



UTN.BA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

**Centro de
e-Learning**
Secretaría de Cultura y Extensión Universitaria

Trabajo Práctico Python - Nivel Inicial

Versión 1.0

Alumno: Matias Chavez

Abril 2022

Contenidos

1. Revisiones	3
2. Descripción del Documento	3
3. Archivos del proyecto	3
4. Inicialización de la base de datos	3
5. Objetivo de la aplicación	4
6. Uso general de la aplicación	4
7. Registro de Usuario	5
8. Ingreso a la aplicación	5
9. Gestión de Proyecto	6
10. Gestión de Archivo	7

1. Revisiones

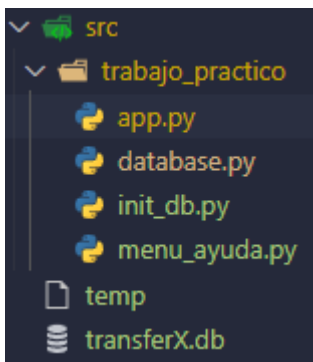
Versión	Descripción de la Revisión	Fecha	Autor
1.0	Versión Inicial	03-04-2022	Matias Chavez

2. Descripción del Documento

El presente manual tiene como objetivo guiar al usuario para el correcto uso del sistema. En primer lugar, se deberá crear la base de datos sobre la cuál se trabaja para realizar los ABM, y luego se mostrarán y explicarán las pantallas que conforman el programa. Como observación, no se han realizado validaciones exhaustivas de todos los campos incluidos en el programa.

3. Archivos del proyecto

La estructura del proyecto está compuesta por los siguientes archivos:



app.py: Código principal, con las definiciones de las pantallas.

database.py: Funciones para interactuar con la base de datos. Donde se definen los SELECT-INSERT-UPDATE-DELETE para realizar los ABM de los usuarios, proyectos y archivos.

init_db.py: Funciones para crear las tablas. Se toma como nombre de la base de datos **transferX.db**.

menu_ayuda.py: Ventana con información de la aplicación.

4. Inicialización de la base de datos

Para utilizar el Sistema, primero es necesario realizar la creación del modelo de datos en la base. Para lo cuál se dispone del programa **init_db.py** que realiza la creación de las tablas del sistema.

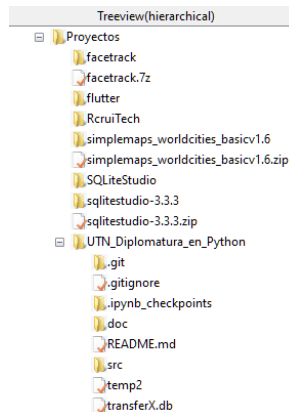
Las cuales son:

- Usuarios
- Proyectos
- Archivos_x_proyectos

5. Objetivo de la aplicación

El objetivo de esta aplicación, es lograr la organización y ejecución de transferencia de archivos de un servidor de desarrollo a uno o varios productivos. En esta primera etapa se generan las pantallas para ingresar a la aplicación, crear proyectos para cada usuario, y por último asociar archivos a cada proyecto.

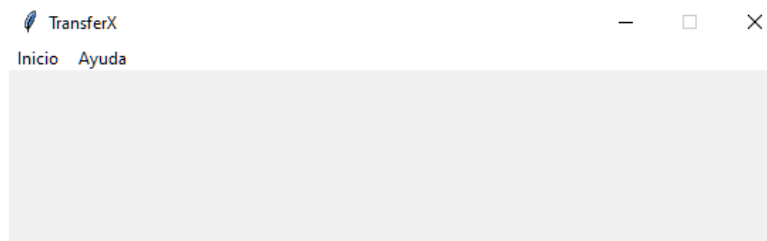
En esta etapa, la información de archivos será ingresada mediante inputs por parte del usuario, pero en la siguiente versión, los mismos se seleccionarán mediante un árbol de directorios (que no se llegó a incluir en esta versión)



Por último, tampoco incluido en esta versión, se podrá **ejecutar** el proyecto mediante una previa configuración, para transferir los archivos relacionados a un proyecto.

6. Uso general de la aplicación

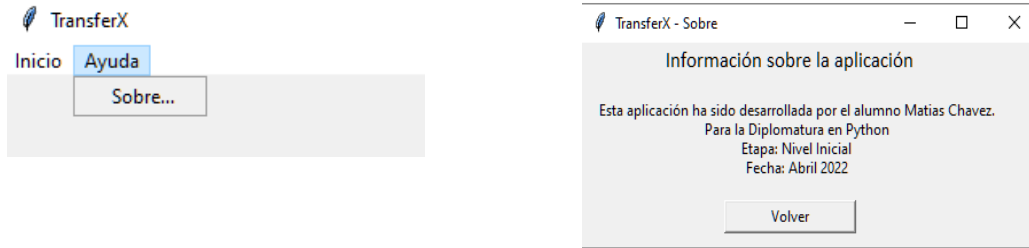
Para ejecutar la aplicación se deberá ejecutar el programa **app.py** el cuál mostrará una pantalla como la siguiente:



Se pueden ver dos opciones de menú, Inicio y Ayuda.

El menú **Ayuda** por el momento solo contiene un menú **Sobre** con un breve texto sobre el programa

Manual de Usuario



Luego, el menú **Inicio** es el principal.

	Ingresar: Solicita las credenciales para ingresar al sistema y comenzar a generar proyectos y asociar archivos.
	Registrar: Realiza la generación de nuevos usuarios para poder ingresar a la aplicación.
	Modificar: Una vez que un usuario logra ingresar, podrá modificar información de sus datos personales.
	Cerrar Sesión: Cierra la sesión del usuario actual, y permite ingresar con otro usuario diferente
	Salir: Cierra la aplicación

7. Registro de Usuario

Al presionar esta opción, se despliega la siguiente ventana:

Donde se solicitará la información necesaria para registrarlo en el sistema y luego poder ingresar.

