

# **Aplicación de gestión de un parque de eventos**

## **Manual de Usuario**

Versión: 0100

Fecha: 12/06/2023

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## HOJA DE CONTROL

<b>Proyecto</b>	Aplicación de gestión de un parque de eventos		
<b>Entregable</b>	Manual de Usuario		
<b>Autor</b>	Eduardo Martín-Sonseca Alonso, Mario Ortúñez Sanz		
<b>Versión/Edición</b>	0100	<b>Fecha Versión</b>	31/03/2023
<b>Aprobado por</b>		<b>Fecha Aprobación</b>	
		<b>Nº Total de Páginas</b>	17

## REGISTRO DE CAMBIOS

<b>Versión</b>	<b>Causa del Cambio</b>	<b>Responsable del Cambio</b>	<b>Fecha del Cambio</b>
0100	Versión inicial	Eduardo Martín-Sonseca Alonso	10/06/2023
0100	Versión inicial	Mario Ortúñez Sanz	10/06/2023
0100	Corrección de errores	Noel Prieto Pardo	12/06/2023

## CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

<b>Nombre y Apellidos</b>
Eduardo Martín-Sonseca Alonso
Mario Ortúñez Sanz
Noel Prieto Pardo

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## ÍNDICE

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA .....	3
1.1 Objeto.....	3
1.2 Alcance .....	3
1.3 Funcionalidad.....	3
2 MAPA DEL SISTEMA .....	4
2. Navegación .....	4
3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA.....	5
3.1 Subsistema 1.....	5
3.1.1 Pantallas.....	5
3.1.2 Mensajes de error .....	9
3.1.3 Ayudas contextuales .....	12
4 FAQ .....	13
5 ANEXOS .....	15
6 GLOSARIO.....	16
7 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS .....	17

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## 1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

### 1.1 Objeto

El propósito de este documento es la facilitación del manejo de la aplicación presentada, definido paso a paso para que el usuario no tenga ninguna duda del funcionamiento y uso de la aplicación.

### 1.2 Alcance

El alcance del proyecto, está compuesto de este manual a proporcionar en este proyecto, por lo que nos encontramos:

- Análisis de requisitos: extraídos del análisis realizado en la primera evaluación, en base al enunciado y a requisitos previos especificados por el cliente para el proyecto.
- Diseño: realizado en la primera evaluación, con la elaboración de los prototipos aceptados por el cliente.
- Codificación: ha sido realizada en el lenguaje de programación Java durante el tercer trimestre.
- Pruebas: realizadas con Junit e incluidas en el paquete de test del proyecto.
- Documentación: realizada a lo largo de los tres trimestres según ampliábamos el proyecto.
- Por último, se podría hablar de unas supuestas fases de explotación y mantenimiento del software sacado

### 1.3 Funcionalidad

El sistema ofrecerá una aplicación en la que el usuario deberá elegir entre 2 botones

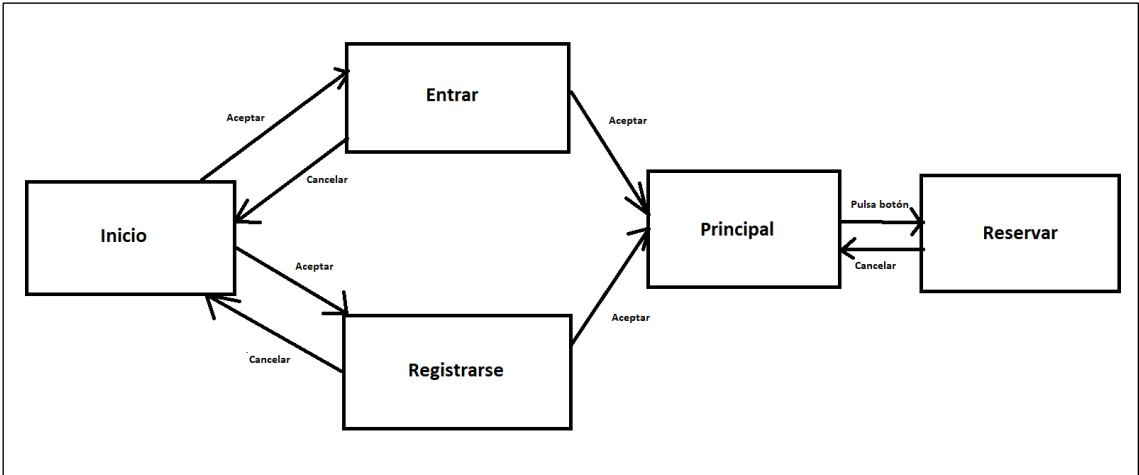
- **Entrar:** El monitor deberá identificarse mediante un DNI válido y una contraseña.
- **Registrarse:** (Para que un usuario quede registrado, el administrador lo tiene que registrar en la BD) aparecerán 3 cajas de texto asociadas a DNI, contraseña y repetir contraseña.
- **Reservar:** después de acceder, al pulsar dicho botón, tendrá que introducir los siguientes datos para realizar una reserva con éxito.
  - **Nombre**
  - **Fecha**
  - **Número de participantes**
  - **Menú**
  - **Sala**
  - **Es cumple (una casilla para marcar si es cumpleaños o no)**

