

REPÚBLICA DE GUATEMALA

EJÉRCITO DE GUATEMALA

“II Curso Internacional de Informática y Ciberdefensa”

MANUAL DE USUARIO

APLICACIÓN DE CONTROL DE APLICACIONES DEL CIT



Examen final de ingeniería de Software

Oficial Alumno:
Alférez de Fragata
Livni Lisette Martinez Canahuí

Guatemala 12 de junio de 2023

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	4
I. Ingreso o Login	5
A. Registro de datos personales.....	5
B. Botón de ingreso a la aplicación.....	5
II. Página principal de Inicio	6
III. Sección “Grado/Arma”	6
A. Botón guardar.	7
B. Botón Volver al formulario.....	7
C. Botón Buscar.....	7
D. Botón Modificar.....	8
E. Botón Volver al formulario.....	9
F. Botón Eliminar.	9
G. Botón Volver al formulario.....	9
IV. Sección “Programadores”	10
H. Botón guardar.	10
I. Botón Volver al formulario.....	11
J. Botón Buscar.....	11
K. Botón Modificar.....	12
L. Botón Volver al formulario.....	12
M. Botón Eliminar.	13
V. Sección “Aplicaciones”	13
N. Botón guardar.	14
O. Botón Volver al formulario.....	14
P. Botón Volver al formulario.....	15
Q. Botón Eliminar.	15
VI. Sección de “Tareas”	16
R. Botón guardar.	17
S. Botón Volver al formulario.....	17
T. Botón Modificar.....	18
U. Botón Volver al formulario.....	18
V. Botón Eliminar.	19

VII. Sección de “Asignar App”	19
W. Botón Volver al formulario.	20
VIII. “Detalle App”	21
GLOSARIO	23

INTRODUCCIÓN

La era digital ha transformado por completo la forma en que interactuamos con la tecnología y las aplicaciones en nuestros dispositivos. Con el creciente número de aplicaciones disponibles en el mercado, se ha vuelto cada vez más difícil gestionar y controlar todas las aplicaciones en nuestros dispositivos móviles o computadoras. Es por eso que la creación de una aplicación de control de aplicaciones se ha convertido en una necesidad apremiante para simplificar nuestra experiencia digital.

Una aplicación de control de aplicaciones es una solución integral diseñada para brindarnos el control total sobre todas las aplicaciones instaladas en nuestros dispositivos. Ofrece una interfaz intuitiva y fácil de usar que nos permite administrar y organizar eficientemente todas nuestras aplicaciones en un solo lugar. Con esta aplicación, podemos optimizar el rendimiento de nuestro dispositivo, mejorar la seguridad y la privacidad, y ahorrar tiempo valioso al acceder rápidamente a nuestras aplicaciones favoritas.

Esta aplicación de control de aplicaciones nos brinda una variedad de funciones útiles. Podemos realizar búsquedas rápidas para encontrar una aplicación específica, eliminar aplicaciones no deseadas o poco utilizadas para liberar espacio en el dispositivo, actualizar automáticamente nuestras aplicaciones para aprovechar las últimas funciones y correcciones de seguridad, y recibir recomendaciones personalizadas para descubrir nuevas aplicaciones que se ajusten a nuestros intereses y necesidades.

I. Ingreso o Login

A. Registro de datos personales.

Para poder acceder a la aplicación, es necesario ingresar a través de una pantalla de registro de datos personales, en la cual se debe proporcionar un nombre de usuario, grado y contraseña. Estas credenciales serán asignadas por el administrador del sistema, una vez que el usuario haya presentado una solicitud por escrito y siguiendo los procedimientos establecidos por el Comando de Informática y Tecnología.

