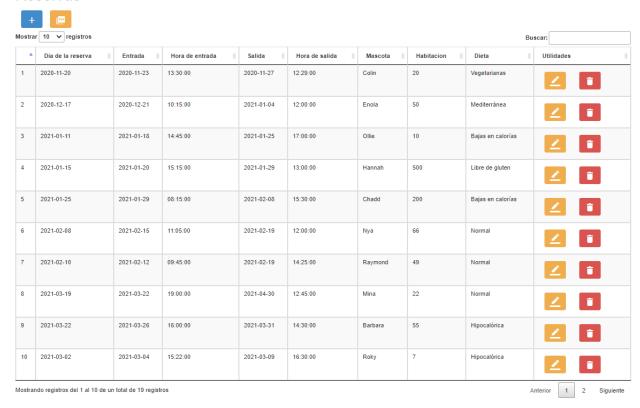


La vista para ver los datos extendidos de la mascota será de la siguiente manera.



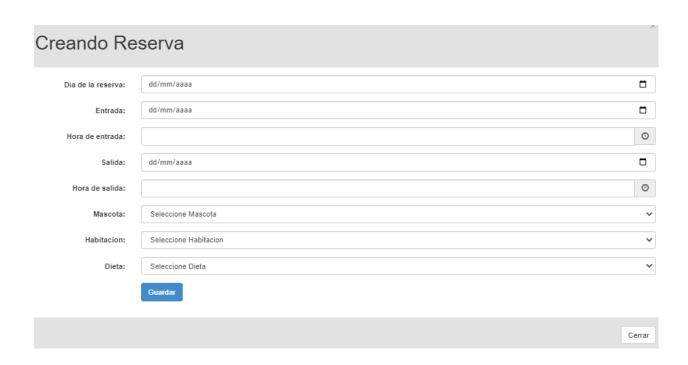
Vista Reservas

Reservas



En esta vista tenemos la lista completa de todas las reservas que se han realizado en la aplicación, al contrario de las vistas anteriores en esta vista no podremos ver datos extendidos de los diferentes registros.

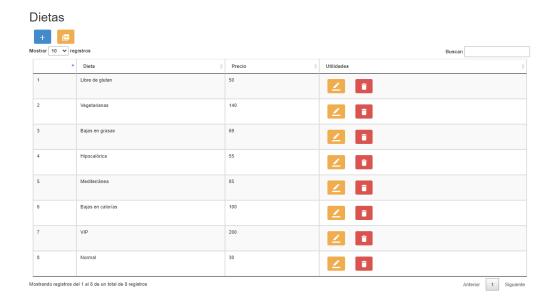
Como en las vistas anteriores a la hora de crear un registro nos aparecerá un modal con diferentes campos que tendremos que rellenar



Vista Dietas y Habitaciones

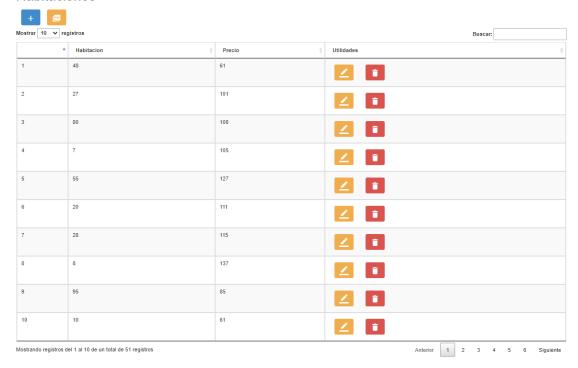
Estas vistas hacen referencia a apartados menos importantes de la aplicaciones por tanto y por la similitud de ellos los revisaremos juntos.

Vista dietas.



Vista Habitaciones.

Habitaciones



Las vistas nos dan la información de las diferentes dietas y habitaciones que tenemos en nuestro negocio, la información que aportamos en ellas actualmente es reducida solo nombre y precio.

Estas vistas siguen la misma dinámica de la aplicación y a la hora de añadir un nuevo registro se nos abrirá un modal, modal que estará completo con los datos del registro a la hora de editar un registro en concreto.





Los modales son exactamente iguales para las 2 vistas, cambiando solo el tipo de registro que estamos añadiendo o editando, este caso una dieta o una habitación.