

TXOSTENA

1- Erronka | 2PAAG3

2023

Contenido

[ERRONKAREN TXOSTENA 2](#_Toc150514344)

[**EMPRESA KUDEAKETA SISTEMA** 2](#_Toc150514345)

[Odooren instalazioa eta konfigurazioa: 2](#_Toc150514346)

[**MULTIMEDIA PROGRAMAZIOA ETA GAILU MUGIKORRAK** 5](#_Toc150514347)

[Aplikazioaren diseinua pentsatu: 5](#_Toc150514348)

[Aplikazioaren login pantalaila: 5](#_Toc150514349)

[Aplikazioaren menu: 5](#_Toc150514350)

[Datu baseko konexioa: 6](#_Toc150514351)

[Datu baseko konexioa: 7](#_Toc150514352)

[**INTERFAZE GARAPETA** 8](#_Toc150514353)

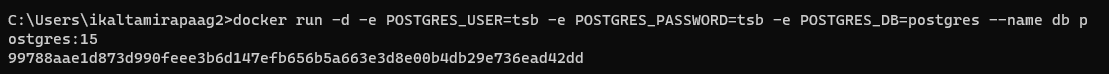
[Aplikazioaren hasiera: 8](#_Toc150514354)

# ERRONKAREN TXOSTENA

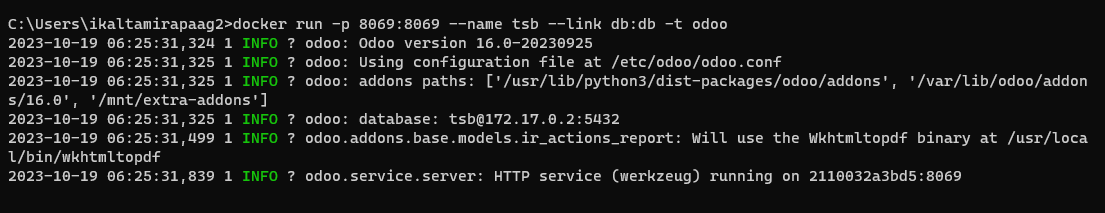
## **EMPRESA KUDEAKETA SISTEMA**

### Odooren instalazioa eta konfigurazioa:

* Odoo-ren instalazioarekin hasteko Docker Desktop instalatu dugu ekipoan. Ondoren, Docker Hub erabilita behar ditugun komanduak berreskuratu eta exekutatu ditugu.
* Lehenengo, datu basea listo jarriko dugu, horretarako hurrengo komandoa exekutatuko dugu “CMD” baten, gure kasuan izena eta pasahitza aldatu dugu.



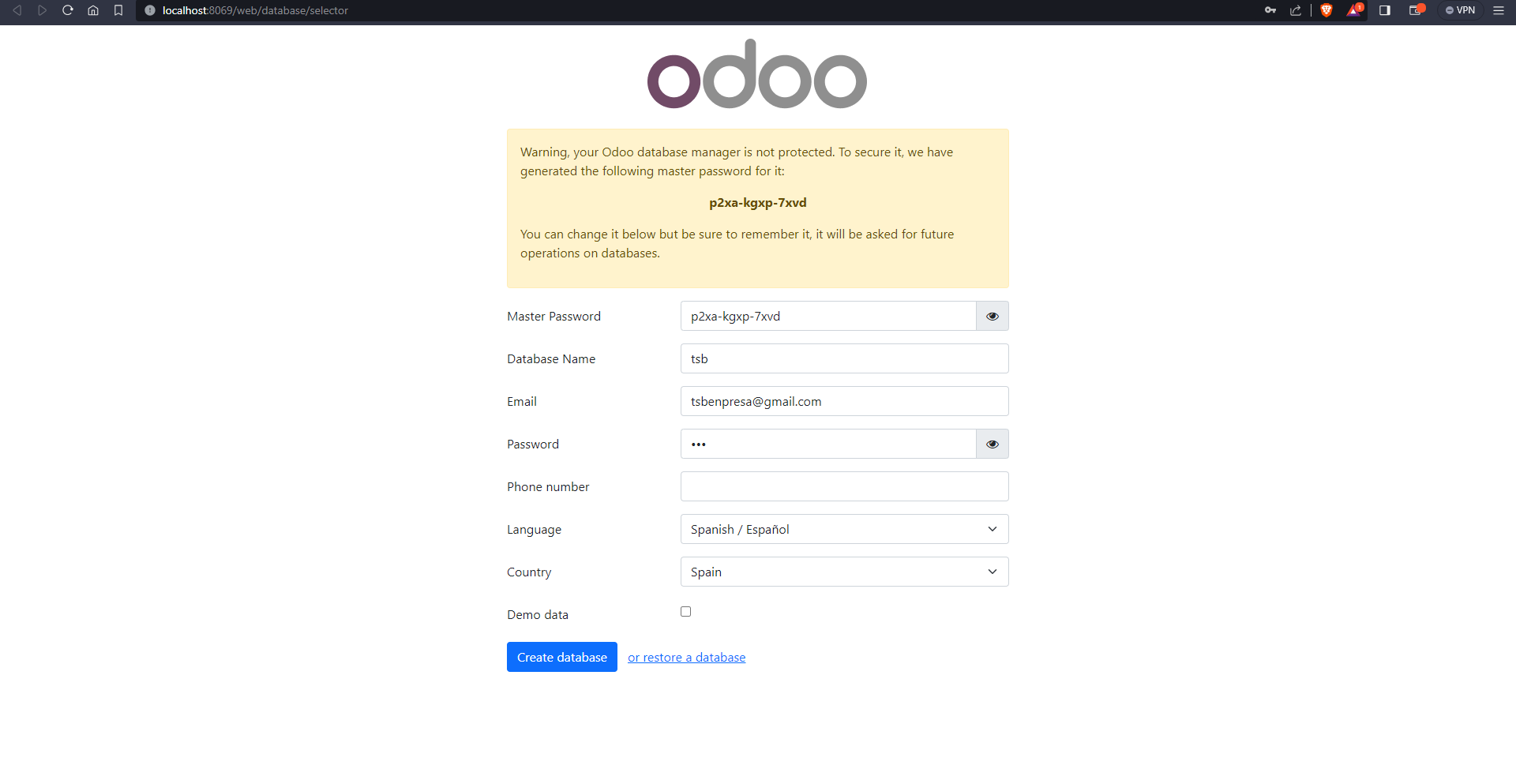
* Ondoren, Odoo erp-a jarriko dugu martxa, hurrengo komandoarekin.



