

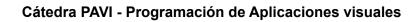
Manual de usuario

Materia: Programación de Aplicaciones Visuales I

Profesora: Nombre

Alumnos: Perez Contreras Ignacio, Bendezu Leonel, Backhaus

Martin





Tema: Manual de Usuario	
Proyecto: Turnero para festival de Folklore	
Universidad Tecnológica Nacional	
Departamento de Sistemas	





Turnero Festival Folklore

Manual de Usuario



Contenido

Materia: Tecnologia de Software base		
Profesora: Nombre	1	
Alumnos: Perez Contreras Ignacio, Bendezu Leonel, Backhaus Martin	1	
1. Objetivo	5	
2. Alcance	5	
3. Imágenes	5	
4 Conclusión	10	

1.Objetivo

Se ha construido dicho documento con el objetivo de explayar tanto el funcionamiento y la interacción con el software denominado "Turnero Folklore" así como desarrollar el diseño del mismo

1.1 Objetivos Específicos.

- Guia de uso
- Visualización de las pantallas principales
- Visualización de los ABM

2.Alcance

El alcance de la aplicación comprende desde la búsqueda de festivales y grupos musicales presentes en el mismo, hasta la reserva del turno para la asistencia al festival.

Entre los alcances podemos detallar:

- ABMC de usuario.
- ABMC de grupos musicales.
- ABMC de tipo de entrada.



- ABMC de centro de venta.
- Generación de reportes de grupos musicales, festivales y usuarios.

3. Pantallas Representativas

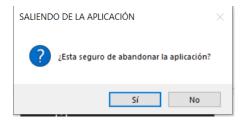
3.1.Pantalla de login

Para que el usuario acceda al sistema debe ingresar su respectivo nombre y contraseña, de ser requerido el usuario tiene la opción de visualizar la contraseña.

Si el usuario desea salir del sistema puede presionar el el botón SALIR







3.2. Vistas Principales

Pantalla principal la cual aparece cuando es abierta la aplicación, cuenta con 4 opciones: Festivales, Soporte, Reporte y por último la opción de salir de la aplicación si se desea, se localizan las opciones principales del sistema.

- Presionar Festivales si se desea ver las opciones respectivas a los mismos
- Presionar Soporte si se desean hacer consultas sobre los ABMC
- Presionar Reporte si se desean generar reportes sobre cada ABMC respectivamente
- Presionar Salir si se desea salir del sistema











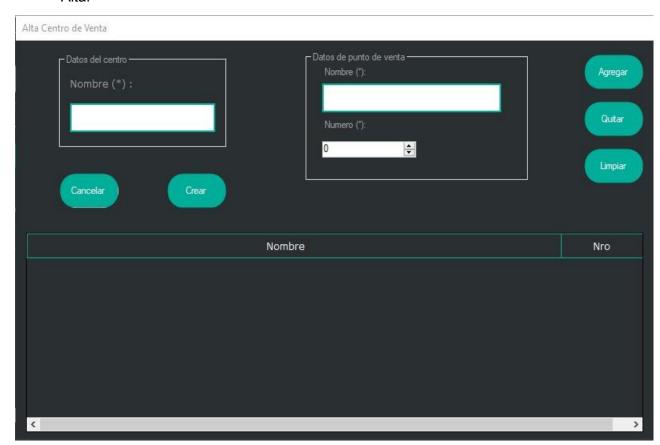




3.3.ABMC

Centro de venta

Alta:



En la pantalla de **alta de centro de venta** el usuario puede generar los centros de venta que desee



- Si se quiere dar de alta un centro de venta debemos ingresar los datos en los campos de datos del centro: Nombre. Y luego en Datos de punto de venta: Nombre, Número.
- Se debe utilizar el botón AGREGAR para añadir el punto de venta con su respectivo número.
- Una vez ingresados los datos del centro y sus respectivos puntos de venta, puede utilizarse el botón CREAR para generar el centro
- Si el usuario desea eliminar el punto de venta puede hacer click sobre el mismo y usar el botón QUITAR.
- Si se desease eliminar todos los puntos de venta se debe utilizar LIMPIAR.
- El usuario puede cancelar la operación utilizando el botón CANCELAR

