

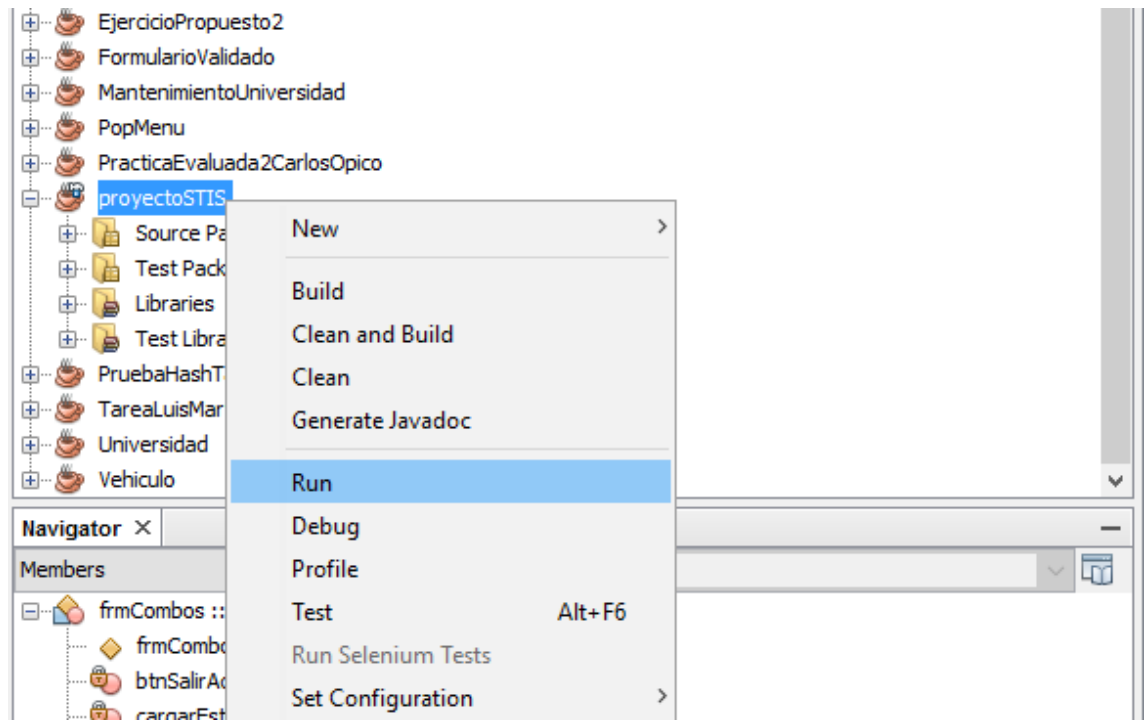
MANUAL DE USUARIO

Contenido

1. INGRESO A LA APLICACIÓN	2
1.1 Iniciar en el sistema.....	3
1.1.1 Menú principal del sistema como Super Administrador.....	4
1.1.2 Menú principal del sistema como Empleado, Administrador de Resultados y Equipo.	5
2. ACCEDER.....	6
3. TORNEO.....	7
3.1 Gestionar Torneo	8
3.2 Equipo.....	9
3.3 Jugadores	12
3.4 Arbitros.....	13
3.5 Estadios	15
3.6 Gestionar Partidos.....	16
3.7 Gestionar Goles	17
3.7.1 Goles.....	18
3.7.2 Tipo de gol.....	19
3.8 Gestionar Amonestaciones	20
3.8.1 Tarjeta Amarilla	21
3.8.2 Tarjeta Roja	22
3.9 Gestionar Clasificación	23
3.10 Gestionar Horarios	24
3.11 Gestionar Jornadas.....	25
3.12 Gestionar Nacionalidades	26
3.13 Gestionar Resultados	27
3.14 Salir	28
4. ADMINISTRACIÓN	29
4.1 Empleados	29
4.2 Usuarios.....	31
5. AYUDA	32
6. BOTONES PRINCIPALES	33
7. MENSAJES.....	34
8. ANEXOS	35

Objetivo de la aplicación: Permitir el ingreso, validación y visualización de la información correspondiente a un sistema de control y programación para un torneo de futbol.

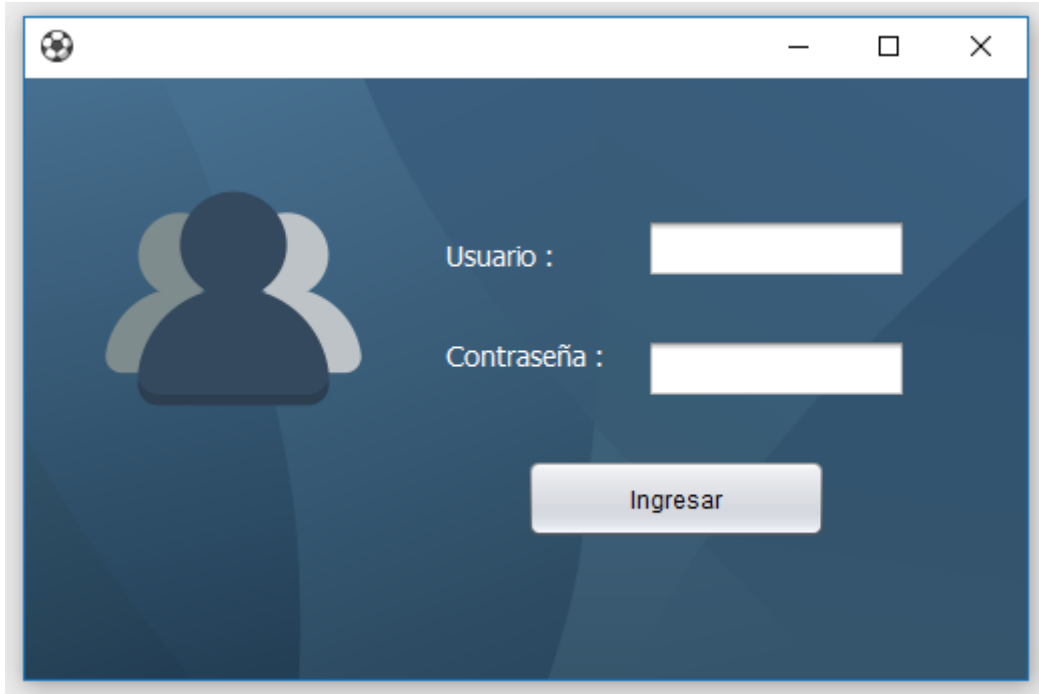
1. INGRESO A LA APLICACIÓN



La aplicación ha sido desarrollada para trabajar bajo ambiente Windows, por lo cual los usuarios deben estar familiarizados con este ambiente de trabajo y conocer sus aspectos básicos.

1.1 Iniciar en el sistema

Al iniciar se presenta la ventana de identificación de usuario el cual debe ingresar el nombre de usuario y contraseña asignada.

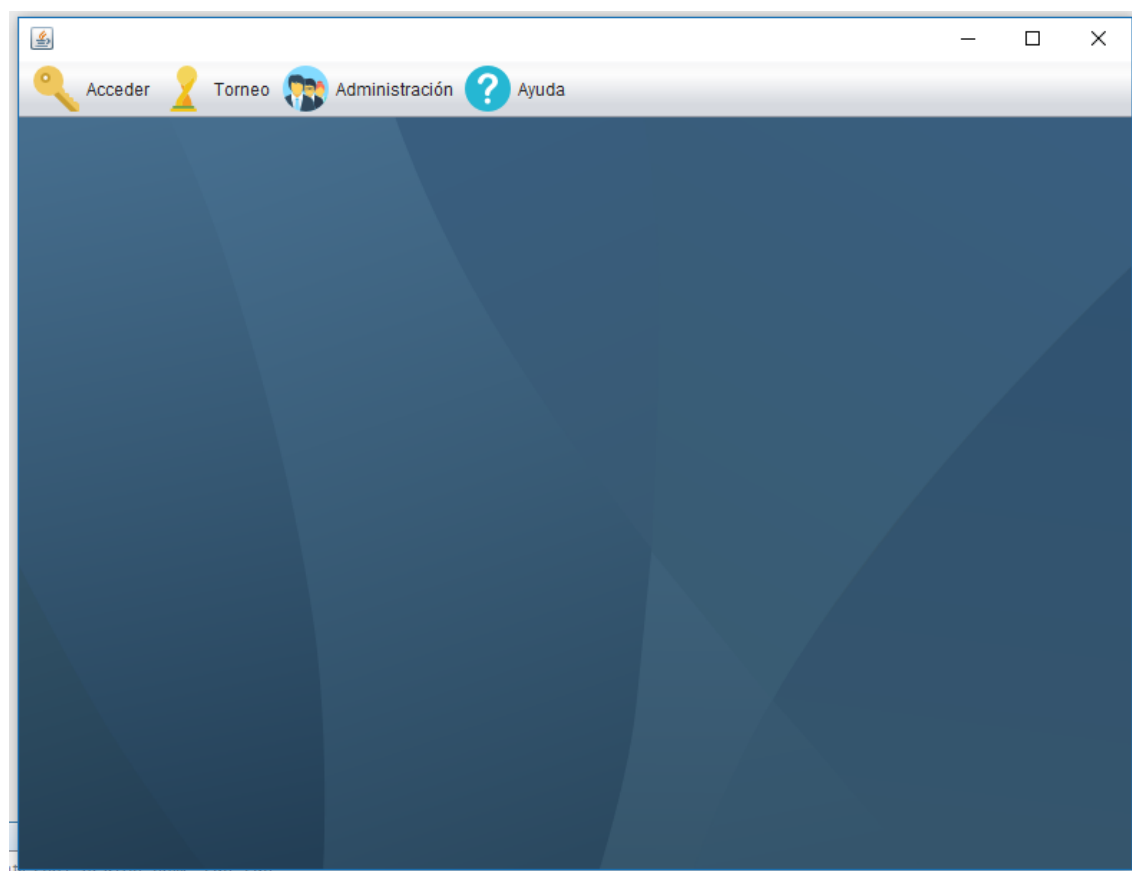
A screenshot of a user login window. The window has a dark blue background with a stylized user icon on the left. On the right, there are two white input fields labeled 'Usuario :' and 'Contraseña :'. Below these fields is a white button labeled 'Ingresar'. The window has a standard title bar with a soccer ball icon, a minus sign, a maximize button, and a close button.

