

# Manual de usuario

**DAWEISHINE8**

**Hecho por Gabriel Enrique Rodríguez, Xu Wei, Ismael Moreno y Santiago Daza.**

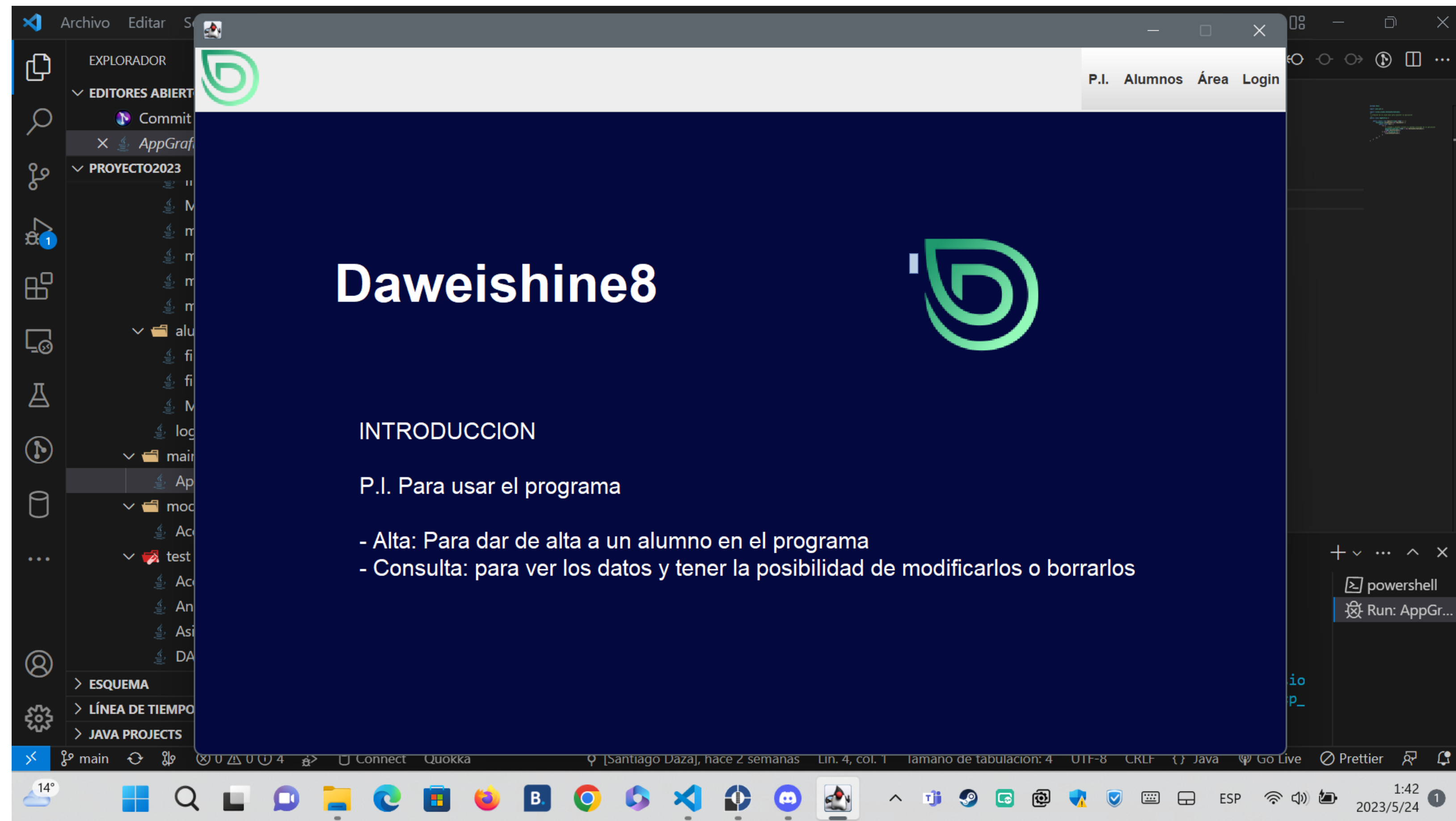






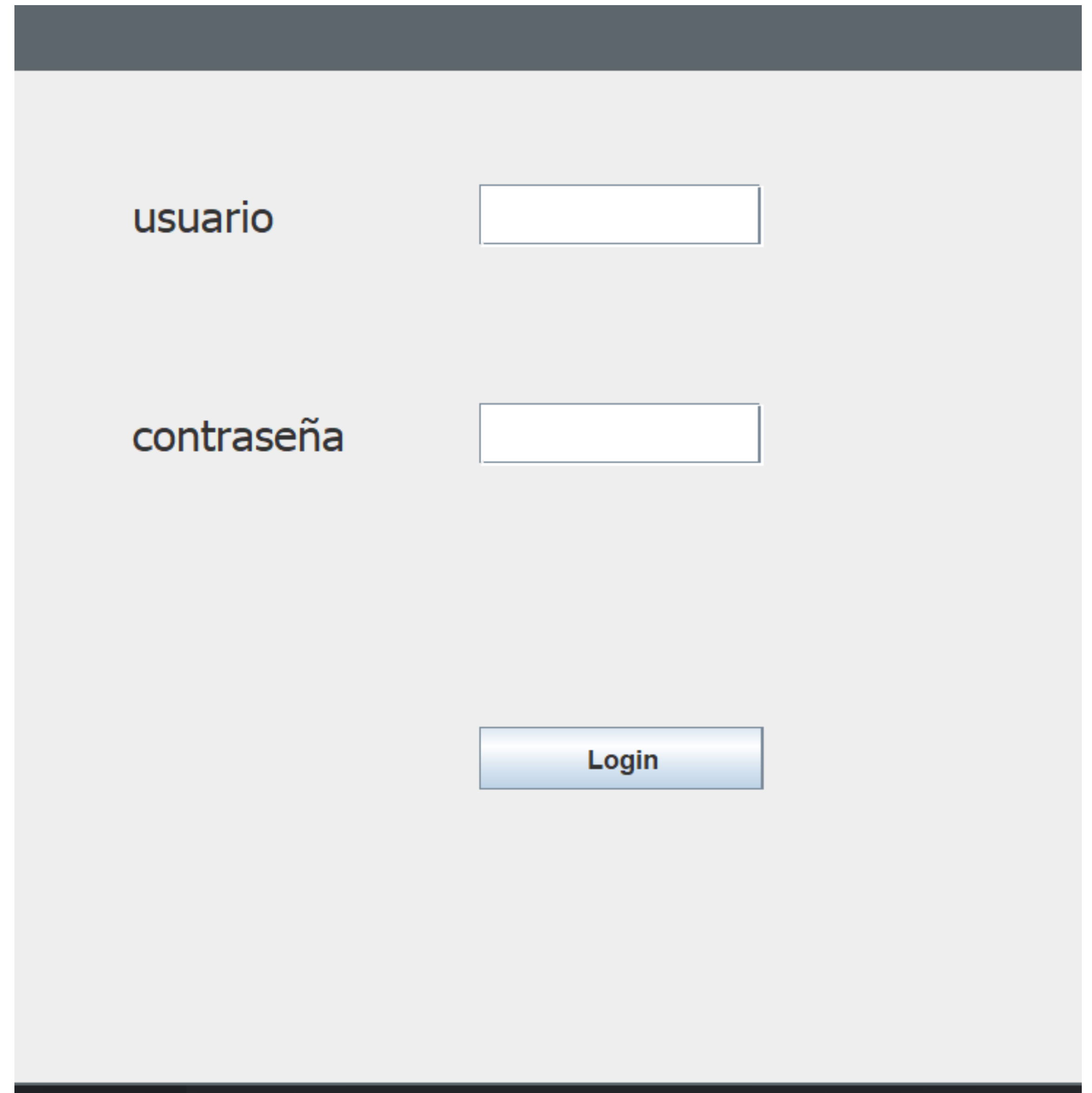
# Vista alumno

- Lo primero que nos vamos a encontrar es una página como esta con una introducción y con varias opciones arriba la derecha esto sería una pista alumno sin hacer un login puedes consultar datos de los alumnos, de los proyectos integradores y de las áreas pero no se puede modificar nada.



# Vista Login

- Si le damos al botón login nos aparecerá una pantalla como esta, aparecerán dos cajas de texto usuario y la contraseña las cuales tenemos que poner correctamente para poder entrar en la página principal la cual si se pueden modificar datos.