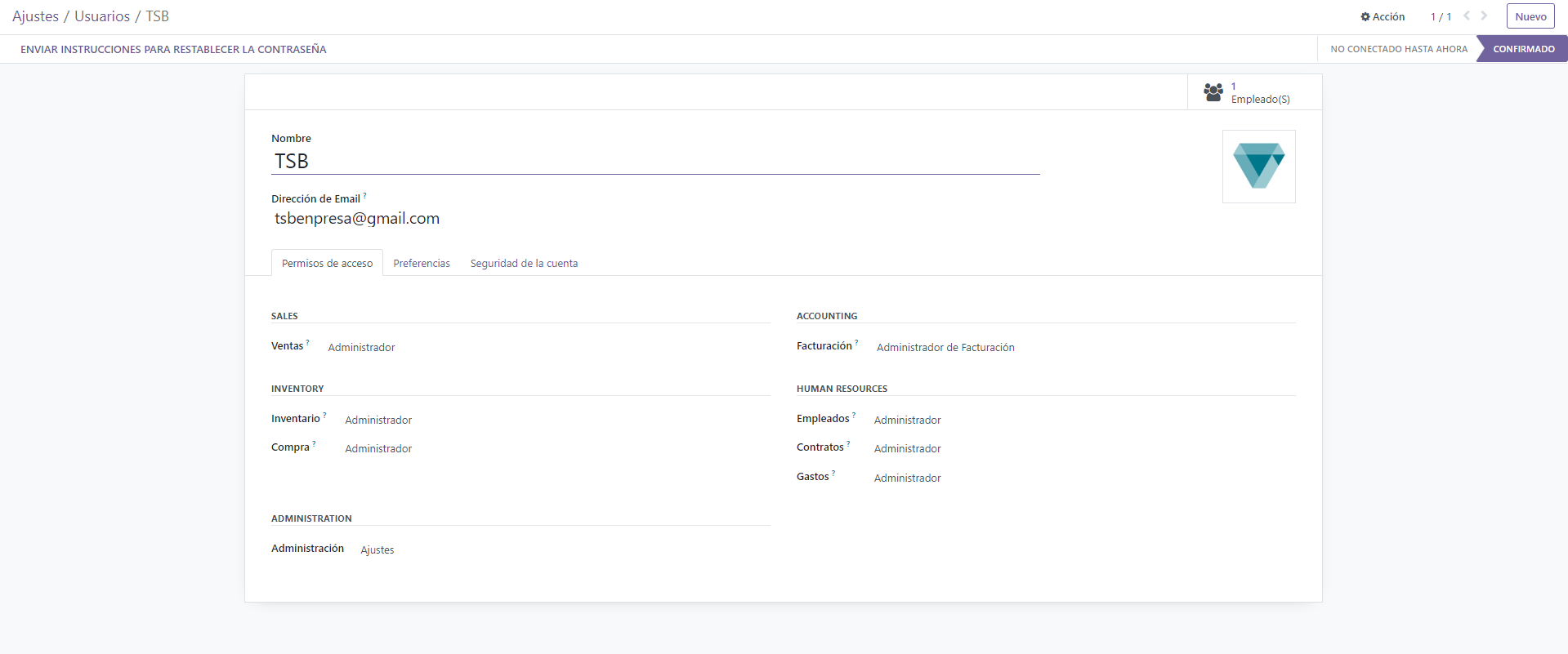
* Instalazioarekin bukatzeko, Docker-a horrela geratuko da.



