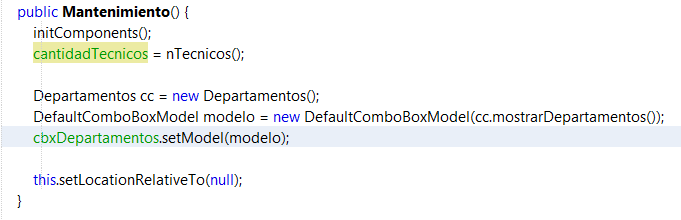
**MANTENIMIENTO**

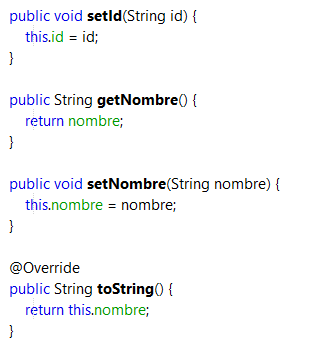
**MODO ADMINISTRADOR**

**ComboBox Departamentos**



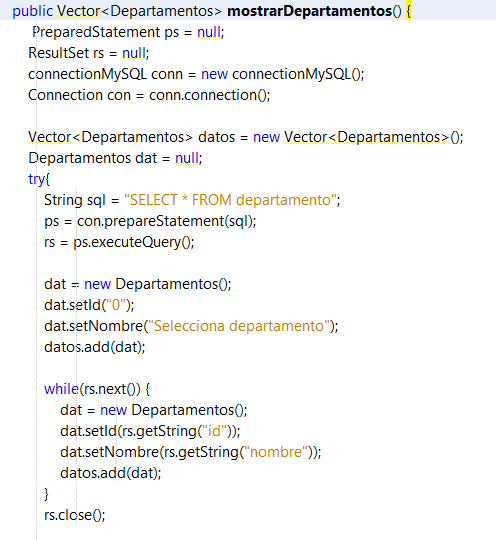
Al cbx se le agrega un modelo desde el constructor de la interfaz, este se llena desde la clase Departamentos:

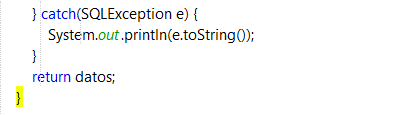




Dentro de esta clase está definido el método mostrarDepartamentos, el cual tendrá la función de llenar el modelo del comboBox Departamentos de los Ítems con todos los departamentos que existen en nuestro sistema.

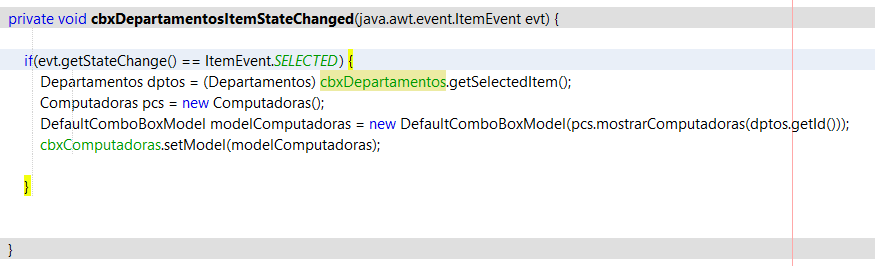
Retorna un vector que contiene a los nombres de los departamentos en existencia. Para esto se realiza una consulta a todos los campos de la tabla departamentos de la base de datos, y se accede al campo nombre para posteriormente asignarlos a la variable de retorno “datos”, que se llenará mediante un ciclo while.





