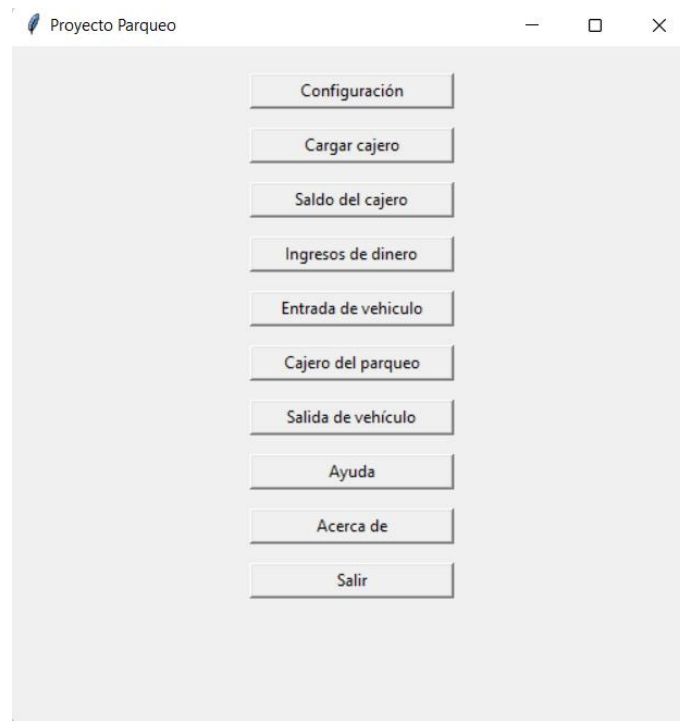


MANUAL DE USUARIO

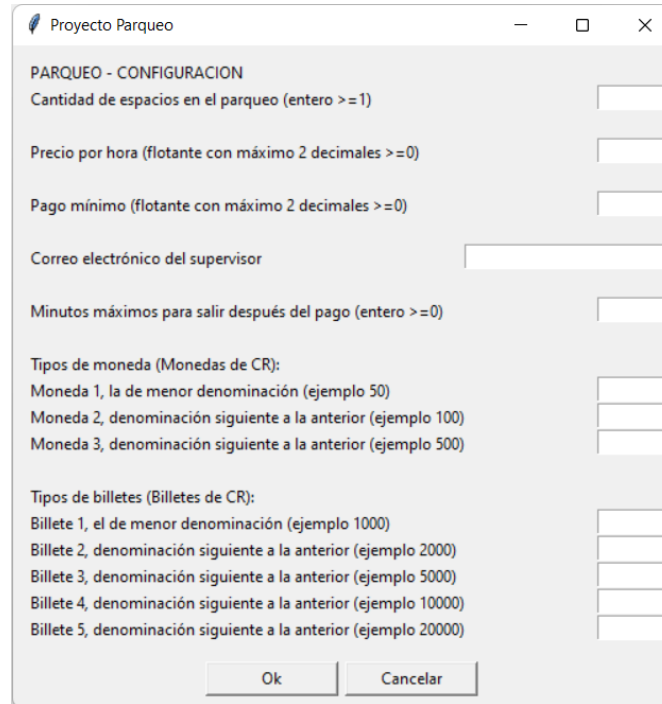
Cuando se corra el programa, lo primero que va a aparecer es el menú principal.



A continuación, se explicará de cada botón del menú principal.

A. Configuración.

Cuando se toque el botón configuración, saldrá en pantalla lo siguiente:



Proyecto Parqueo

PARQUEO - CONFIGURACION

Cantidad de espacios en el parqueo (entero ≥ 1)

Precio por hora (flotante con máximo 2 decimales ≥ 0)

Pago mínimo (flotante con máximo 2 decimales ≥ 0)

Correo electrónico del supervisor

Minutos máximos para salir después del pago (entero ≥ 0)

Tipos de moneda (Monedas de CR):

Moneda 1, la de menor denominación (ejemplo 50)

Moneda 2, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 100)

Moneda 3, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 500)

Tipos de billetes (Billetes de CR):

Billete 1, el de menor denominación (ejemplo 1000)

Billete 2, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 2000)

