



Cómo usar el módulo de Búsqueda de empleados

Tabla de Contenido

1.- Introducción.....	3
2. Entradas/Salidas.....	6
3. BEANs	6
4. Ejemplo de implementación	7
5. Imágenes no encontradas	7
6. Cambios en esta versión	8

1.- Introducción.

Este módulo sirve para buscar a un empleado de la CLV por su nombre o su RPE.

Consta de un cuadro de texto para que el usuario escriba el nombre o el RPE, y de un botón con una lupa para que inicie la búsqueda. Este botón estará deshabilitado hasta que el usuario escriba algo. El usuario también tiene la opción de iniciar la búsqueda con la tecla ENTER o de hacer una [búsqueda rápida](#) escribiendo un RPE.

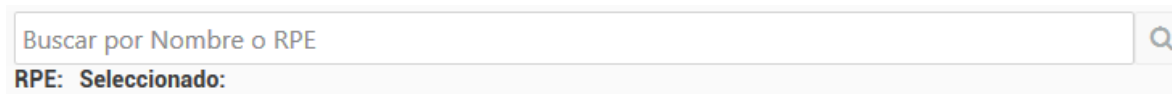


Ilustración 1. Componente de búsqueda de empleado.

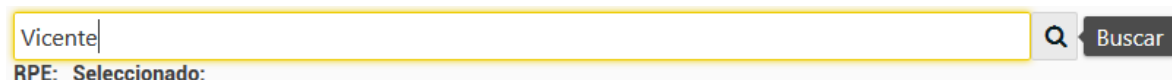


Ilustración 2. Componente habilitado.

Como se puede observar en las ilustraciones, el componente también tiene las palabras “RPE” y “Seleccionado” debajo del cuadro de texto, ya más adelante se verá para qué sirven.

Una vez que se inicia la búsqueda, se despliega una ventana emergente (popup) que contiene una tabla con los resultados de la búsqueda.

Búsqueda de Empleado

Empleados encontrados: 83

Seleccione con doble clic o con el botón.

RPE ↕	Nombre ↕	Ver Foto
NH366	ANATOLIO VICENTE CEDILLO ORTEGA	<input type="button" value="🖼️"/>
NW988	ANGEL VICENTE HUERTA DURAN	<input type="button" value="🖼️"/>
NS884	CARMEN JIMENEZ VICENTE	<input type="button" value="🖼️"/>
04039	CIPRIANO ALEJANDRO DEL ANGEL VICENTE	<input type="button" value="🖼️"/>
D467V	CRISTHIAN RICARDO RUIZ VICENTE	<input type="button" value="🖼️"/>
D172V	CRISTIAN VICENTE AZAMAR GONZALEZ	<input type="button" value="🖼️"/>

Ilustración 3. Popup con los resultados de la búsqueda.

Aquí se despliegan todos los empleados que coincidan con lo que el usuario escribió, más un conteo del total de resultados, además se tienen los componentes previamente descritos para que se puedan hacer más búsquedas sin cerrar el popup.

Cada fila contiene el RPE del empleado, su nombre y un botón para visualizar su foto.



Ilustración 4. Foto de un empleado.

Para seleccionar al empleado deseado hay dos maneras: con un doble clic o presionando el botón de seleccionar empleado, entonces esto ocasionará que el componente de búsqueda de empleado le regrese al sistema un objeto con todos sus datos, y que junto a las palabras que se mencionaron antes de “RPE” y “Seleccionado” aparezca la información del empleado seleccionado.