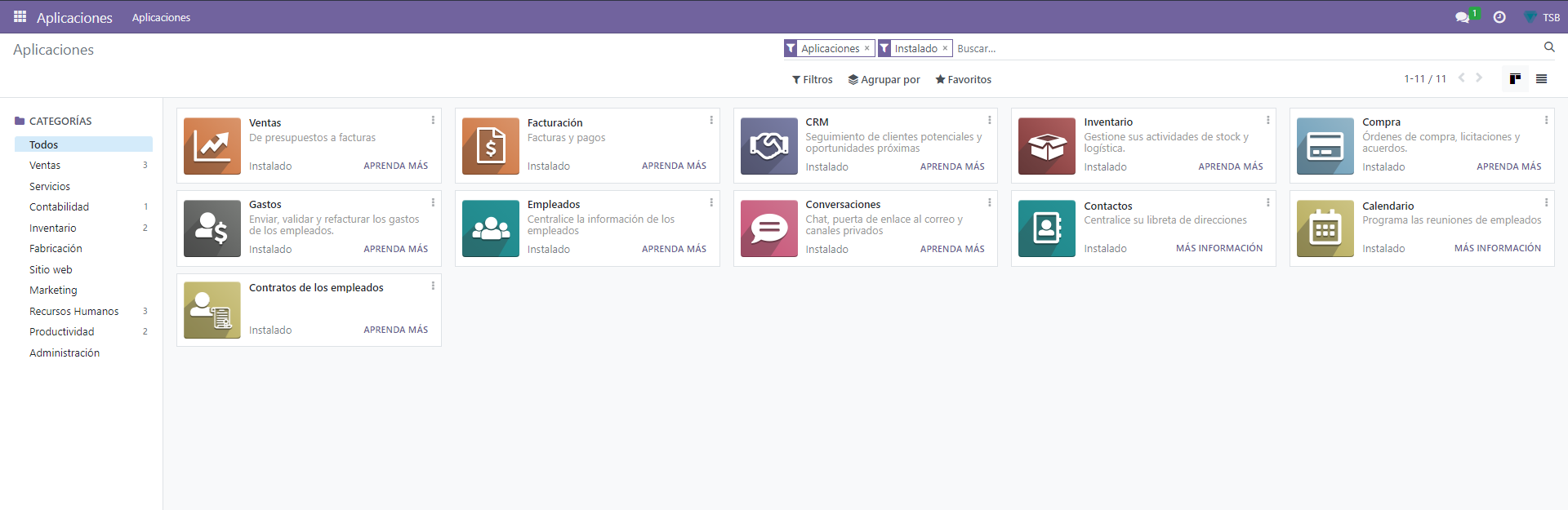
* Instalazioa atzean utzita, orain Odoo-ra sartuko gara, beraren lehenengo konfigurazioa egiteko. Gure kasuan, gure datuak bete eta demo database aukeratu gabe utzi dugu (guk geure datu basea erabiliko dugu).



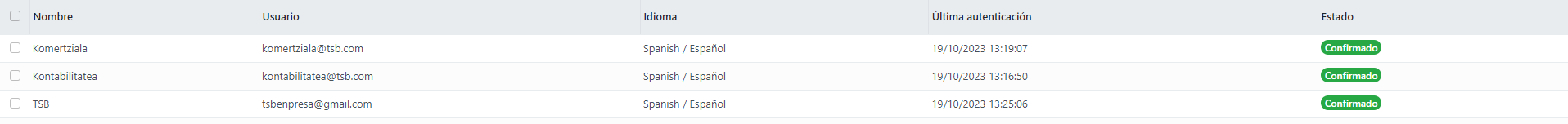
* Behin, barruan egonda, erabiltzailearen izena aldatu dugu, gure enpresaren izena mantentzeko administradore giza.