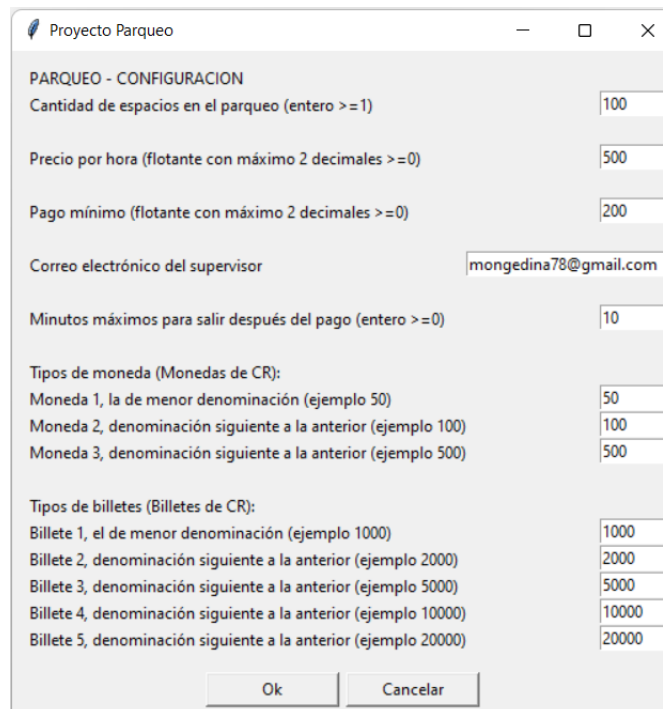
Billete 3, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 5000)

Billete 4, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 10000)

Billete 5, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 20000)

Ok Cancelar

En configuración es donde el dueño mete todas las características que quiere que su cajero cumpla (espacios, monedas, billetes, correo, pagos, tiempo máximo).



Proyecto Parqueo

PARQUEO - CONFIGURACION

Cantidad de espacios en el parqueo (entero ≥ 1)

Precio por hora (flotante con máximo 2 decimales ≥ 0)

Pago mínimo (flotante con máximo 2 decimales ≥ 0)

Correo electrónico del supervisor

Minutos máximos para salir después del pago (entero ≥ 0)

Tipos de moneda (Monedas de CR):

Moneda 1, la de menor denominación (ejemplo 50)

Moneda 2, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 100)

Moneda 3, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 500)

Tipos de billetes (Billetes de CR):

Billete 1, el de menor denominación (ejemplo 1000)

Billete 2, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 2000)

Billete 3, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 5000)

Billete 4, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 10000)

Billete 5, denominación siguiente a la anterior (ejemplo 20000)

Ok Cancelar

Un ejemplo de esto es el de arriba. Si se quiere guardar estos datos se da en el botón “Ok”, en caso contrario que no se quiera se da en “Cancelar”.

B. Cargar cajero.

Cuando se toque el botón cargar cajero, saldrá en pantalla lo siguiente:

Projecto Parqueo

PARQUEO - CARGAR CAJERO

DENOMINACIÓN	SALDO ANTES DE LA CARGA		CARGA	TOTAL	SALDO	
	CANTIDAD	TOTAL			CANTIDAD	TOTAL
Monedas de 50	0	0	0	0	0	0
Monedas de 100	0	0	0	0	0	0
Monedas de 500	0	0	0	0	0	0
TOTAL DE MONEDAS	0	0	0	0	0	0
Billetes de 1000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 2000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 5000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 10000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 20000	0	0	0	0	0	0
TOTAL DE BILLETES	0	0	0	0	0	0
TOTAL DEL CAJERO						0

Ok Cancelar Vaciar cajero

En esta parte es donde el dueño puede cargar el cajero.

Projecto Parqueo

PARQUEO - CARGAR CAJERO

DENOMINACIÓN	SALDO ANTES DE LA CARGA		CARGA	TOTAL	SALDO	
	CANTIDAD	TOTAL			CANTIDAD	TOTAL
Monedas de 50	0	0	50	0	0	0
Monedas de 100	0	0	50	0	0	0
Monedas de 500	0	0	50	0	0	0
TOTAL DE MONEDAS	0	0	0	0	0	0
Billetes de 1000	0	0	50	0	0	0
Billetes de 2000	0	0	50	0	0	0
Billetes de 5000	0	0	50	0	0	0
Billetes de 10000	0	0	50	0	0	0
Billetes de 20000	0	0	50	0	0	0
TOTAL DE BILLETES	0	0	0	0	0	0
TOTAL DEL CAJERO						0

Ok Cancelar Vaciar cajero

Puede escoger la cantidad de monedas y billetes que se desean. También aparece el saldo que antes de recargar la maquina había.