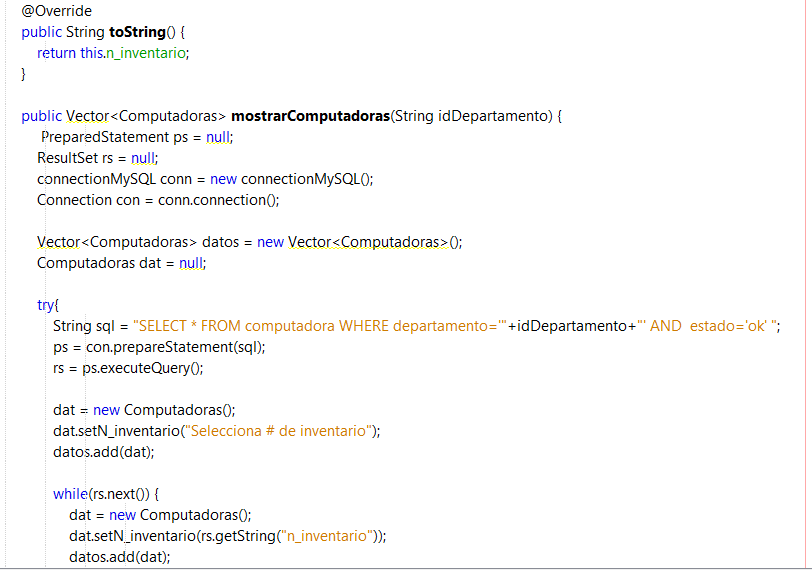
**Combo Box Computadoras**

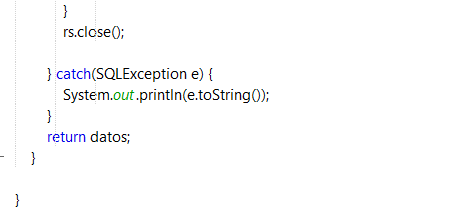
Al seleccionar un elemento del combo Box Departamentos, implícitamente se llamará al evento cbxDepartamentosItemStateChanged:



Este obtendrá el elemento seleccionado en el combo Box y lo instanciará como un objeto Departamentos. Después se llama a la clase Computadoras con el id del departamento como parámetro:







El método mostrar computadoras funciona de manera similar al de mostrar departamentos. Este retorna un vector con las computadoras que pertenecen al departamento con el que coincida su id con el parámetro del método.

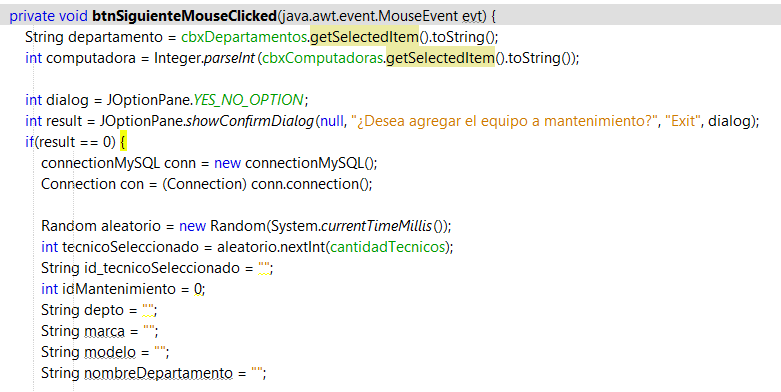
Mediante un ciclo while obtiene el número de inventario de los equipos del departamento y estos al final son asignados a la variable de retorno “datos”.

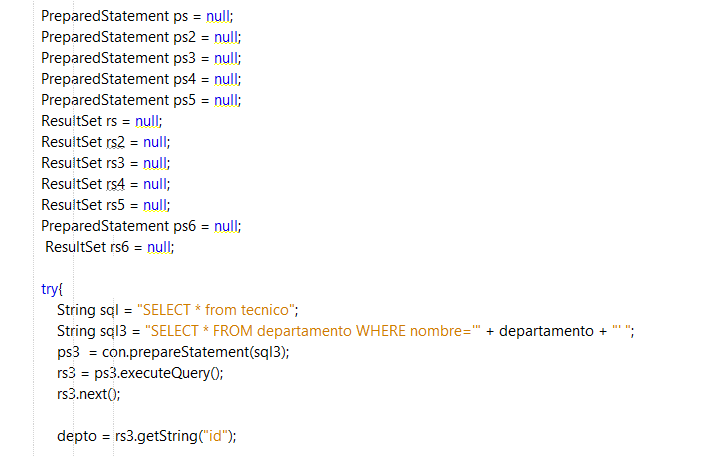
Al terminar de ejecutarse este método regresa al evento cbxDepartamentosStateChanged y este finaliza su ejecución asignándole el modelo al combo Box Computadoras.