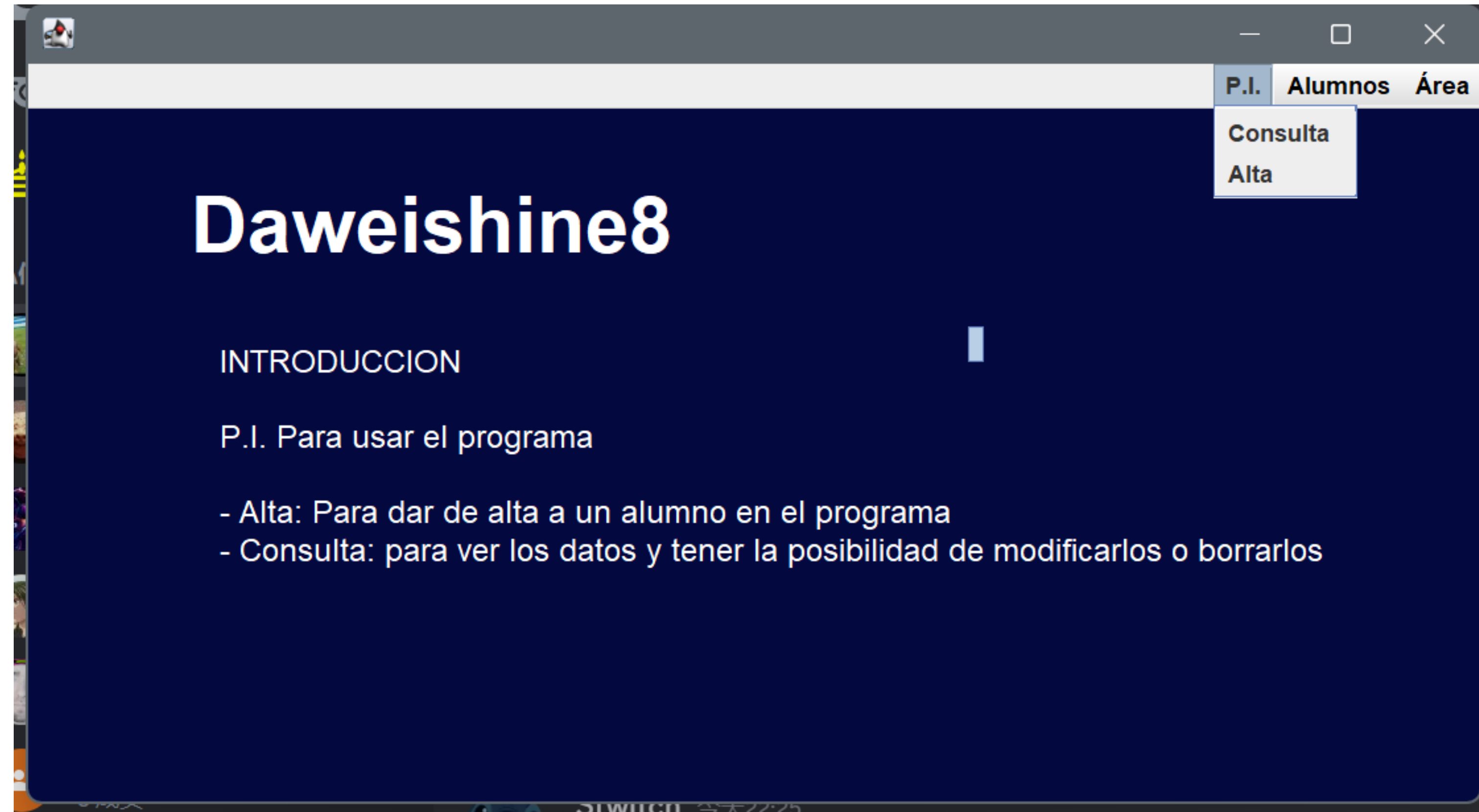


The image shows a login form interface. It features a dark gray header bar at the top. Below the header, the form is set against a light gray background. There are two input fields: the first is labeled 'usuario' and the second is labeled 'contraseña'. Both labels are in a dark gray font. The input fields are white with a thin gray border. Below the input fields, there is a blue button with the text 'Login' in white. The button has a slight gradient and a shadow effect.

usuario	<input type="text"/>
contraseña	<input type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>	

# Pantalla principal

- Al hacer login nos aparecerá una pantalla así, la cuál tiene algo de información. Arriba a la derecha tendrá tres botones que puede pinchar: P.I; Alumnos, Áreas, si pincha le saldrán varias opciones dependiendo del botón que seleccione.