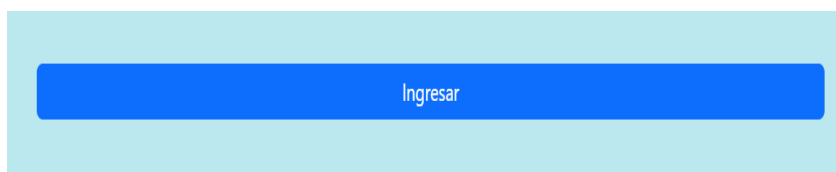
Es importante seguir los protocolos internos y mantener la confidencialidad de las credenciales de acceso, con el fin de garantizar la seguridad de la información y evitar el uso no autorizado de la plataforma.



The screenshot shows a login interface with a light blue background. At the top, the title "Control de Aplicaciones del Comando de Informática y Tecnología" is displayed in bold black text. Below the title, there are three input fields: the first contains "Lmartinez" and is labeled "Usuario"; the second contains "635235" and is labeled "Catálogo"; the third contains masked characters "....." and is labeled "Contraseña". Each input field has a small icon on its right side. At the bottom of the form is a large blue button labeled "Ingresar".

B. Botón de ingreso a la aplicación.

Al momento de ingresar los datos requeridos por el formulario deberá de dar click en el botón que indica “Ingresar”, para poder acceder a la aplicación.

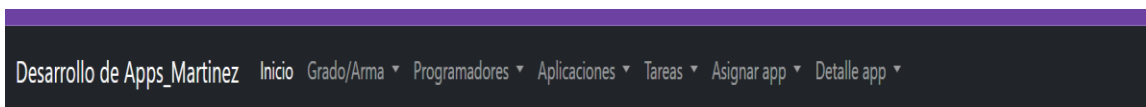


This image is a close-up of the blue "Ingresar" button from the login form, showing its rectangular shape and the white text "Ingresar" centered on it.

II. Página principal de Inicio

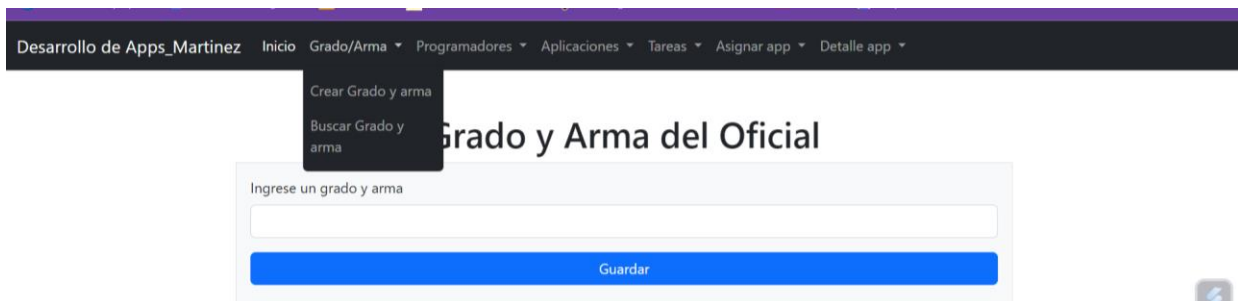
Después de ingresar los datos de usuario y contraseña en la aplicación, el sistema le mostrará la página principal. En esta página se encontrará un menú y una serie de opciones para ingresar a las diferentes funcionalidades y herramientas de la página web.

El menú principal se encuentra en la parte superior de la pantalla y muestra las diferentes secciones de la aplicación, tales como "Inicio", "Grado/Arma", "Programadores", "Aplicaciones", "Tareas", "Asignar app" y "Detalle app", hacer click en cada una de estas secciones, se desplegarán las opciones correspondientes.