Baja:

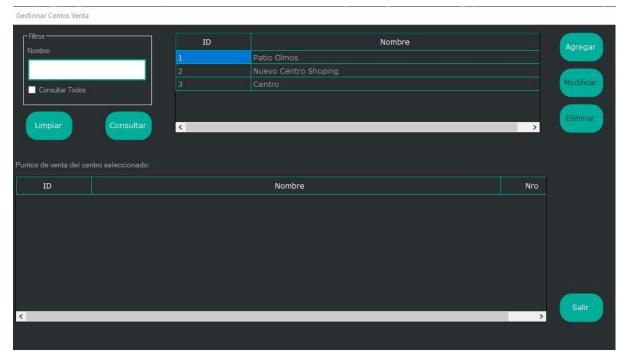


En la pantalla **Baja Centro de Venta** el usuario puede eliminar el punto de venta que se desee

- Debe ingresar el nombre del Centro de Venta a eliminar
- El usuario puede cancelar la operación con el botón CANCELAR o hacer efectiva la misma con el botón ELIMINAR



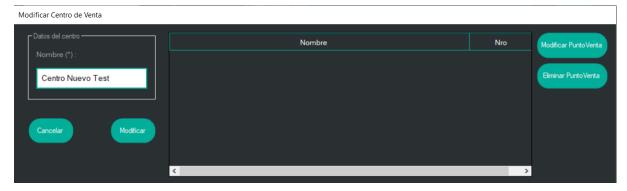
Consulta:



En esta pantalla el usuario puede consultar y visualizar los centros de venta con sus respectivos puntos.

- Con la opción "consultar todos" el usuario puede traer a pantalla todos los Centros de Venta existentes.
- De ser necesario el usuario puede filtrar por nombre el Centro de Venta deseado en la sección de "Filtros" luego utilizar el botón CONSULTAR para traer a pantalla el Centro deseado.

Modificación:



Si el usuario lo necesita, puede modificar el Centro de Venta seleccionado utilizando el botón MODIFICAR, en la pantalla.

- En esta pantalla el usuario puede cambiar tanto el nombre del centro como el de sus respectivos puntos de venta con MODIFICAR PUNTO DE VENTA, si fuese necesario puede eliminarlos también con ELIMINAR PUNTO DE VENTA.
- Puede cancelar la operación con el botón CANCELAR, o confirmarla con MODIFICAR

Grupos Musicales



Alta:



En la pantalla "alta de grupo musical" el usuario puede generar los grupos musicales que desee.

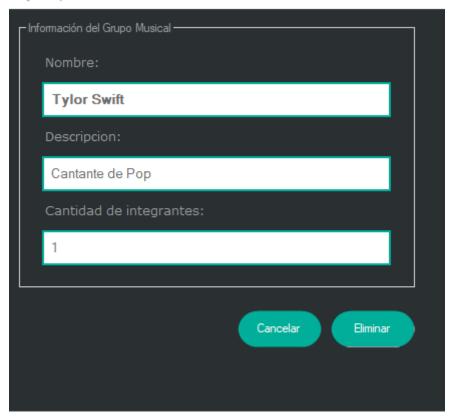
- Debe ingresar un **nombre** y **una descripción** del grupo musical a crear
- Debe asignarse una cantidad de integrantes
- Para cancelar la operación se debe usar CANCELAR, si se desea confirmar la operación se debe utilizar el botón CREAR

Baja:





Baja Grupo Musical



En esta pantalla el usuario puede eliminar el grupo musical que desee.

- Es necesario que se ingrese el nombre, descripción y cantidad de integrantes.
- Para confirmar debe utilizar el botón **ELIMINAR**, o **CANCELAR**, en el caso que desee anular la operación.

Consulta:



Si se requiere, el usuario puede consultar por el grupo musical que prefiera, completando los campos obligatorios en la sección "**Filtros**": Nombre, Descripción y Cantidad de integrantes.