El campo email y el campo fecha nacimiento tienen incorporado una expresión regular, para validar que sea una cadena de caracteres que represente tanto un email y una fecha con formato DD/MM/YYYY.

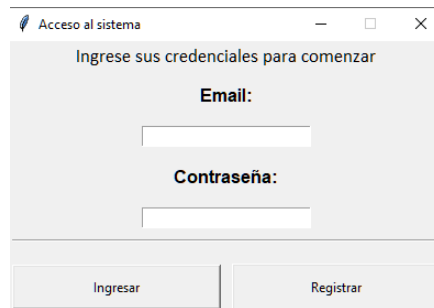
De lo contrario no se podrá registrar el usuario.

Todos los campos son obligatorios.

8. Ingreso a la aplicación

Al presionar ingresar, se despliega la siguiente ventana que solicitará las credenciales para entrar al sistema:

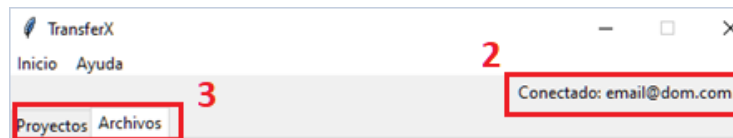
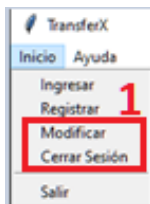
Manual de Usuario



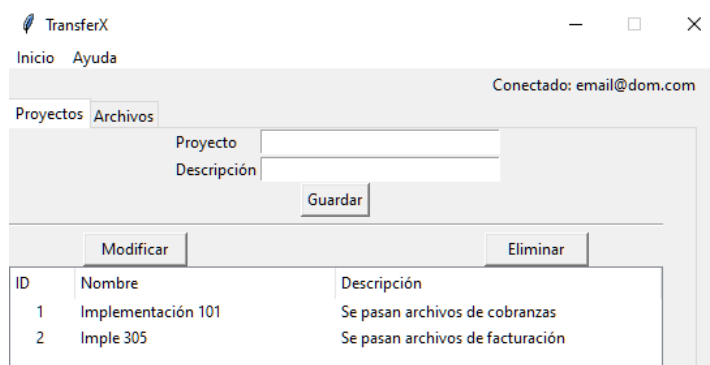
Se pueden ingresar las credenciales o también, desde esta ventana, se puede iniciar un registro de usuario.

Si el ingreso es satisfactorio, podrá visualizar lo siguiente:

- 1- En el menú inicio, se habilitarán las opciones de Modificar (para realizar modificaciones al usuario en curso) y Cerrar Sesión.
- 2- Podrá ver en el margen derecho, el email del usuario que ha iniciado sesión.
- 3- Se verán las opciones para gestionar los proyectos y archivos.



9. Gestión de Proyecto



ID	Nombre	Descripción
1	Implementación 101	Se pasan archivos de cobranzas
2	Imple 305	Se pasan archivos de facturación

Una vez ingrese al sistema, será posible crear proyectos que se asociarán al usuario de la sesión en curso.

Para crear un proyecto, es necesario ingresar un **Identificador de Proyecto** y una breve **Descripción** del mismo.

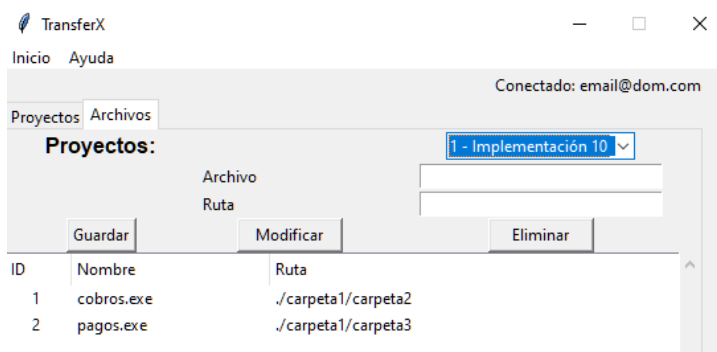
Luego, al presionar Guardar, el mismo será registrado en la base de datos y agregado a la grilla en la pantalla para su visualización.

Seleccionando un registro existente, podrá optar por realizar una modificación al mismo (presionando el botón Modificar a la izquierda) o eliminarlo de la lista de proyectos y, por ende, de la base de datos (presionando el botón Eliminar a la derecha).

También es posible modificar el registro, haciendo doble-click sobre la grilla, en particular sobre el registro de interés.

En el caso que desee borrar un proyecto que tenga archivos relacionados, se le preguntará si desea continuar. En caso de aceptar, se eliminará todo en su conjunto.

10. Gestión de Archivo



Una vez cargado uno o varios proyectos al usuario, se puede ingresar a la solapa Archivos y seleccionar el proyecto de interés en el combo (debajo del nombre de la solapa).

Elegido el proyecto, podrá realizar la carga de uno o más archivos, ingresando el nombre y ruta del mismo en los inputs en pantalla (en esta versión, los mismos son tratados como cadenas de caracteres, sin validaciones asociadas a la existencia del archivo o la ruta indicada).

Luego de cargada la información, será posible guardarla en la base de datos y podrá ser visible en la grilla inferior.

Por último, al igual que los proyectos, podremos modificar la información de algún archivo ya cargado, o eliminarlo del mismo.