

Manual de usuario

Universidad Nacional Autónoma de México

20 de mayo del 2019

Grupo: **03**

Materia: **Programación Orientada a Objetos**

Semestre: **2019-2**

Profesor: **Edgar Tista García**

Integrantes:

- Félix Flores Paul Jaime
- Hernández Luis Sergio Angel
- Velasco Vanegas Ricardo Alonso

Índice

1. Ingresando como cliente	3
1.1. Login de cliente	3
1.2. Menú principal	4
1.3. Ver características	5
1.4. Ingresar, modificar y eliminar peticiones	6
2. Ingresando como administrador	8
2.1. Login de administrador	8
2.2. Menú de administrador	8
2.3. Ver características	9
2.4. Pedidos	10
3. Archivos guardados	11

1. Ingresando como cliente

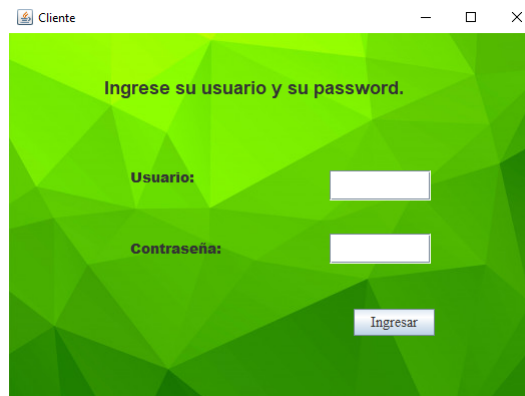
Para empezar con el programa, se ejecuta con la clase principal, la cual se llama 'ProyectoCarros'. Al iniciar la compilación y ejecución de tal clase, nos aparecerá en pantalla lo siguiente:



1.1. Login de cliente

Se puede denotar como nos aparecen dos botones. Uno para clientes y otro para administradores.

Antes de explicar las opciones del administrador, empezaremos con las del cliente, por lo que al dar click al botón nos aparecerá la siguiente pantalla de 'login'.

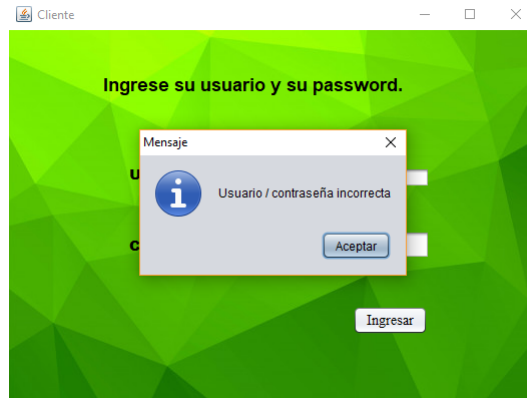


La información correcta para ingresar como el usuario es:

Usuario: *Usuario*

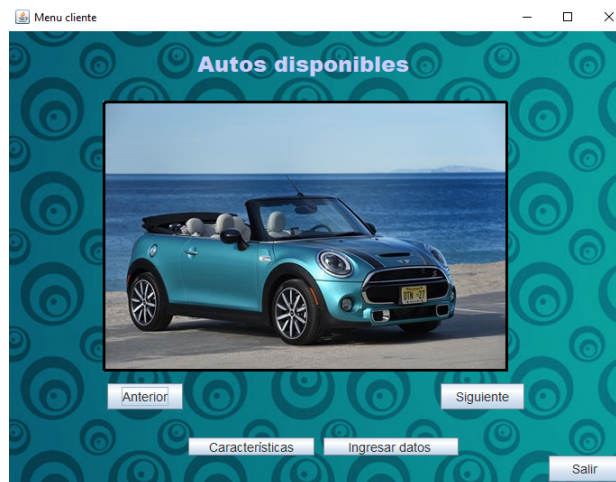
Contraseña: *Pikachu*

En caso de colocar información incorrecta, nos aparecerá en pantalla un mensaje de error.



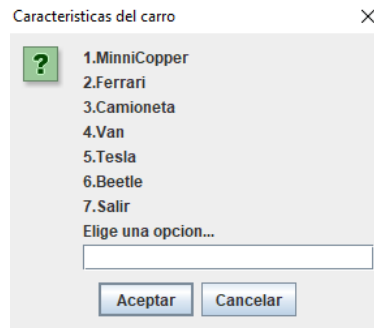
1.2. Menú principal

Tras colocar la información correcta, nos aparecerá en pantalla un menú de selección en donde podremos buscar todos los diferentes autos disponibles, ver sus características e ingresar datos. Para ver los autos disponibles, usamos los botones de 'Anterior' y 'Siguiente' para recorrer las opciones.