Usuario: Ingrese nombre de usuario.

Contraseña: Ingrese la contraseña de acceso al sistema.

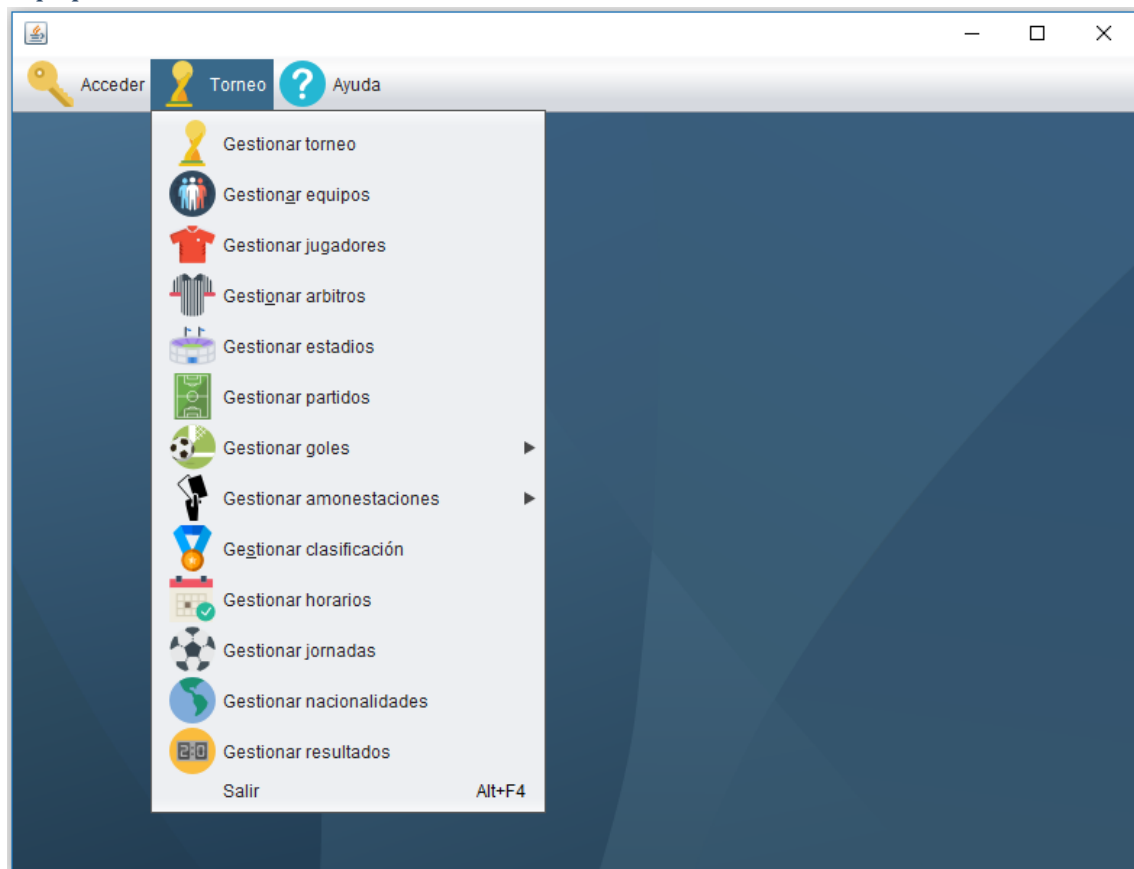
Ingresar: Haga clic sobre el botón para confirmar la operación.

1.1.1 Menú principal del sistema como Super Administrador.



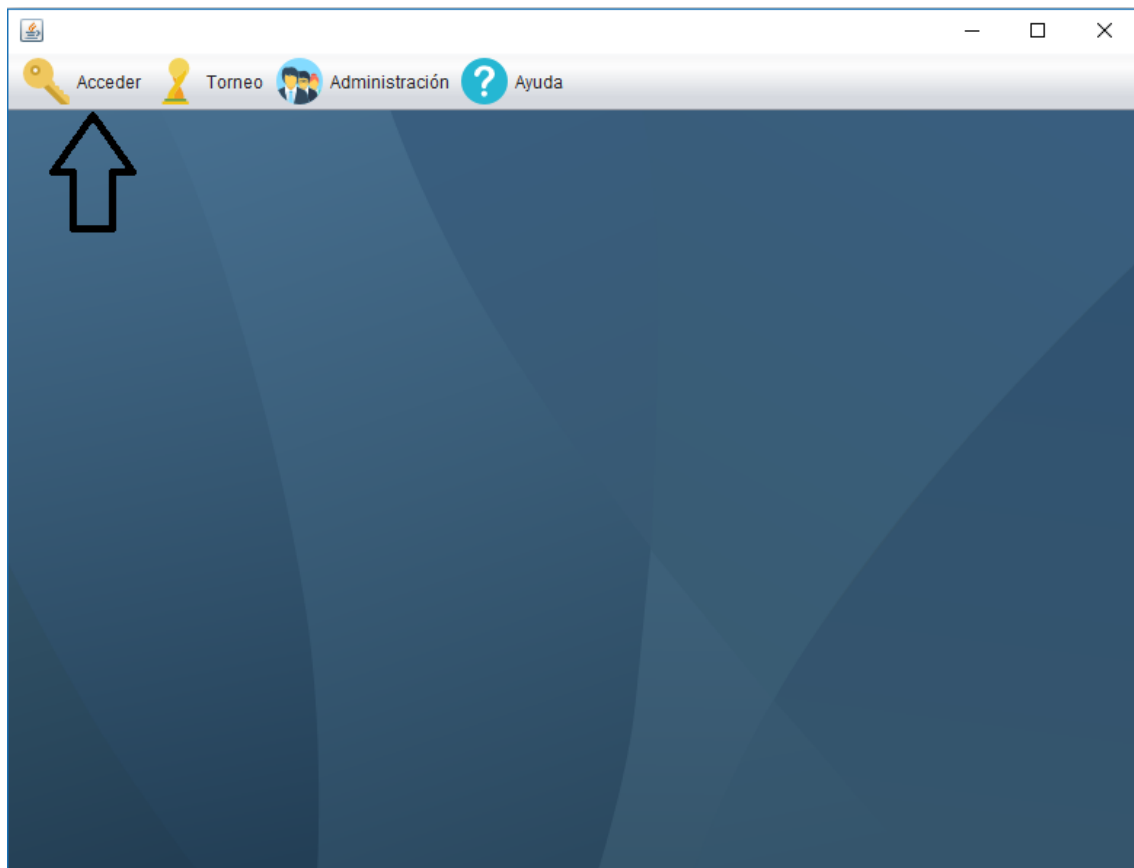
Al acceder con el perfil de super administrador se habilitarán todas las opciones para el mantenimiento del sistema.

1.1.2 Menú principal del sistema como Empleado, Administrador de Resultados y Equipo.



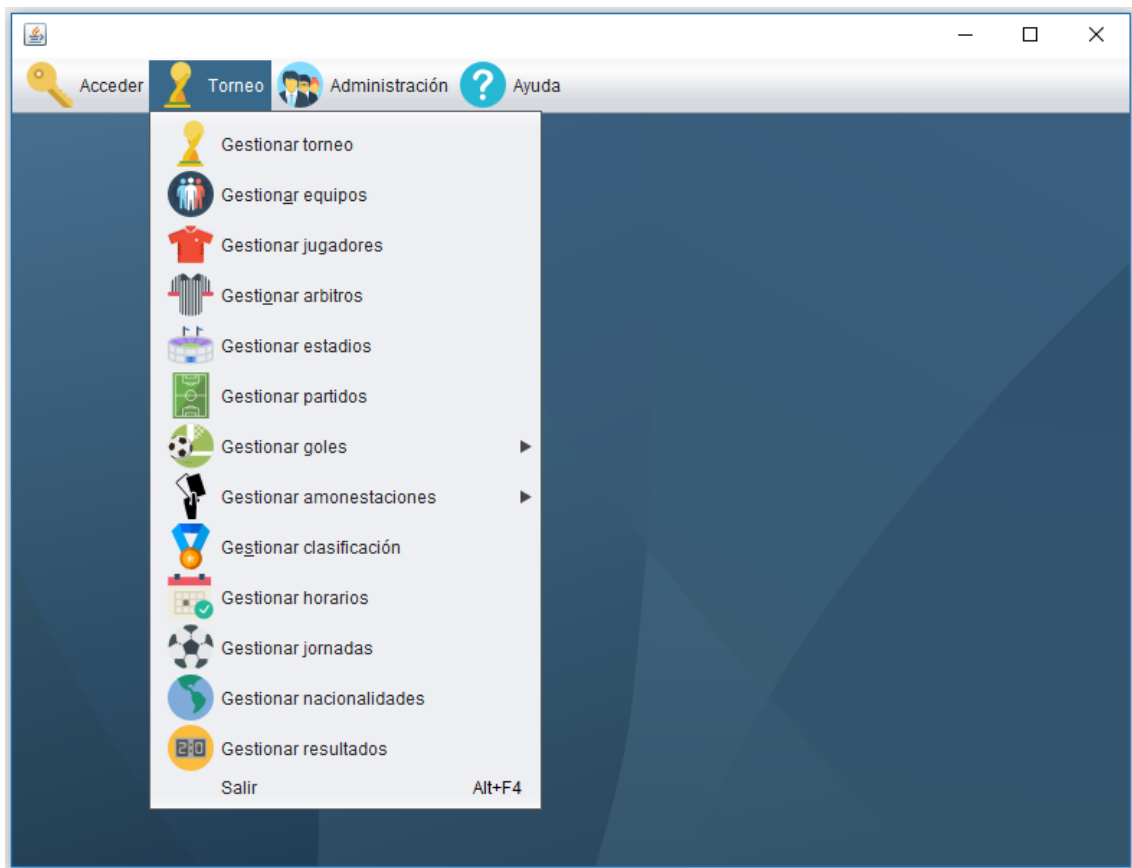
El menú del sistema presenta 4 grupos de opciones para el súper administrador y 3 para Empleado, Administrador de Resultados y Equipo que ayudaran a completar las operaciones de mantenimiento de usuarios, torneos, equipos y módulos requeridos.