- Si se desease traer a todos es posible utilizar CONSULTAR TODOS.
- Para confirmar la búsqueda se debe utilizar el botón CONSULTAR.



- Una vez finalizado puede limpiarse la tabla de resultados con el botón LIMPIAR.
- Para salir de la pantalla el usuario puede usar el botón SALIR

Modificación:

Datos del grupo musical
Nombre (*):

BTS

Descripcion (*):

K-POP

Cantidad de integrantes: 7

Cancelar Modificar

Si el usuario lo necesita, puede modificar el Grupo Musical seleccionado utilizando el botón MODIFICAR, en la pantalla.

- En esta pantalla el usuario puede cambiar tanto el nombre del grupo y descripción como el numero de sus integrantes con MODIFICAR, si fuese necesario puede eliminarlos también con ELIMINAR.
- Puede cancelar la operación con el botón CANCELAR, o confirmarla con MODIFICAR
- Debe ingresar los datos solicitados: Nombre, Descripción y Cantidad de integrantes

Tipo Entrada

En tipo de entrada el usuario podrá administrar las entradas de los festivales

Alta:

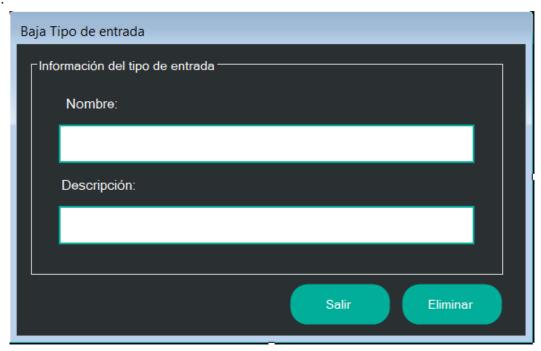


Alta Tipo de Entrada	
Datos de Tipo de entrada -	
Nombre (*):	
Descripcion (*):	
Į.	
	Cancelar Crear

Para dar de alta un nuevo tipo de entrada el usuario debera asignarle un **nombre** y **descripción.**

- Con el botón CANCELAR se anula la operación
- Con el botón CREAR se confirma la operación

Baja:

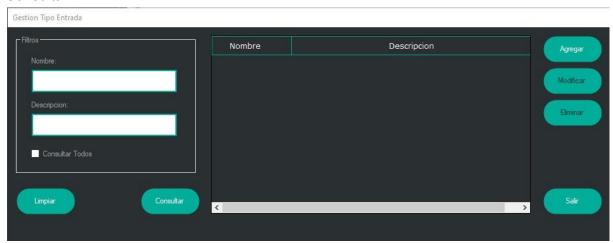


Si el usuario desea dar de baja un tipo de entrada debe ingresar los datos solicitados, **nombre** y **descripción**.



- Con el botón SALIR se anula la operación.
- Con el botón ELIMINAR se confirma la operación.

Consulta:



Si se requiere, el usuario puede consultar por el tipo de entrada que prefiera, completando los campos obligatorios en la sección "Filtros": Nombre y Descripción.

- Si se desease traer a todos es posible utilizar CONSULTAR TODOS.
- Para confirmar la búsqueda se debe utilizar el botón CONSULTAR.
- Una vez finalizado puede limpiarse la tabla de resultados con el botón LIMPIAR.
- Para salir de la pantalla el usuario puede usar el botón SALIR

Modificación:

Modificacion Tipo de Entrada



En esta pantalla el usuario puede modificar el tipo de entrada. Se ingresa con el botón MODIFICAR.

- Se deben ingresar los datos: Nombre y Descripción
- Para confirmar la operación se debe presionar el botón MODIFICAR.
- Para cancelar la operación se debe presionar el botón CANCELAR.



Usuario

Desde esta ventana el usuario puede crear nuevos usuarios con distintos roles.