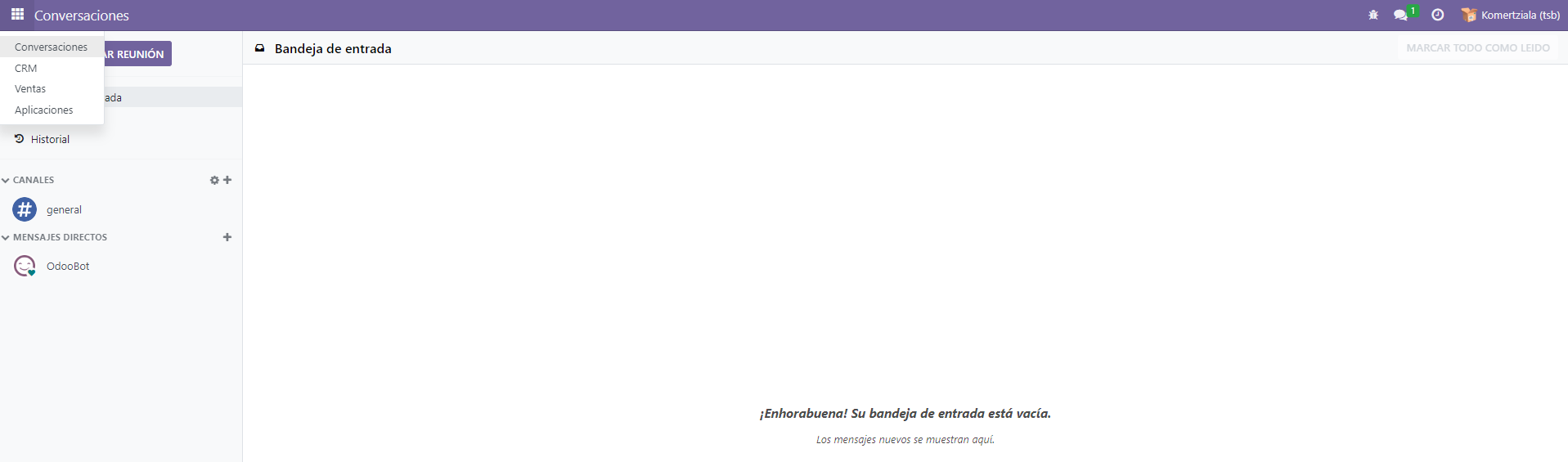
* Ondoren, beharrezko moduluen instalazioa egin dugu, hemen ditugun moduluen kaptura.



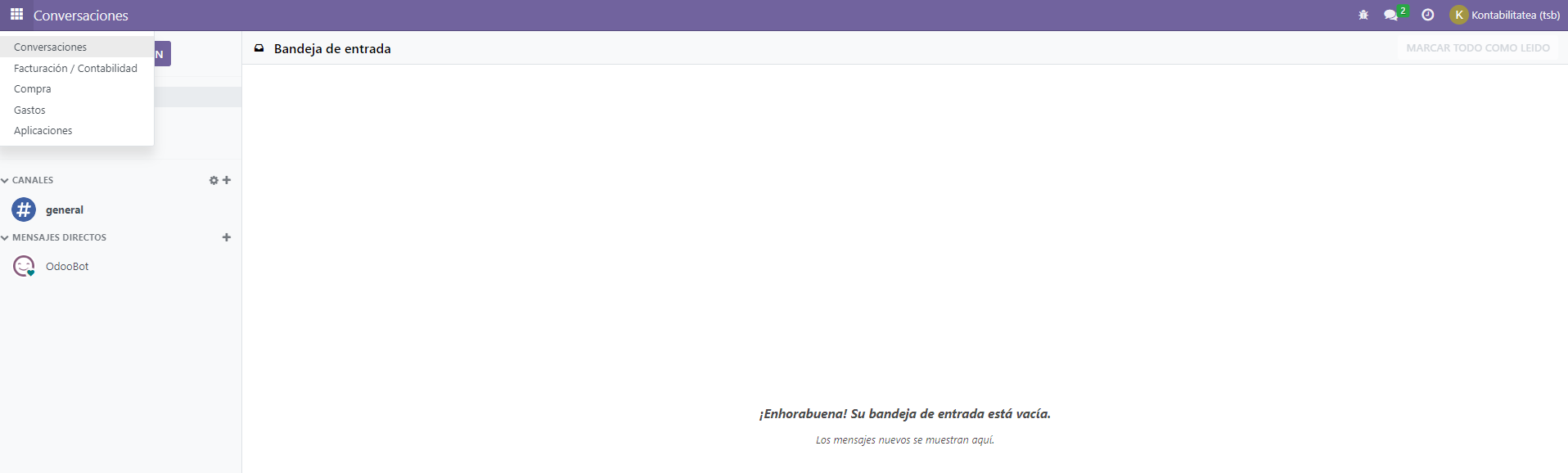
* Bukatzeko, erabiltzaileak sortu eta beraien pantailak/baimenak konfiguratuko ditugu.
* Horretarako, “komertzial” eta “kontabilitatea” erabiltzaileak sortu ditugu. Beraien pantailak konfiguratzeko, modulo batekin eta baimenekin egin dugu.



