

# Manual de Usuario

Para utilizar el programa, debe correrse el archivo ejecutable "Datos", luego de haber corrido el makefile, como se explicó en el manual de instalación.

El programa comienza y muestra las siguientes opciones:

Ingrese el número de la opción seleccionada:

- 1) Crear nueva Entidad.
- 2) Crear nueva Instancia.
- 3) Modificar Instancia.
- 4) Eliminar instancia.
- 5) Eliminar todas las instancias.
- 6) Listar instancias.
- 7) Salir.

Ingrese la opción seleccionada:

## Opción 1: Crear nueva Entidad:

Esta opción nos da la posibilidad de crear una nueva Entidad. A continuación el programa pasa a preguntar: el nombre deseado para la entidad, luego pide ingresar el tipo y el nombre de atributos hasta que se ingrese una opción que no sea válida (ej 4). Para finalizar el programa pregunta qué tipo de archivo se desea utilizar para almacenar la entidad. Puede ser un archivo de registros de longitud fija, de longitud variable, o archivo en bloque con registros de longitud variable.

Ingrese la opción seleccionada: 1

Ingrese el nombre de la entidad: Casa

Atributo N°1:

Tipo de atributo:

1. Entero.
2. Cadena de caracteres.
3. Entidad X.

Ingrese la opción seleccionada: 1

Ingrese el nombre del atributo: Altura

Atributo N°2:

Tipo de atributo:

1. Entero.
2. Cadena de caracteres.
3. Entidad X.

Ingrese la opción seleccionada: 2

Ingrese el tamaño de la cadena de caracteres: 20

Ingrese el nombre del atributo: Nombre

Atributo N°3:

Tipo de atributo:

1. Entero.
2. Cadena de caracteres.
3. Entidad X.

Ingrese la opcion seleccionada: 1

Ingrese el nombre del atributo: Metros

Atributo N°4:

Tipo de atributo:

1. Entero.
2. Cadena de caracteres.
3. Entidad X.

Ingrese la opcionseleccionada: 4

Tipo de archivo para almacenar la entidad:

1. Archivo de registros de longitud fija.
2. Archivo de registros de longitud variable.
3. Archivo en bloque con registros de longitud variable.

Ingrese la opcion seleccionada: 1

A continuación se pide seleccionar la Entidad a la cual se le desea crear una nueva instancia.

Luego el programa le pide el valor para cada uno de los atributos especificados cuando se creó la entidad. En este ejemplo tenemos una Entidad llamada “corpinio” que posee como atributo un entero llamado ID.

Ingrese la opcion seleccionada: 2

Entidades:

1 Corpinio

-----

Ingrese la opcion seleccionada: 1

Ingresar atributos:

ID(entero): 1

### **Opción 3: Modificar Instancia:**

Esta opción comienza listando las Entidades creadas, luego de seleccionada la Entidad, se listan las Instancias ingresadas y se pide seleccionar la que se quiere modificar. Una vez seleccionada la Instancia, se piden devuelta todos los atributos de la misma, para de esta forma modificarlos y actualizarlos.

Ingrese la opcion seleccionada: 3

Entidades:

1 Corpinio

-----

Ingrese la opcion seleccionada: 1

Instancias de la entidad Corpinio:

```
ID: 1 NroColor: 1
Ingrese la opcion seleccionada: 1

Valor anterior del atributo NroColor, de tipo int: 1
Ingrese el nuevo valor: 2
```

#### **Opción 4: Eliminar Instancia:**

Esta opción comienza listando las Entidades creadas, luego de seleccionar la Entidad, se listan todas las Instancias ingresadas y se pide seleccionar la que se quiere eliminar. Acto seguido se elimina la instancia de dicha Entidad.

```
Ingrese la opcion seleccionada: 4
```

```
Entidades:
1 Corpinio
-----
```

```
Ingrese la opcion seleccionada: 1
```

```
Instancias de la entidad Corpinio:
```

```
ID: 1 NroColor: 2
Ingrese la opcion seleccionada: 1
```

#### **Opción 5: Eliminar todas las Instancias:**

Esta opción comienza listando las Entidades creadas, luego de seleccionar la Entidad se eliminan todas las instancias que esta posee.

```
Ingrese la opcion seleccionada: 5
```

```
Entidades:
1 Corpinio
-----
```

```
Ingrese la opcion seleccionada: 1
```

#### **Opción 6: Listar instancias:**

Esta opción comienza listando las Entidades creadas, luego de seleccionar la Entidad se listaran todas las instancias que poseen. En este ejemplo tenemos una Entidad Casa que contiene como atributos 2 enteros, uno son los metros cuadrados y la otra es la altura de la casa. Primero se lista antes de los atributos, el ID correspondiente a esa instancia, el cual se lo asigna el programa de forma automatica.

```
Ingrese la opcion seleccionada: 6
```

```
Entidades:
1 Corpinio
2 Casa
```

-----

Ingrese la opcion seleccionada: 2

ID: 1 Metros: 10 Altura: 2

ID: 2 Metros: 20 Altura: 3

### **Opción 7: Salir:**

Se termina el programa.

Ingrese la opcion seleccionada: 7

Adios.