2. ACCEDER



Este botón permite cambiar de usuario.

3. TORNEO



Seleccione esta opción del menú todas las veces que desee ingresar, modificar, eliminar, buscar o visualizar cualquiera de los documentos que aparecerán en la lista de opciones presentadas en esta pantalla. A continuación, se describen las opciones de menú de Torneos.

3.1 Gestionar Torneo

Esta opción permite ingresar información fundamental para crear un torneo en el que en la pantalla se representa el ingreso, modificación, búsqueda y eliminación de datos.

Torneo

Código Torneo:

Nombre Torneo:

Fecha Inicio:

Fecha Final:

Usuario:

Busqueda:

Buscar Nuevo

Editar Eliminar

Guardar Cancelar

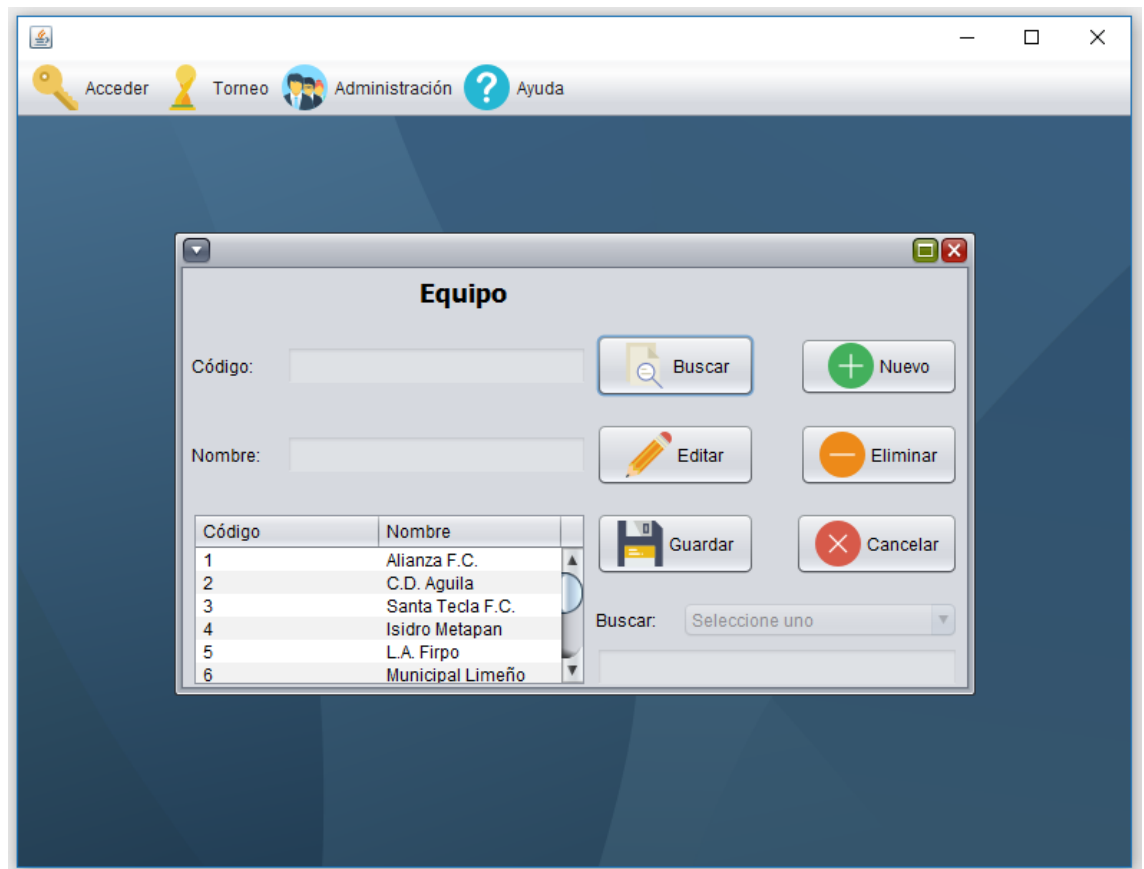
Código torneo	Nombre	Fecha inicio	Fecha final	Nombre usuario
---------------	--------	--------------	-------------	----------------

Desde la pantalla se pueden ingresar o modificar los siguientes elementos:

- Nombre de Torneo
- Fecha de Inicio
- Fecha de finalización
- Cantidad de Equipos
- Número de Jornadas

3.2 Equipo

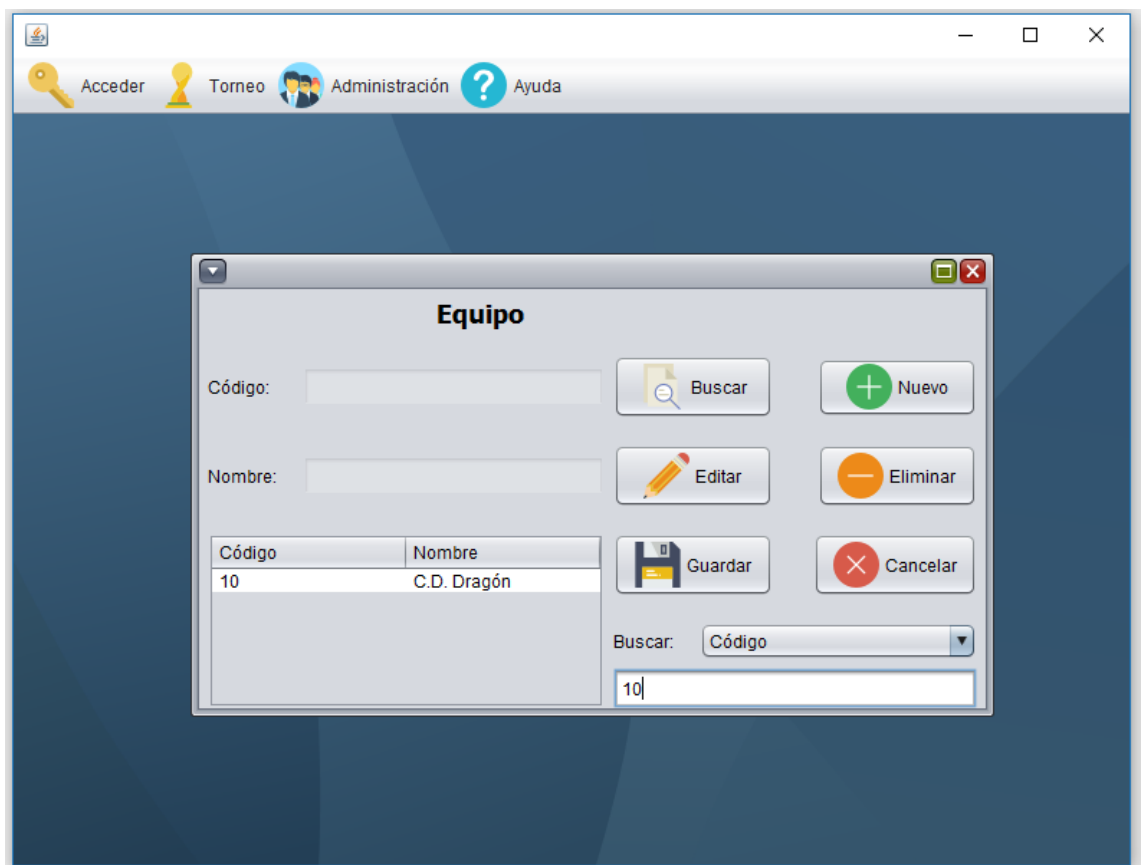
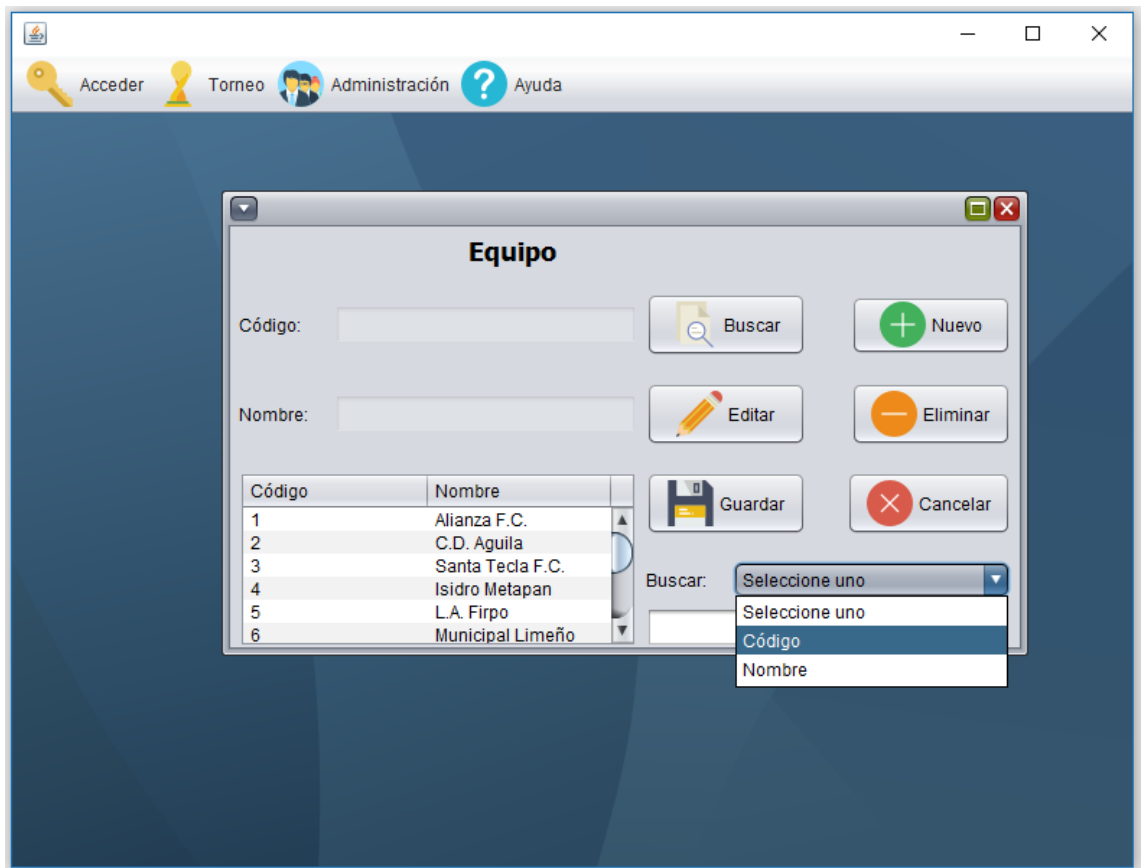
La opción de Equipo nos permite acceder a una pantalla para el ingreso, modificación, búsqueda y eliminación de datos. Tiene la opción de agregar hasta 10 equipos por torneo.