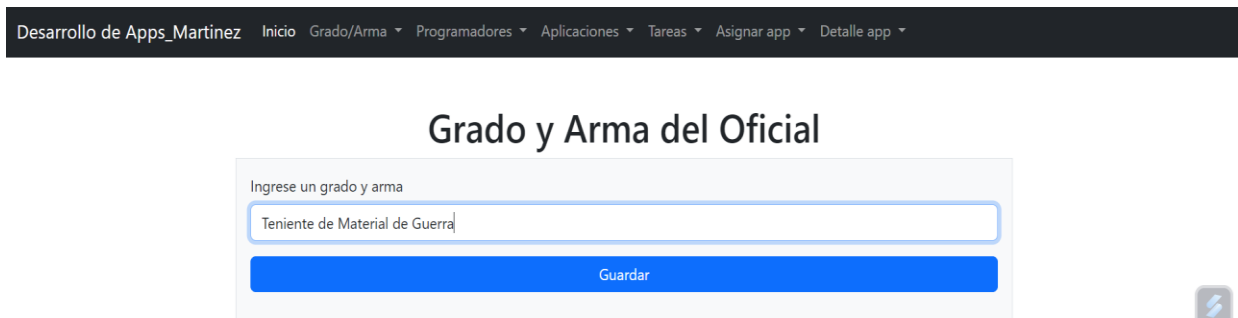


III. Sección “Grado/Arma”

En esta sección podrá crear y buscar, armas y grados de los programadores de las aplicaciones.

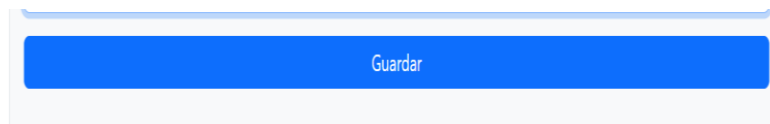


Al seleccionar crear grado y arma, aparecerá el siguiente formulario, donde deberá ingresar el dato correspondiente.



A. Botón guardar.

Guardará los datos ingresados a la base de datos.

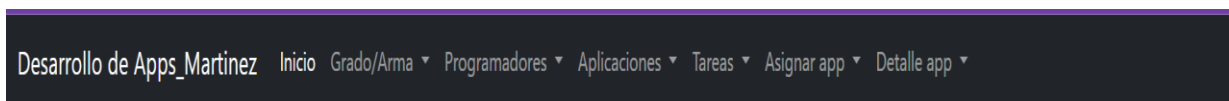


B. Botón Volver al formulario.

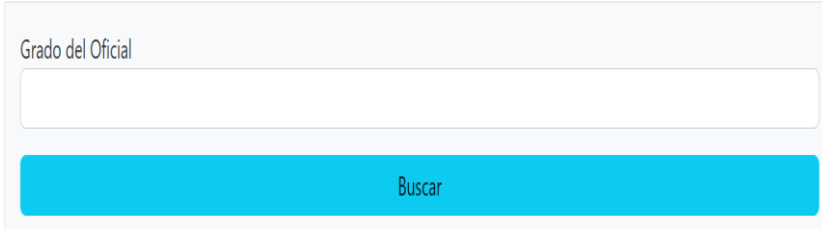
Aparecerá después de guardar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:



Al seleccionar buscar grado y arma, aparecerá el siguiente formulario, donde deberá ingresar el dato correspondiente.

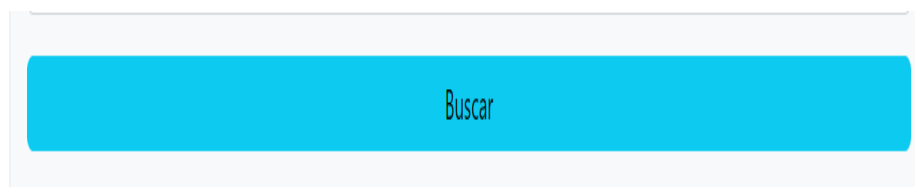


Buscar Grados

A light gray rectangular form. At the top, it has the label "Grado del Oficial" above a white input field. Below the input field is a blue rectangular button with the word "Buscar" in white text.

C. Botón Buscar.

Darle click en el buscar para que aparezca el listado de los grados y armas.



Formulario de modificaciones de los grados y armas ingresados.

