

MANUAL DE USUARIO: SISTEMA DE GESTIÓN DE INVERSIONES

Introducción al Proyecto

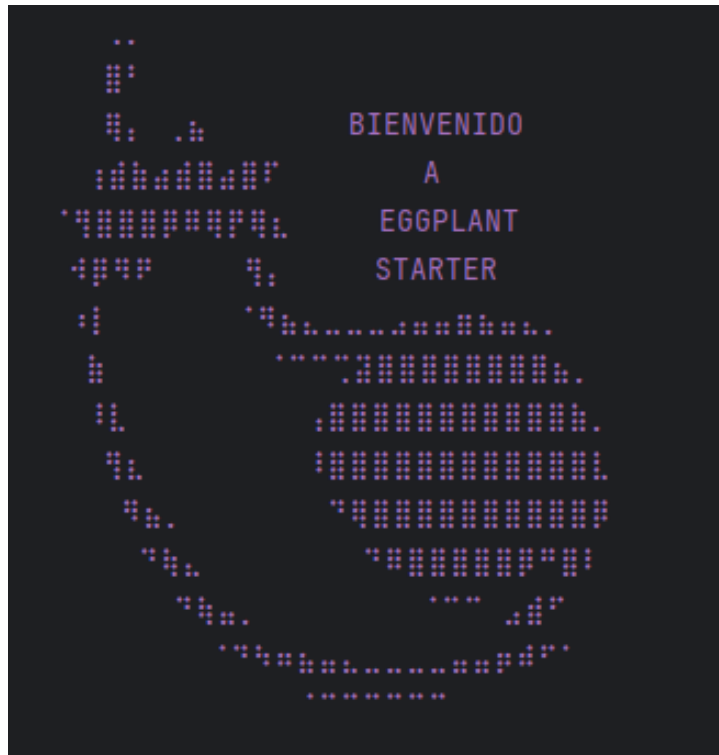
El sistema de gestión de inversiones es una aplicación desarrollada en Java que permite la interacción entre administradores, gestores e inversores, ofreciendo funcionalidades como la creación, modificación y consulta de proyectos de inversión. Además, facilita la inversión y administración de carteras digitales de forma segura y accesible.

Descripción general

Este sistema está diseñado para que distintos tipos de usuarios (administradores, gestores e inversores) gestionen proyectos de inversión colaborativos. Cada usuario tiene permisos específicos que permiten:

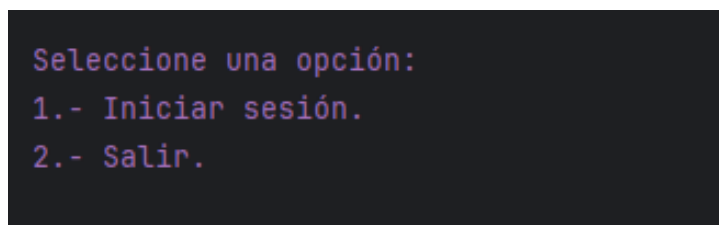
- 1.Administrador: Gestionar usuarios y supervisar proyectos.
- 2.Gestor: Crear y administrar proyectos.
- 3.Inversor: Consultar e invertir en proyectos.

Portada de nuestro Proyecto



Inicio de sesión

Cuando inicie sesión le aparecerá este menú de interacción.



Pulse 1 e inicie sesión

Posteriormente introduzca el usuario de los 3 distintos menús que nos proporciona la aplicación

Usuario: admin para “Menu Admin”

```
Seleccione una opción:
1.- Iniciar sesión.
2.- Salir.
1
Usuario: admin
Contraseña: adminpass
Inserta tu correo:
davidgalan001@gmail.com
Se le ha enviado un código de verificación a su correo.
Inserte el código:
7232
Bienvenido admin

( ----- • ----- )
  < { MENÚ ADMINISTRADOR } >
( ----- • ----- )

1.Panel de control
2.Proyectos
3.Configuración
4.Cerrar sesión
```

Todos los usuarios tienen una verificación por correo electrónico, todos los usuarios tienen que introducir la contraseña y el código de verificación.