# PI

- En la página proyecto integrador tenemos dos opciones consulta o alta si pulsamos alta podremos añadir un proyecto integrador a la base de datos, si pulsamos consulta podemos ver en cualquier momento los proyectos integradores que se encuentran en la base de datos

**Consulta**

**Alta**

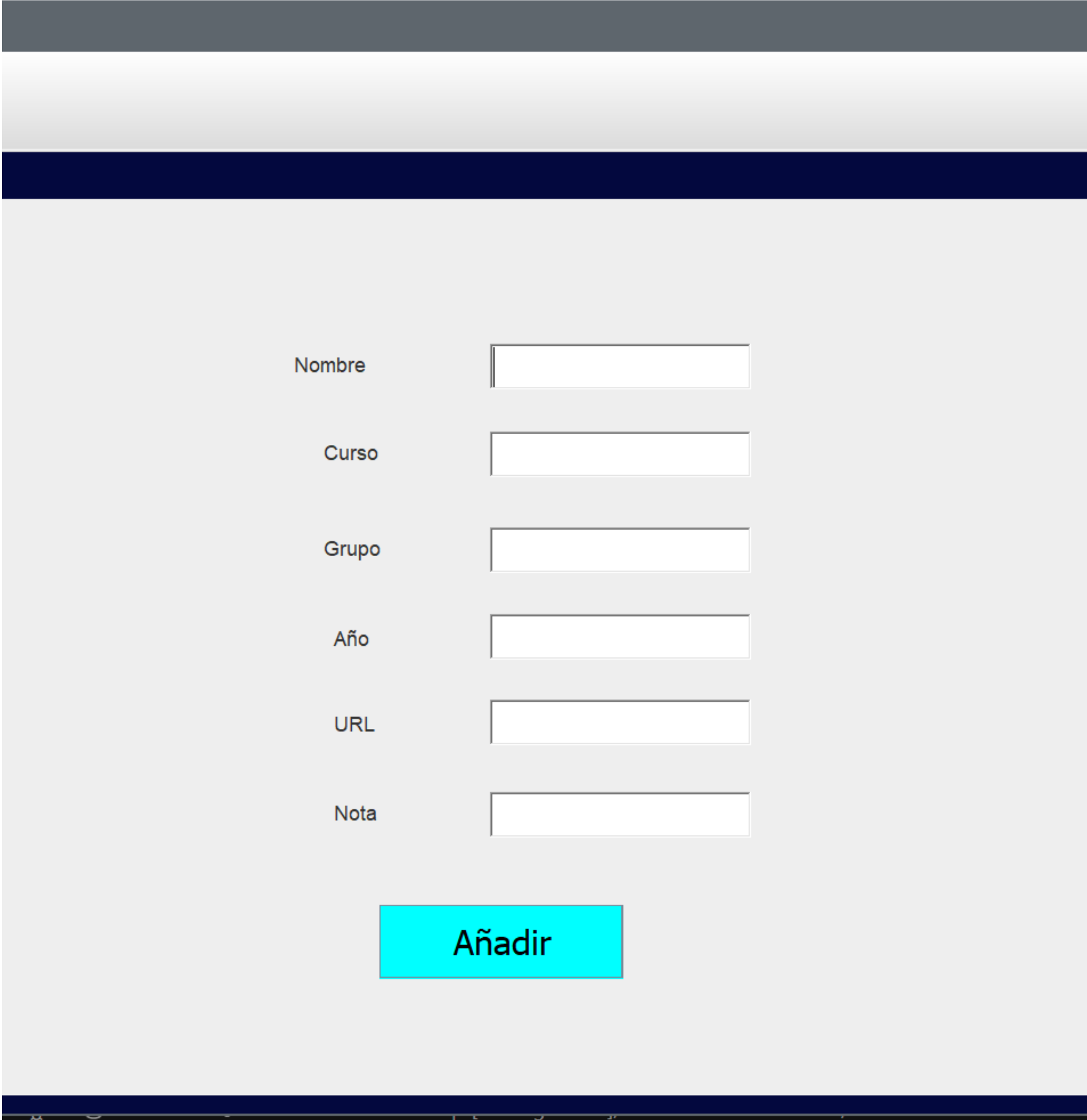
# Consulta

- En esta ventana podemos consultar los proyectos integradores que se encuentran guardados en la base de datos podemos buscar los proyectos por número de expediente por nombre por apellido o por ID proyecto y para completar la búsqueda pulse el botón buscar

[illegible]

# Alta

- En esta ventana podremos añadir un proyecto integrador a base de datos introduciendo los datos que nos pide. Para añadir el proyecto cuando complete los datos pulse añadir.