Alta:



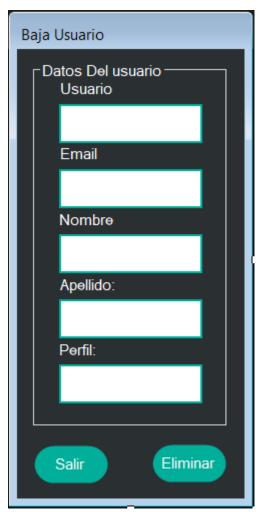
En esta pantalla se puede dar de alta un nuevo usuario, se deben ingresar primero los datos solicitados en la sección de "**Datos personales**": **Nombre**, **Apellido**, **Email.** Se ingresa con el botón **AGREGAR**

Luego deben ser ingresados los datos particulares de la nueva cuenta: **Usuario** y **Contraseña**

- De ser requerido puede ser visualizada la contraseña al momento de ingresarse con "Mostrar contraseña".
- En **Perfil** se debe asignar el rol del usuario.
- Para anular la operación se debe presionar el botón CANCELAR.
- Para confirmar la operación se debe presionar el botón CREAR.

Baja:





En esta pantalla se puede dar de baja un usuario existente, se deben ingresar primero los datos solicitados: **Nombre**, **Apellido**, **Email, Usuario**, **Perfil.** Se ingresa con el boton **ELIMINAR**

- Para anular la operación se debe presionar el botón SALIR.
- Para confirmar la operación se debe presionar el botón ELIMINAR.

Consulta:



Si se requiere, se puede consultar por un usuario específico, completando los campos obligatorios en la sección "Filtros": Nombre, Usuario, Apellido, Email, Perfil.

- Si se desease traer a todos es posible utilizar CONSULTAR TODOS.
- Para confirmar la búsqueda se debe utilizar el botón CONSULTAR.
- Una vez finalizado puede limpiarse la tabla de resultados con el botón LIMPIAR.
- Para salir de la pantalla el usuario puede usar el botón SALIR

Modificación:



En esta pantalla el usuario puede modificar el tipo de entrada. Se ingresa con el botón MODIFICAR.

En pantalla podemos ver los datos a modificar



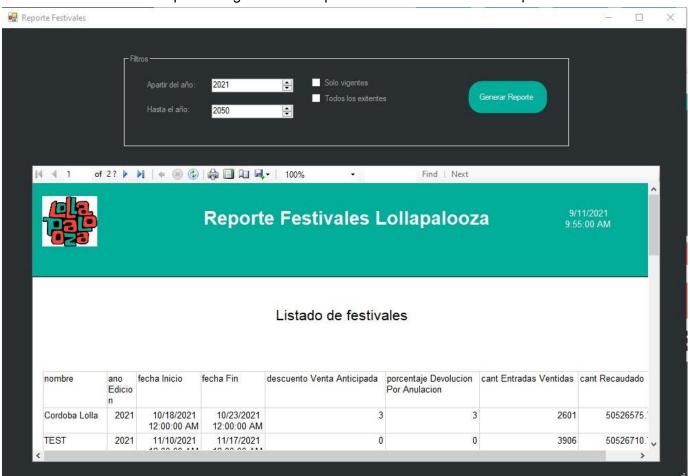
- Para confirmar la operación se debe presionar el botón MODIFICAR.
- Para cancelar la operación se debe presionar el botón CANCELAR.

3.4.Reportes

De festivales:

Para generar el reporte de festivales debe ingresarse el rango de años que se desea, también es posible filtrar por "solo vigentes" y "Todos los existentes", luego la tabla visualizará el nombre del festival junto con todos los demás datos de interés.

