PRACTICA FINAL

Programación Visual Avanzada

Andrés Bueno Crespo

Grado en Ingeniería Informática

Francisco Soria García 20517869Y

> Matteo Concio CA81492KO



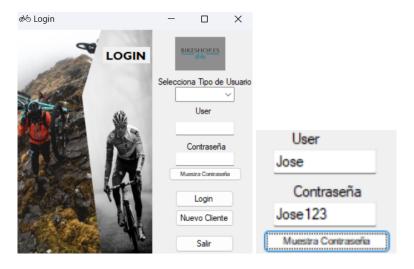
Índice de contenidos

1.	Manual de usuario	1
2.	Informe de desarrollo	7
3.	Presupuesto del proyecto	7
4.	Entidad Relación	8

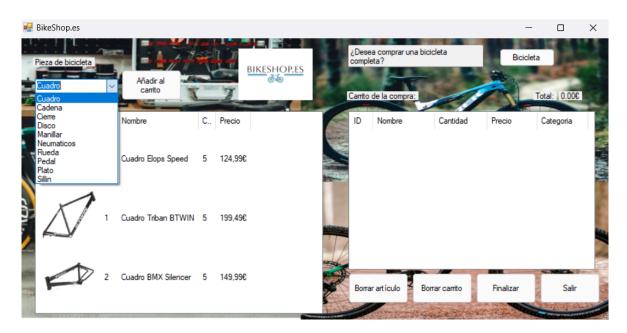
1. Manual de usuario



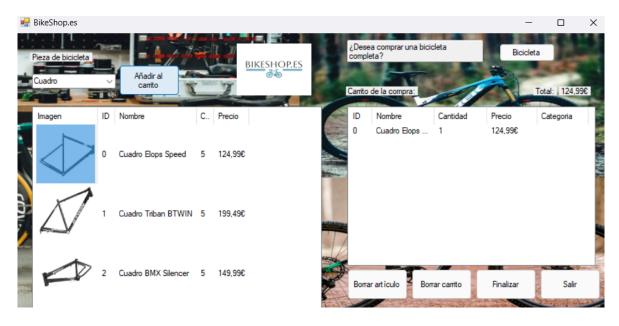
Primero de todo tenemos el login, donde primero de todo deberemos seleccionar nuestro tipo de usuario, que bien puede ser, cliente o administrador En caso de no tener una cuenta creada , podemos crear una. Además podemos ver la contraseña ya que está cifrada. Para acceder pulsaremos login.



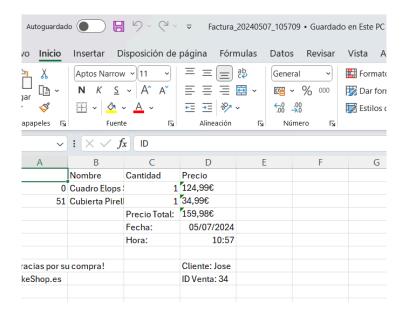
Aquí podemos apreciar el cifrado de la contraseña y la funcionalidad del botón de mostrar la contraseña.



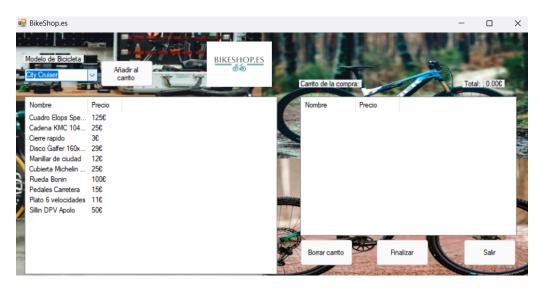
Una vez adentrado en la tienda aparecerá un combobox donde seleccionarás el tipo de pieza de bicicleta que deseas. De por sí al arrancar la aplicación, tenemos puesto que el primer elemento del combobox esté cargado.