/final_martinez/controladores/grados/buscar.php?gra_nombre=

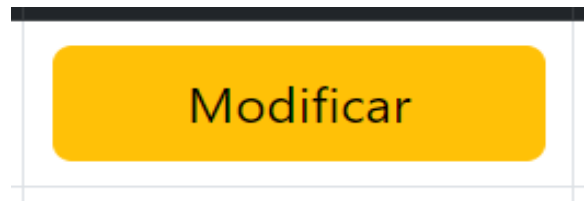
d - Google D... classroom Curso de Access 2013... Oceanografía. - Biblio... Gmail YouTube Maps

NO.	NOMBRE	MODIFICAR	ELIMINAR
1	Subteniente de Infanteria	Modificar	Eliminar
2	Alferez de Fragata	Modificar	Eliminar
3	Alferez de Navio	Modificar	Eliminar
4	Teniente de Fragata	Modificar	Eliminar
5	Teniente de Artilleria	Modificar	Eliminar
6	Teniente de Intendencia	Modificar	Eliminar
7	Teniente de Infanteria	Modificar	Eliminar
8	Teniente de Navio	Modificar	Eliminar
9	Subteniente de Artilleria	Modificar	Eliminar
10	Subteniente de Transmisiones	Modificar	Eliminar
11	Capitan de Artilleria	Modificar	Eliminar
12	Teniente de TT.MM.	Modificar	Eliminar
13	Teniente de Material de Guerra	Modificar	Eliminar

Volver al formulario

D. Botón Modificar.

Al darle click al botón de Modificar, ingresara al formulario para modificar los datos ingresados.



Formulario para Modificar los datos ingresados en la base de datos.

Modificar grado y arma

Grado y Arma

Subteniente de Infanteria

Modificar

E. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de modificar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Modificado exitosamente!

Volver al formulario

F. Botón Eliminar.

Al darle click al botón de Eliminar, ingresara al formulario para eliminar los datos ingresados.

Eliminar

G. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de eliminar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Eliminado exitosamente!

Volver al formulario

IV. Sección “Programadores”

En esta sección podrá registrar y buscar los datos de los programadores de las aplicaciones.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma Programadores Aplicaciones Tareas Asignar app Detalle app

Registrar programador
Buscar programador

Formulario de Registro de Programadores

Nombres:

Apellidos:

Grado y arma:
Seleccionar grado y arma

Correo:

Guardar

En el formulario deberá ingresar todos los datos que se piden en el mismo, así mismo hay un select, para elegir el grado y arma del oficial programador.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma Programadores Aplicaciones Tareas Asignar app Detalle app

Formulario del Registro de Programadores

Nombres:
Hugo Jhoel

Apellidos:
Morales Batz

Grado y arma:
Subteniente de Infanteria

Correo:
hymb@gmail.com

Guardar

H. Botón guardar.

Guardará los datos ingresados a la base de datos.

Guardar

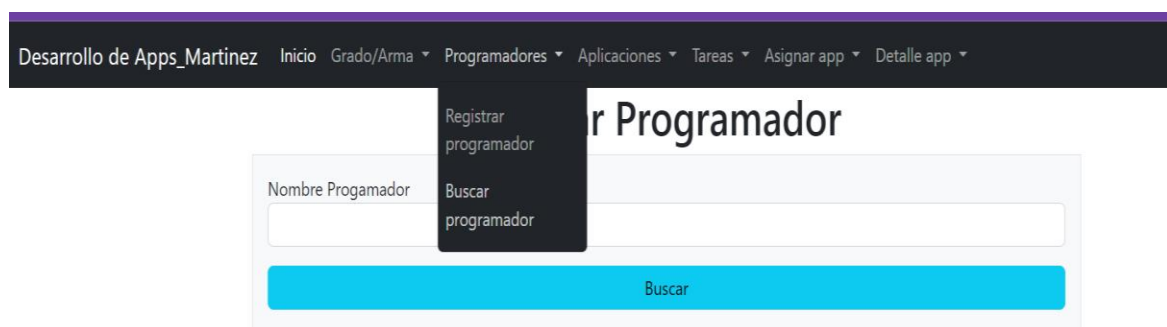
I. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de guardar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Guardado exitosamente!