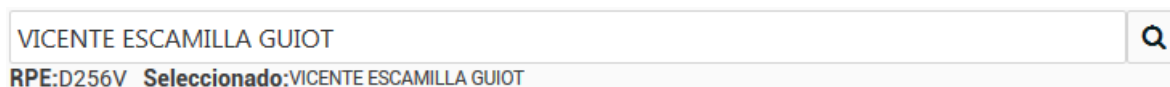


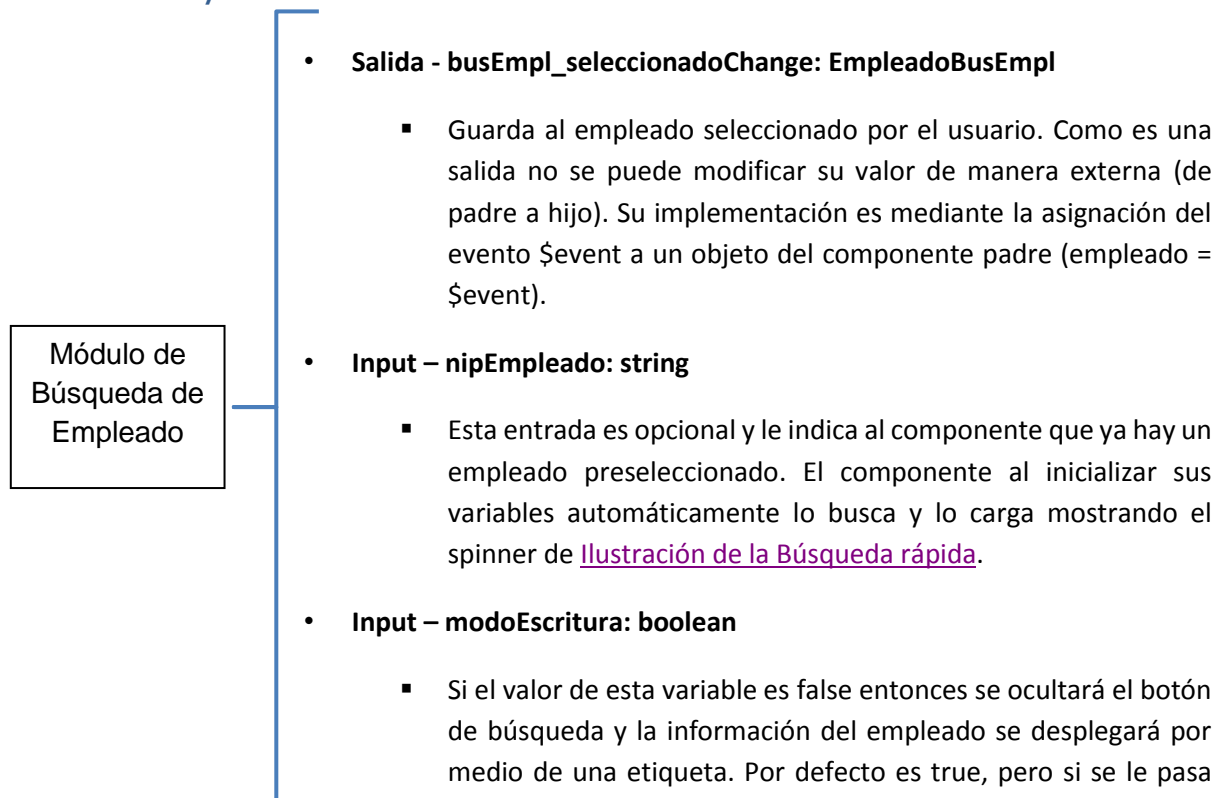
Ilustración 5. Componente de búsqueda con un empleado seleccionado.

La opción de **búsqueda rápida** le ahorra tiempo al usuario al consultar automáticamente cuando se escribe un RPE directamente en la caja de texto, ya que no se necesita abrir el popup de búsqueda. A continuación de la consulta si el componente encuentra al empleado entonces lo seleccionará también de manera automática.



Ilustración 6. Búsqueda rápida por RPE.

2. Entradas/Salidas



3. BEANS

A continuación, se enlistarán los BEANS (en este caso son interfaces) del módulo de Búsqueda de empleados junto con sus propiedades.