**Button Siguiente**

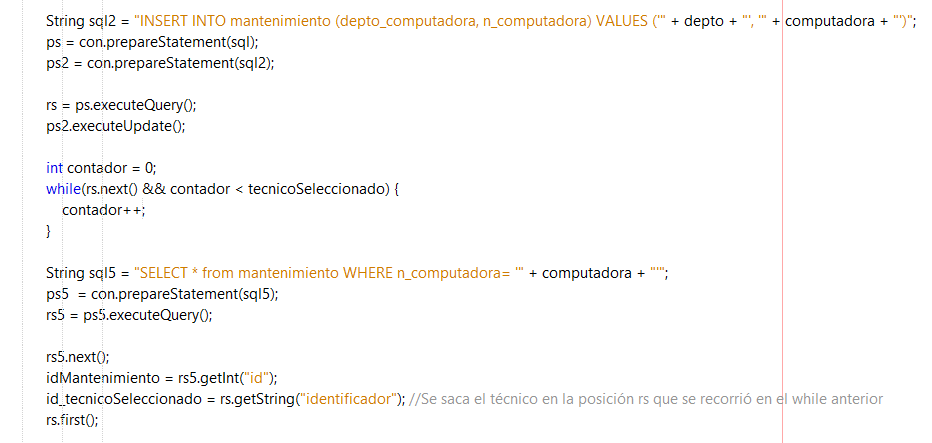
La principal función de este botón es agregar al equipo seleccionado a mantenimiento.

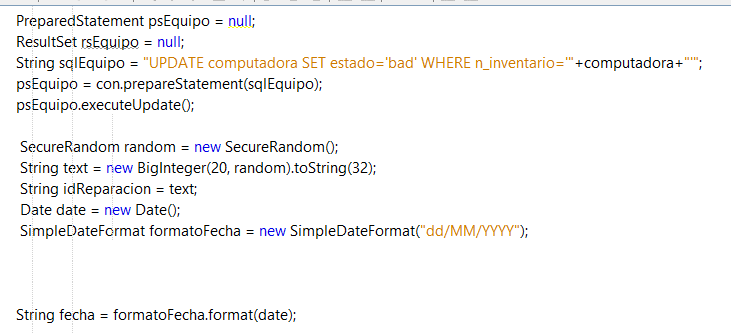
Primero obtiene el departamento y la computadora seleccionada de los respectivos combo Box, después muestra la ventana de confirmación para agregar el equipo, si la respuesta es si, entonces entra a la estructura if, en la cual se genera un número aleatorio en función de la cantidad de técnicos disponibles.





Se inserta en la tabla mantenimiento el equipo seleccionado. En la tabla computadora se hace una actualización al campo tipo de ok a bad y al final con el técnico seleccionado y el id del mantenimiento generado se hace la inserción en la tabla EnReparacion.