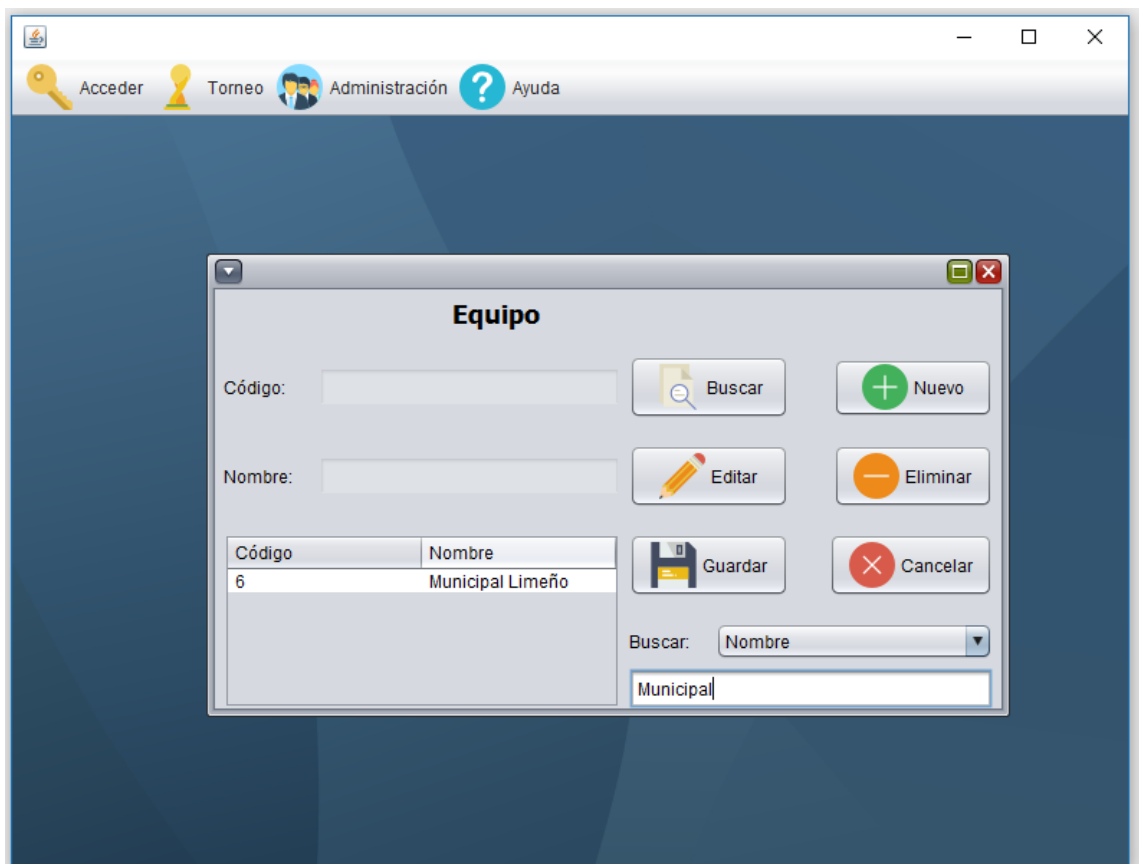


Desde la pantalla se pueden ingresar o modificar los siguientes elementos:

- Nombre de Equipo

La búsqueda se puede hacer seleccionando una de las siguientes opciones y luego ingresando lo que deseamos, los resultados se mostraran filtrados en la tabla.





3.3 Jugadores

La opción de jugadores nos permite ingresar los datos necesarios para crear su perfil.

Es importante que tengamos en cuenta de seleccionar al equipo al cual pertenece el jugador.

The screenshot shows a web application window with a navigation bar at the top containing links: 'Acceder', 'Torneo', 'Administración', and 'Ayuda'. The main content area displays a 'Jugador' form. The form has the following fields and controls:

- Código:** Text input field.
- Nombre:** Text input field.
- Fecha de nacimiento:** Date selection field (displaying "--").
- Dorsal:** Text input field.
- Equipo:** Dropdown menu (currently showing 'Alianza').
- Posición:** Dropdown menu (currently showing 'Portero').

To the right of the form are five buttons: 'Buscar' (with a magnifying glass icon), 'Editar' (with a pencil icon), 'Guardar' (with a floppy disk icon), 'Eliminar' (with a minus sign icon), and 'Cancelar' (with a red X icon).

Below the form is a table with the following columns: 'Codigo', 'Nombre', 'Fecha d...', 'Dorsal', 'Posicion', 'Tipo', and 'Equipo'. The table is currently empty.

En la pantalla se puede realizar la opción de ingresar, modificar, eliminar y buscar de forma dinámica.

Desde la pantalla se pueden ingresar o modificar los siguientes elementos:

- Nombre de Jugador
- Fecha de Nacimiento
- Dorsal
- Equipo
- Posición

3.4 Árbitros

Al seleccionar la opción de Árbitros accederemos a la pantalla en donde se podrá ingresar, modificar, eliminar y buscar de forma dinámica.