Volver al formulario

Para buscar todos los datos de los programadores ingresados, deberá darle click en Buscar programador.



J. Botón Buscar.

Puede ingresar el nombre del programador, y si en algún caso, no supiera el dato puede darle click al botón buscar.

Buscar

Aparecerán los datos de los programadores ingresados a la base de datos.

NO.	NOMBRES	COREO	MODIFICAR	ELIMINAR
1	Alferez de Fragata Livni Lisette Martinez Canahuí	llmc@gmail.com	Modificar	Eliminar
2	Subteniente de Infanteria Dany Noe Miron Melendez	dany11279@gmail.com	Modificar	Eliminar
3	Subteniente de Infanteria Hugo Jhoel Morales Batz	hymb@gmail.com	Modificar	Eliminar
4	Alferez de Fragata Brian Daniel Marin Arana	brian@gmail.com	Modificar	Eliminar

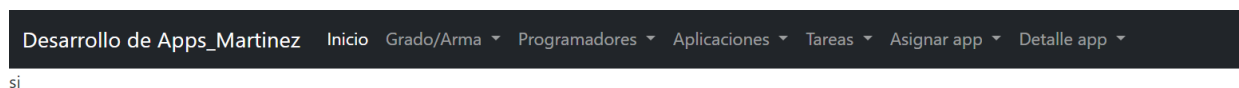
Volver al formulario

K. Botón Modificar.

Al darle click al botón de Modificar, ingresara al formulario para modificar los datos ingresados.



Al ingresar al botón aparecerá el formulario con los datos que se quieren modificar de los controladores.



Formulario para modificar el Programador

Nombres:

Apellidos:

Grado:

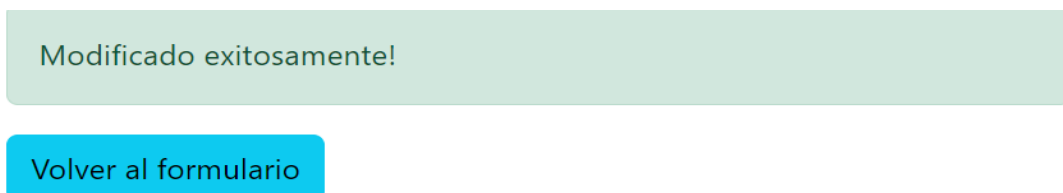
Correo:

Guardar

Al modificar los datos requeridos, dar click en el botón guardar, para que las mismas se guarden en la base de datos.

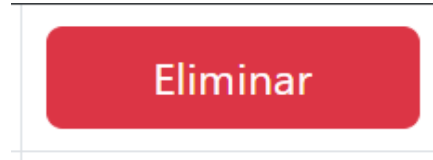
L. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de modificar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:



M. Botón Eliminar.

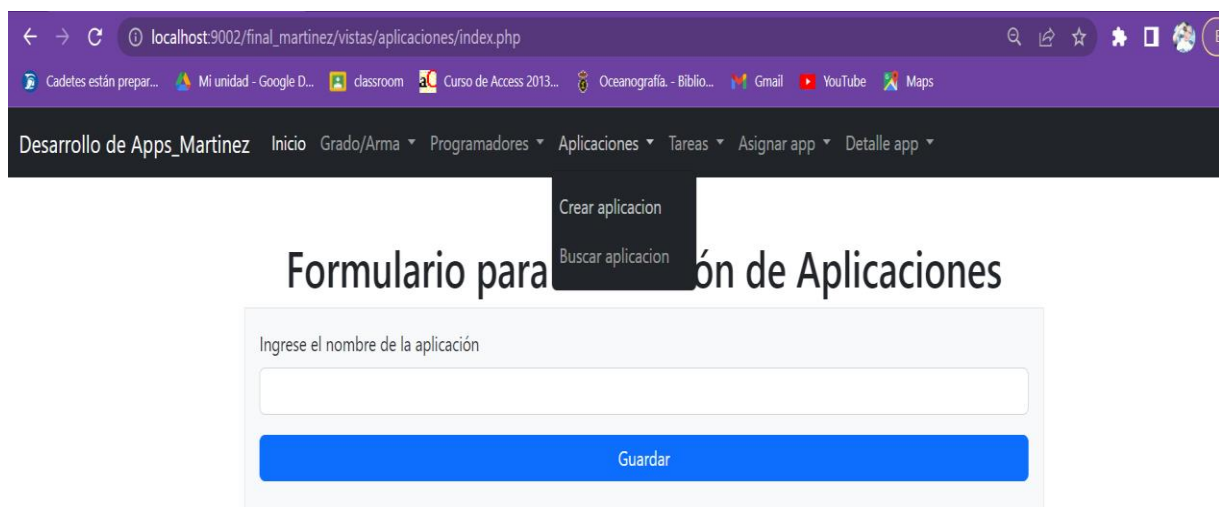
Al darle click al botón de Eliminar, ingresara al formulario para eliminar los datos ingresados.



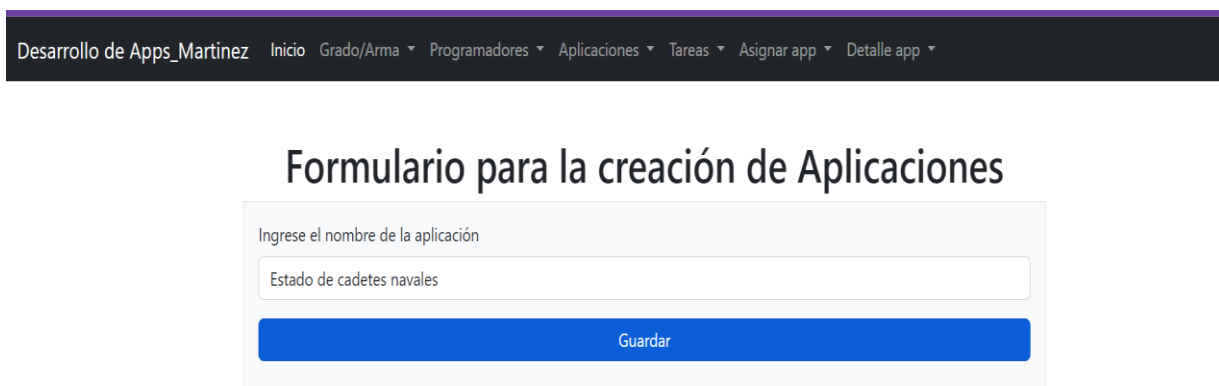
Si los datos ingresados, ya se encuentran en la base de datos, en alguna tabla, le dará error al eliminar el mismo.

V. Sección “Aplicaciones”

La sección de Aplicaciones podrá crear o buscar una aplicación que requiera el usuario.



Aparecerá el formulario para la creación de la aplicación.



N. Botón guardar.

Guardará los datos ingresados a la base de datos

Guardar

O. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de guardar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Guardado exitosamente!

Volver al formulario

Al darle click en el botón de buscar aplicaciones, puede ingresar el nombre de la aplicación. Si no supiera el dato de la misma, podrá darle click en el botón buscar.

Desarrollo de Apps_Martinez

Inicio

Grado/Arma ▾

Programadores ▾

Aplicaciones ▾

Tareas ▾

Asignar app ▾

Detalle app ▾

Buscar aplicaciones

Crear aplicacion

Buscar aplicacion

Nombre de la Aplicacion

Buscar

Al buscar las aplicaciones encontrará los botones de modificar y eliminar.

NO.	NOMBRE	MODIFICAR	ELIMINAR
1	Estado de cadetes navales	Modificar	Eliminar

Volver al formulario

Al ingresar en el botón modificar, aparecerá el formulario para modificar el nombre de la aplicación.