Formulario de alta de proyecto integrador. El formulario está dividido en dos secciones principales: una para la entrada de datos y otra para la acción de añadir. La sección de entrada de datos contiene seis campos de texto, cada uno con una etiqueta a su izquierda: 'Nombre', 'Curso', 'Grupo', 'Año', 'URL' y 'Nota'. Los campos de texto son rectangulares y blancos. La sección de acción contiene un botón rectangular de color rojo con el texto 'Añadir' en blanco. El formulario está rodeado por una barra superior gris y una barra inferior azul.

Nombre	<input type="text"/>
Curso	<input type="text"/>
Grupo	<input type="text"/>
Año	<input type="text"/>
URL	<input type="text"/>
Nota	<input type="text"/>



# Alumnos

- Si pulsamos el botón alumnos nos aparecerán dos opciones si pulsamos lista de alumnos podremos ver todos los alumnos que se encuentran en la base de datos si pulsamos añadir podremos añadir un alumno con los datos que se nos pide.

**Lista de Alumnos**

**Añadir**

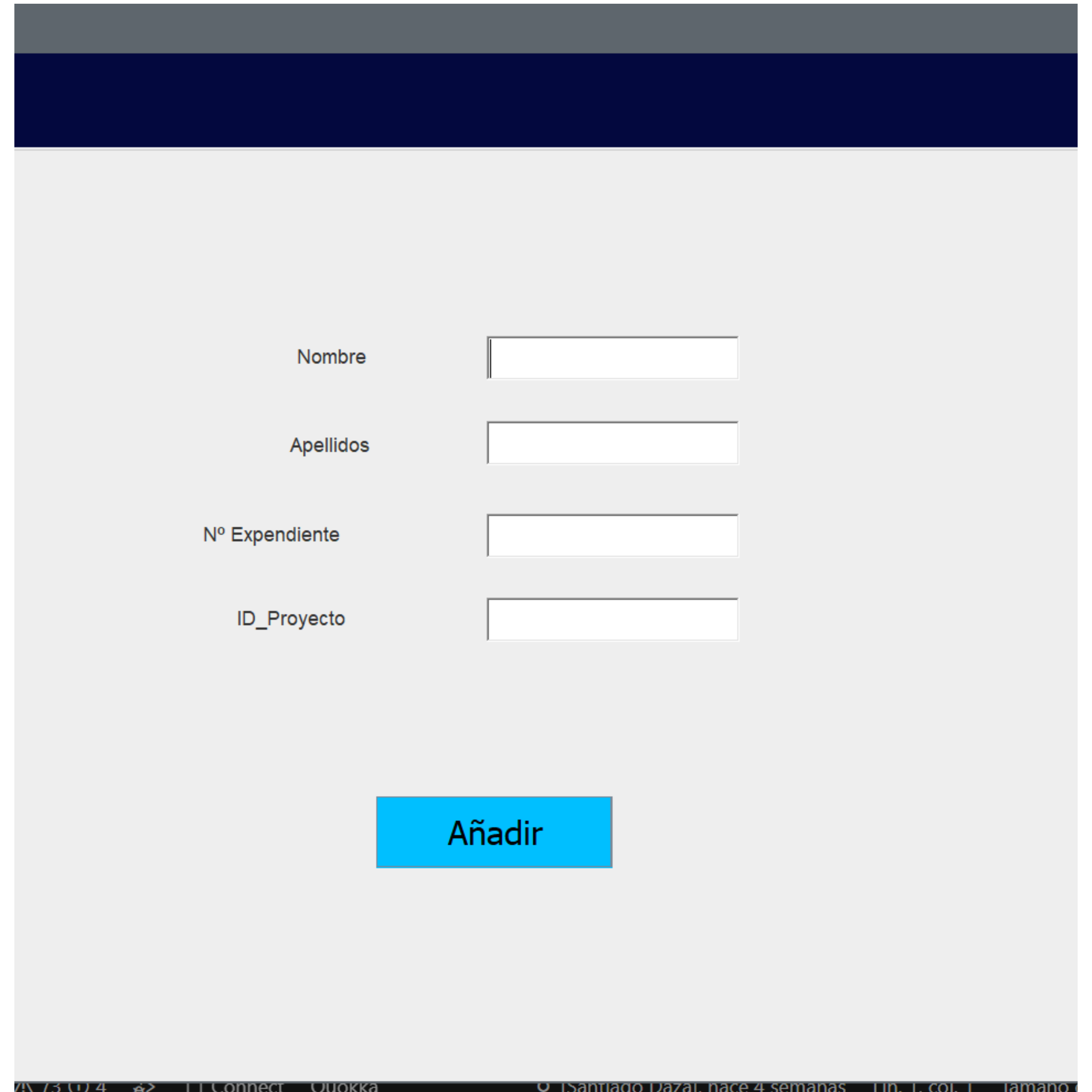
# Lista de alumnos

- En esta página podemos ver la lista de alumnos igual que la anterior página del proyecto integrador tendremos un buscador con una serie de filtros el cual gracias a él podremos buscar los alumnos.

