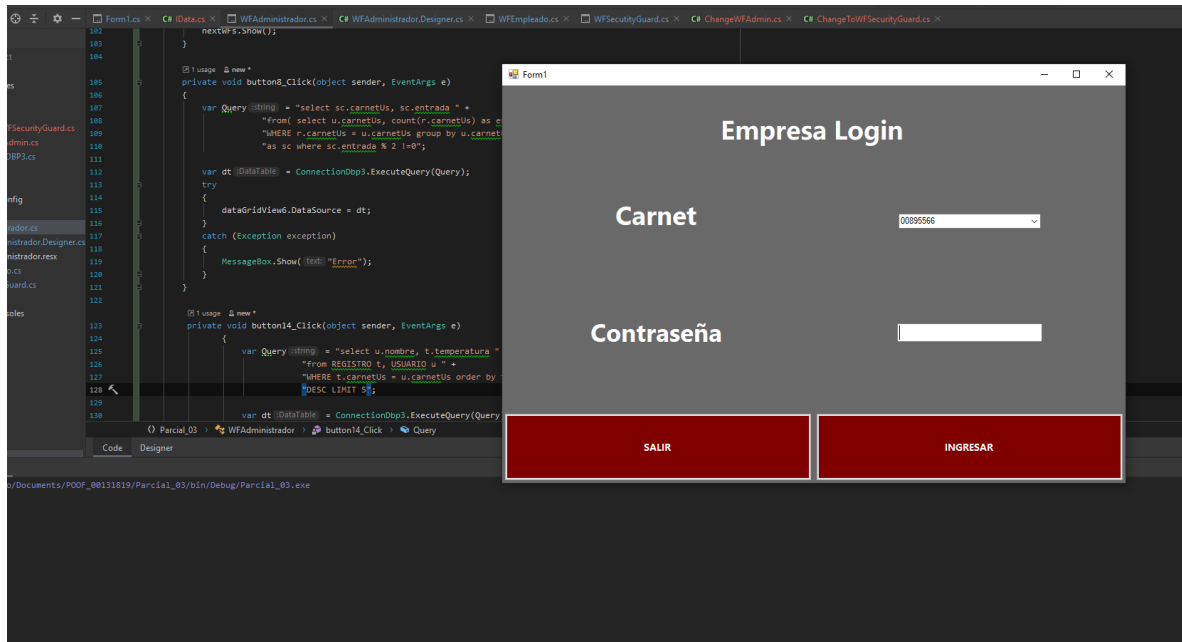
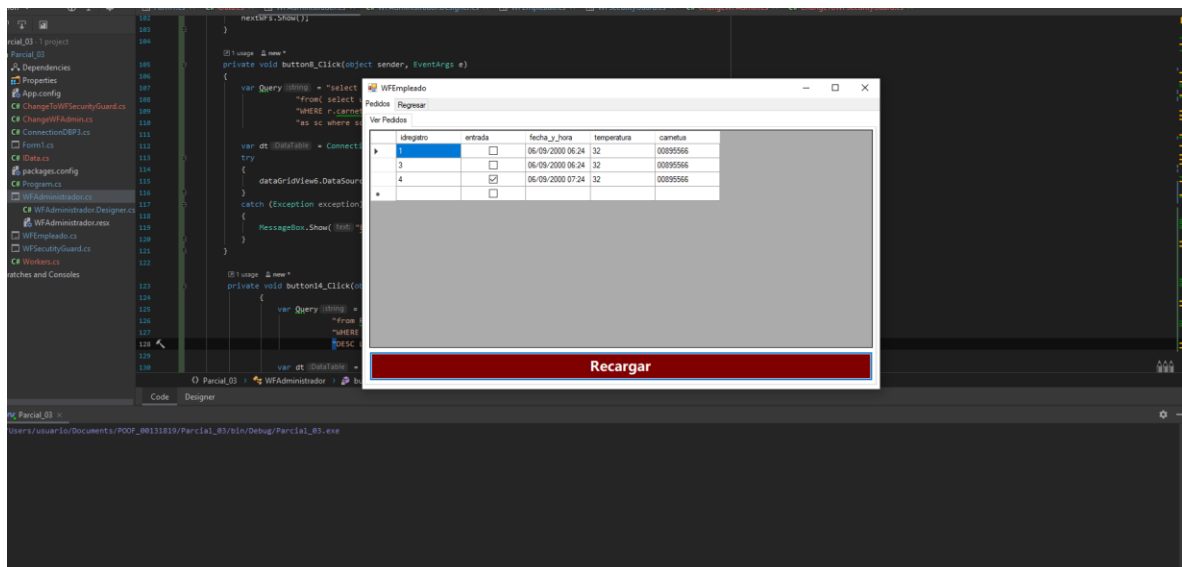