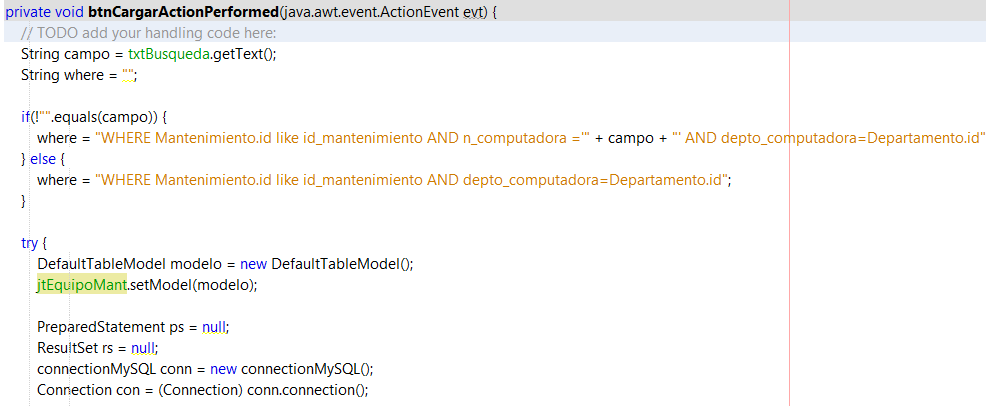




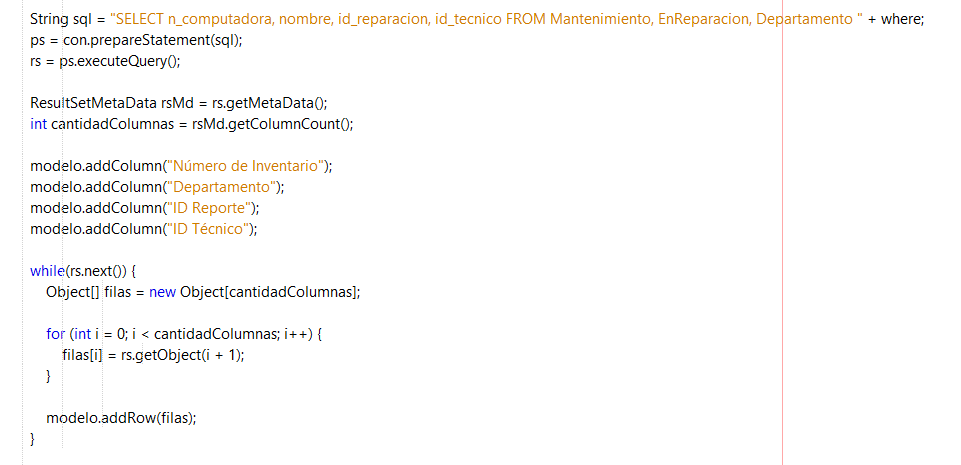
**Button Cargar**

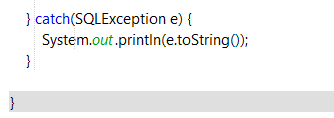
La función del botón cargar es mostrar a todos los equipos en mantenimiento.

Para esto verifica si el campo de buscar esta vacío y si es así, a la clausula WHERE le añade la condición que el número de inventario de la computadora deba ser igual. En caso contrario solamente busca a las computadoras que estén en mantenimiento.



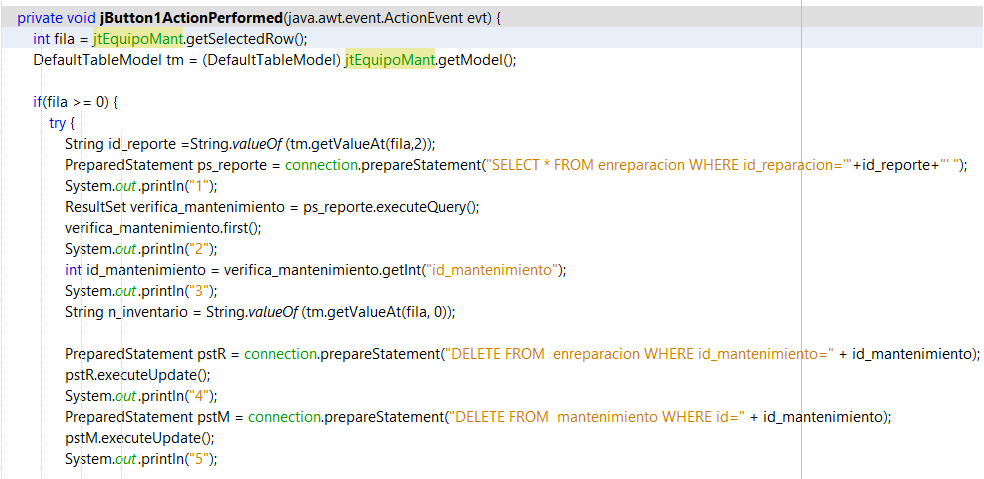
Selecciona en número de inventario, nombre, id de la reparación e id del técnico de las computadoras que cumplan con la clausula WHERE. Posteriormente asigna estos datos al modelo de la JTable para mostrarlos en pantalla