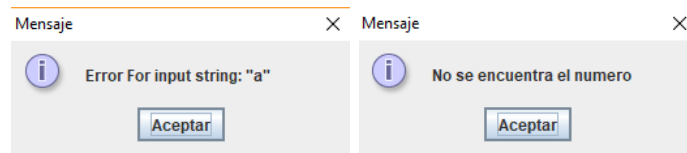


1.3. Ver características

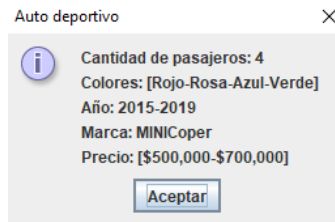
Al darle click al botón de 'Características' nos aparecerá un menú en pantalla en donde podremos ver todos los autos disponibles y en consiguiente elegir alguno de estos para ver que características tiene.



Tal menú anterior no permite el ingreso de opciones no válidas, sean estas variables no numéricas o de igual forma opciones que no se encuentran en el menú.




El usuario tras escoger una opción válida del menú de características se le mostrará en pantalla la información del auto seleccionado. Esta información cambiará dependiendo de la opción seleccionada ya que cada carro tiene características diferentes.




1.4. Ingresar, modificar y eliminar peticiones

Tras ver las características disponibles del auto deseado, regresando al menú principal hay que darle click al botón 'Ingresar Datos'. Al hacer esto, se nos abrirá otra ventana en donde podemos ingresar una petición de compra.

Código	Nombre	Teléfono	Dirección	Color	Piel	Foto
1	Sasha	123989123	Mare Streth	Azul	Piel	

Al llenar de forma correcta los espacios en blanco en donde se pide el nombre, teléfono, etc. Se tendrá que dar click al botón 'Guardar' para que la petición se grabe correctamente y aparezca en pantalla.

Si parte de la información agregada no es la correcta, puede modificarse al dar click a la fila que se quiere corregir, cambiar los datos en los espacios de la parte superior-izquierda, y dar click al botón "Modificar".

Código	Nombre	Teléfono	Dirección	Color	Piel	Foto
1	Sasha	123989123	Mare Streth	Azul	Piel	

Si queremos eliminar información de una petición de compra, primero escogemos la fila que deseamos eliminar y después damos click al botón de 'eliminar'. En cambio, si lo que queremos es solo limpiar la información, tenemos que usar el botón de la escoba.

Cabe mencionar que nos aparecerá en pantalla una ventana de confirmación en caso de querer eliminar una petición.

Codigo	Nombre	Telefono	Direccion	Color	Piel	Foto
1	Sasha	123989123	Mare Streth	Azul	Piel	
2	Nick	19922	London	Rojo	Piel	

Tras terminar de realizar las operaciones deseadas, tenemos a nuestra disposición los botones de 'Salir' y 'Menu cliente', los cuales al darles click abrirán la pantalla correspondiente (Esta siendo la del menú principal o salir del programa).

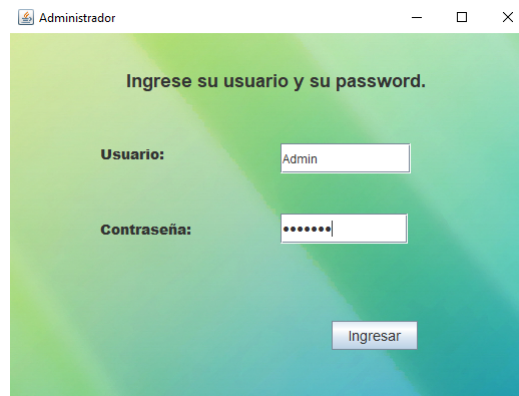
2. Ingresando como administrador

2.1. Login de administrador

En el menú de selección de login, si le damos click al botón de 'Administrador', nos llevará a la pantalla de login. Para entrar a tal pagina de login, hay que colocar la información correcta del administrador:

Usuario: *Admin*

Contraseña: *Pokemon*



The screenshot shows a login window titled 'Administrador'. It has a green and blue gradient background. At the top, it says 'Ingrese su usuario y su password.' Below this, there are two input fields: 'Usuario:' with the text 'Admin' and 'Contraseña:' with masked characters '*****'. At the bottom right, there is a button labeled 'Ingresar'.