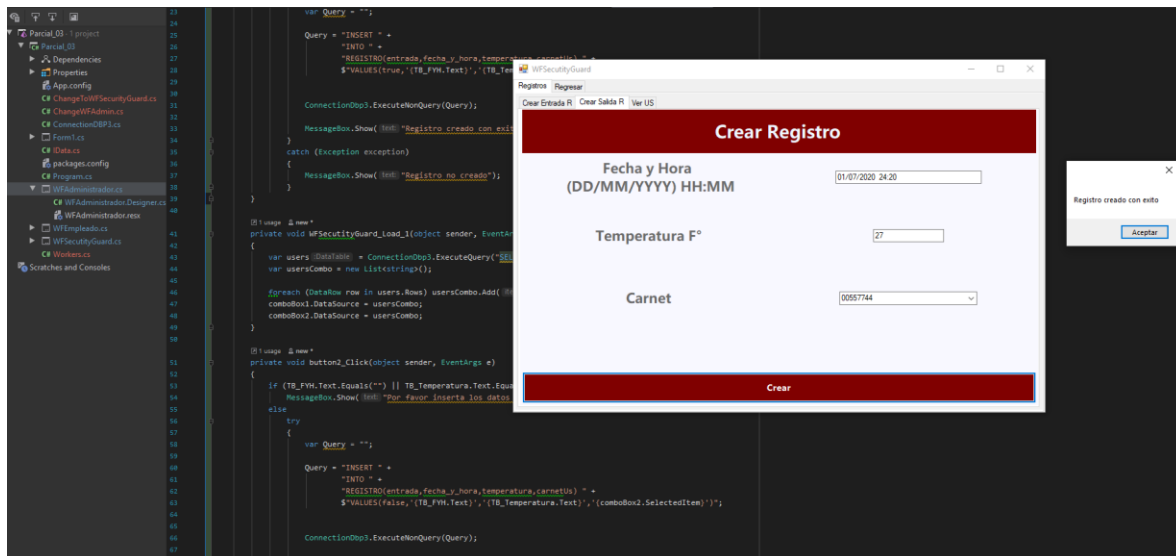
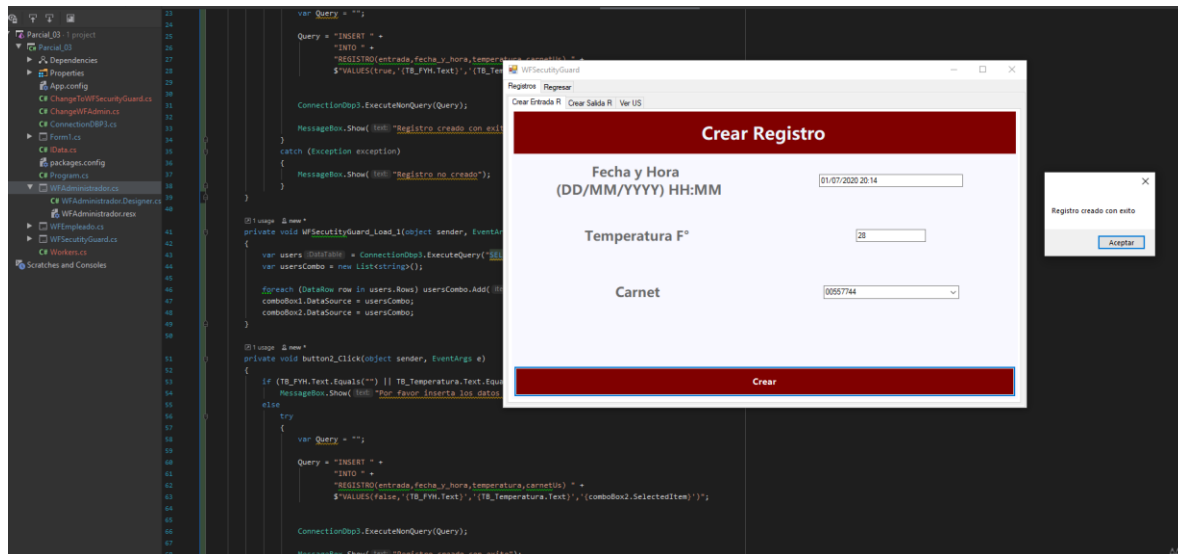
- Imágenes en uso
- Login