* Hemen nola geratu den “KOMERTZIALA” erabiltzailearen pantaila



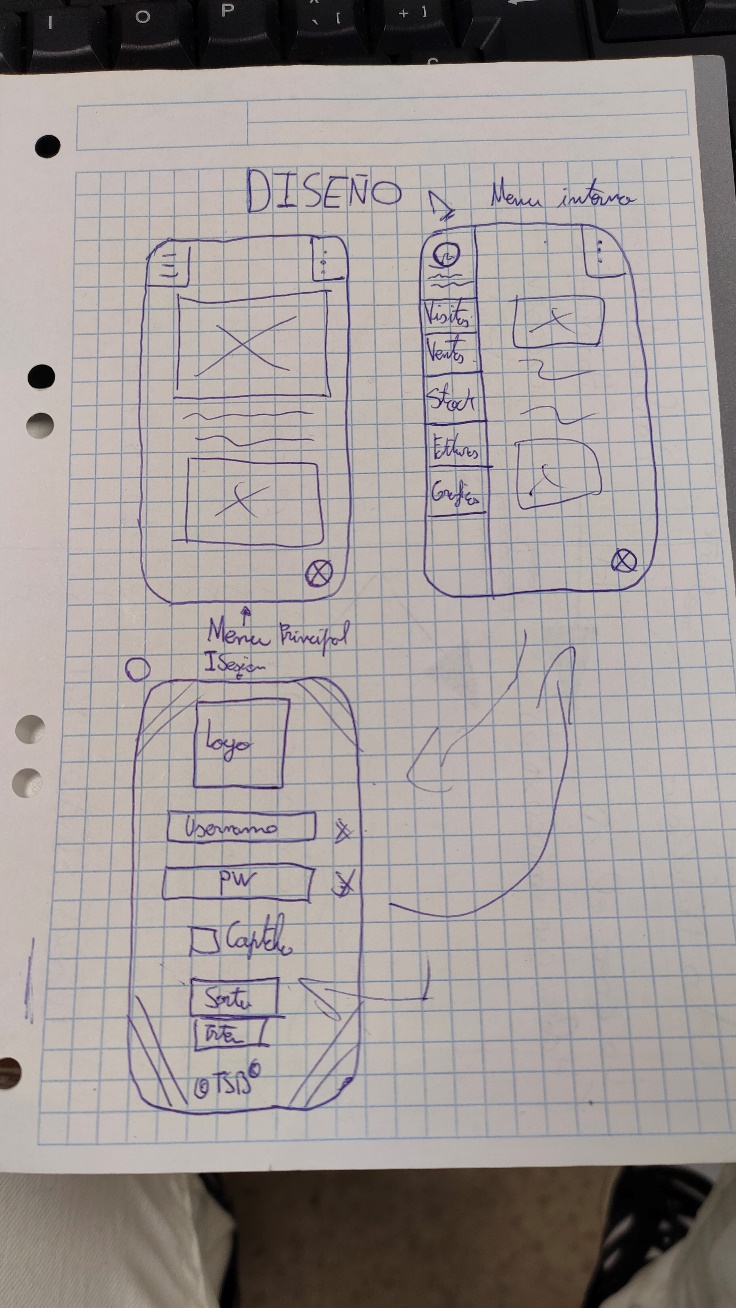
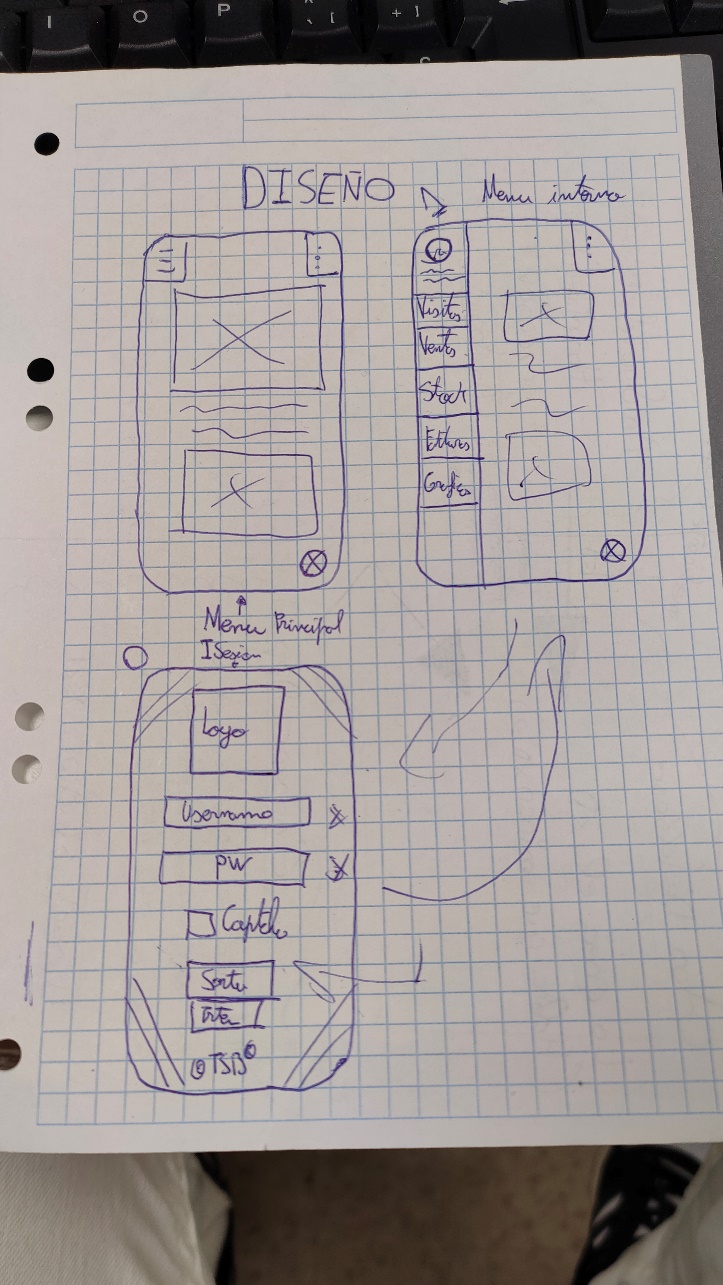
* Amaitzeko, “KONTABILITATEA” erabiltzailearen pantaila.



