

# Apéndice B

## Manual de usuario

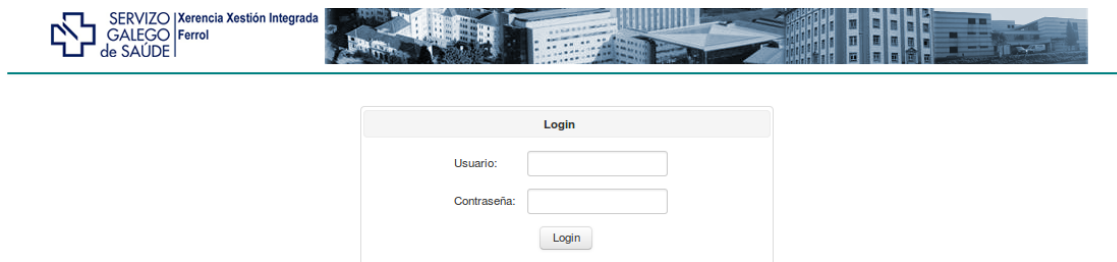
En este apartado se explicará el funcionamiento de la aplicación creada. Se describirán las opciones disponibles hasta el momento, ya que desde la *Subdirección de tecnologías de la información* de la *Xerencia de Xestión Integrada de Ferrol* se tienen que decidir las competencias de cada rol en la aplicación, por lo que los accesos restringidos a determinadas partes de la misma, no se verán reflejadas en este manual.

### B.1. Menú y estructura

Después de un acceso simple a la aplicación con un típico formulario de *Login* (ver figura B.1), accedemos a su página principal. La aplicación se estructura de manera muy simple, con un menú horizontal a lo largo de toda la zona superior, desde el que el usuario podrá acceder a la opción que más le interese. El menú tiene cuatro apartados diferenciados como se puede apreciar en la figura ??.

El primer apartado se compone de tres botones que nos brindan acceso directo a las partes más críticas de la aplicación: **Equipmient**o, **Infraestructura** e **Incidentes**. Estos tres accesos serán los que tengan casi todo el peso de la aplicación, ya que es donde se encuentra el grueso del trabajo diario, como se verá más adelante.

En el segundo apartado nos encontramos con un botón desplegable donde se encontrarán los históricos de la aplicación. Desde aquí se podrán ver todos los movimientos y cambios en la configuración efectuados en el equipamiento o infraestruc-



Header: **SERVIZO GALEGO de SAÚDE** | Xerencia Xestión Integrada Ferrol

**Login**

Usuario:

Contraseña:

Login

Figura B.1: Login de la aplicación

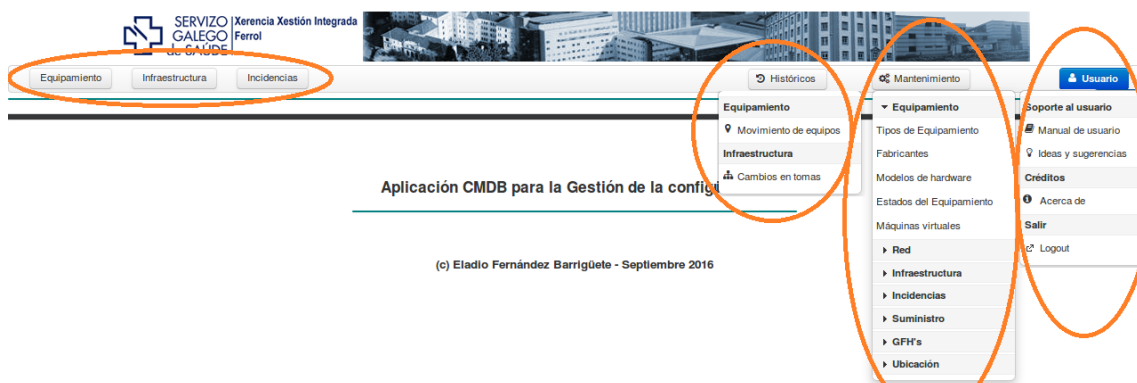


Figura B.2: Menús de la aplicación

tura.

El tercer apartado será de uso más ocasional, pero no menos importante, ya que contendrá el mantenimiento de todas las opciones que incluye el software. En estas opciones se podrá añadir, modificar o eliminar cualquier elemento de la aplicación. Como se puede observar, está subdividido en secciones para una mayor facilidad de acceso a cada elemento.

Por último, tenemos el menú del usuario, desde el que se podrá acceder a diversas opciones como por ejemplo, realizar el *Logout* de la aplicación.

## B.2. Menú Usuario

En el menú de usuario se incluirá acceso a este manual, así como información acerca de este software y su licencia. Es desde esta sección desde donde se debe hacer *Logout de la aplicación* como se puede apreciar en al figura B.3

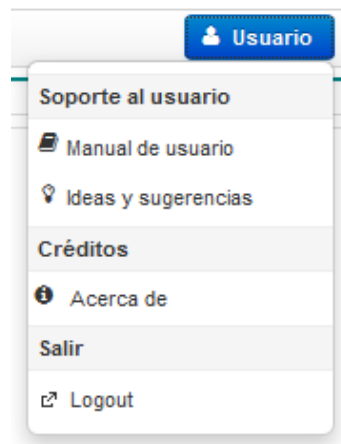


Figura B.3: Menús de la aplicación

## B.3. Menú *Mantenimiento*

En este menú aparecen todos los elementos que componen la aplicación y que rodean al núcleo. Desde la ubicación, pasando por la infraestructura de red e incidencias, hasta las opciones de suministro. En las siguientes figuras, se muestra el submenú de cada sección con los elementos modificables de cada una de ellas.