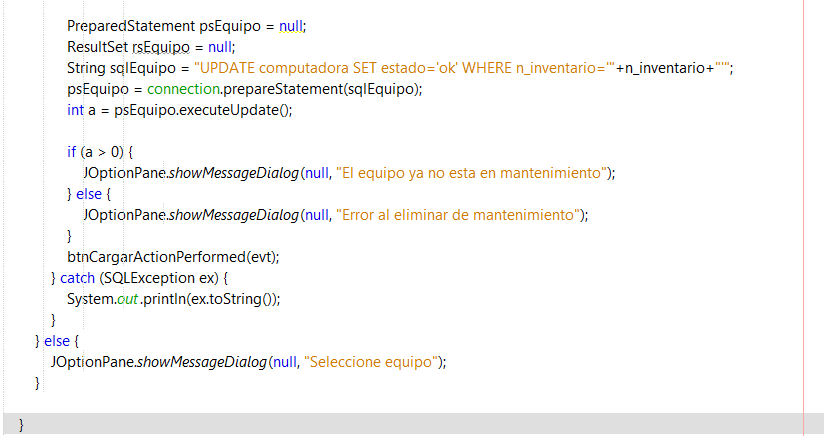


**Button Eliminar**

El botón eliminar, tiene la función de sacar los equipo de mantenimiento.



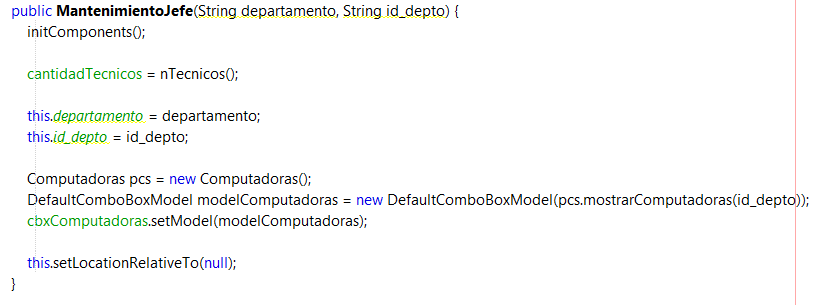
Para poder eliminar, primero recoge el número de fila seleccionada de la tabla. En caso de si existir, entra a la estructura if, en la cual localiza el equipo en la tabla EnReparacion para obtener el id de mantenimiento. Después hace la eliminación de este equipo de esta tabla para finalizar eliminándolo de la tabla mantenimiento mediante el id recuperado de la tabla EnReparacion



Hace una actualización al campo estado de la tabla computadora de bad a ok y finaliza la eliminación de este equipo.