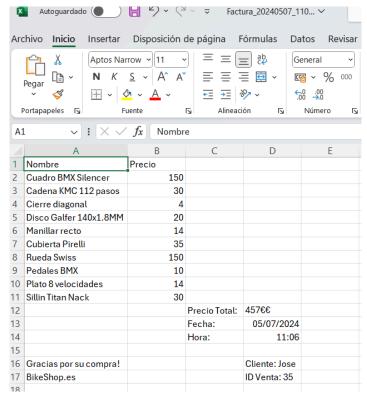


Seleccionamos la pieza que deseamos y posteriormente le damos al botón de añadir el carrito. Donde encima de este carrito podemos ver el total a pagar dependiendo de los objetos que vayamos añadiendo. Podemos borrar un artículo del carrito o bien todo el carrito, cuando queramos finalizar la compra, se nos creará una factura de excel con los datos de la compra.

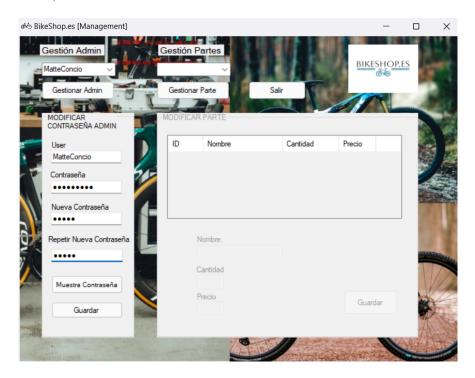


En el caso de que queramos comprar una bicicleta ya montada, pulsaremos el botón de comprar bicicleta. Aquí nos aparecerán diferentes tipos de bicicletas y nosotros seleccionaremos la que queramos y la compramos.

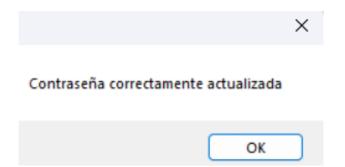




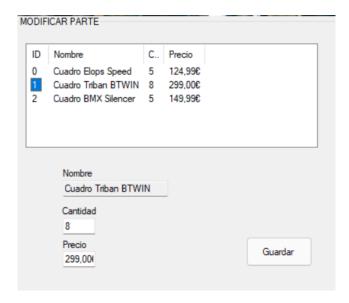
En el apartado de administrador tu podrás modificar tu contraseña de admin, o modificar las piezas iniciales de la aplicación.



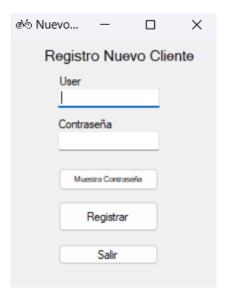
Si cambiamos nuestra contraseña, nos aparecerá un mensaje para que estemos al tanto de que ha sido un éxito.



Para gestionar las piezas nos aparecerá un combobox con los tipos de piezas, al seleccionar uno, nos aparecerán sus piezas, y seleccionando una podremos modificar su nombre, la cantidad o el precio de esta.



Y, por último, el apartado de registrar un nuevo cliente. Introduciremos un usuario y una contraseña y con eso bastará.



2. Informe de desarrollo

Proyecto: Tienda de Piezas de Bicicleta											
Programador/es:											
Nombre: Matteo Cond	%de de	%de desarrollo:			Fecha de Inicio	D :	23/04/2024				
Nombre: Francisco So	%de de	%de desarrollo:		30% Fecha de Fin:			07/05/2024				
Semana	Análisis	Diseño		Impl	ementación	Validación		TOTAL			
15/04 - 21/04	6	13		6		1		26			
22/04 - 28/04	3	4		10		4		2:			
29/04 - 05/05	0	4		7		7		18			
TOTAL (horas)		9	21		23		12	65			
MEDIAS (porcentaje)	1	13.84%	32.30%		35.38%	18.4	16%	100%			

3. Presupuesto del proyecto

Análisis = 17€/hora x 9 horas = 153€

Diseño = 22€/hora x 21 horas = 462€

Implementación = 37€/hora x 23 horas = 851€

Validación = 20€/hora x 12 horas = 240€

Total proyecto = 1.706€

4. Entidad Relación