### B.3.1. Submenú Equipamiento

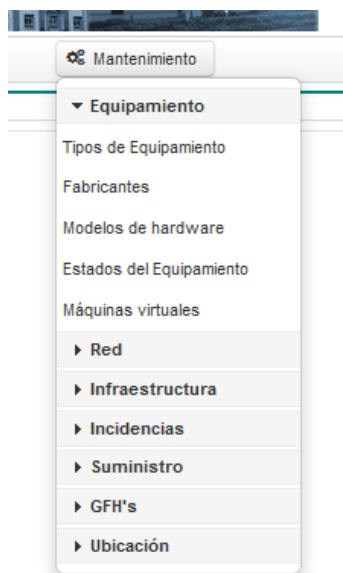


Figura B.4: Menús de la aplicación

En este submenú (B.4) aparecen los datos relacionados con la catalogación del equipamiento. Hay elementos sencillos, como son *Tipos de equipamiento*, *Fabricantes*, *Estados del equipamiento* o *Máquinas virtuales* y de los que podemos ver un ejemplo de funcionamiento en las figuras ?? y ??.

También hay elementos un poco más complejos, ya que dependen de otros más sencillos, como los descritos en el párrafo anterior. Este es el caso de *Modelos de hardware*, y que se puede apreciar su funcionamiento con las figura ?? y ?? de la sección ubicación ya que tiene un comportamiento muy similar.

### B.3.2. Submenú Red

En este submenú (B.5) se podrán añadir y configurar elementos de red como son las *VLAN's*, los *rangos de IP* y las *IP's*. Los dos primeros serán elementos sencillos y el último necesitará de los dos primeros elementos para poder completarse.



Figura B.5: Menús de la aplicación

### B.3.3. Submenú Infraestructura

Aquí se incluyen los elementos que dar forma a la infraestructura de red de la organización, pudiendo definir *racks*, *patch panels*, *tipos de toma* y por supuesto *tomas*, que será donde se queden registradas todas las interconexiones del equipamiento del sistema (B.6).

### B.3.4. Submenú Incidencias

Para poder generar incidencias en el sistema, primero deberemos categorizarlas, y para ello está este submenú (figura B.7), para poder crear los *tipos de incidencia* y los *estados de incidencia*.

### B.3.5. Submenú Suministro

A la hora de asociar un equipamiento con la operación de suministro a través de la cual se incorpora cada elemento al sistema, se definen diferentes elementos en este submenú (figura B.8): *proveedores*, *tipos de operación*, en la que se registrará si es un concurso, una compra externa, etc. y finalmente poder completar las operaciones



Figura B.6: Menús de la aplicación

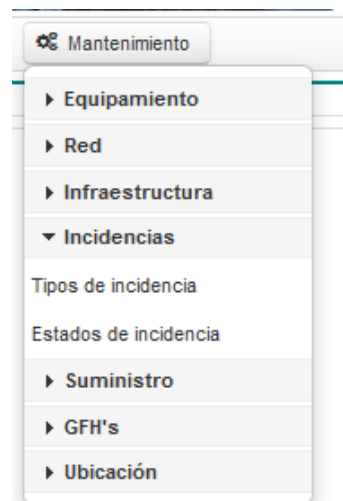


Figura B.7: Menús de la aplicación

de suministro con la opción *operaciones de suministro* incluida en este submenú.



Figura B.8: Menús de la aplicación

### B.3.6. Submenú Ubicación

Desde este submenú podremos dar de alta las instalaciones que disponemos en nuestra organización (ver figura B.9). Comenzando por los *centros*, éstos divididos en *plantas*, que a su vez contendrán *secciones* y donde finalmente irán ubicadas las salas o *huecos* donde poder instalar nuestro equipamiento.

Se puede ver en la figura B.10 cómo se da de alta un elemento sencillo como es *centro* y más adelante, mostrado en la figura B.11, cómo se da de alta un elemento algo más complejo como *huevo* en el sistema. Como se ha podido ir observando, este tipo de registros se incluyen en todos los subsistemas de la aplicación.

## B.4. Menú *Históricos*

En este menú (B.12) se accede a los históricos, en los que el sistema irá registrando los cambios producidos en los elementos de la configuración.



Figura B.9: Menús de la aplicación

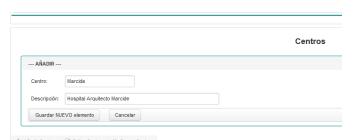


Figura B.10: Menús de la aplicación

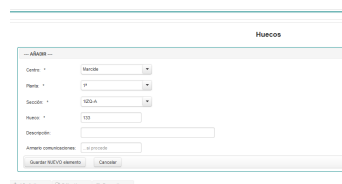


Figura B.11: Menús de la aplicación



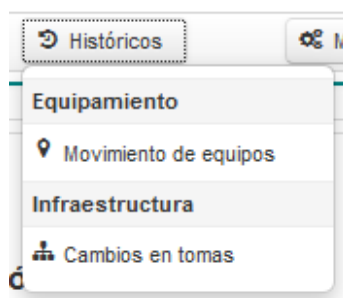


Figura B.12: Menús de la aplicación

## B.5. Botones principales

### B.5.1. Equipamiento



Figura B.13: Menús de la aplicación

### B.5.2. Infraestructura



Figura B.14: Menús de la aplicación

### B.5.3. Incidencias



Figura B.15: Menús de la aplicación