- EmpleadoBusEmpl
 - nip
 - telefono
 - correo
 - nombreCompleto
 - rpe
 - cvearea
- FotoBusEmpl
 - nip
 - foto

4. Ejemplo de implementación

```
/*--- En la hoja de Typescript ---*/
empleadoSeleccionado: EmpleadoBusEmpl;
nipEmpleadoPreSeleccionado = '';

/*--- En el HTML ---*/
<app-busqueda-empleado
(busEmpl_seleccionadoChange)="empleadoSeleccionado = $event"
[modoEscritura]="true"
[nipEmpleado]="nipEmpleadoPreSeleccionado"></app-busqueda-empleado>
```

5. Imágenes no encontradas

Hasta este punto el buscador debería funcionar, sin embargo, hay un par de imágenes que no se verán porque hay que copiarlas de la carpeta assets de búsqueda empleado y pegarlas en la de assets del proyecto, tal y como se muestra en las siguientes ilustraciones. Las imágenes en cuestión son las de una cámara de fotografía con un reloj (loading_photo.png) y la misma cámara con un tache (no_photo-png).

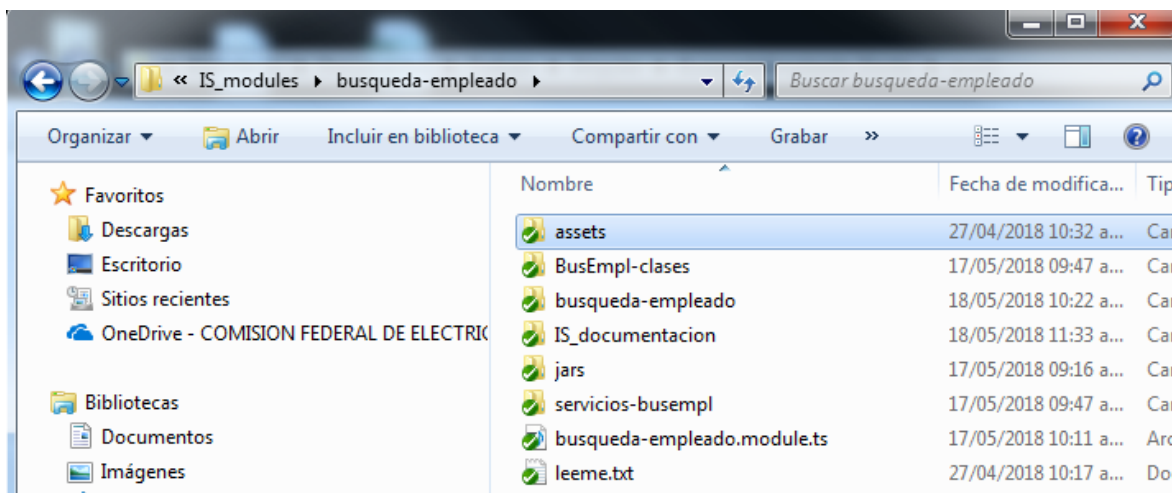


Ilustración 7. Copiar las imágenes de esta carpeta.

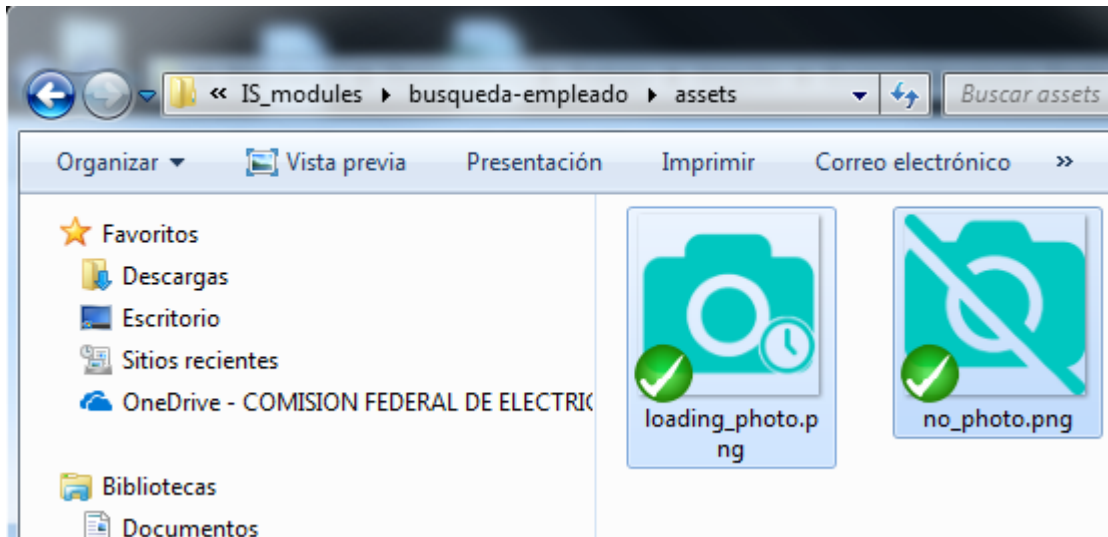


Ilustración 8. Las imágenes a copiar.