Modificar aplicacion

Nombre de la aplicacion

Modificar

P. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de modificar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Modificado exitosamente!

Volver al formulario

Q. Botón Eliminar.

Al darle click al botón de Eliminar, ingresara al formulario para eliminar los datos ingresados.

Eliminar

Aparecerá el siguiente mensaje al eliminar el dato ingresado.

Eliminado exitosamente!

Volver al formulario

VI. Sección de “Tareas”

Es la sección donde el usuario puede crear las diferentes tareas, así mismo como visualizar las mismas, asignadas a las diferentes aplicaciones.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

Crear Tarea
Buscar Tarea

ASIGNACIÓN

Seleccione una aplicación:
Seleccionar aplicación ▾

Descripción de la tarea:

Fecha de asignación
dd/mm/aaaa

Guardar

Al darle click se deberá ingresar los datos correspondientes para la asignación de tareas, dependiendo la aplicación en el select.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

ASIGNACIÓN DE TAREAS

Seleccione una aplicación:
Estado de Fuerza de cadetes navales ▾

Descripción de la tarea:
Diseño de la base de datos

Fecha de asignación
05/10/2023

Guardar

R. Botón guardar.

Guardará los datos ingresados a la base de datos.

Guardar

S. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de guardar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Guardado exitosamente!

Volver al formulario

Luego para buscar las tareas asignadas, debe de dar click en buscar tareas.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

Buscar tareas asignadas

Nombre tarea

Buscar

Deberá ingresar el nombre de la tarea, y si en caso no supiera el dato, debe darle click en el botón Buscar, visualizará la siguiente tabla:

NO.	APLICACIÓN	TAREA	DESCRIPCIÓN	MODIFICAR	ELIMINAR
1	Estado de fuerza de motores fuera de borda	Diseño de la base de datos	2023-03-05	Modificar	Eliminar
2	Estado de fuerza de motores fuera de borda	Mantenimiento de clientes	2023-10-05	Modificar	Eliminar
3	Estado de fuerza de motores fuera de borda	Mantenimiento de productos	2023-11-01	Modificar	Eliminar
4	Estado de Fuerza de cadetes navales	Diseño de la base de datos	2023-10-05	Modificar	Eliminar

Volver al formulario

Encontrará los botones de Modificar y Eliminar, para realizar las acciones correspondientes.

T. Botón Modificar.

Al darle click al botón de Modificar, ingresara al formulario para modificar los datos ingresados.



Al ingresar encontrará el formulario para modificar los datos.

Modificar Tareas

Aplicación

Estado de Fuerza de cadetes navales

Tarea

Diseño de la base de datos

Fecha de Asignación

05/03/2023

Modificar

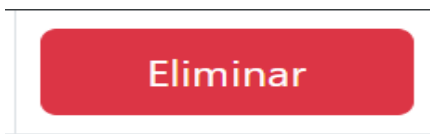
U. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de modificar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:



V. Botón Eliminar.

Al darle click al botón de Eliminar, ingresara al formulario para eliminar los datos ingresados.



Aparecerá el siguiente mensaje al eliminar el dato ingresado.

Eliminado exitosamente!

Volver al formulario

VII. Sección de “Asignar App”

La sección Asignar App, podrá realizar la asignación de las aplicaciones a los programadores.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

ASIGNACIÓN DE APLICACIONES

Seleccione una aplicación:

Seleccionar aplicación ▾

Seleccione un programador

Seleccionar.. ▾

Guardar

Deberá de asignarle a cada aplicación, un programador, posteriormente, procederá a guardar los datos.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

ASIGNACIÓN DE APLICACIONES

Seleccione una aplicación:

Estado de Fuerza de cadetes navales ▾

Seleccione un programador

Subteniente de Infanteria Hugo Jhoel Morales Batz ▾

Guardar

W. Botón Volver al formulario.

Aparecerá después de guardar la información en cada formulario, mostrando el siguiente mensaje:

Guardado exitosamente!