## **MULTIMEDIA PROGRAMAZIOA ETA GAILU MUGIKORRAK**

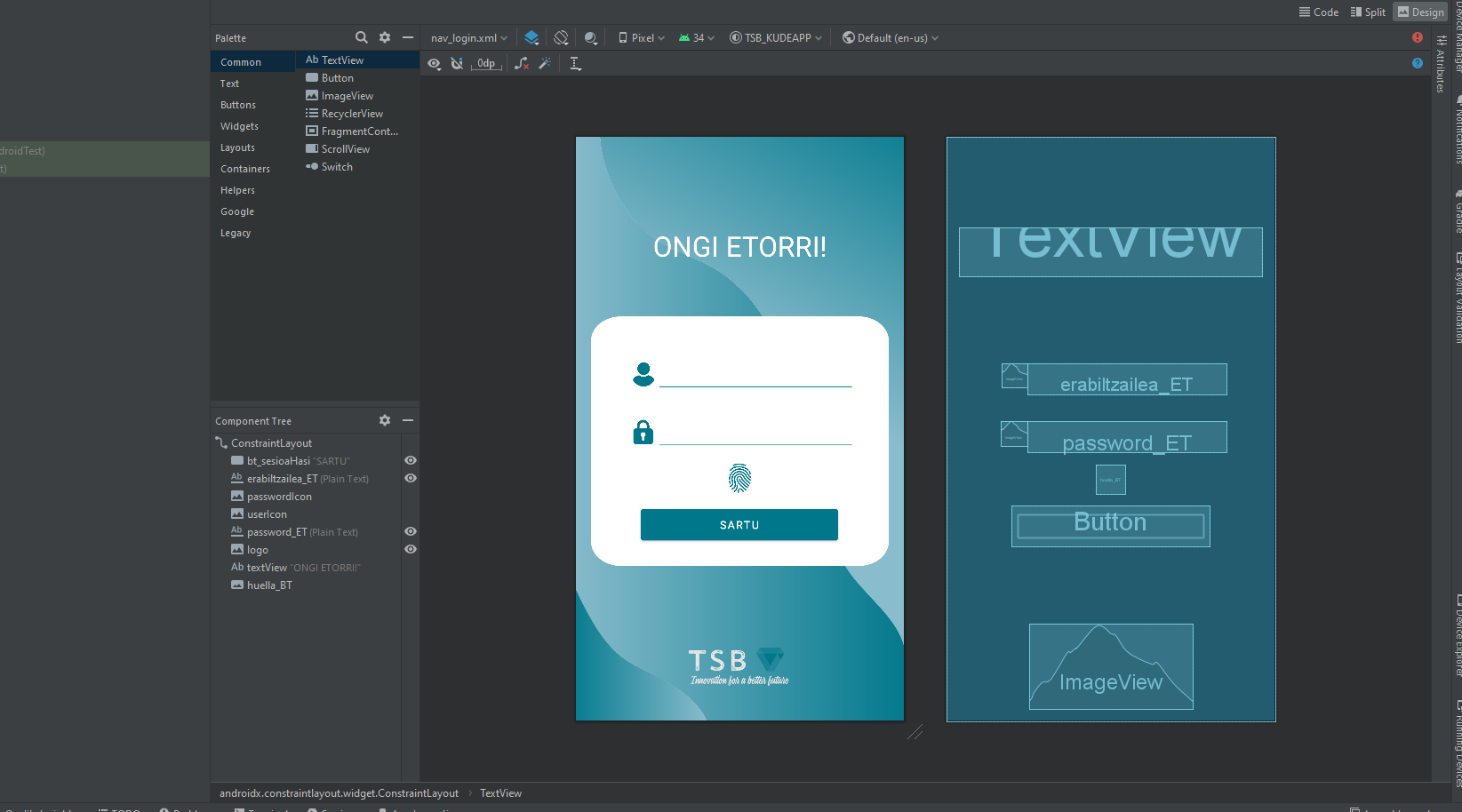
### Aplikazioaren diseinua pentsatu:

