

**MANUAL DE USUARIO**

**[Usuarios]**

**Contenido**

[1. Objetivo 3](#_Toc135034540)

[2. Instructivo 3](#_Toc135034541)

[2.1. Instalación 3](#_Toc135034542)

[MySQL (Link: Enlace) 3](#_Toc135034543)

[Visual Studio Code-Angular (Link: Enlace) 3](#_Toc135034544)

[Spring Boot (Link: Enlace) 3](#_Toc135034545)

[Git-lab: Repositorio (Link: Enlace) 3](#_Toc135034546)

[2.2. Despliegue 4](#_Toc135034547)

[My SQL 4](#_Toc135034548)

[Proyecto 5](#_Toc135034549)

[2.3. Manual de Usuario 6](#_Toc135034550)

[Pantalla Inicio 6](#_Toc135034551)

[Pantalla de Reserva 6](#_Toc135034552)

[Pantalla Iniciar Session 7](#_Toc135034553)

[Pantalla de Admin 7](#_Toc135034554)

[Pantalla Inmueble 7](#_Toc135034555)

# Objetivo

Proporcionar a los desarrolladores y usuarios acceso a datos detallados sobre los Pokémon, como información sobre especies, movimientos, habilidades, estadísticas, evoluciones, entre otros.

# Instructivo

## Instalación

### MySQL (Link: [Enlace](https://dev.mysql.com/downloads/installer/))

Instalación de MySQL Workbench Versión 8.0

**Postman (Link:** [**Enlace**](https://www.postman.com/downloads/)**)**

Importante, permite probar el proyecto y desarrollar API.

### Visual Studio Code-Angular (Link: [Enlace](https://code.visualstudio.com/download))

Instalación de librerías y los módulos de angular

### Spring Boot (Link: [Enlace](https://spring.io/projects/spring-boot))

Dato importante, declarar la ruta de spring boot con la base de datos MySQL en el path de variables de entorno.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

|  |
| --- |
|  |

### Git-lab: Repositorio (Link: [Enlace](https://github.com/graceespinoza/POKEMONES))

Para la clonación del proyecto se utiliza:

|  |
| --- |
|  |

## Despliegue

### My SQL

#### Creación de base de datos

Se puede usar MySQL workbench para crear base de datos, mediante el uso de scripts como a través de la interfaz proporcionada por MySQL.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

#### Creación de Tablas

De preferencia para esta documentación se usó script debido a que gracias a la script de MySQL permitió crear las tablas.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

|  |
| --- |
|  |

#### Cadena de conexión

Se declara la cadena de conexión del archivo en Application Properties del proyecto, esto se da en el Backend de Spring Boot.

|  |
| --- |
| Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación  Descripción generada automáticamente |

### Proyecto

#### Creación del proyecto

|  |
| --- |
|  |

Una vez creado el proyecto en Visual Studio Code se procede a instalar los módulos y las dependencias que se usaran en el proyecto.

#### Levantamiento de proyecto

|  |
| --- |
|  |

Comando para levantar el proyecto, por defecto en el puerto localhost:4200

## Manual de Usuario

### Pantalla Inicio

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Mediante el formulario me permitirá crear los usuarios en la cual se guardará en la base de datos y en la tabla de registro.

### Pantalla de Reserva

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Pantalla donde se registra las reservas

### Pantalla Iniciar Session

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Pantalla donde se inicia sesión de acuerdo al rol

### Pantalla de Admin

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Realizar cambios de información del inmbueble, al momento de dar clic en el botón editar automáticamente me saldrá el formulario los datos que puedo actualizar.

### Pantalla Inmueble

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Al dar clic en el botón registrar se creara y eliminar se procederá borrar los datos en la tabla y en la base de datos.