Esto tiene dos sencillos pasos, al introducir la contraseña correcta, pediremos el correo que usará para recibir el código. Después, al momento nos llegará al correo introducido el código que deberemos insertar donde nos indica.

```
Seleccione una opción:
1.- Iniciar sesión.
2.- Salir.
1
Usuario: gestor
Contraseña: gestorpass
Inserta tu correo:
daviddgalan001@gmail.com
Se le ha enviado un código de verificación a su correo.
Inserte el código:
1234
Código incorrecto.
Usuario:
```

En caso de fallo, nos indicará que el código es incorrecto y nos volverá a pedir credenciales.

Para volver al menú de inicio sesión presione 4.

Cerrando sesión...

[illegible]

Seleccione una opción:

1.- Iniciar sesión.

2.- Salir.

Tanto los menús "Menu Gestor" y "Menu inversor" si se equivocan 3 veces al insertar la contraseña el usuario se bloqueara

1

Usuario: *gestor*

Contraseña: *gestorpas*

Contraseña *incorrecta* Vuelva a intentarlo.

Usuario: *gestor*

Contraseña: *gestorpasss*

Contraseña *incorrecta* Vuelva a intentarlo.

Usuario: *gestor*

Contraseña: *gestorpasssss*

Contraseña *incorrecta* Vuelva a intentarlo.

Usuario *gestor* **bloqueado**.

El admin no puede ser bloqueado pero podrá desbloquear al resto de los usuarios accediendo al apartado de 1.Panel de control

Has ingresado
al Panel de Control

Opciones de bloquear/desbloquear al usuario:

Bloquear/Desbloquear

1. Usuario gestor
2. Usuario inversor1
3. Usuario inversor2
4. Volver al menu Administrador

Al presionar 1 el usuario gestor que ha sido bloqueado se desbloqueara

1
gestor desbloqueado.

Si los usuarios están desbloqueados los podremos bloquear

```
2
inversor1 bloqueado.

[ Bloquear/Desbloquear ]

1. Usuario gestor
2. Usuario inversor1
3. Usuario inversor2
4. Volver al menu Administrador
3
inversor2 bloqueado.

[ Bloquear/Desbloquear ]

1. Usuario gestor
2. Usuario inversor1
3. Usuario inversor2
4. Volver al menu Administrador
1
gestor bloqueado.

[ Bloquear/Desbloquear ]
```

Al presionar 4 nos redirigeremos al “Menun administrador” para poder seguir interactuando con este menu.

Si pulsamos 2 accederemos al apartado de “Proyectos” en la que podemos verlos, modificarlos e eliminarlos.

Vemos el primer proyecto, pulsamos 1 y nos aparece toda la información del proyecto 1

Pulse 2 para modificar los proyectos, seleccione 1, 2 o 3 dependiendo el proyecto que vaya a modificar y accederá a este menú

```
Proyectos

1.Ver Proyectos
2.Modificar Proyectos
3.Eliminar Proyectos
4.Volver al Menú Administrador
2

¿Qué proyecto quieres cambiar?

1.Primer proyecto.
2.Segundo proyecto.
3.Tercer proyecto.
4.Volver.
1

¿Qué quieres cambiar?

1.Nombre
2.Descripción.
3.Categoría.
4.Cantidad Necesaria.
5.Cantidad Financiada.
6.Fecha de Inicio de inversiones.
7.Fecha de finalización de inversiones.
8.Recompensas.
9.Volver.
```

Vuelva al menú con la tecla 9 y posteriormente 4 para volver al menú de proyectos y seleccione 3 para eliminar proyecto y seleccione 1, 2 o 3 dependiendo el proyecto que va a eliminar

¿Qué proyecto quieres eliminar?

- 1.Primer proyecto.
- 2.Segundo proyecto.
- 3.Tercer proyecto.
- 4.Volver.

1

¿Quieres eliminar el proyecto d? (s/n)

s

Proyecto eliminado satisfactoriamente.