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

# 2 MAPA DEL SISTEMA

## 2.1 Navegación

En este diagrama se puede ver el flujo de acceso a las ventanas.



	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

### 3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

La aplicación de Dragon Vall es una plataforma diseñada con una interfaz intuitiva y para cumplir con una característica clave, las reservas y gestión de eventos de la forma más sencilla posible. Con esta aplicación, el o los administradores del parque, podrán realizar reservas de eventos de los clientes con mayor facilidad.

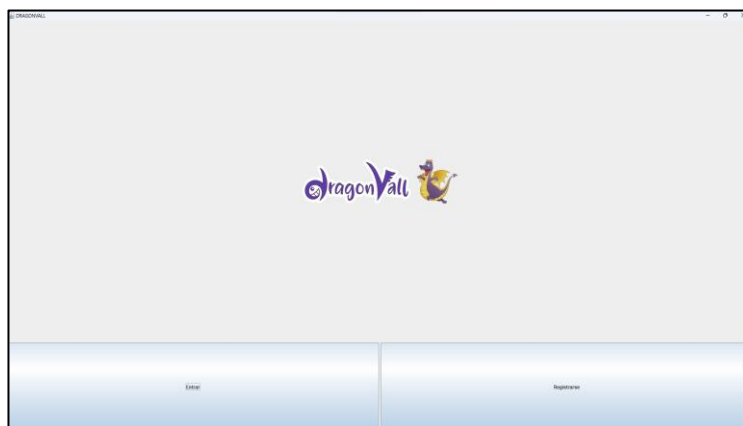
La aplicación consta de 5 pantallas funcionales, las cuales son:

#### 3.1.1 Pantalla Inicio

Esta es la primera pantalla que te encontrarás al abrir nuestra aplicación. Aquí, podrás elegir entre dos opciones: iniciar sesión si ya tienes una cuenta administradora o registrarte como nuevo administrador (para el cual ya debes estar inscrito en la base de datos como trabajador) .

La pantalla de inicio presenta los siguientes elementos de interfaz:

- *El logo de Dragon Vall:* nuestro distintivo logo con el nombre del parque y el famoso dragón morado, nuestra querida mascota.
- *Botón de entrar:* destacado con el texto "Entrar", este botón te permitirá acceder a la aplicación después de haber iniciado sesión previamente.
- *Botón de registrarse:* identificado con el texto "Registrarse", este botón te permitirá crear un nuevo perfil de usuario, para permitir que los trabajadores que no tengan cuenta en la aplicación puedan hacérsela.



Es importante tener en cuenta que si no se accede a esta pantalla al iniciar la aplicación, es posible que exista un problema de conexión con nuestra base de datos. Si este no es el caso, por favor, contacta a nuestro soporte técnico para recibir asistencia.

#### 3.1.2 Pantalla de registro

La segunda pantalla hace referencia a cuando se pulse en el botón de registro en la pantalla de inicio. Esta pantalla está reservada al registro de nuevos administradores del parque.