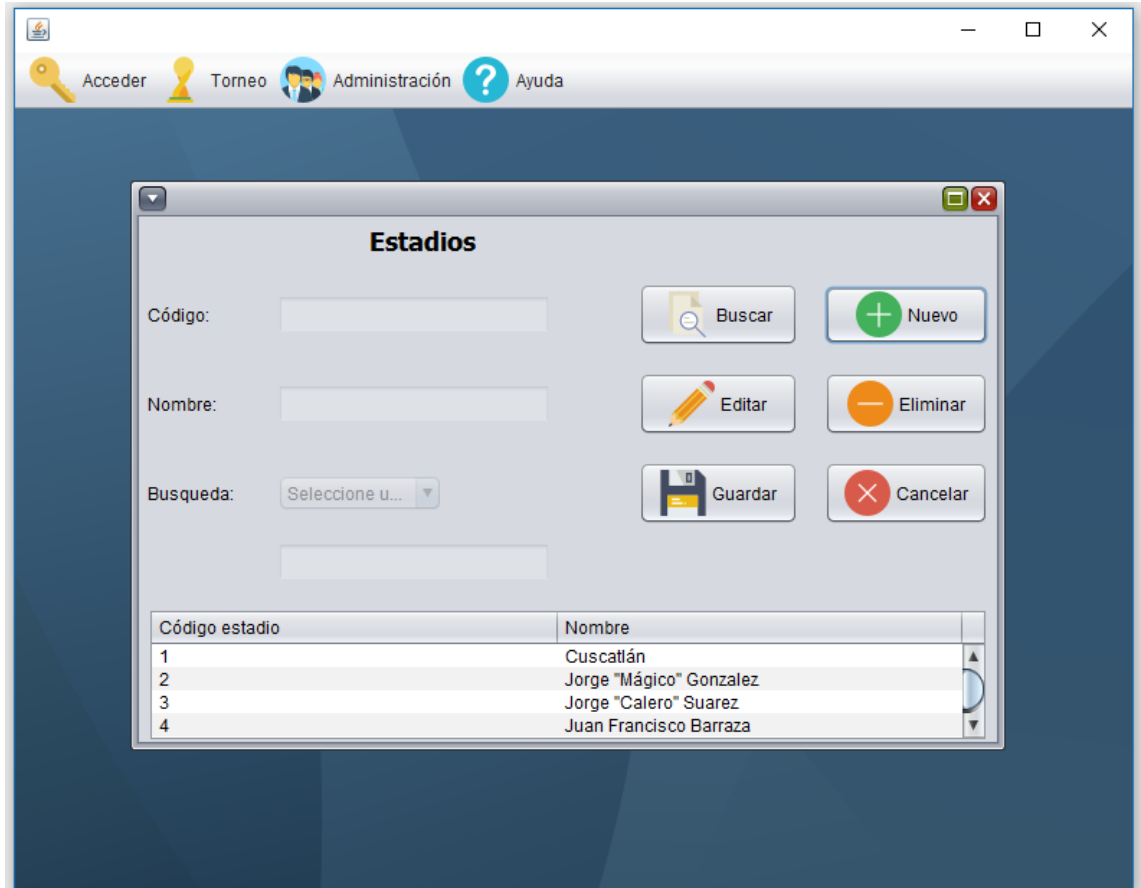
Código arbitro	Nacionalidad	Nombre	Fecha nacimiento	Tipo
1	Salvadoreño	Joel Aguilar Chic...	1971-03-21	Central
2	Salvadoreño	Arbí Medrano	1980-09-30	Central
13	Salvadoreño	Majo	1991-01-06	Central
15	Salvadoreño	Kevin Amilcar	1991-01-01	Central

Desde la pantalla se pueden ingresar o modificar los siguientes elementos:

- Nombre de Arbitro
- Tipo: podemos elegir entre central, línea, auxiliar
- Fecha de nacimiento
- Nacionalidad

3.5 Estadios

La opción Estadios nos permite llevar un registro de los estadios en los que se realizarán los partidos. Desde la pantalla podemos ingresar, modificar, eliminar y buscar.



Código estadio	Nombre
1	Cuscatlán
2	Jorge "Mágico" Gonzalez
3	Jorge "Calero" Suarez
4	Juan Francisco Barraza

Al seleccionar una fila de la tabla nos permite visualizar el registro en las cajas de texto, de esta forma se facilita el modificar datos.

Se pueden ingresar o modificar los siguientes elementos:

- Nombre de Estadio

3.6 Gestionar Partidos

Al acceder a la pantalla de Partidos, aunque no se muestra estos se guardaran automáticamente en el torneo actual.

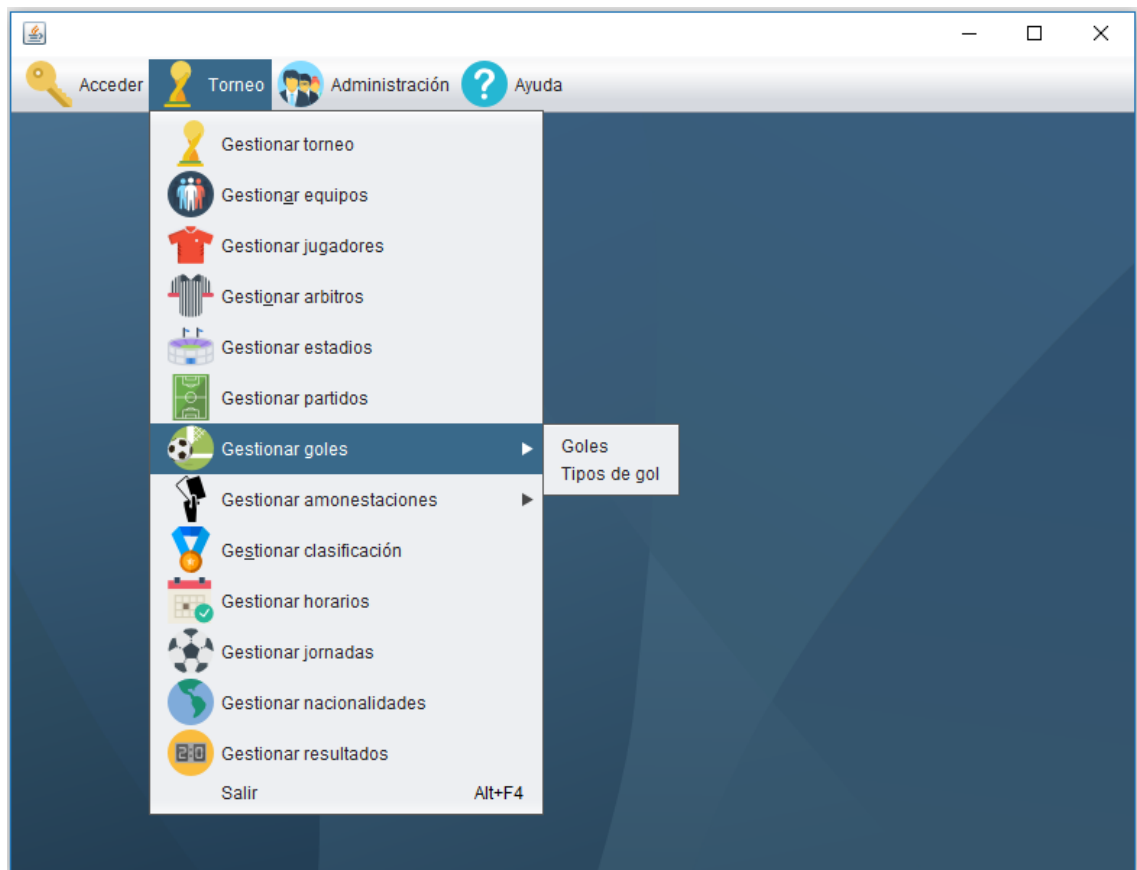
Tiene la opción de agregar hasta, editar, eliminar y buscar de forma dinámica. Todos los datos se ven reflejados en la tabla inferior.

Código	Torneo	Local	Visitante	Estadio	Árbitro	Fecha	Horario	Día	Hora	Jornada
1	Liga M...	C.D. F...	L.A. Fir...	Ramó...	Joel A...		1	Lunes	9:00 - ...	1
3	Liga M...	Santa ...	C.D. A...	Jorge "...	Majo		1	Lunes	9:00 - ...	1
6	Liga M...	UES	C.D. F...	Wemb...	Joel A...		1	Lunes	9:00 - ...	2
8	Liga M...	Alianz...	Santa ...	Cusca...	Majo		1	Lunes	9:00 - ...	2
11	Liga M...	C.D. F...	C.D. A...	Ramó...	Joel A...		1	Lunes	9:00 - ...	3

Los elementos que pueden ingresar o modificar los siguientes:

- Nombre de Partido
- Equipo Local y de Visita
- Estadio
- Horario en el que se selecciona Fecha y Hora
- Arbitro

3.7 Gestionar Goles



En la opción de Gestionar Goles podemos seleccionar entre dar mantenimiento a Goles o Tipo de goles.

3.7.1 Goles

Código gol	Tipo	Minuto	Jugador	Equipo
3	Izquierda	70	Jonathan Jimé...	Alianza F.C.
4	Izquierda	1	Kevin	C.D. Aguila
5	Izquierda	5	Alexis	Santa Tecla F.C.
2	Cabeza	45	Herbert Sosa	Alianza F.C.

La pantalla de Goles nos permite ingresar la información necesaria para llevar un control sobre los goles en el partido, también está representando como penalti implícitamente.

Los elementos que pueden ingresar o modificar los siguientes:

- Minuto en el que se realizó el gol
- Tipo: puede elegir entre gol y penaltie.
- Equipo al cual pertenece el jugador que realizo el gol.
- Jugador.

Puede ingresar, modificar, eliminar y buscar de forma dinámica en esta pantalla.

