

GameX

TAREA AED UT3 G5: MANUAL DEL USUARIO

LingCheng Jiang

IES EL RINCON 2ºDAMT AED | VER. 0.1.0 PREVIEW

Contenido

0. Introducción.....	2
----------------------	---

0. Introducción

GameX 0.1.0-PREVIEW es una app desarrollada como parte del proyecto de diseño y gestión de una base de datos para un **servicio de alquiler de videojuegos**. Su objetivo principal es ofrecer una herramienta funcional que permita la **administración eficiente de los juegos, los clientes y los procesos de alquiler y devolución**, garantizando así un control integral del negocio.

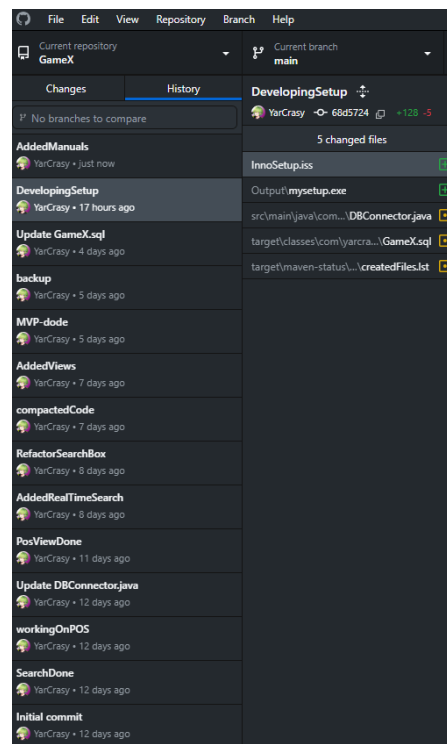
Este sistema surge como una solución al reto planteado por la empresa ficticia *GameX*, la cual busca optimizar la gestión de su inventario y mejorar la experiencia de sus clientes frecuentes. Para ello, la aplicación combina un **modelo entidad-relación cuidadosamente diseñado**, una **base de datos MySQL implementada según dicho modelo**, y una **interfaz desarrollada en JavaFX con Maven**, que permite realizar todas las operaciones básicas del ciclo de vida de los datos (CRUD: Crear, Leer, Actualizar y Eliminar) mediante la conexión con el motor de base de datos a través del conector **JDBC**.

Entre las funcionalidades principales que ofrece la aplicación destacan:

- Registro y administración de **juegos** con información detallada sobre título, plataforma, género y disponibilidad.
- Gestión de **alquileres y devoluciones**, incluyendo el cálculo automático de fechas límite y posibles recargos por retraso.
- Interfaz intuitiva que permite a los usuarios realizar consultas, registrar operaciones y mantener actualizada la base de datos de forma sencilla.

A modo de desarrollo Scrum, en esta versión **PREVIEW**, solo se contemplarán casos de CRUD básicos, para tener un mínimo producto viable para el usuario final en el menor tiempo de desarrollo posible.

Además, se usará GitHub como gestor de versiones para controlar los cambios que se vayan realizando:



1. Instalación

GameX tiene un instalador semiautomatizado que permite al usuario instalar la app sin tener que configurar demasiado el sistema. A continuación, se mostrará distintos casos, siga los pasos según el caso que más se ajuste.

Es necesario tener instalado MySQL y algún JRE.

El instalador solo contempla si MySQL Server está instalado en su directorio predeterminado.

Si existe el directorio predeterminado, en el instalador habrá una ventana para introducir un usuario. Este lo usará para crear un nuevo usuario para la app y seguir con el proceso de instalación.

El instalador no comprueba si la contraseña introducida es correcta o no, en caso de no haber creado el usuario, se necesitará crearlo de nuevo manualmente o ejecutar otra vez el instalador.

La ruta de instalación por defecto de GameX, es en Program File (x86), en el instalador, dejará cambiar el directorio destino.

2. Como usar

En esta versión preview, no habrá filtro de seguridad al entrar (sin panel de login). Entraremos directamente en la ventana principal, donde se podrá generar alquileres con los juegos mostrados en la parte izquierda y elegir el cliente de este alquiler desde el buscado desde la parte superior derecha.

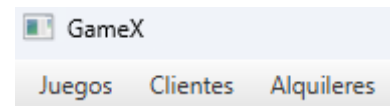
The screenshot shows the GameX application window with a menu bar containing 'Juegos', 'Clientes', and 'Alquileres'. The main window is divided into two panes. The left pane, titled 'Juego', contains a table with four rows of game data:

Juego	stock	
Juego1	10	+
Juego2	8	+
Juego3	15	+
Juego4	20	+

The right pane, titled 'POS', contains a search bar labeled 'Buscar cliente por nombre o DNI'. Below the search bar are input fields for 'ID:', 'Nombre:', 'DNI:', 'Email:', and 'Direccion:'. There is a checkbox labeled 'Es frecuente' and a 'Borrar BD' button at the bottom left. At the bottom right, there are 'Alquilar' and 'Borrar' buttons.

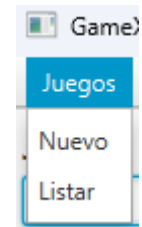
2.1. Barra de herramientas

Es la barra que hay en la parte superior de la app, donde hay 3 apartados.



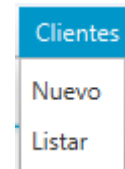
Juegos:

En este apartado, habrá 2 opciones, uno para añadir un nuevo juego a la base de datos, y otra para listar todos los juegos.



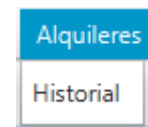
Clientes:

Para clientes, tenemos la misma lógica, añadir y listar.



Alquileres:

Solamente muestra el historial de los alquileres existentes.



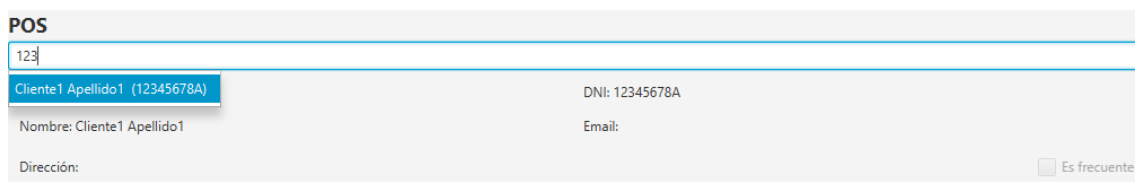
2.2. Juego

En la barra de la izquierda, el usuario puede seleccionar los juegos que se añadirá al carrito.



2.3. POS

En esta parte es donde buscaremos los datos del cliente, si hay alguna coincidencia, aparecerá una lista debajo de esta barra de búsqueda. Tras elegir un cliente, se mostrará en la parte de abajo los datos de este.



Por otra parte, más abajo en este apartado, es la lista del carrito de compra, donde se mostrará los juegos que se seleccionó de la columna izquierda.

Juego1	2	-
Juego2	1	-
Juego3	1	-

Borrar BD

AlquilarBorrar