Una vez en ella podemos ver los siguientes elementos:

- *Ingreso del DNI:* identificado por la etiqueta 'DNI' y siendo el primer recuadro donde se puede introducir texto. En este ingresaremos el DNI del administrador de la base de datos que no tenga contraseña.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

- *Ingreso de la contraseña:* identificado por la etiqueta 'Contraseña' y siendo el segundo recuadro donde se puede introducir texto. En este, el usuario debe introducir la contraseña de la cuenta. Cabe recalcar que por motivos de seguridad este insertara un asterisco por cada carácter.
- *Ingreso para la confirmación de la contraseña:* identificado por la etiqueta 'Repite la contraseña' y siendo el tercer recuadro donde se puede introducir texto. En este tendremos que ingresar por segunda vez la contraseña. Este elemento esta creado para la seguridad a la hora de crear una nueva cuenta de administrador.
- *Botón de aceptar:* identificado con el texto 'Aceptar' y siendo el botón de la izquierda, este te permitirá realizar la acción de crear cuenta de administrador .
- *Botón de cancelar:* identificado con el texto 'Cancelar' y siendo el botón de la derecha, este te permitirá volver a la pantalla de inicio, y anulará la acción de crear la cuenta.

Para una correcta creación de cuenta de trabajador se tienen que cumplir distintos requisitos:

- Estar introducido en la base de datos como trabajador (para evitar que cualquier persona pueda registrarse, un administrador debe darle de alta antes).
- Introducir un DNI válido, 8 caracteres, 1 letra mayúscula y que sea un DNI que cumpla el modelo 23.

Si el error persiste a pesar de haber ingresado los datos correctamente , por favor, contacta a nuestro soporte técnico para recibir asistencia.

### 3.1.3 Pantalla de inicio de sesión

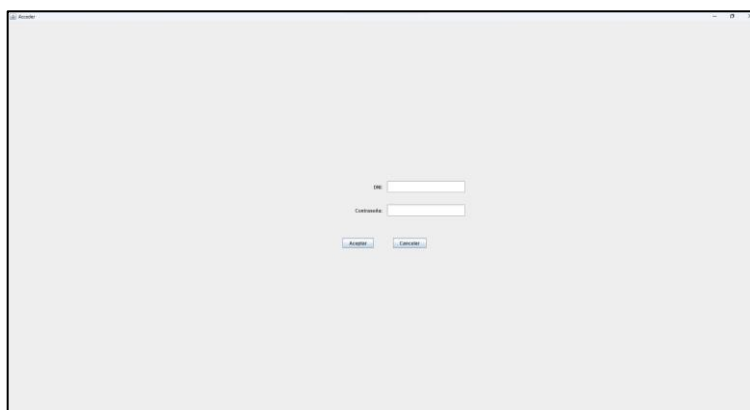
Esta tercera pantalla hace referencia al botón de entrar en la pantalla de inicio. Esta nos permitirá ingresar con nuestra cuenta de administrador, si ya ha sido creada con contraseña, para realizar las reservas.

Uno vez en ella podemos ver los siguientes elementos:

- *Ingreso del DNI:* identificado por la etiqueta 'DNI' y siendo el primer recuadro donde se puede introducir texto. En este ingresaremos el DNI del administrador de la base de datos.
- *Ingreso de la contraseña:* identificado por la etiqueta 'Contraseña' y siendo el segundo recuadro donde se puede introducir texto. En este, el usuario debe introducir la contraseña de la cuenta. Cabe recalcar que por motivos de seguridad este insertara un asterisco por cada carácter.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

- *Botón de aceptar:* identificado con el texto 'Aceptar' y siendo el botón de la izquierda, este te permitirá realizar la acción de acceder a la siguiente ventana que muestra el menú de la aplicación.
- *Botón de cancelar:* identificado con el texto 'Cancelar' y siendo el botón de la derecha, este te permitirá volver a la pantalla de inicio, y anulará la de acceder a la cuenta.



Para un correcto acceso a la cuenta de trabajador se tienen que cumplir distintos requisitos:

- Estar introducido en la base de datos como trabajador y tener asociada una contraseña.
- Introducir un DNI válido, 8 caracteres, 1 letra mayúscula y que sea un DNI que cumpla el modelo 23.

Si el error persiste a pesar de haber ingresado los datos correctamente , por favor, contacta a nuestro soporte técnico para recibir asistencia.