3.7.2 Tipo de gol

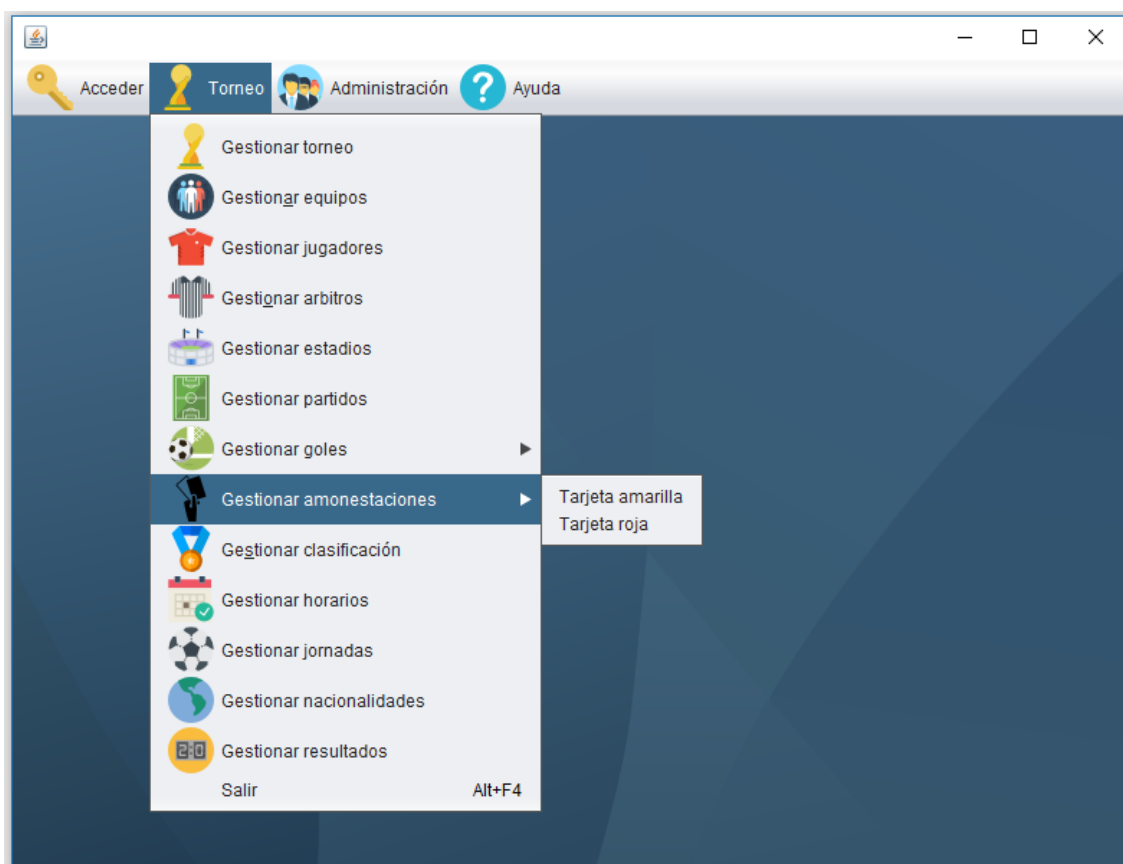
Al acceder a la pantalla de Tipo de gol nos permite gestionar el tipo de gol que existe en el partido. Solo se puede ingresar o modificar:

- Nombre de Tipo de Gol

Código gol	Tipo	Minuto	Jugador	Equipo
3	Izquierda	70	Jonathan Jimé...	Alianza F.C.
4	Izquierda	1	Kevin	C.D. Aguila
5	Izquierda	5	Alexis	Santa Tecla F.C.
2	Cabeza	45	Herbert Sosa	Alianza F.C.

3.8 Gestionar Amonestaciones

Seleccione desde el menú la opción de gestionar amonestaciones en la cual podrá elegir entre la ventana de Tarjeta Amarilla o Tarjeta Roja.



3.8.1 Tarjeta Amarilla

En Tarjeta amarilla podemos ingresar, modificar, eliminar y buscar los registros desde esta pantalla en la cual especificamos el minuto en el que se realizó, seleccionamos equipo para poder visualizar la lista de jugadores y de esta manera asignarle a ese jugador la tarjeta amarilla.

Código tarjeta	Minuto	Equipo	Jugador

3.8.2 Tarjeta Roja

De la misma manera en la pantalla de Tarjeta Roja podemos ingresar, modificar, eliminar y buscar los registros desde esta pantalla en la cual especificamos el minuto en el que se realizó, seleccionamos equipo para poder visualizar la lista de jugadores y de esta manera asignarle a ese jugador la tarjeta roja.

Tarjeta Roja

Código tarjeta:

Minuto:

Equipo:

Jugador:

Buscar

Editar

Guardar

Eliminar

Cancelar

Código tarjeta	Minuto	Equipo	Jugador

3.9 Gestionar Clasificación

Al seleccionar la opción de Gestionar Clasificación tendremos la ventana siguiente:

Clasificación

Código:

Equipo:

Partidos jugados:

Partidos ganados:

Partidos empatados:

Partidos perdidos:

Goles a favor:

Goles en contra:

Diferencia de goles:

Puntos:

Buscar

Editar

Guardar

Eliminar

Cancelar

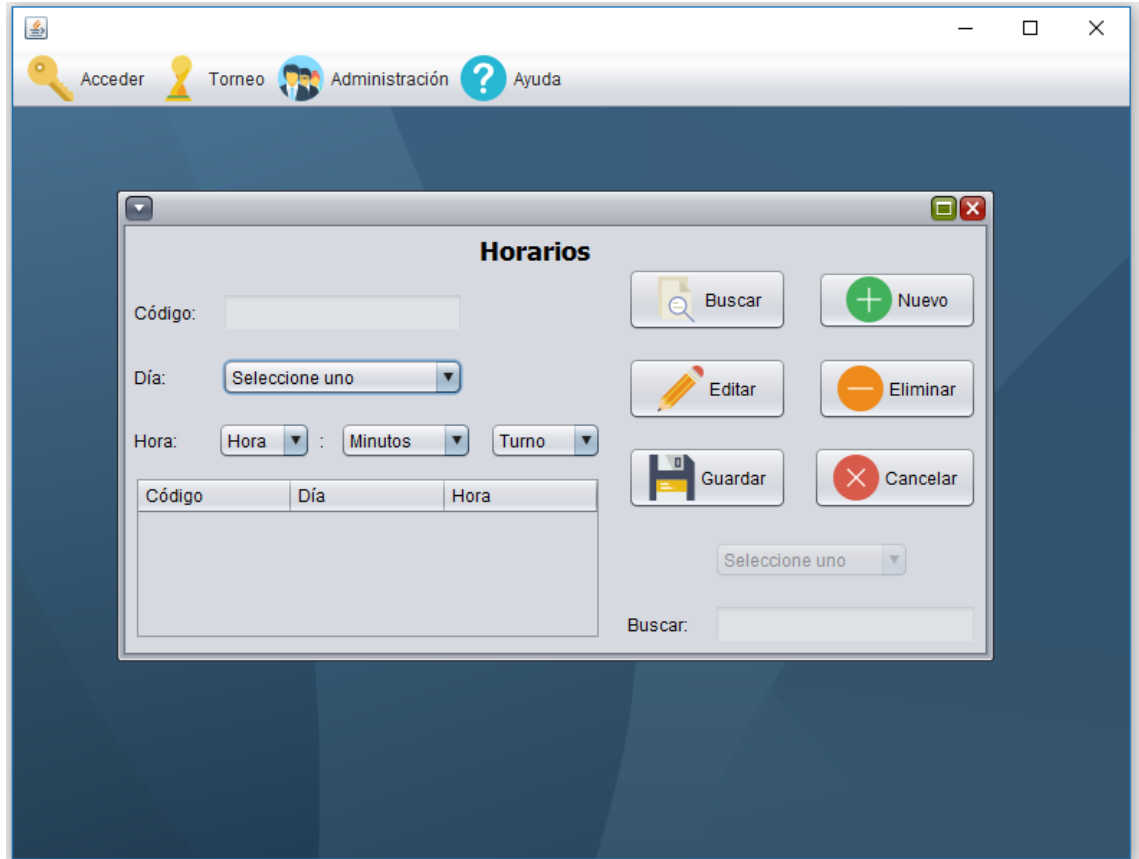
Cód...	Equ...	PJ	PG	PE	PP	GF	GC	DG	Pun...

Esta ventana corresponde a la Clasificación en la que se encuentran los equipos, en la tabla están representados de mayor a menor.

Esta pantalla únicamente sirve para visualizar resultados de clasificación.

3.10 Gestionar Horarios

La opción de Gestionar Horarios nos permite seleccionar la fecha y hora en las que se realizaran los partidos. Tenemos que seleccionar Día, Hora, Minutos y Turno en el que se realizara. El campo de Hora se encuentra con el sistema horario de 12 horas, en turno se asigna am (Matutino) o pm (Vespertino.)



Se puede ingresar o modificar:

- Día
- Hora
- Minutos
- Turno

3.11 Gestionar Jornadas

Al seleccionar Gestionar jornada tendremos la siguiente ventana:

The screenshot shows a web application interface with a top navigation bar containing links: 'Acceder' (with a key icon), 'Torneo' (with a trophy icon), 'Administración' (with a group of people icon), and 'Ayuda' (with a question mark icon). The main content area has a dark blue background. Centered on the screen is a modal window titled 'Jornada'. This window contains two input fields: 'Código:' and 'Nombre:'. To the right of these fields are buttons for 'Buscar' (with a magnifying glass icon), 'Editar' (with a pencil icon), 'Guardar' (with a floppy disk icon), 'Eliminar' (with a minus sign icon), and 'Cancelar' (with a red X icon). Below the input fields is a table with two columns, 'Código' and 'Nombre', which is currently empty.

Esta ventana corresponde a la creación de las jornadas que tendrá el torneo, se puede ingresar:

- Nombre o número de jornada.

3.12 Gestionar Nacionalidades

La siguiente tabla corresponde a Gestionar nacionalidades, aquí se pueden ingresar las diferentes nacionalidades.

Nacionalidad

Código:

Nacionalidad:

Código	Nacionalidad
1	Salvadoreño
2	Hondureño
3	Guatemalteco
4	Mexicano

Buscar:

Buttons: Buscar, Nuevo, Editar, Eliminar, Guardar, Cancel...