**MODO JEFE**

**ComboBox Computadoras**



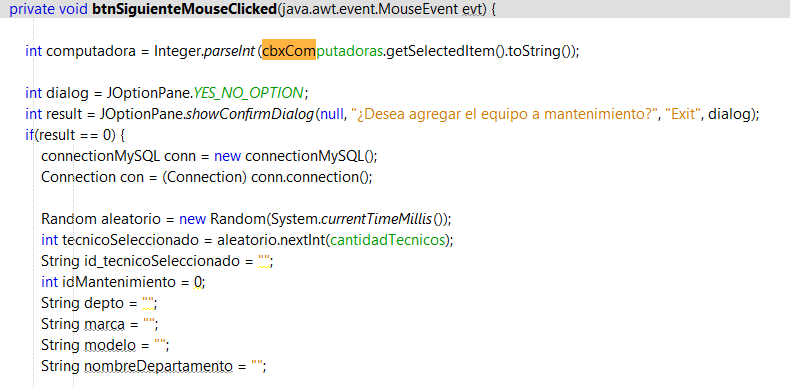
Al cbx se le agrega un modelo desde el constructor de la interfaz, este se llena desde la clase Computadoras. El método mostrar computadoras funciona de manera similar al de mostrar departamentos. Este retorna un vector con las computadoras que pertenecen al departamento con el que coincida su id con el parámetro del método.

Mediante un ciclo while obtiene el número de inventario de los equipos del departamento y estos al final son asignados a la variable de retorno “datos”.

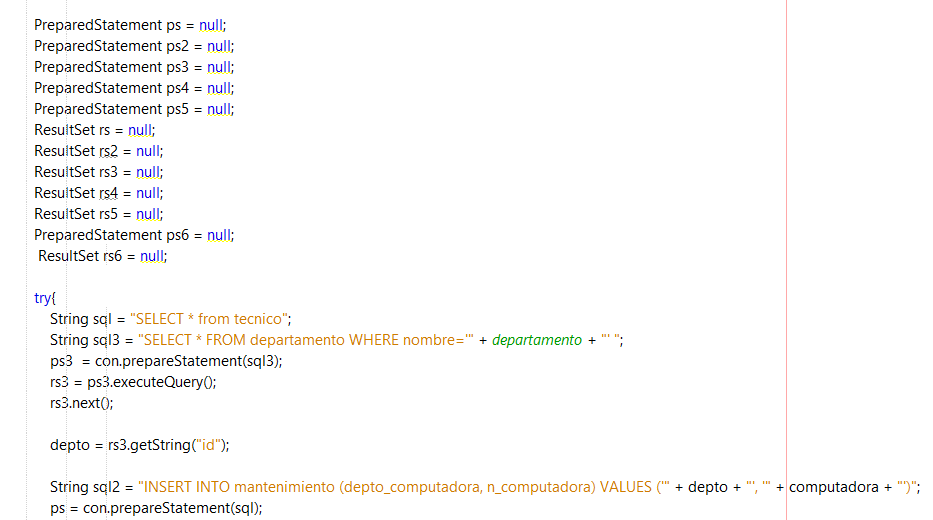
**Button Siguiente**

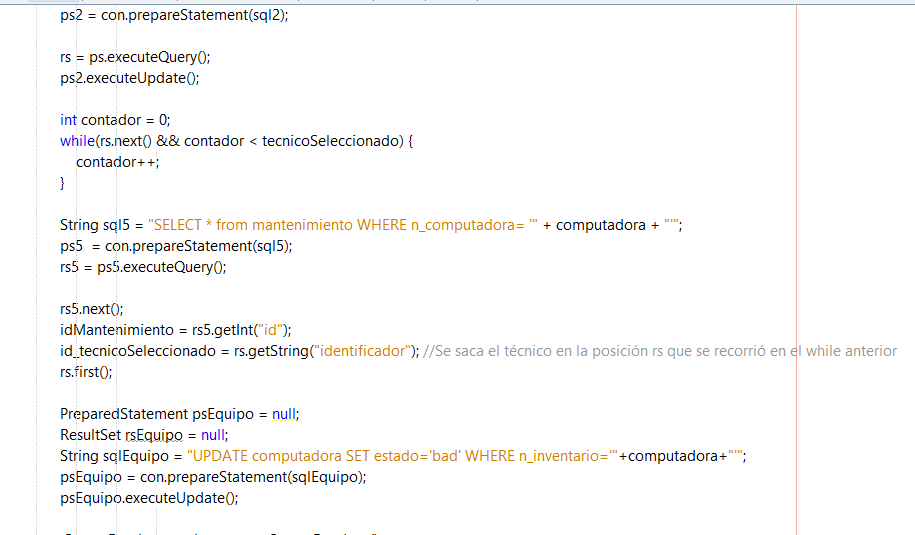
La principal función de este botón es agregar al equipo seleccionado a mantenimiento.