- Departamento General



- Departamento Vigilancia



- Departamento Administrativo

Agregar Usuario

Nombre:

Apellido:

Carnet:

Contraseña:

Fecha de Nacimiento (DD/MM/YY):

Departamento de trabajo:

DUI:

Agregar

Usuario insertado con éxito

Aceptar

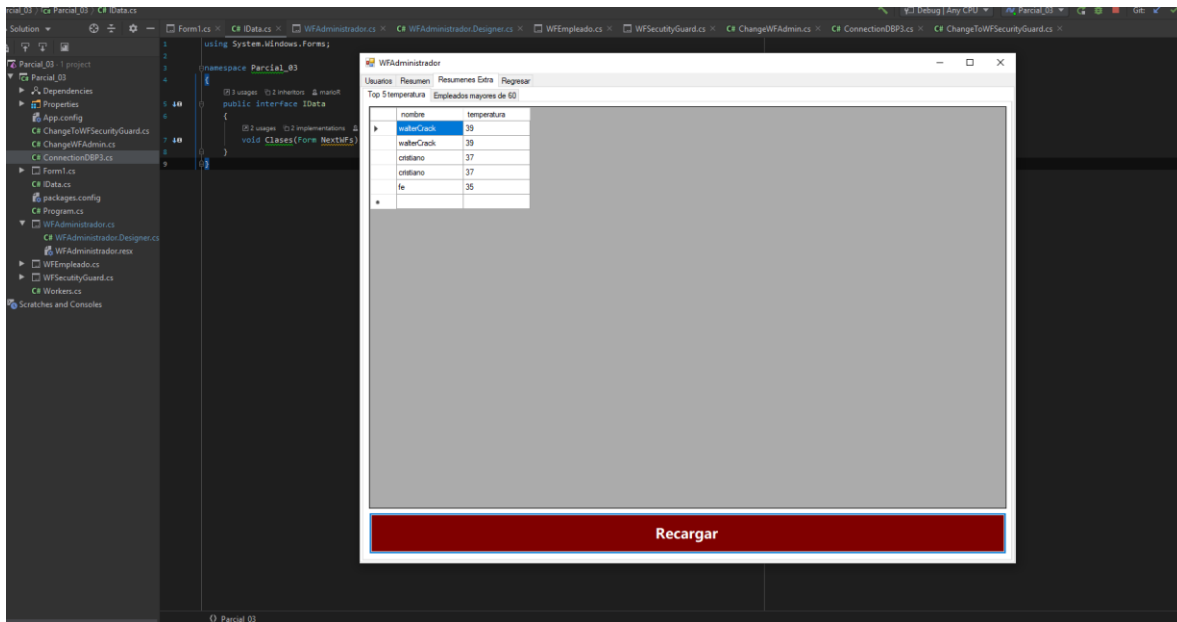
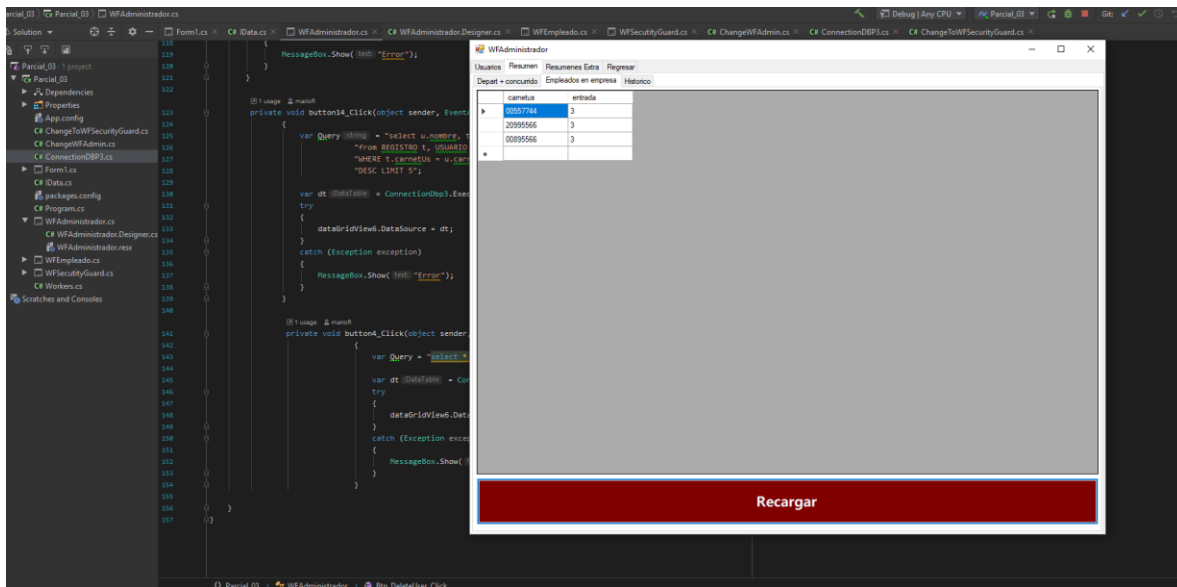
Eliminar Usuario