3.13 Gestionar Resultados

Al seleccionar Gestionar resultado tendremos la siguiente ventana:

Resultado

Código: Partido:

Equipo Local

Equipo:

Tarjeta Amarilla:

Tarjeta Roja:

Gol:

Penaltie:

Llegada:

Corner:

Equipo Visita

Equipo:

Tarjeta Amarilla:

Tarjeta Roja:

Gol:

Penaltie:

Llegada:

Corner:

Buscar

Editar

Guardar

Eliminar

Cancelar

Equipo Local

Tarjeta Amarilla	Tarjeta Roja	Gol	Penaltie	Llegada	Corner

Equipo visitante

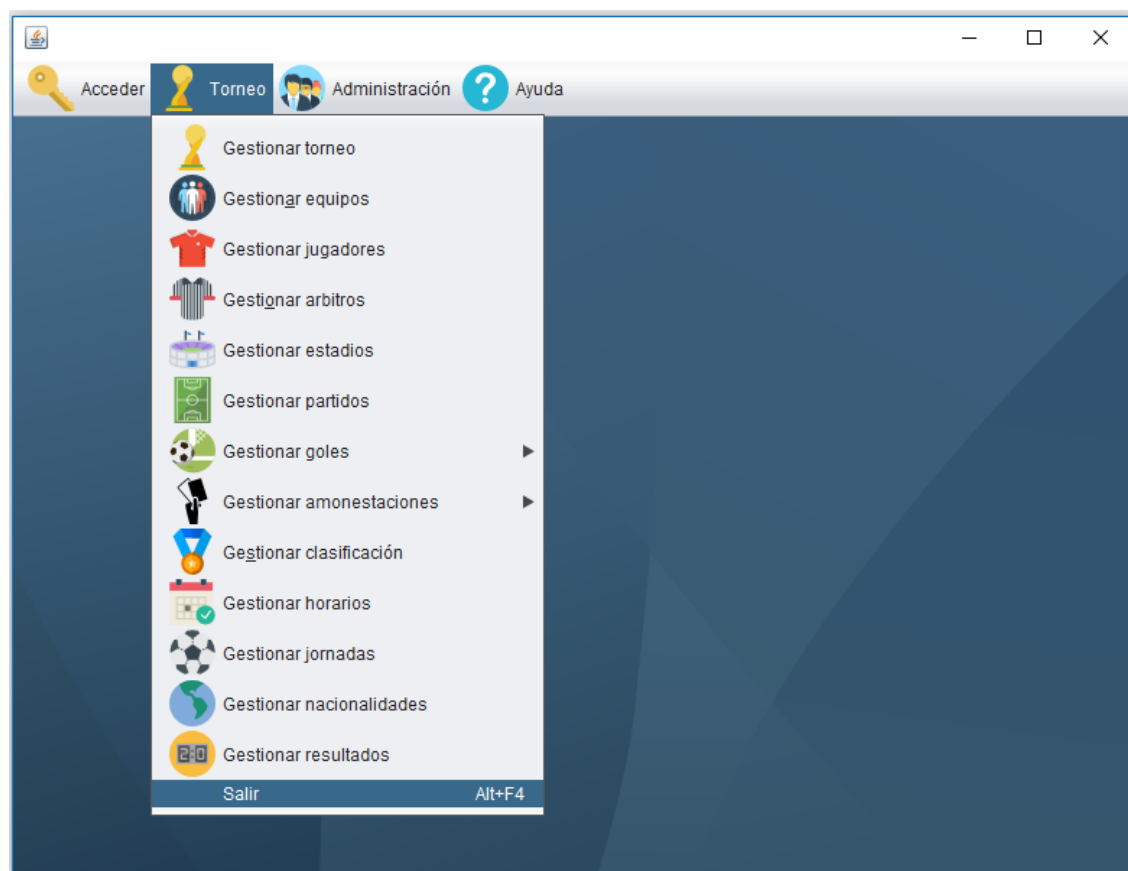
Tarjeta Amarilla	Tarjeta Roja	Gol	Penaltie	Llegada	Corner

Esta ventana puede mostrar los resultados de un partido previamente jugado. Aquí se puede ingresar y modificar:

- Tarjetas amarillas.
- Tarjetas rojas.
- Goles.
- Penaltie.
- Llegadas.
- Corners.

3.14 Salir

Esta opción nos permite salir del sistema.



4. ADMINISTRACIÓN

4.1 Empleados

Em esta ventana se pueden ingresar los empleados que podrán ingresar al sistema.

Código empleado	Nombre	Cargo
1	Alexis Alvarado	Director General
2	Luis Martínez	Administrador torneo
3	Kevin López	Administrador Resultado
4	María José Aquilar	Director General

Los tipos de cargo son:

- Super Administrador
- Administrador de resultados
- Administrador de equipo
- Usuario

Acceder

Torneo

Administración

Ayuda

Empleados

Código:

Nombre:

Cargo:

Seleccione uno

Seleccione uno

Super Administrador

Administrador result

Administrador Equipo

Usuario

Busqueda:

Buscar

Nuevo

Editar

Eliminar

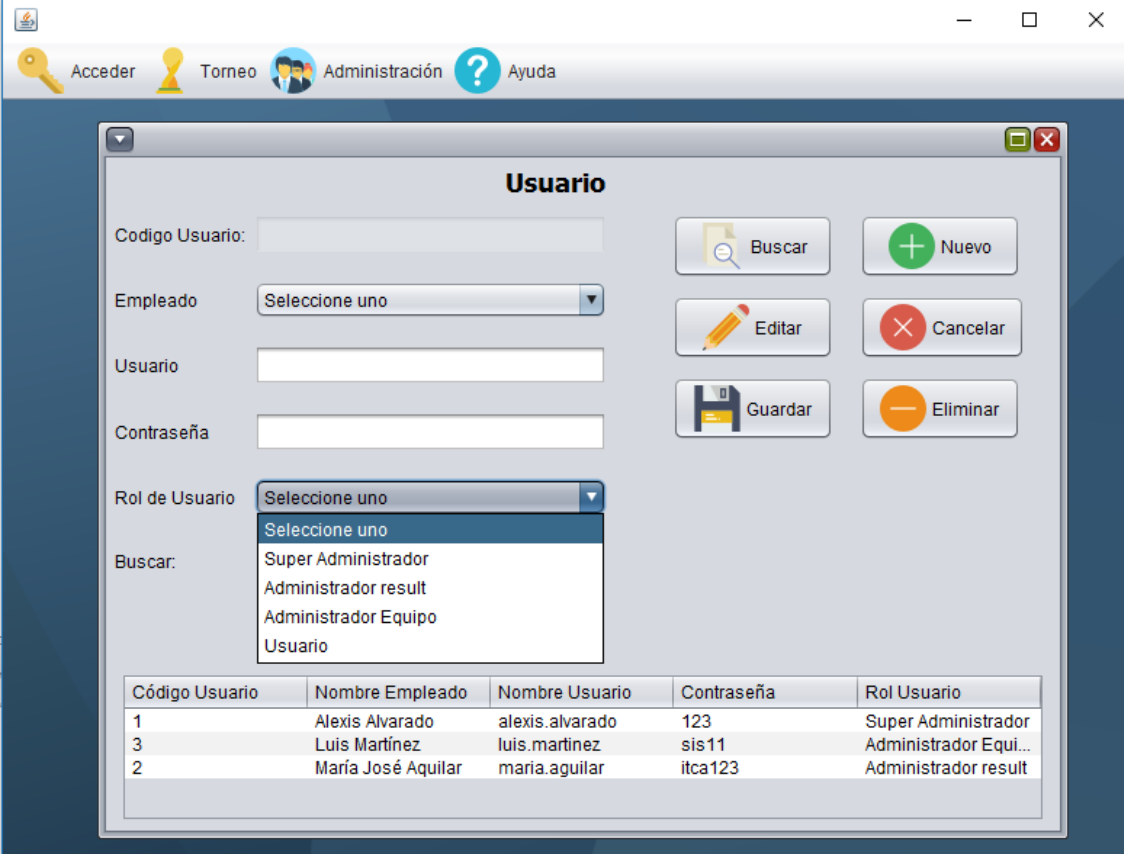
Guardar

Cancelar

Código empleado	Nombre	Cargo
1	Alexis Alvarado	Director General
2	Luis Martinez	Administrador torneo
3	Kevin López	Administrador Resultado
4	María José Aquilar	Director General