[illegible]

# Añadir

- En esta página podremos añadir un alumno nuevo introduciendo los datos que nos piden ,cuando completemos esto pulsaremos el botón añadir para finalizar el proceso



The screenshot shows a web interface for adding a new student. It features a dark blue header bar at the top. Below the header, the form is set against a light gray background. The form contains four input fields, each with a label to its left: 'Nombre' (Name), 'Apellidos' (Surnames), 'Nº Expendiente' (Expenditure Number), and 'ID\_Proyecto' (Project ID). Each label is in a small, dark gray font. The input fields are white with thin gray borders. Below the input fields, centered, is a bright blue button with the word 'Añadir' (Add) in white text. At the very bottom of the image, there is a thin black bar containing small, faint text: '7/3 (1) 4', 'Connect', 'Quokka', 'Santiago Daza, hace 4 semanas', 'Un', 'L', 'col', 'I', and 'tamaño'.

Nombre	<input type="text"/>
Apellidos	<input type="text"/>
Nº Expendiente	<input type="text"/>
ID_Proyecto	<input type="text"/>

**Añadir**



# Áreas

- Si pulsamos el botón área nos saldrán cuatro opciones si pinchamos en una de las cuatro no saldrá información relacionada con ese tipo de área, cada uno tendrá su propio código de área.

DAW

DAM

ASIR

ANIMACIONES 3D

/VIDEOJUEGOS

# DAW



# DAM



P.I. Alumnos Área

## DAM

Codigo de area: 002

Descripcion:

El desarrollo de aplicaciones multiplataforma es una estrategia que utiliza software para crear aplicaciones para las plataformas iOS y Android simultáneamente. Esto permite a las empresas llegar a una base de clientes más amplia proporcionándoles una aplicación compatible con varios dispositivos.



# ASIR



# Animaciones 3D



The image is a screenshot of a web browser window. The browser's address bar is empty. The page has a dark blue background. At the top right, there are three tabs: 'P.I.', 'Alumnos', and 'Área'. The main content area has the title 'ANIMACION 3D' in large, bold, white capital letters. Below the title, there is a section labeled 'Codigo de area: 005'. Underneath that, there is a section labeled 'Descripcion:' followed by a paragraph of text in white. The text describes 3D animation as using computer graphics to make objects appear to move in a three-dimensional space, mentioning that artists use 3D modeling software to create objects and then manipulate them to create a virtual representation of an object or a character's skeleton.

P.I. Alumnos Área

## ANIMACION 3D

Codigo de area: 005

Descripcion:

La animación 3D usa gráficos por computadora para que parezca que los objetos se mueven en un espacio tridimensional. Los artistas usan software de modelado 3D para crear los objetos. Después viene la manipulación, una representación virtual de un objeto o el esqueleto de un personaje.

# VIDEOJUEGOS



The screenshot shows a web application window with a dark blue background. At the top, there is a navigation bar with three tabs: 'P.I.', 'Alumnos', and 'Área'. The 'Área' tab is currently selected. Below the navigation bar, the word 'Videojuegos' is displayed in a large, white, sans-serif font. Underneath this title, the text 'Codigo de area: 004' is shown in a smaller, white font. Further down, the word 'Descripcion:' is followed by a paragraph of text in white font, which describes the design of video games as involving the creation of stories, characters, goals, rules, and challenges that drive interactions with other characters, users, or objects. The text states that the goal is to define how the game will be converted and how the player will relate to all the elements that make up an interactive story.

P.I. Alumnos Área

## Videojuegos

Codigo de area: 004

Descripcion:

El diseño de videojuegos incluye la creación de historias, personajes, metas, reglas y desafíos que impulsen las interacciones con otros personajes, usuarios u objetos. Se trata de definir en qué se va a convertir el juego y cómo se va a relacionar el jugador con todos los elementos que componen una historia interactiva.