Projecto Parqueo

PARQUEO - CARGAR CAJERO

DENOMINACIÓN	SALDO ANTES DE LA CARGA		CARGA	TOTAL	SALDO	
	CANTIDAD	TOTAL			CANTIDAD	TOTAL
Monedas de 50	0	0	50	2500	50	2500
Monedas de 100	0	0	50	5000	50	5000
Monedas de 500	0	0	50	25000	50	25000
TOTAL DE MONEDAS	0	0	150	32500	150	32500
Billetes de 1000	0	0	50	50000	50	50000
Billetes de 2000	0	0	50	100000	50	100000
Billetes de 5000	0	0	50	250000	50	250000
Billetes de 10000	0	0	50	500000	50	500000
Billetes de 20000	0	0	50	1000000	50	1000000
TOTAL DE BILLETES	0	0	250	1900000	250	1900000
TOTAL DEL CAJERO						1932500

Ok Cancelar Vaciar cajero

Si se da en el botón “Ok” se guardan estos datos, y aparecerán todos los cálculos respectivos, como cantidad de cada moneda, sumas de monedas, total de billetes y monedas, entre otros.

Proyecto Parqueo

PARQUEO - CARGAR CAJERO

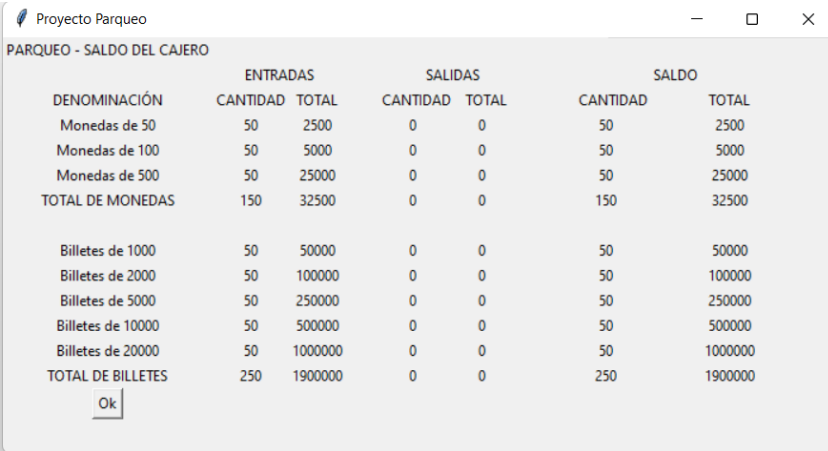
DENOMINACIÓN	SALDO ANTES DE LA CARGA		CARGA		SALDO	
	CANTIDAD	TOTAL	CANTIDAD	TOTAL	CANTIDAD	TOTAL
Monedas de 50	0	0	0	0	0	0
Monedas de 100	0	0	0	0	0	0
Monedas de 500	0	0	0	0	0	0
TOTAL DE MONEDAS	0	0	0	0	0	0
Billetes de 1000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 2000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 5000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 10000	0	0	0	0	0	0
Billetes de 20000	0	0	0	0	0	0
TOTAL DE BILLETES	0	0	0	0	0	0
TOTAL DEL CAJERO						0

Ok
Cancelar
Vaciar cajero

También hay un botón de vaciar cajero, el cual como dice la palabra deja en 0 el cajero, como se ve reflejado en la imagen de arriba.

C. Saldo del cajero.

Cuando se toque el botón saldo del cajero, saldrá en pantalla lo siguiente:



DENOMINACIÓN	ENTRADAS		SALIDAS		SALDO	
	CANTIDAD	TOTAL	CANTIDAD	TOTAL	CANTIDAD	TOTAL
Monedas de 50	50	2500	0	0	50	2500
Monedas de 100	50	5000	0	0	50	5000
Monedas de 500	50	25000	0	0	50	25000
TOTAL DE MONEDAS	150	32500	0	0	150	32500
Billetes de 1000	50	50000	0	0	50	50000
Billetes de 2000	50	100000	0	0	50	100000
Billetes de 5000	50	250000	0	0	50	250000
Billetes de 10000	50	500000	0	0	50	500000
Billetes de 20000	50	1000000	0	0	50	1000000
TOTAL DE BILLETES	250	1900000	0	0	250	1900000

Ok

En esta parte no se debe de ingresar ningún dato, lo único que se ve reflejado es cuanto dinero tuvo el cajero al principio y cuanto de esto salió de este, y cuanto quedo al final.