* Lehenengo pausua, aplikazioaren diseinua pentsatzea egin dugu, hau da guk pentsatutako diseinua.



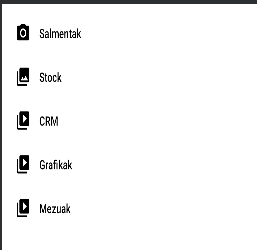
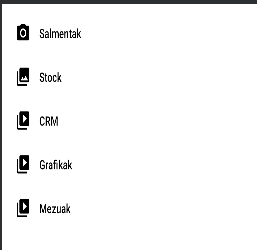
### Aplikazioaren login pantalaila:

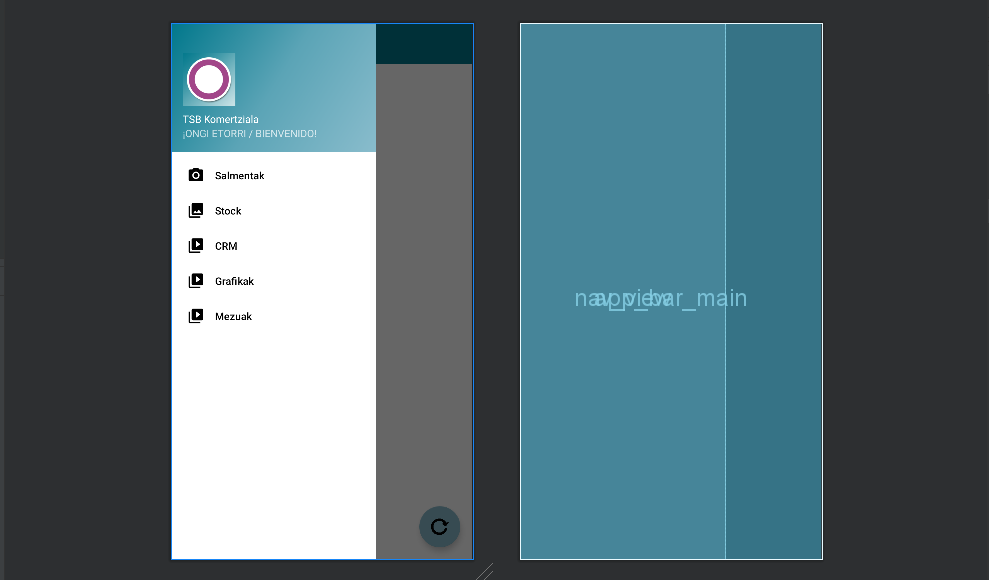
* Lehenengo, pentsatutako diseinua egin dugu. Azkenean gure diseinua horrela geratu da, beraren funtzioekin (hatz marka, user, password…)



### Aplikazioaren menu:

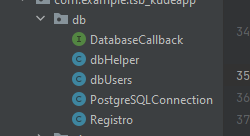
* Menuarren barruan izenak aldatu eta bi aukera berri sartu ditugu. Hau da aplikazioari utzi diogun menua. Salmentak, Stock, CRM, Grafikak eta Mezuak.