### 3.1.4 Menú de la aplicación

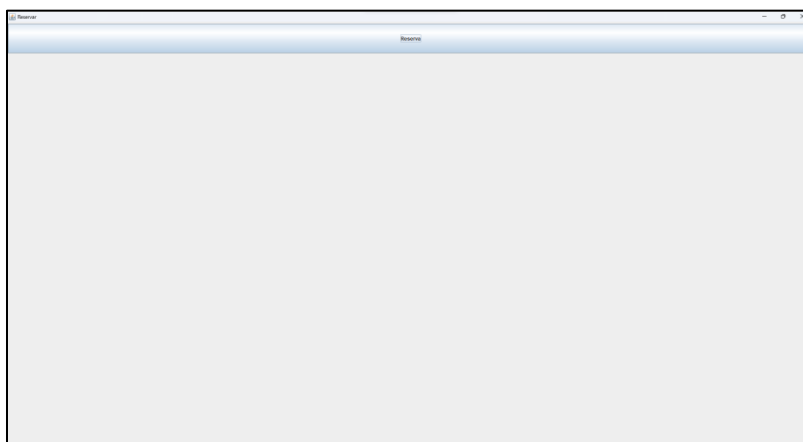
La pantalla con la que te encontraras tras acceder correctamente con una cuenta de administrador será la de 'Menú de la aplicación'. Esta es la ventana principal cuando un administrador accede a su cuenta.

Esta cuenta con un elemento en su interfaz:

- *Botón de reservar:* identificado con el texto 'Reserva' una vez presiones este botón se abrirá la siguiente pantalla, que hará referencia a la creación de una nueva reserva.



	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------



Se ruega que si se encuentra alguna anomalía o fallo se contacte con nuestro soporte técnico.

### 3.1.5 Reserva

La siguiente ventana hace referencia a cuando se pulse en el botón de reserva en la ventana principal. Esta ventana está destinada a la creación de eventos.

Uno vez en ella podemos ver los siguientes elementos:

- *Ingreso del nombre de la reserva:* identificado con la etiqueta 'Nombre' y siendo el primer recuadro donde se puede introducir texto. En el deberás introducir el nombre deseado para la reserva.
- *Elección la fecha de la reserva:* identificado con la etiqueta 'Fecha' y de donde, tras pulsar un botón con tres puntos, podremos elegir mediante un calendario, la fecha de la reserva. Después de seleccionar una fecha con el botón que contenía los tres puntos, ahora encontraras un cuadrado la fecha seleccionada en señal de que se pudo seleccionar una fecha. Si se desea cambiar la fecha, simplemente deberás pulsar al mismo botón.
- *Ingreso del número de participantes de la reserva:* identificado con la etiqueta 'Numero de participantes' y siendo otro recuadro donde se puede introducir texto. En este tendrás que ingresar el número de personas que asistirán al evento.
- *Seleccionar menú para la reserva:* identificado con la etiqueta 'Menú' y siendo un desplegable que muestra las tres opciones de menús del parque o 'No seleccionado', y una vez seleccionado se mostrará la seleccionada en el recuadro.
- *Seleccionar sala para la reserva:* identificado por la etiqueta 'Sala' y siendo un desplegable que mostrara las cuatro opciones de sala (Sala dragones, Sala jungla, Sala deportes, Sala Fortnite ) o 'No seleccionado', y una vez seleccionado una de estas aparecerá en el recuadro.
- *Caja es cumple:* identificado con la etiqueta 'Es cumple' y siendo un pequeño cuadrado con el cual al marcarlo notificas que el evento será un cumple.
- *Botón de aceptar:* identificado con el texto 'Aceptar' y siendo el botón de la izquierda, y el cual te permitirá registrar la reserva.
- *Botón de cancelar:* identificado con el texto 'Cancelar' y siendo el botón de la derecha, y el cual anulará la operación y cerrará la pantalla.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

Para un correcto acceso a la cuenta de trabajador se tienen que cumplir distintos requisitos:

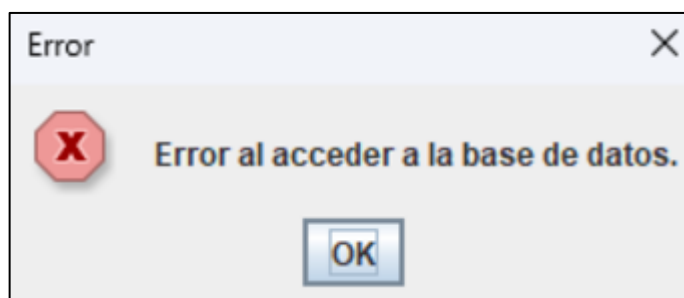
- Estar introduciendo un nombre, fecha y numero de participantes válidos que se especifican más adelante en el apartado de '*Mensajes de error*'.

Si el error persiste a pesar de haber ingresado los datos correctamente , por favor, contacta a nuestro soporte técnico para recibir asistencia.

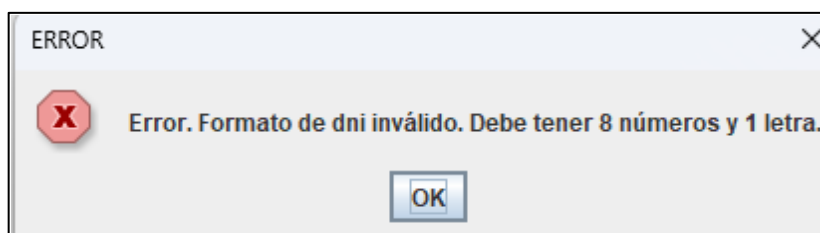
### 3.1.6 Mensajes de error

La aplicación consta de unos pocos posibles errores a la hora de la ejecución:

- El primero es este error el cual sucede al no haberse podido conectar con la base de datos adecuadamente al ejecutar el programa. Se recomienda que revisar si el sistema accedió correctamente a la base de datos.

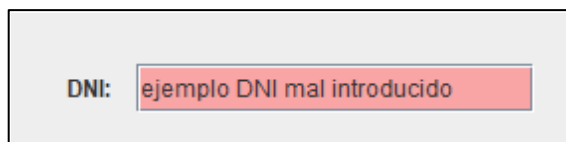


- Otro error por el que puedes verte afectado es el sucede al haberse introducido un DNI que no cumple su formato correspondiente (8 números naturales y 1 letra mayúscula, además de cumplir el modelo 23). Se recomienda revisar que el DNI introducido por parámetro.



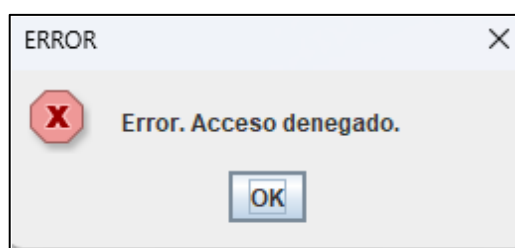
	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

Al volver a la pantalla de registro podemos ver como la casilla del DNI porta un fondo rojo.

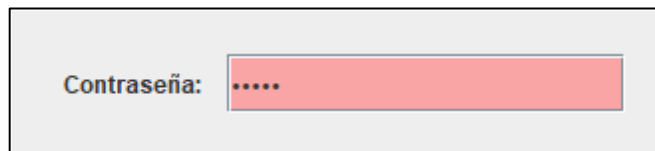


DNI: ejemplo DNI mal introducido

- A la hora de iniciar sesión puedes verte afectado por este error, el cual viene a decir que alguno de los datos que introducimos fueron introducidos sin correlación, es decir, DNI no coincide con la contraseña que este tiene asignado en su cuenta, por ende, no se accedió a la cuenta. Se recomienda revisar si la contraseña fue introducida correctamente.

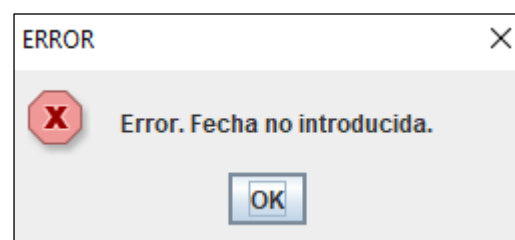
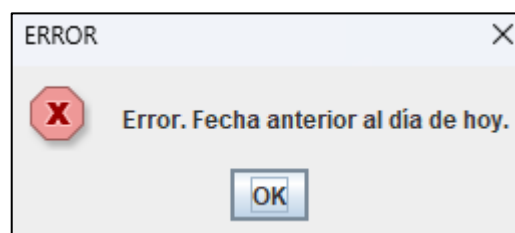


Al igual que con el anterior error, podemos ver que la casilla de la contraseña adquirió un fondo rojo.



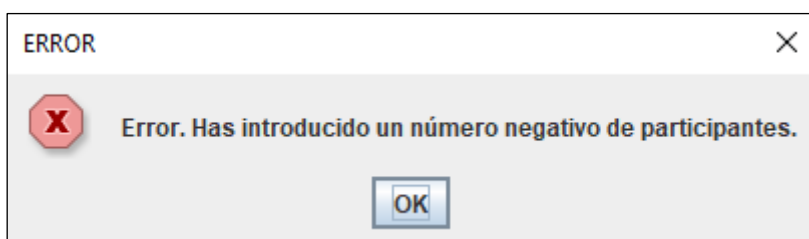
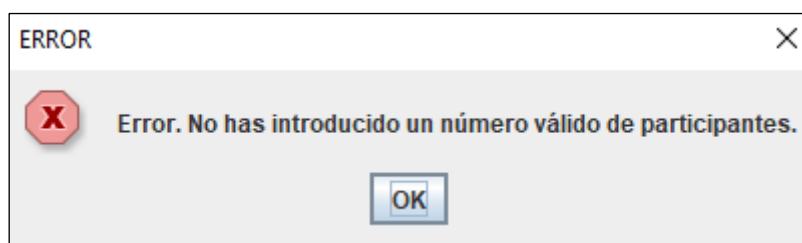
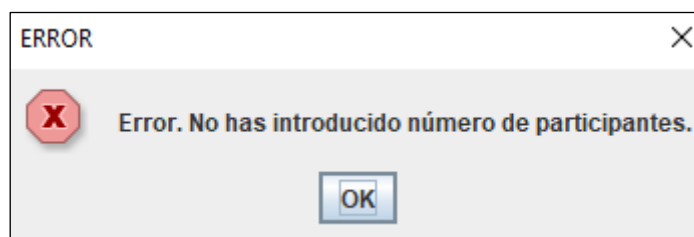
Contraseña: .....

- En cuanto a la creación de una reserva, puede dar el error de que hayamos introducido una fecha que sea anterior a la del día de realización de la reserva. Se recomienda revisar la fecha que fue seleccionada. Relacionado con este campo lanzará el error de no introducir una fecha. De la misma manera, se recomienda revisar la fecha que fue seleccionada.

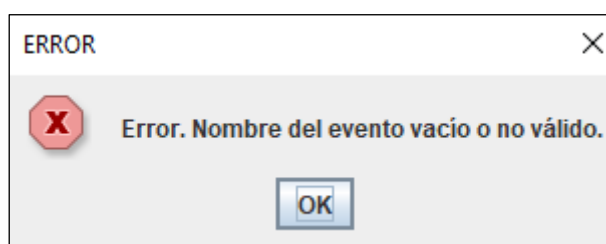


	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

- Si no se introduce el número de participantes, aparece un mensaje de error recordando rellenar dicho campo. También puede aparecer un mensaje diciendo que el número no es válido. Este es el caso si no se han introducido números y se han introducido caracteres no numéricos. De la misma forma aparece un mensaje recordando que el numero no puede ser 0 ni negativo si se introduce uno de estos.



- Si no se rellena el nombre del evento o se introducen caracteres no alfabéticos lanzará el siguiente mensaje de error. Recomendamos introducir un nombre sin símbolos ni números.



De la misma manera que con las contraseñas y la caja de DNI, en los tres últimos mensajes de error, la caja de texto correspondiente al error adquiere un fondo rojo.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

### **3.1.7 Ayudas contextuales**

En esta versión no tenemos ninguna ayuda contextual.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## 4 FAQ

### 1. ¿Qué información se requiere para crear una cuenta nueva de administrador?

Para registrar un nuevo administrador necesitarás que el trabajador esté dado de alta en la base de datos. A partir de ahí, solamente hará falta introducir el DNI de manera correcta y la nueva contraseña.