Con el botón “Ok” regresa al menú principal.

D. Ingresos de dinero.

Cuando se toque el botón ingresos de dinero, saldrá en pantalla lo siguiente:

Proyecto Parqueo

PARQUEO - INGRESOS DE DINERO

Del día

Al día

TOTAL DE INGRESOS EN EFECTIVO	XXX.XXX.XXX
TOTAL DE INGRESOS POR TARJETA DE CRÉDITO	XXX.XXX.XXX
TOTAL DE INGRESOS	XXX.XXX.XXX
ESTIMADO DE INGRESOS POR RECIBIR	XXX.XXX.XXX

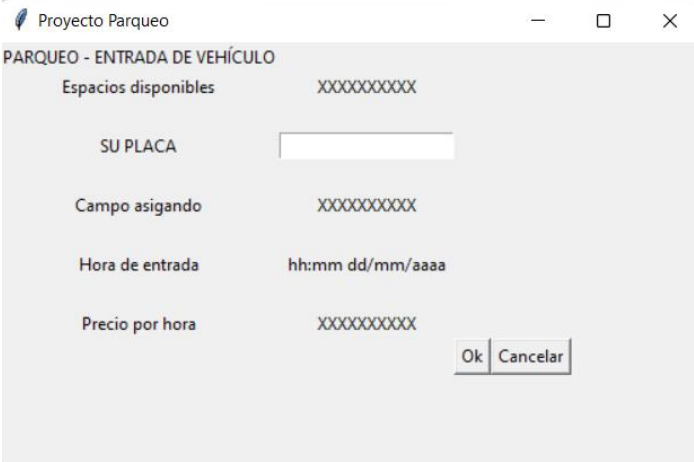
Ok

Con esta función se calculan los ingresos reales y estimados durante un período de tiempo. El usuario registra el período y el programa comienza con los cálculos.

Con el botón “Ok” regresa al menú principal.

E. Entrada de vehículo.

Cuando se toque el botón entrada de vehículo, saldrá en pantalla lo siguiente:



The screenshot shows a Windows application window titled "Proyecto Parqueo". Inside the window, the title "PARQUEO - ENTRADA DE VEHÍCULO" is displayed. The form contains the following fields and labels:

- Label: "Espacios disponibles", Value: "XXXXXXXXXX"
- Label: "SU PLACA", followed by a text input field.
- Label: "Campo asignando", Value: "XXXXXXXXXX"
- Label: "Hora de entrada", Value: "hh:mm dd/mm/aaaa"
- Label: "Precio por hora", Value: "XXXXXXXXXX"

At the bottom right of the form, there are two buttons: "Ok" and "Cancelar".

Esta parte es para el ingreso del vehículo al parqueo, aquí se puede ver cuántos espacios hay, se pide la placa para poder tener un registro, también aparece el campo asignado, la hora de entrada y el precio por hora.

Si toca el botón "Ok" reserva el espacio, en caso contrario se toca el botón "Cancelar".

F. Cajero del parqueo.

Cuando se toque el botón cajero del parqueo, saldrá en pantalla lo siguiente:

The screenshot shows a window titled "Proyecto Parqueo" with a standard Windows title bar. The main content area is titled "CAJERO DEL PARQUEO" and "XXXXX POR HORA". It is divided into three steps:

- Paso 1: SU PLACA**: A text input field for the license plate.
- Paso 2: SU PAGO EN:**: This section has three columns:
 - MONEDAS**: Buttons for 50, 100, and 500.
 - BILLETES**: Buttons for 1000, 2000, 5000, 10000, and 20000.
 - TARJETA DE CRÉDITO**: A text input field for the card number.On the right side of Paso 2, there are labels and values:
 - A PAGAR**: XXXXXX (in a red box)
 - Pagado**: XXXXXX (in a green box)
 - Cambio**: XXXXXX (in a green box)
- Paso 3: SU CAMBIO EN:**: This section has two columns:
 - MONEDAS**: Labels for XX DE 50, XX DE 100, and XX DE 500.
 - BILLETES**: Labels for XX DE 1000, XX DE 2000, XX DE 5000, XX DE 10000, and XX DE 20000.