Para eliminar escriba "s" si quiere eliminarlo o "n" sino quiere eliminarlo

Por ultimo volvemos al "Menú Administrador" y vemos la ultima opción del menú que es el de Configuración (pulse 3 para acceder)

```
( ..... * ..... )
- < ( MENÚ ADMINISTRADOR ) > -
( ..... * ..... )

1.Panel de control
2.Proyectos
3.Configuración
4.Cerrar sesión
3

  Configuración

1. Cambio de Usuario.
2. Cambio de Contraseña.
3. Salir.
|
```

Una vez accedido tiene las opciones "Cambio de Usuario" y "Cambio de Contraseña" 1 y 2 respectivamente para utilizar las opciones.

```
  Configuración

1. Cambio de Usuario.
2. Cambio de Contraseña.
3. Salir.
1
Escribe la contraseña: adminpass
Nuevo usuario: admin1

  Configuración

1. Cambio de Usuario.
2. Cambio de Contraseña.
3. Salir.
2
Escribe la contraseña: adminpass
Nueva contraseña: adminpass1
```

Primero debe introducir la contraseña para que pueda acceder al cambio de usuario o contraseña sino es así no le dejará acceder y le devolverla al menú principal

```
Configuración

1. Cambio de Usuario.
2. Cambio de Contraseña.
3. Salir.
1
Escribe la contraseña: ads
La contraseña es incorrecta

Configuración

1. Cambio de Usuario.
2. Cambio de Contraseña.
3. Salir.
```

Usuario: gestor para “Menu Gestor”

1

Usuario: *gestor*

Contraseña: *gestorpass*

Bienvenido *gestor*

```
[  _____  •  _____  ]  
- < { MENÚ GESTOR } > -  
[  _____  •  _____  ]
```

1. Mis proyectos.

2. Configuración.

3. Cerrar sesión.

Dentro del “Menú Gestor” tenemos dos opciones interactivas en la que podemos ver 1 para ver “Mis proyectos” y 2 para ver “Configuración”.

Dentro de “Mis Proyectos” pulsando 1 accederá al menú

Proyectos

- 1.Ver Proyectos.
- 2.Crear Proyectos.
- 3.Modificar Proyectos.
- 4.Eliminar Proyectos.
- 5.Volver al Menú Gestor.

Si pulsamos 1 no aparecerá nada porque todavía no hemos creado ninguno

Proyectos

- 1.Ver Proyectos.
- 2.Crear Proyectos.
- 3.Modificar Proyectos.
- 4.Eliminar Proyectos.
- 5.Volver al Menú Gestor.

1

Ningún proyecto ha sido creado aún.

Entonces debemos de crear primero el proyecto para ello pulsamos 2

Nombre:

Hola

Descripción:

Muy chulo

Categoría:

Arte

Cantidad necesaria:

432

Cantidad financiada:

123

Fecha de Inicio de inversiones:

02

Fecha de finalización de inversiones:

4

Posteriormente os aparecerá este menú

¿Qué recompensa quieres crear?

- 1.Recompensa 1.
- 2.Recompensa 2.
- 3.Recompensa 3.
- 4.Volver.

En este Menú podremos elegir las distintas recompensas, simplemente rellenaréis lo que os piden, así con todas las recompensas , 4 para volver.

¿Qué recompensa quieres crear?

- 1.Recompensa 1.
- 2.Recompensa 2.
- 3.Recompensa 3.
- 4.Volver.

1

Escriba la descripción de la recompensa 1:

un beso en la frente

Escriba el precio de la recompensa 1:

200

Tenéis que tener en cuenta que la cantidad necesaria debe de ser mayor a la cantidad financiada

2

¿Qué proyecto quieres empezar?

1. Primer proyecto.
2. Segundo proyecto.
3. Tercer proyecto.
4. Volver.

1

Nombre:

Hola

Descripción:

Muy chulo

Categoría:

Arte

Cantidad necesaria:

123

Cantidad financiada:

432

Fecha de Inicio de inversiones:

02

Fecha de finalización de inversiones:

4

La cantidad necesaria tiene que ser mayor que la financiada.

Posteriormente podéis modificar y eliminar los proyectos como en el “Menú Administrador” y una vez finalizado la creación del proyecto lo podremos verlo volviendo al menú pulsando 1 y seleccionando el menú que has creado

Pulsando x para verlo detalladamente

```
X
```

PROYECTO 01

Nombre: Hola
Descripción: Muy chulo
Categoría: Arte
Cantidad Necesaria: 432.0
Cantidad Financiada: 123.0
Fecha de inicio de Inversiones: 02
Fecha final de Inversiones: 4
Recompensas:
Recompensa 1: un beso en la frente
Precio: 200€
Recompensa 2:
Precio: 0€
Recompensa 3:
Precio: 0€
Gráfico de barras de cantidad financiada:

: Parte financiada.
 : Parte por financiar.