4.2 Usuarios

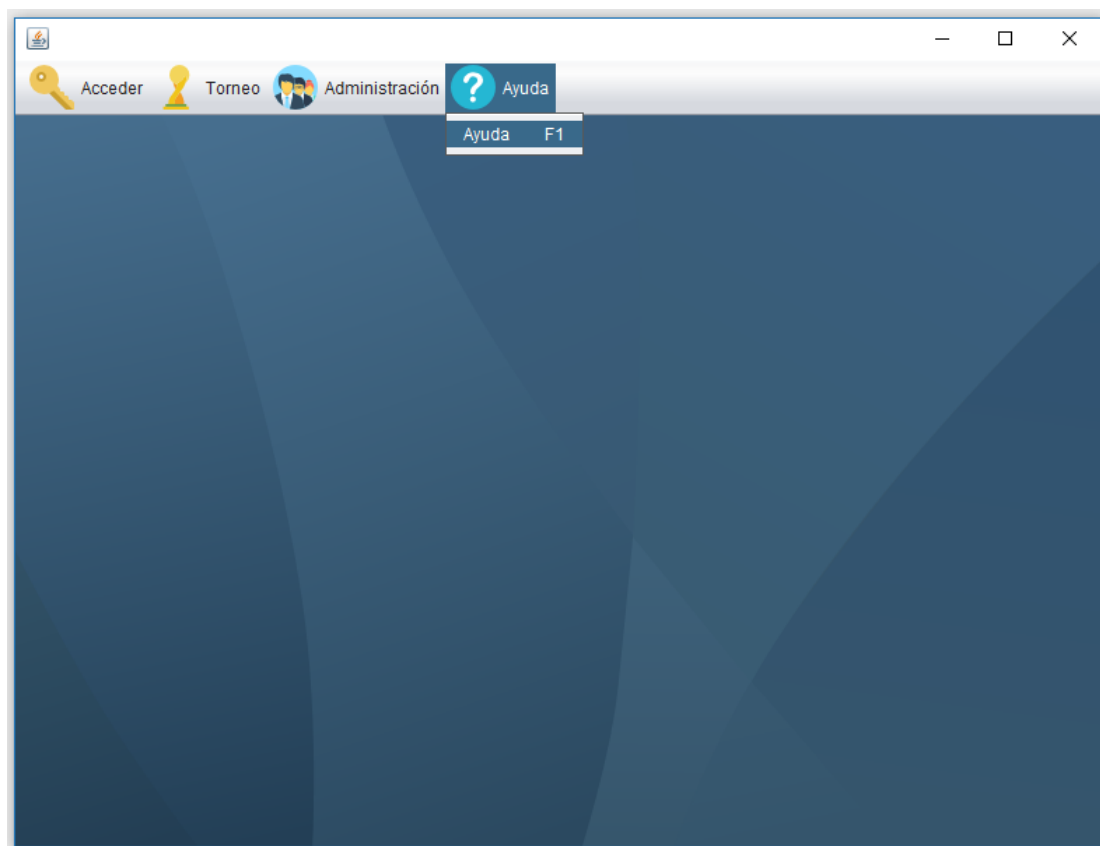
Al seleccionar Gestionar usuario se puede agregar roles de usuario a cualquier empleado del sistema. También se puede modificar, eliminar al seleccionarlos y buscar usuarios por medio del código del usuario, nombre de empleado, nombre de usuario y rol de usuario.

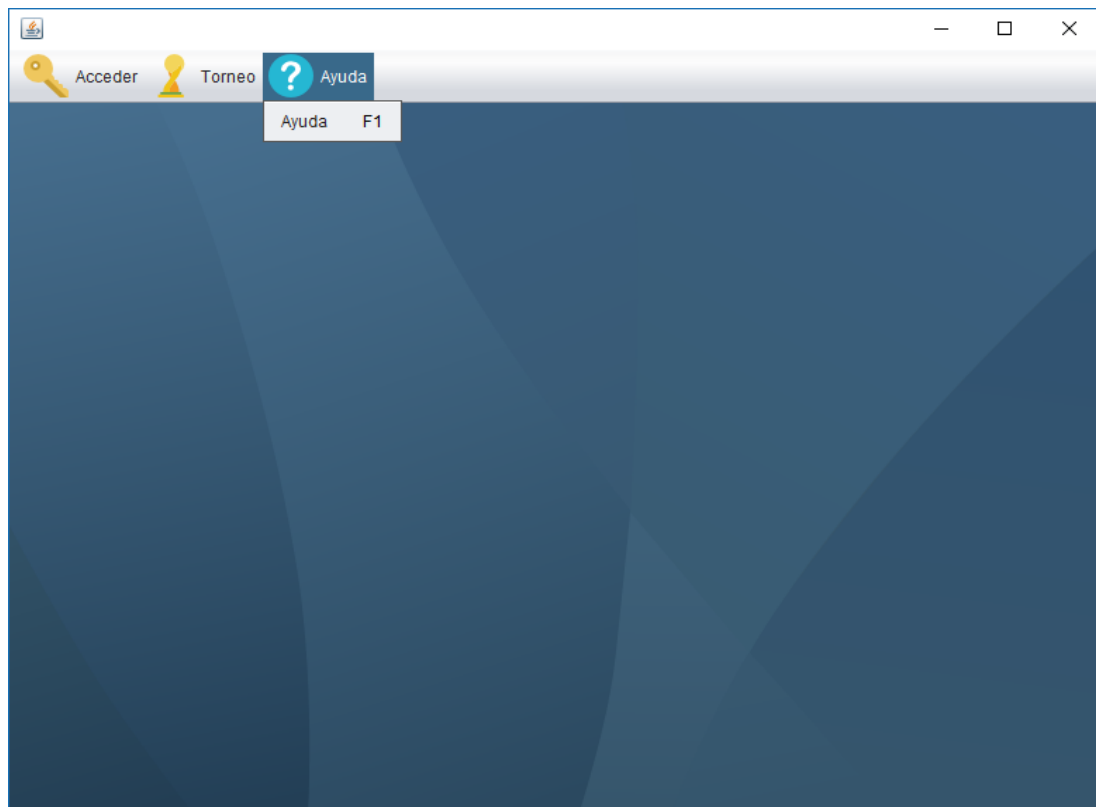


Código Usuario	Nombre Empleado	Nombre Usuario	Contraseña	Rol Usuario
1	Alexis Alvarado	alexis.alvarado	123	Super Administrador
3	Luis Martínez	luis.martinez	sis11	Administrador Equi...
2	María José Aguilar	maria.aguilar	itca123	Administrador result

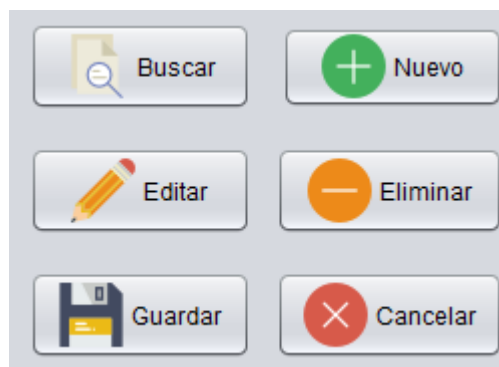
5. AYUDA

Esta opción brinda información sobre cómo manejar el sistema tanto para un usuario como para un administrador.





6. BOTONES PRINCIPALES



NUEVO : Al seleccionar el botón nuevo habilita los campos para completar un nuevo registro.

ELIMINAR : Primero se selecciona un dato y luego se da clic en eliminar para eliminar un registro.

EDITAR : Se selecciona un dato luego se da clic en editar y se habilitan los campos que se pueden modificar.

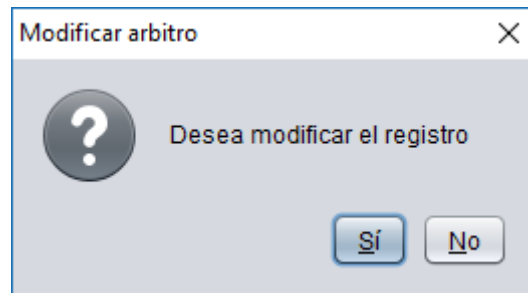
GUARDAR : Después de editar cualquier dato se da clic en guardar para guardar los cambios.

CANCELAR : Cancela cualquier acción que se estaba ejecutando.

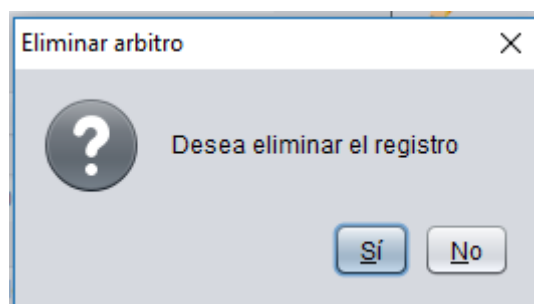
BUSCAR : Habilita un campo para buscar un campo ya sea por su código, nombre, fecha de nacimiento, etc.

7. MENSAJES

Al modificar algún registro el sistema presenta un mensaje indicando si desea modificar el registro.



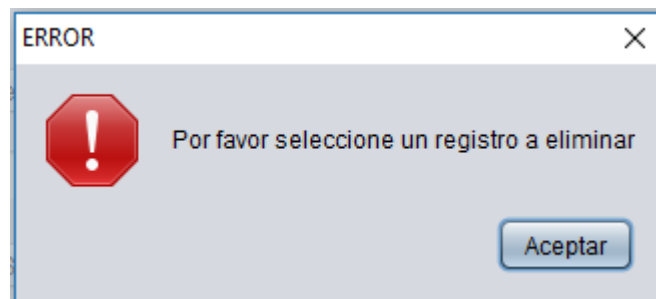
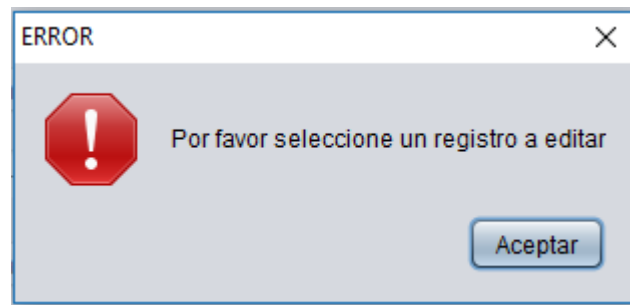
Al seleccionar el botón de eliminar el sistema presenta un mensaje indicando si desea eliminar el registro.



SI Confirma la acción.

NO Ignora la acción

Al seleccionar el botón editar o eliminar sin seleccionar un registro se presenta un mensaje indicando que se seleccione un registro



8. ANEXOS

https://www.svs.cl/sitio/seil/software-manual/safec/manual_usuario_fecu_sa.pdf

<http://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/1784/2/MANUAL%20TECNICO.pdf>