At the bottom left, there is a button labeled "Anular el pago".

Esta operación simula “un cajero automático de parqueo”.

Se pide la placa para obtener datos de entrada y salida para cobro.

El pago se puede hacer con monedas, billetes y tarjeta de crédito, para simular el pago en lugar de dar dinero físicamente se presionan los botones respectivos de MONEDAS, BILLETES y TARJETA DE CRÉDITO del paso 2.

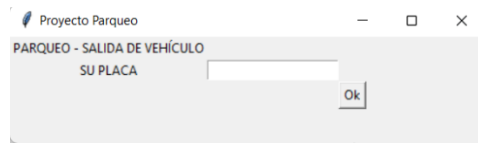
Cada vez que se presiona un botón de dinero se acumula el monto correspondiente en la casilla Pagado. El usuario puede presionar estos botones mientras lo Pagado sea menor que A PAGAR. En el momento que la casilla Pagado sea igual o mayor a la casilla A PAGAR ya no debe aceptar más pagos. En su lugar debe calcular y desplegar el cambio (vuelto) junto con su desglose de moneda (paso 3).

En caso de pagar con una tarjeta de crédito debe posicionar el cursor en esa casilla y dar un número natural de 10 dígitos exactos. De la tarjeta se toma la diferencia que exista entre A PAGAR y Pagado. No hay validación de aceptación de la tarjeta de crédito, vamos a asumir que siempre se hace. Al finalizar el pago se debe crear un recibo que incluya los datos del paso 1 (formato PDF).

Si se presiona el botón Anular el pago (se puede presionar mientras no se haya hecho el pago total) sirve para anular el pago devolviendo el dinero que ha pagado el usuario.

G. Salida de vehículo.

Cuando se toque el botón salida de vehículo, saldrá en pantalla lo siguiente:



Proyecto Parqueo

PARQUEO - SALIDA DE VEHÍCULO

SU PLACA

Ok

En esta parte es la cual el vehículo oficialmente deja el parqueo y deja su espacio libre, tiene como requisitos haber pagado antes y haber salido antes de que se le acabe el tiempo de salida después de pagar.

H. Ayuda.

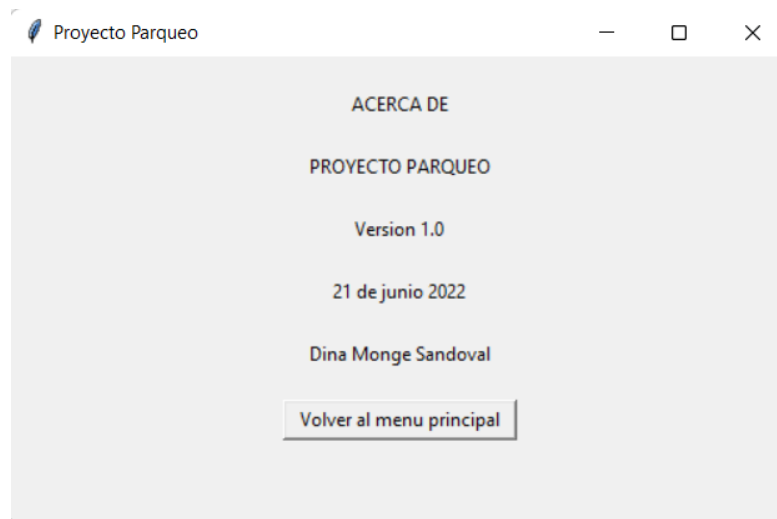
Cuando se toque el botón ayuda, saldrá en pantalla lo siguiente:



En esta opción se abrirá un documento pdf, el cual el usuario podrá leer cuando tenga dudas sobre alguna parte del programa.

I. Acerca de.

Cuando se toque el botón acerca de, saldrá en pantalla lo siguiente:



En esta opción podemos observar datos sobre el programa, como lo es el nombre de este, la versión, la fecha de creación y el autor.

J. Salir.

Cuando se toque el botón salir, saldrá en pantalla lo siguiente, lo cual significa que se cerró por completo el programa, otra manera de hacer esto es tocando la X:

