

1. Al abrir el programa con NetBeans ir a la pestaña Source en la **línea 30**

Cambiar en

`mongoDBConnection.connection("2Truths1LiePlayers");`

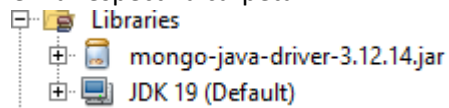
La palabra

"2Truths1LiePlayers" por el nombre de su juego ejemplo:

`mongoDBConnection.connection("Monopoly");`

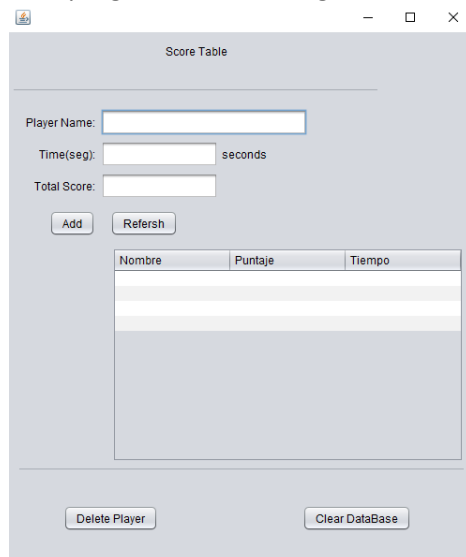
```
29      mongoDBConnection = new MongoDBConnection();
30      mongoDBConnection.connection( collections: "2Truths1LiePlayers");
```

2. **En caso de que la librería mongo-java-drive No se haya agregado** agregar el JAR adjunto en la respectiva carpeta



- 3.-Correr el programa para hacer un build y poder usar el dist

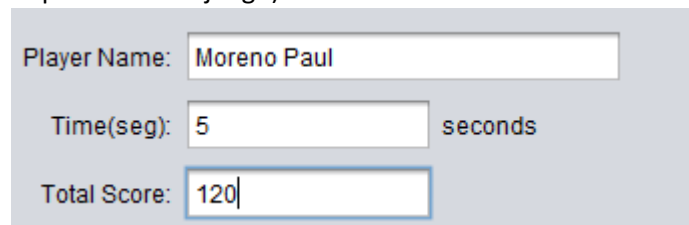
- 4- El programa tiene las siguiente funcionalidades



Boton Add:

Después de que hayamos agregado la información requerida a los diferentes campos el botón add la enviara a la nube y se guardara

1. Agregamos la información requerida a los diferentes campos (El tiempo puede ser 0 dependiendo el juego)

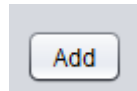


Player Name: Moreno Paul

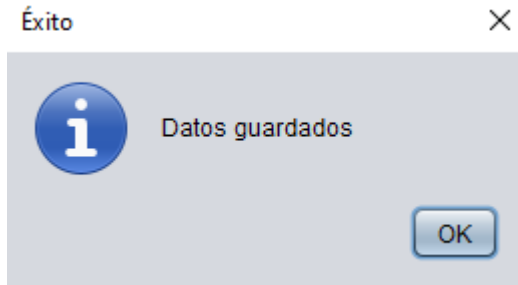
Time(seg): 5 seconds

Total Score: 120

2. Pulsamos el botón



3. Esperar mensaje de verificación



Todos los campos están validados

Boton **Refresh**:

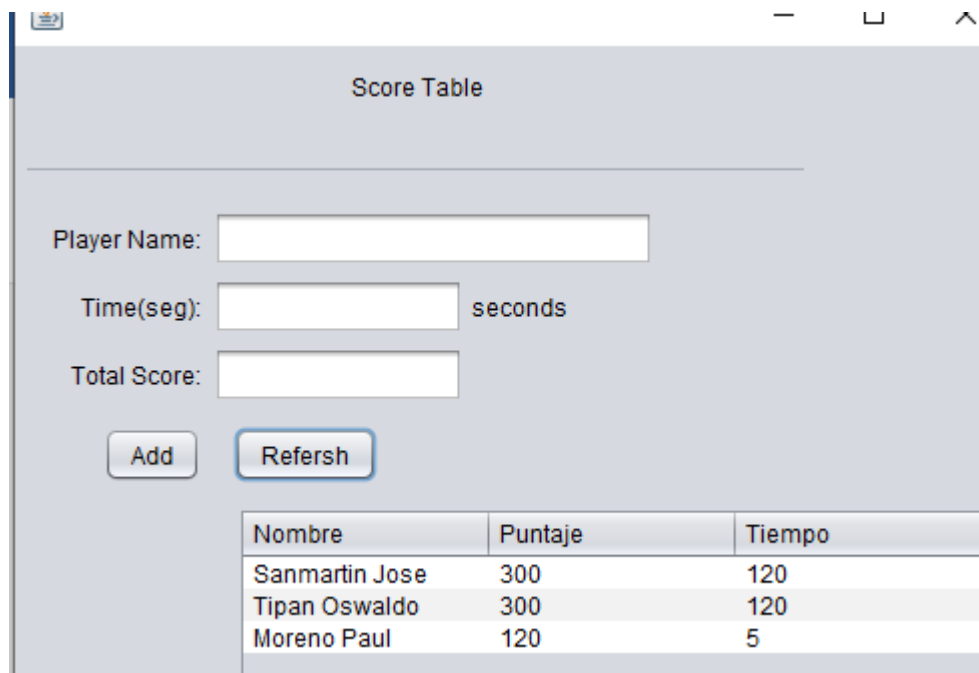
Toma los datos del Mongo y Los ubica en una tabla en esta tabla:

Si existe **Igualdad en puntajes** pondrá **primero al de menor tiempo**

Si existe **igualdad en tiempo** pondrá **primero al mejor puntaje**

Por lo cual podemos ver siempre quienes tiene mejor Ranking

1. Pulsar el Botón Para ver toda la información actual

A screenshot of a web application window titled "Score Table". The window has a light gray background. At the top, there are three window control buttons (minimize, maximize, close). Below the title bar, there are three input fields: "Player Name:" followed by a text box, "Time(seg):" followed by a text box and the word "seconds", and "Total Score:" followed by a text box. Below these fields are two buttons: "Add" and "Refersh" (misspelled). At the bottom of the window is a table with three columns: "Nombre", "Puntaje", and "Tiempo". The table contains three rows of data.

Nombre	Puntaje	Tiempo
Sanmartin Jose	300	120
Tipan Oswaldo	300	120
Moreno Paul	120	5

Boton **DeletePlayer**:

Borra un jugador dependiendo de su nombre y si este existe

1. Ingresar en el campo Player Name El nombre a Borrar

Player Name:


Time(seg): seconds

Total Score:

Nombre	Puntaje	Tiempo
Sanmartin Jose	300	120
Tipan Oswaldo	300	120
Moreno Paul	120	5

2. Pulsar el Botón
3. Leer el Mensaje de verificación y dar Yes o No

Confirmar eliminación ×

 ¿Estás seguro de que deseas eliminar al jugador "Sanmartin Jose"?

Nombre	Puntaje	Tiempo
Tipan Oswaldo	300	120
Moreno Paul	120	5

Boton **ClearDataBase**:

Este reinicia completamente la colección en la base de datos, servirá para el cambio de mañana y tarde

1. Pulsar el Boton
2. Pulsar Yes
3. Esperar mensaje de notificación