### 2. ¿Qué datos se necesitan para iniciar sesión?

Para el inicio de sesión, primero que todo se necesitará haber creado una cuenta de administrador, pasos a seguir y datos requeridos especificados en las anteriores preguntas. Si ya es que la tienes o una vez que la hayas creado, tendrás que recordar el DNI que pusiste entre los datos de la cuenta, y su respectiva contraseña. Si necesitas ayuda en cuanto a los pasos a seguir, por favor revise la siguiente pregunta.

### 3. ¿Qué datos necesito para registrar una nueva reserva de evento?

Los datos que necesitas que necesitas del evento para ser registrado son:

- *El nombre del evento:* este será el nombre que se le quiera dar al evento de la reserva.
- *La fecha del evento:* esta será la fecha que se le quiera asigna al evento.
- *El número de participantes:* este será el número de asistentes del evento a realizar.
- *Menú del evento:* el cual es el menú que se le quiera asignar al evento, y el cual puede no ser seleccionado.
- *Espacio del evento:* o lo que es lo mismo, la sala donde se realizara el evento reservado.
- *Opción de cumpleaños:* el cual nos viene a decir de que si el evento necesitara de la pertinencia de cumplir los requisitos de un cumpleaños ( animación, etc.).

### 4. ¿Cuál es el proceso para realizar una reserva de evento?

La reserva de un evento se puede realizar siguiendo los siguientes pasos:

1. Iniciar la aplicación.
2. Registrarse como administrador si no se posee una cuenta. (Opcional si es que ya se posee con una cuenta | Datos requeridos y pasos a seguir en las preguntas 1. y 2. ) .
3. Iniciar sesión con su cuenta (Datos requeridos y pasos a seguir en las preguntas 3. y 4. ) .
4. Una vez en el menú de la aplicación deberemos apretar el botón de 'Reserva', el cual aparecerá por pantalla arriba.
5. Después, nos aparecerá una nueva pantalla donde podremos realizar la reserva, para ello deberemos registrar los datos del evento ( Especificados en la anterior pregunta).
6. Finalmente apretar el botón de 'Aceptar', dando por concluidas la reserva.

Una vez realizados estos pasos, podremos dar por terminado el registro de reserva de un nuevo evento.

### 5. ¿Cómo puedo hacer que un evento sea un cumpleaños?

Para hacer que una reserva sea de un evento cumpleaños, deberemos realizar los pasos ya especificados en la anterior pregunta, pero en el paso 5, entre los datos que deberemos ingresar, deberemos seleccionar la opción de cumpleaños, siendo un

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

cuadrado en el último dato a ingresar. Estaremos asegurando que es cumpleaños al marcar el cuadrado.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## 5 ANEXOS

- El JavaDoc de la aplicación (para usuarios avanzados).



	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## 6 GLOSARIO

Término	Descripción
Evento	Una actividad programada en el parque de eventos de Dragon Vall, como cumpleaños, fiestas entre amigos, etc.
Reserva	Acción de asegurar un lugar para un futuro evento específico dentro del parque.
Usuario administrador	Información personalizada y detalles de preferencias proporcionados por un usuario que tomara un rol de administrador en cuanto al registro de eventos en el parque.
Base de datos	Un sistema estructurado que almacena y organiza la información de los usuarios, eventos y otras entidades relevantes para el funcionamiento de la aplicación.
Interfaz de usuario	El diseño visual y la disposición de los elementos que los usuarios ven y con los que interactúan en la aplicación.
Registro de usuarios	Proceso de creación de una cuenta de usuario en la aplicación proporcionando información personal y estableciendo credenciales de inicio de sesión.
Conexión a la base de datos	Establecimiento de una comunicación exitosa entre la aplicación y el sistema de almacenamiento de datos para acceder y manipular la información almacenada.

	Aplicación de gestión de un parque de eventos <b>Manual de Usuario</b>	<b>Gregorio Fernández</b>
--	---	---------------------------

## 7 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Referencia	Título
<a href="https://www.techsmith.es/blog/manual-usuario/">https://www.techsmith.es/blog/manual-usuario/</a>	<b>Cómo hacer un manual de usuario: guía completa</b>