### Datu baseko konexioa:

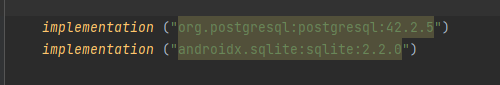
* Datu basera konexioa ondo egiteko, hainbat klase sortu ditugu. Horietako bat “PostgreSQLConnection” da. Horrek egiten du konexioaren hasiera eta bukaera.
* Gero, hainbat klase ditugu, bat lokalean ibiltzeko datu basearen taulak sortzen dituena eta bestea datuak sartzen dituena barruan.



* Konexioaren irikiera egiteko orduan, problemak izan ditugu, baina hariaren erabilerarekin konpondu dugu.



* Aurreko danak egiteko, bi “implement” erabili behar izan ditugu, bat PostgreSQL-rako eta bestea, lokaleko datu basearentzako “SQLite”.



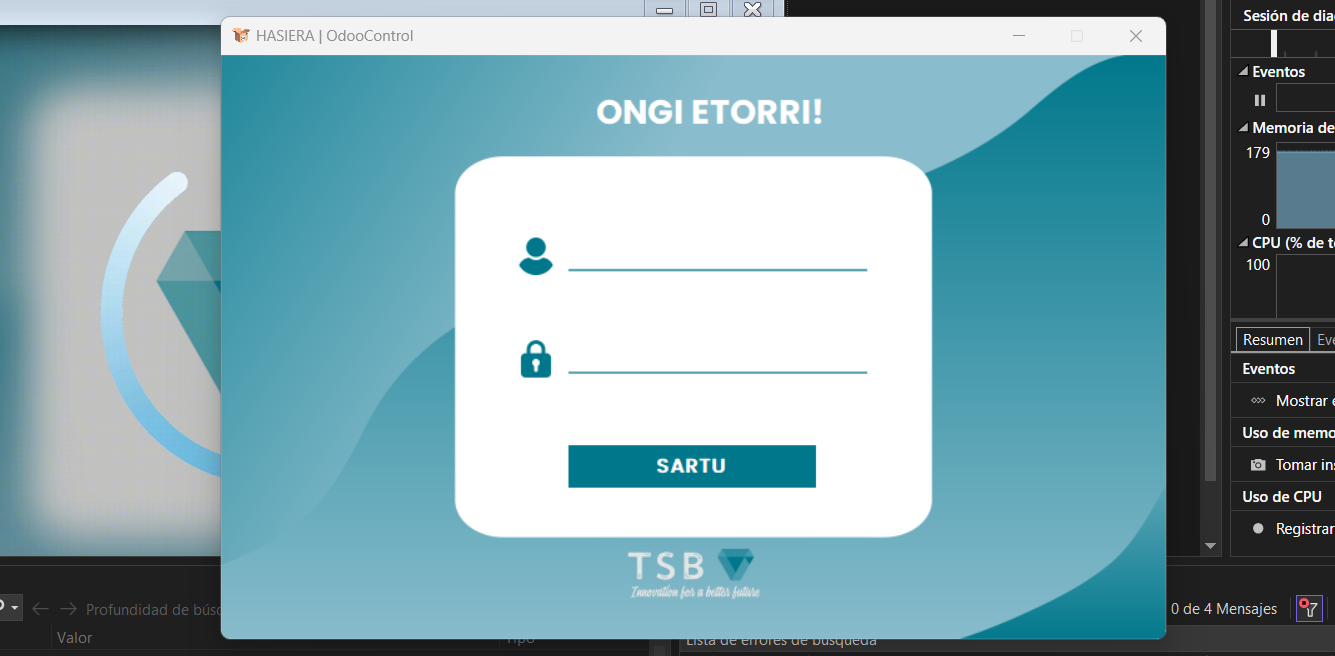
### Datu baseko konexioa:

* Datu basera konexioa ondo egiteko, hainbat klase sortu ditugu.

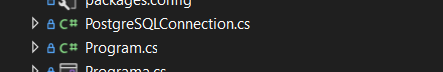
## **INTERFAZE GARAPETA**

### Aplikazioaren hasiera:

* Lehenengo, diseinua pentsatu dugu.
* Ondoren, gure app-aren hasiera pantaila egin dugu Visual 2022 barruan.



* Hurrengo pausoa, datu baseko konexioa konfiguratzea izan da, bere klaseekin eta dena.



* wawd