Primero obtiene la computadora seleccionada de su respectivo combo Box, después muestra la ventana de confirmación para agregar el equipo, si la respuesta es si, entonces entra a la estructura if, en la cual se genera un número aleatorio en función de la cantidad de técnicos disponibles.

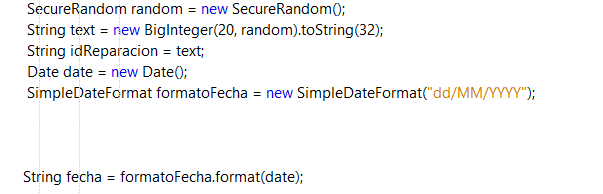


Hace la inserción en la tabla mantenimiento en función del departamento al que pertenece el jefe y la computadora seleccionada





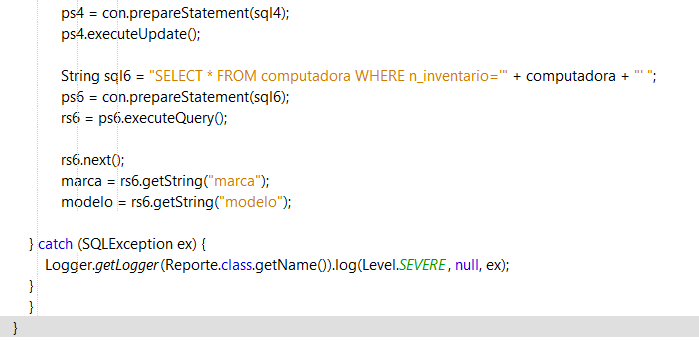
Actualiza el campo estado de la tabla computadora de ok a bad.



Inserta en la tabla EnReparacion mediante con el técnico seleccionado y el id de mantenimiento



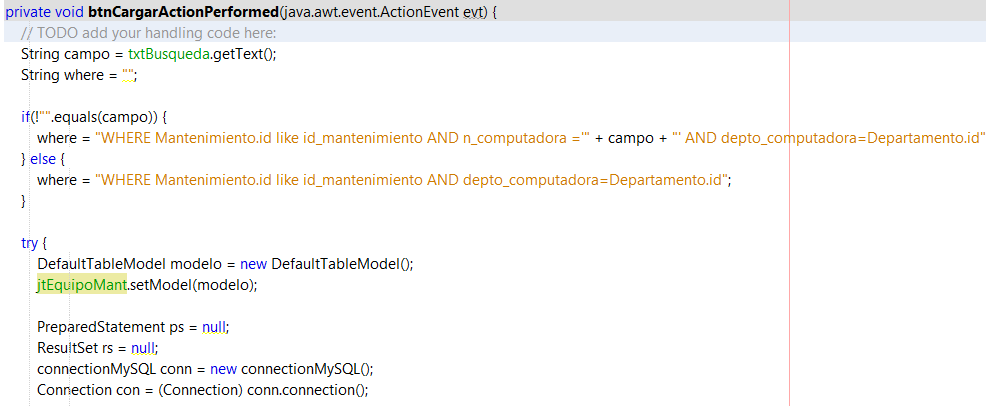




**Button Cargar**

La función del botón cargar es mostrar a todos los equipos en mantenimiento del departamento al que pertenece el jefe.

Para esto verifica si el campo de buscar está vacío y si es así, a la cláusula WHERE le añade la condición que el número de inventario de la computadora deba ser igual. En caso contrario solamente busca a las computadoras que estén en mantenimiento.



Selecciona en número de inventario, nombre, id de la reparación e id del técnico de las computadoras que cumplan con la clausula WHERE. Posteriormente asigna estos datos al modelo de la JTable para mostrarlos en pantalla