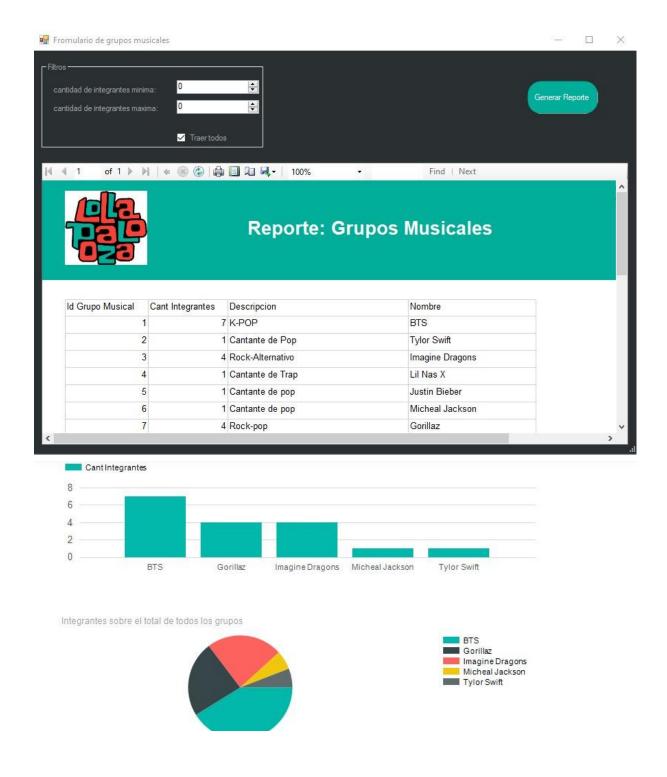
De ser satisfactoria la búsqueda se generará el reporte con el botón "Generar reporte"



De Grupos Musicales:

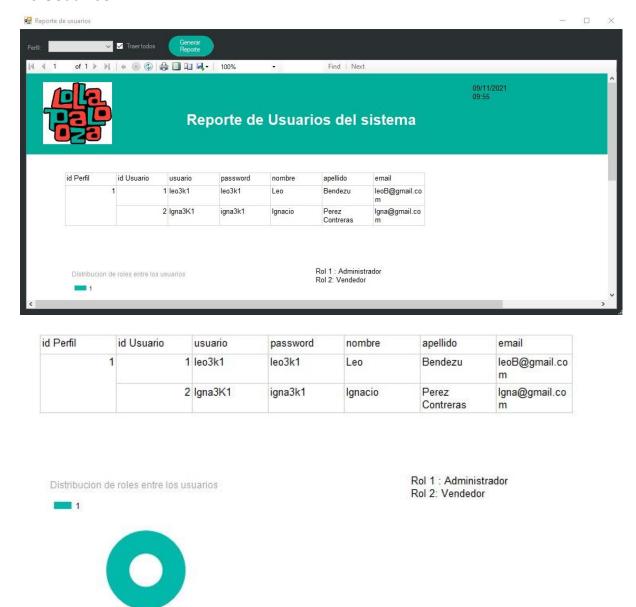
Para filtrar por grupos musicales se debe ingresar la cantidad de integrantes mínima y máxima, también existe la posibilidad de traer a todos los grupos existentes.







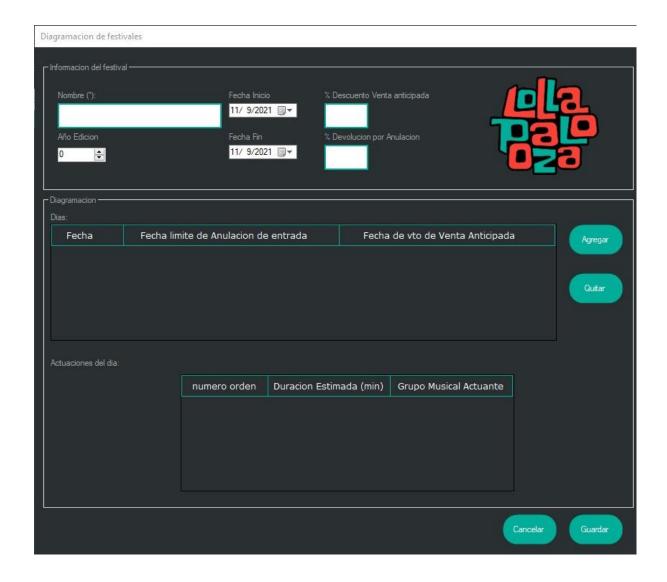
De Usuarios:



3.5.Transacciones

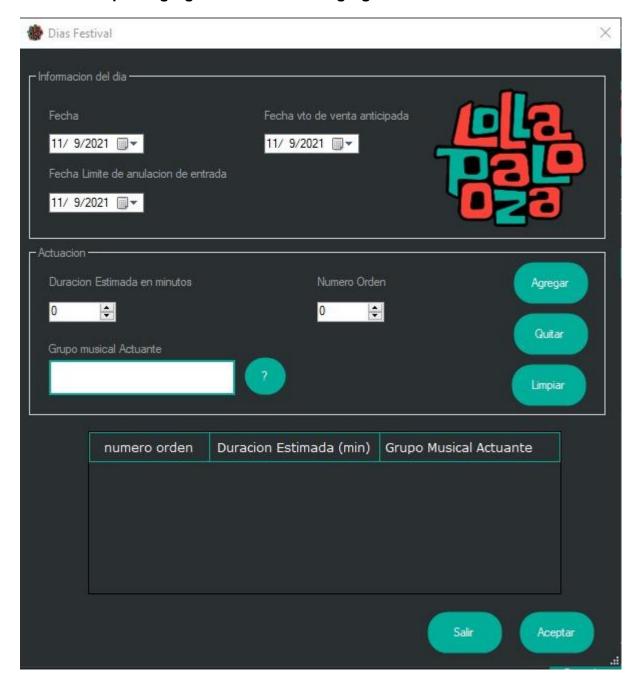
En la vista de transacciones tenemos un cuadrante donde se solicitan los datos de la transacción a crear y otro cuadrante de visualización, debe ingresarse el nombre,año de edición, fecha de inicio/fin, porcentaje de descuento y porcentaje de devolución por anulación, si se desea se pueden quitar transacciones







Subsección para agregar días al festival agregado:



4.Conclusión

Como grupo pudimos aprender y entender cómo crear una aplicación de escritorio en el lenguaje C#, cómo conectarse a una base de datos y realizar consultas, crear ABM, generar reportes, editar el diseño de elementos, crear menus, logins, etc.

Rescatamos en especial las habilidades blandas practicadas en el transcurso del proyecto, en el mundo de desarrollo no se puede trabajar solo ya que la magnitud del trabajo es mucha, aprendimos a usar GitHub para un acceso rápido y a distancia del código, nos



organizamos para conectarnos en determinados horarios para poder ir avanzando en conjunto y evacuar las dudas de cada integrante del grupo.

También fue importante la comunicación a la hora de dividir tareas ya que había integrantes que no manejan tan bien los conceptos específicos para el desarrollo de una parte del código, pero sí podían desempeñarse bien en otra tarea.

Lo que a nuestra vista fue lo más importante y destacable, es que pudimos vivir una experiencia cercana al desarrollo real del mundo laboral, pero en un ambiente controlado, donde teníamos material claro para acceder en caso de dudas, además de las clases y horarios de consulta.

4.1. Evolución del Proyecto

Desde un principio se planteó la metodología de distribución equitativa de las actividades a realizar, se establecieron horarios para trabajar y trataban de cumplirse (si un integrante, por algún motivo no tenía esa disponibilidad horaria, se conectaba en otro momento y resolvía lo pendiente con ayuda de los compañeros).

Primero se comenzó proponiendo un esquema normalizado de la base de datos, donde nos fue posible traer los conocimientos de otras materias, como diseño y gestión de datos. Se planteó en un excel y luego fue implementada en Microsoft SQL Server Management Studio.

El siguiente paso, luego de conectar la base a la aplicación, fue diseñar el front-end de la misma. Se decidió una paleta de colores que debían ser respetados durante todo el proceso de construcción. Antes de comenzar con la disposición de los objetos en la vista, se diseñaba en un paint y si el grupo estaba de acuerdo se procede a implementar, por motivos estéticos también decidimos crear elementos personalizados, como el botón radiado que usamos durante todo el proyecto.

Se dividió el proyecto en capas para una mejor comprensión de la composición del mismo, además para una claridad de código: Services, Resources, Report, Business, Presentation y Data Access.

También en esta etapa se definieron los distintos niveles de acceso que debían tener las clases para evitar problemas en el código.