

MANUAL DE USUARIO “ÁLBUM DEL MUNDIAL”

JOSÉ ANTONIO GARCÍA 1020222

IAN PABLO SALGUERO 1151222

HUGO SEBASTIÁN CASTELLANOS 1175822



HOLA USUARIO!
BIENVENIDO A LA GUÍA DE LA APLICACIÓN QUE
LE PERMITIRÁ LLEVAR EL CONTROL DE SUS
ESTAMPAS DEL ÁLBUM DEL MUNDIAL 2022!



INTRODUCCIÓN

EL CONCEPTO DE PROGRAMACIÓN ES UN TÉRMINO MUY CONOCIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS Y HA BRINDADO HERRAMIENTAS FUNDAMENTALES LAS CUALES PERMITEN RESOLVER UNA GRAN PARTE DE PROBLEMAS DE MANERA SENCILLA.

ESTA APLICACIÓN DEL ÁLBUM DEL MUNDIAL ES UN CLARO EJEMPLO DE COMO SE PUEDEN PRESENTAR SOLUCIONES A TODOS LOS AMANTES DE COLECCIONAR ESTAMPAS. A TRAVÉS DE NUESTRO PROGRAMA ELLOS PODRÁN LLEVAR EL CONTROL DE EL REGISTRO DE SUS ESTAMPAS DE MANERA MÁS SENCILLA Y ORDENADA.

OBJETIVOS

- EL USO CORRECTO DE LA FUNCIONALIDAD DEL REGISTRO DE ESTAMPAS.**
- EXPONER LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL PROGRAMA.**
- PROPONER UNA SOLUCIÓN RESUMIDA Y CREATIVA DEL PROBLEMA PLANTEADO POR FACULTAD.**

GUÍA DE USUARIO

INICIANDO EL PROGRAMA SE MOSTRARÁ UN MENÚ DONDE SE PUEDE ACCEDER A LAS DISTINTAS FUNCIONALIDADES, INCLUSO A LA DE SALIR DEL PROGRAMA.

```
Console.Clear();  
Console.WriteLine("Menu");  
Console.WriteLine("1. Mostrar Todas las Estampas.");  
Console.WriteLine("2. Cambiar estado de una carta.");  
Console.WriteLine("3. Filtrar las estampas.");  
Console.WriteLine("4. Salir.");
```



```
case 2:
    Console.Clear();
    Console.Write("Digite el código de la carta que desea cambiar: ");
    Console.WriteLine("");
    string UnCodigo = Console.ReadLine();
    Console.WriteLine("¿A que estado? 0-Faltantes, 1-Encontradas, 2-Repetidas");
    int UnEstado = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());
```

EN LA SEGUNDA OPCIÓN DEL PROGRAMA, EL USUARIO PODRÁ ESPECIFICAR EL ESTADO DE UNA ESTAMPA. PRIMERO DEBERÁ INGRESAR EL CÓDIGO DE LA ESTAMPA Y LUEGO PODRÁ DECIDIR SI MARCARLA COMO FALTANTE, ENCONTRADA O REPETIDA.

```
case 3:
    Console.Clear();
    Console.WriteLine("¿Desea ingresar una Categoría? S/N");
    string respuesta = Console.ReadLine();

    if (respuesta == "S")
    {
        Console.WriteLine("Ingrese la categoría: ");
        string UnCategoría = Console.ReadLine();

        Console.WriteLine("¿Que estados desea ver? 0-Faltantes, 1-Encontradas, 2-Repetidas");
        int unEstado = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());
```

POR ÚLTIMO, EL USUARIO SERÁ CAPAZ DE FILTRAR LAS ESTAMPAS POR MEDIO DE SU CATEGORÍA, ES DECIR, SU ESTADO. PARA ESTO EL USUARIO INGRESARÁ LA CATEGORÍA QUE DESEA VER Y CUANDO PRESIONE EL BOTÓN INDICADO, SE MOSTRARÁN LOS CÓDIGOS DE LAS ESTAMPAS DE ESTA CATEGORÍA.

MANUAL DE USUARIO “ÁLBUM DEL MUNDIAL”

HEMOS FINALIZADO CON EL MANUAL DE USUARIO DEL PROGRAMA QUE PERMITE A LOS USUARIOS LLEVAR EL CONTROL DE SUS ESTAMPAS DEL ÁLBUM DEL MUNDIAL. ESPEREMOS QUE DISFRUTEN DE LA APLICACIÓN Y QUE LOGREN COMPLETAR EL ÁLBUM, MUCHA SUERTE!



**FIFA WORLD CUP
Qatar2022**