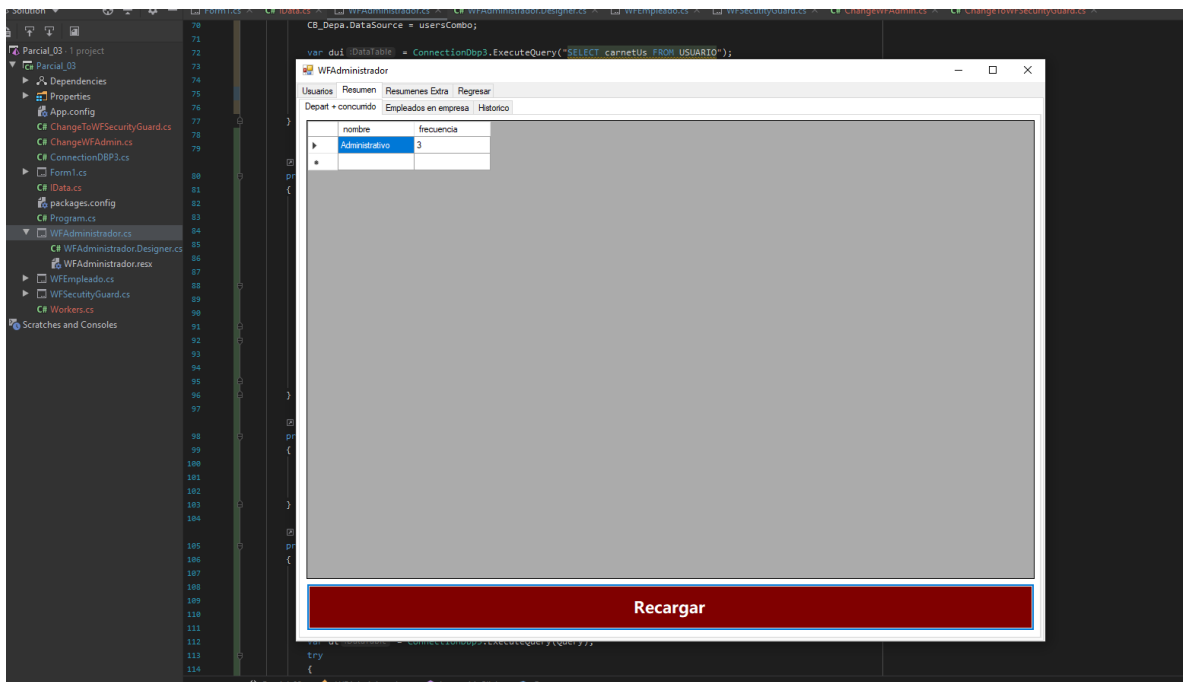
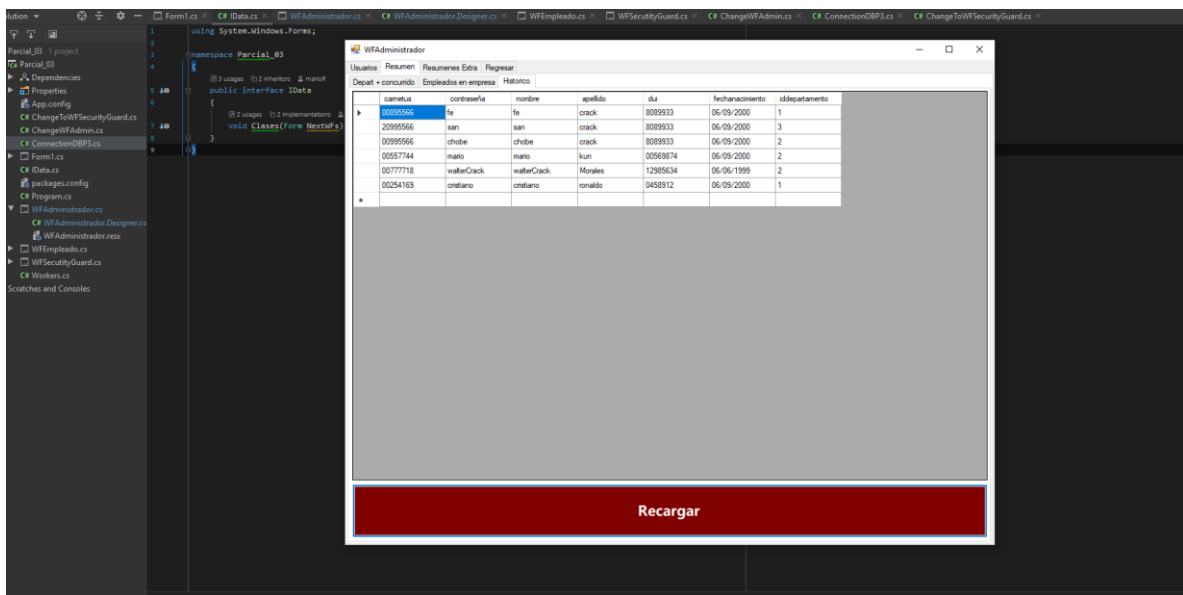
Carnet de Usuario:

Eliminar

Usuario eliminado

Aceptar

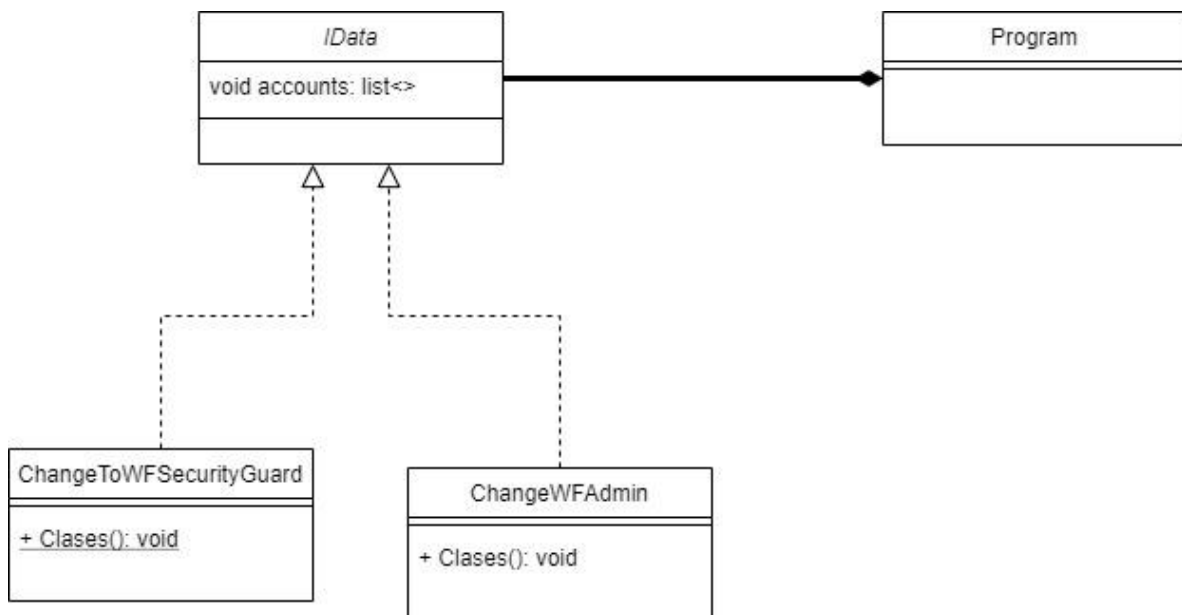




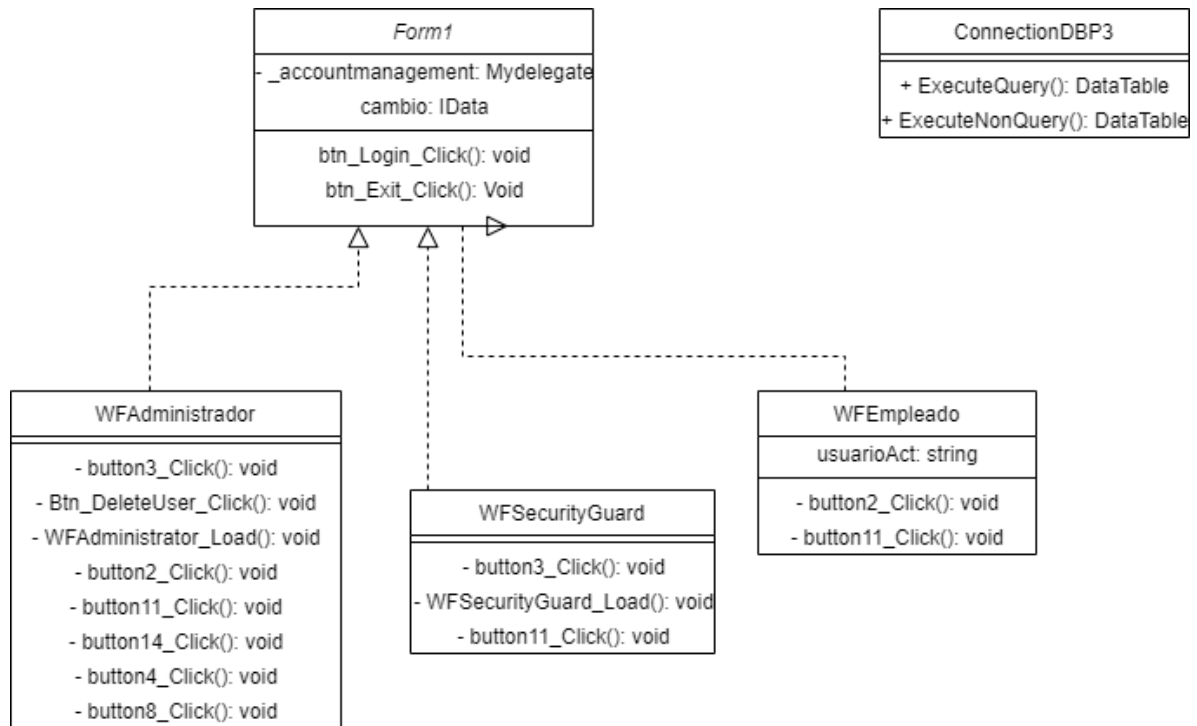
- Patrones en uso

El patrón que se implemento en este parcial fue el patrón Estrategia y se hizo muy útil para este programa al momento de cambio de clases entre el logon lo hacia de una manera mas ordenada y de un mejor entendimiento por si otra persona lo iba a seguir editando o en un futuro se iba a mejorar el código hoy hecho, gracias a la enseñanza en el ciclo y los videos que nos dieron pude implementar el patrón creando la interface “IData” donde recibía el parámetro “Form” que es lo que tenían en común los algoritmos que iba a implementar, en cada clase se cambia al Windows Form que el usuario desee.

- UML Design Pattern



- UML Classes



- Script BDD

```
CREATE TABLE DEPARTAMENTO(  
    idDepartamento serial primary key,  
    nombre VARCHAR(25) NOT NULL,  
    ubicacion VARCHAR(50) NOT NULL  
);
```

```
CREATE TABLE USUARIO(  
    carnetUs VARCHAR(8) PRIMARY KEY,  
    contraseña VARCHAR(15) NOT NULL,  
    nombre VARCHAR(15) NOT NULL,  
    apellido VARCHAR(15) NOT NULL,  
    dui VARCHAR(9) NOT NULL,  
    fechaNacimiento VARCHAR(15) NOT NULL,  
    idDepartamento INT references DEPARTAMENTO(idDepartamento)  
);
```

```
CREATE TABLE REGISTRO(  
    idRegistro serial primary key,  
    entrada bool not null,  
    fecha_y_hora VARCHAR(20) not null,  
    temperatura VARCHAR(3) NOT NULL,  
    carnetUs VARCHAR(8) REFERENCES USUARIO(carnetUs)  
);  
|
```