[28%

Por ultimo el “Menú Inversor” hay dos usuarios inversores “inversor1” y “inversor2” con sus correspondientes contraseñas

Usuario: inversor para “Menu Inversor”

1

Usuario: *inversor1*

Contraseña: *inversor1pass*

Bienvenido *inversor1*

```
[  _____  .  _____  ]  
  - < { MENÚ INVERSOR1 } > -  
[  _____  .  _____  ]
```

1.Mis Inversiones.

2.Proyectos.

3.Cartera digital.

4.Invitar amigos.

5.Configuración.

6.Salir.

```
1
Usuario: inversor2
Contraseña: inversor2pass
Bienvenido inversor2

( _____ . _____ )
- < ( MENÚ INVERSOR2 ) > -
( _____ . _____ )

1.Mis Inversiones.
2.Proyectos.
3.Cartera digital.
4.Invitar amigos.
5.Configuración.
6.Salir.
```

Al introducir el usuario y contraseña correctas accederá al “Menu Inversor” dentro del menú tenemos todas las opciones disponibles.

“Mis Inversiones” en los que podemos ver los proyectos creados por el gestor, anteriormente ya hemos creado el “Proyecto 1”

```
1

[ PROYECTO 01 ]

Nombre: Hola
Categoría: Arte
Cantidad Necesaria: 432.0
Cantidad Financiada: 123.0
Cantidad Invertida: 0
Para ver el proyecto detallado, inserte [X], para invertir, inserte [Y]
```

Pero si no hemos creado por ejemplo el “proyecto 2” aparecerá una indicación de que no existe este proyecto ya que no ha sido creado

```
2

Este proyecto no ha sido creado aún.
```

y lo mismo con el submenú "Proyectos" en el que podemos visualizar los proyectos ya creados

```
( _____ * _____ )
- < { MENÚ INVERSOR1 } > -
( _____ * _____ )

1.Mis Inversiones.
2.Proyectos.
3.Cartera digital.
4.Invitar amigos.
5.Configuración.
6.Salir.
2

| ¿Qué proyecto quieres ver? |

1.Primer proyecto.
2.Segundo proyecto.
3.Tercer proyecto.
4.Volver.
1

| PROYECTO 01 |

Nombre: Hola
Categoría: Arte
Cantidad Necesaria: 432.0
Cantidad Financiada: 123.0
Para ver el proyecto detallado, inserte [X].
```

Posteriormente regresamos al menú para ver nuestra "Cartera Digital" para mostrar y añadir nuestro saldo. Si no hemos añadido nada tendremos 0 para solucionar esto debemos de añadir el dinero primero

Cartera Digital

1. Mostrar Saldo Actual.

2. Añadir saldo.

3. Salir.

1

0

Una vez añadido ya nos saldrá la cantidad añadida

Cartera Digital

1. Mostrar Saldo Actual.

2. Añadir saldo.

3. Salir.

2

¿Cuánto dinero quieres añadir?

500

Cartera Digital

1. Mostrar Saldo Actual.

2. Añadir saldo.

3. Salir.

1

500

Seguimos con el "Menú Inversor", pulsamos 4 para acceder a la lista de amigos

```
(
  - < ( MENÚ INVERSOR1 ) > -
)

1.Mis Inversiones.
2.Proyectos.
3.Cartera digital.
4.Invitar amigos.
5.Configuración.
6.Salir.
4

  Invitar Amigo

1.Mostrar lista de amigos referidos.
2.Añadir un amigo.
3.Salir.
```

Pulsamos 1 para ver la lista de amigos, pero nos aparecerá vacío, porque tenemos que añadirlos anteriormente.

```
  Invitar Amigo

1.Mostrar lista de amigos referidos.
2.Añadir un amigo.
3.Salir.
1

Aún no has invitado a ningún amigo.
```

Con lo cuál pulsamos 2 y añadimos a nuestros amigos (Requisitos @ y .)

Invitar Amigo

1. Mostrar lista de amigos referidos.
2. Añadir un amigo.
3. Salir.

2

Introduce el correo electrónico del amigo: *franciscopaco@gmail.com*
Amigo añadido correctamente.

Ahora si nos aparecerán en la lista los amigos añadidos.