Volver al formulario

Podrá ingresar a las asignaciones de las aplicaciones ingresadas, con el botón Buscar Asignaciones.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

Buscar aplicaciones asignadas

Nombre de la aplicación

Buscar

Al darle click en buscar, se visualizará la siguiente tabla.

NO.	APLICACIÓN	TAREA	DESCRIPCIÓN	MODIFICAR	ELIMINAR
1	Estado de fuerza de motores fuera de borda	Mantenimiento de clientes	2023-10-05	Modificar	Eliminar
2	Estado de fuerza de motores fuera de borda	Mantenimiento de productos	2023-11-01	Modificar	Eliminar
3	Estado de Fuerza de cadetes navales	Diseño de la base de datos	2023-10-05	Modificar	Eliminar

Volver al formulario

Asimismo, en el botón de eliminar, al dar click, se eliminarán los datos.

Eliminado exitosamente!

Volver al formulario

VIII. “Detalle App”

La sección de Detalle App, se podrá visualizar el registro del detalle y el buscar detalles de la App.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾			
NO.	APLICACIÓN	Registro de detalle	
1	Ingreso de Infantes de Marina	Buscar detalles apps	
2	Estado de Fuerza de cadetes navales		ver
3	Tienda Virtual		ver
4	Estado de Fuerza de embarcaciones		ver
5	Estado de fuerza de motores fuera de borda		ver

Al darle click en el botón VER, visualizará, la siguiente información:

Desarrollo de Apps_Martinez

Inicio

Grado/Arma

Programadores

Aplicaciones

Tareas

Asignar app

Detalle app

Detalle de Aplicación

Nombre de Aplicación:

Tienda Virtual

Programador:

Alferez de Fragata Livni Lisette Martinez Canahuí

Tareas:

Número	Nombre	Fecha	Estado	Cambio
1	Diseño de la Base de datos	2023-05-01	EN PROCESO	Modificar
2	Mantenimiento de Clientes	2023-05-02	FINALIZADA	Modificar
3	Mantenimiento de productos	2023-05-03	FINALIZADA	Modificar

Porcentaje de trabajo realizado:

66.67%

Al darle click al Botón Modificar, podrá realizar la modificación del Estado de la aplicación.

Modificar Estado

Tarea

Diseño de la Base de datos

Estado

EN PROCESO

NO INICIADO

EN PROCESO

FINALIZADO

Debe de darle click en el botón modificar.

Modificado exitosamente!

Volver al formulario

Al volver al formulario, visualizará el estado actual de la aplicación.

Desarrollo de Apps_Martinez Inicio Grado/Arma ▾ Programadores ▾ Aplicaciones ▾ Tareas ▾ Asignar app ▾ Detalle app ▾

Detalle de Aplicación

Nombre de Aplicación:

Tienda Virtual

Programador:

Alferez de Fragata Livni Lisette Martinez Canahú

Tareas:

Número	Nombre	Fecha	Estado	Cambio
1	Diseño de la Base de datos	2023-05-01	FINALIZADA	Modificar
2	Mantenimiento de Clientes	2023-05-02	FINALIZADA	Modificar
3	Mantenimiento de productos	2023-05-03	FINALIZADA	Modificar

Porcentaje de trabajo realizado:

100.00%

GLOSARIO

A. Usuario:

Es un individuo que utiliza un sistema, servicio o aplicación.

B. Sistema:

Conjunto de partes interrelacionadas, incluyendo hardware, software y personal informático, que permite almacenar y procesar información.

C. Login/Inicio:

Proceso de autenticación al ingresar a un servicio o sistema utilizando un nombre de usuario y contraseña.

D. Contraseña:

Clave inventada por el usuario, compuesta por números y letras, utilizada para acceder a una cuenta de usuario en un servicio o sistema.

E. Menú:

Lista de opciones que el usuario puede elegir para realizar determinadas tareas en una aplicación o sistema.

J. Formulario:

Pantalla de la interfaz de usuario que solicita información personal al mismo.