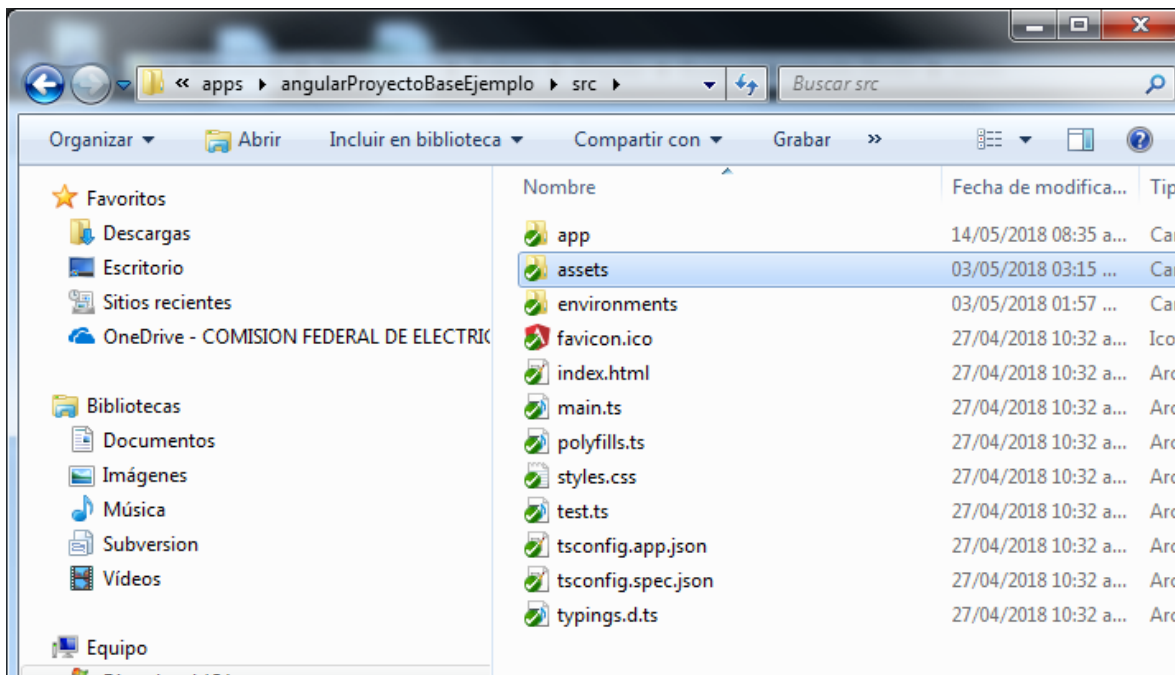


Ilustración 9. Carpeta assets destino.

6. Cambios en esta versión

Se optimizaron varios aspectos en el módulo:

- Para los BEANS ahora se utilizan interfaces en lugar de clases.
- Los nombres de los BEANS se cambiaron porque era una mala práctica que tuvieran símbolos (ambos tenían un guión), ahora son EmpleadoBusEmpl y FotoBusEmpl.

- Para el objeto entrada/salida “busEmpl_seleccionado” se le eliminó el aspecto de entrada, ya que no es correcto que el componente cambie el valor de este, se debe de cambiar mediante la interacción del usuario, o por medio del nip.
- Internamente el objeto del empleado seleccionado se maneja por un observable y una suscripción. Esto se implementó para evitar las advertencias en la consola de desarrollador de que dicho objeto cambiaba su valor muy rápido entre los diferentes archivos involucrados.
- La [búsqueda rápida](#) por RPE.