Invitar Amigo

1. Mostrar lista de amigos referidos.
2. Añadir un amigo.
3. Salir.

1

Amigos referidos: *franciscopaco@gmail.com*

Por ultimo en el "Menú Inversor" nos queda la opción 5 para entrar a la "Configuración" y como los demás menús tenemos la opción de cambiar el usuario y la contraseña

```
[
  - < ( MENÚ INVERSOR1 ) > -
]
1. Mis Inversiones.
2. Proyectos.
3. Cartera digital.
4. Invitar amigos.
5. Configuración.
6. Salir.
5

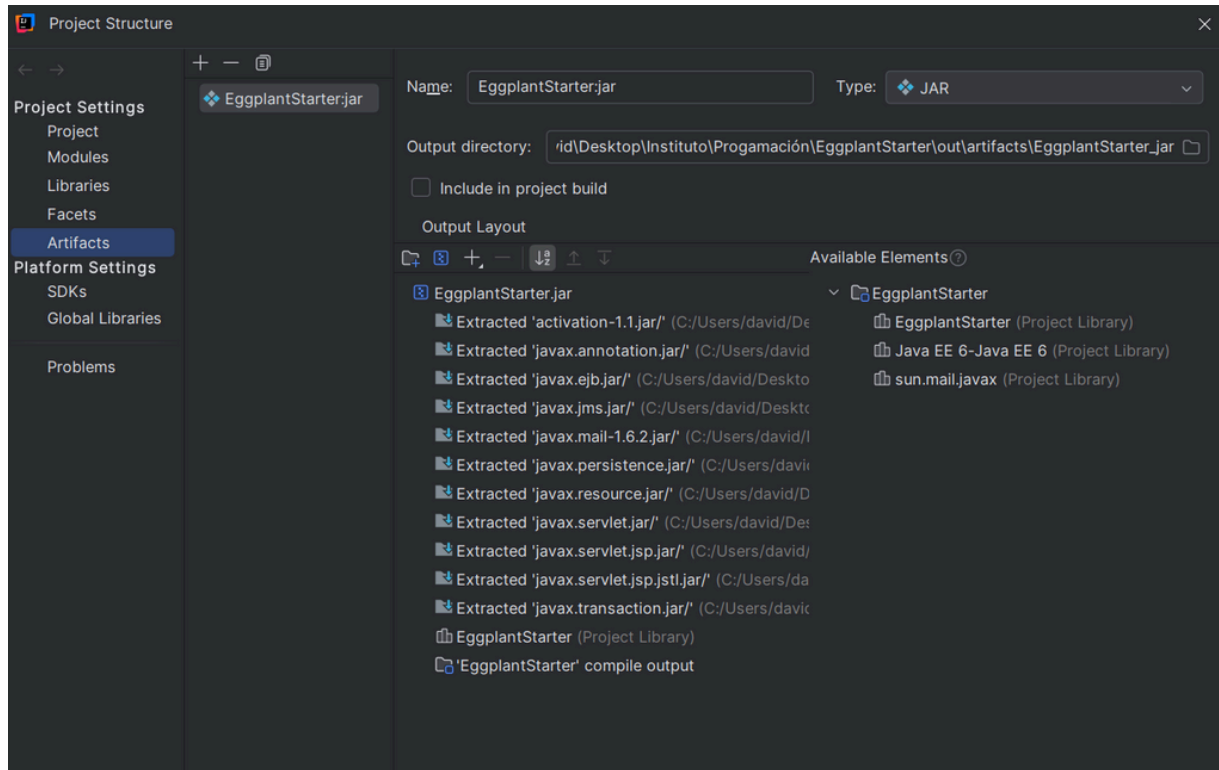
[
  Configuración
]
1. Cambio de Usuario
2. Cambio de Contraseña
3. Salir.
```

Finalmente si cierra sesión volverá al menú inicial

[illegible]

Ejecutar archivo .jar

El archivo .jar se nos generará donde nosotros indiquemos la salida



Después de saber donde se ubica necesitaremos la ruta de acceso del archivo .jar

Entraremos en el cmd de nuestro ordenador (Win+r) > cmd.

```
C:\Windows\System32>java -jar C:\Users\david\Desktop\Instituto\Progamación\EggplantStarter\out\artifacts\EggplantStarter.jar\EggplantStarter.jar
```

Con este comando ejecutaremos el programa.

1

El funcionamiento es exactamente igual, solo que visualmente puede tener diferencias por formatos de los colores que usamos.