2.2. Menú de administrador

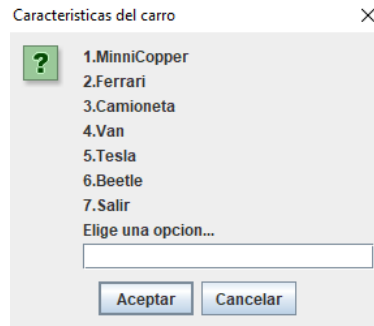
Tras ingresar correctamente la información, nos aparecerá el menú principal.



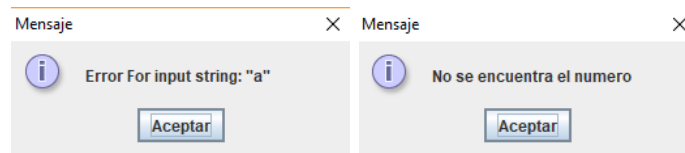
The screenshot shows a menu window titled 'Menu administrador'. It has a teal background with a sunburst pattern. At the top, it says 'Administrador'. Below this, there are three buttons: 'Características de los carros' on the left, 'Pedido' in the center, and 'Salir' at the bottom right.

2.3. Ver características

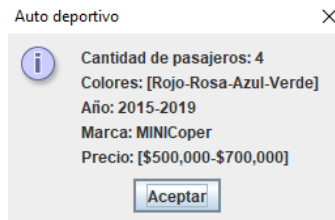
Al darle click al botón de 'Características' nos aparecerá un menú en pantalla en donde podremos ver todos los autos disponibles y en consiguiente elegir alguno de estos para ver que características tiene.



Tal menú anterior no permite el ingreso de opciones no válidas, sean estas variables no numéricas o de igual forma opciones que no se encuentran en el menú.



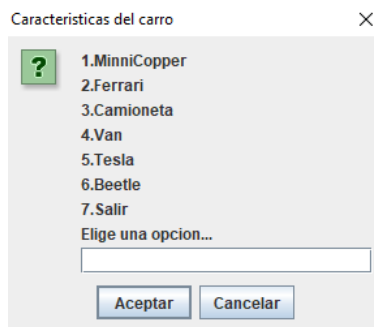
El usuario tras escoger una opción válida del menú de características se le mostrará en pantalla la información del auto seleccionado. Esta información cambiará dependiendo de la opción seleccionada ya que cada carro tiene características diferentes.



Tal menú anterior no permite el ingreso de opciones no válidas, sean estas variables no numéricas o de igual forma opciones que no se encuentran en el menú.

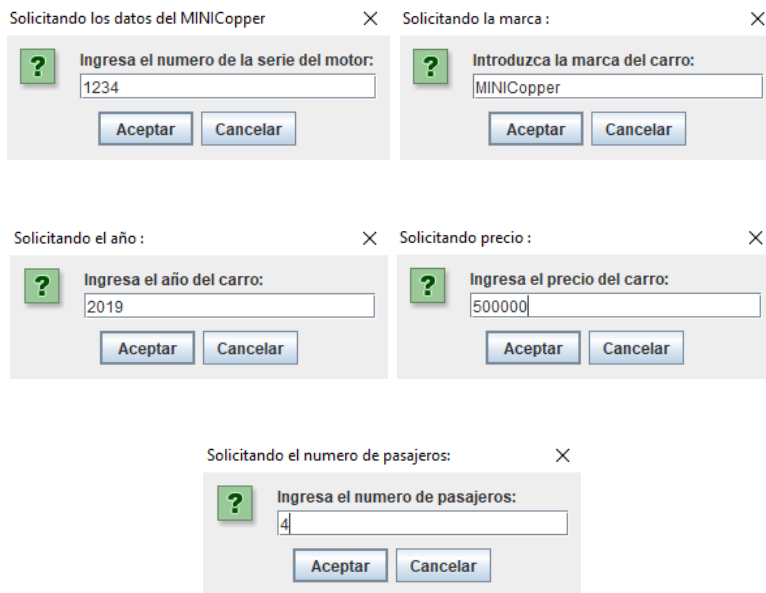
2.4. Pedidos

Si en el menú de administrador le damos click al botón de "Pedidos", nos aparecerá en pantalla un menú de selección en donde debemos escoger un modelo de auto.



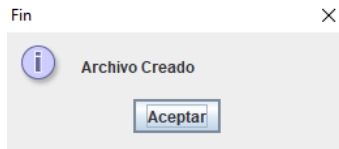
A dialog box titled "Características del carro" with a close button (X) in the top right corner. It contains a green square icon with a white question mark. Below the icon is a list of car models: 1.MinniCopper, 2.Ferrari, 3.Camioneta, 4.Van, 5.Tesla, 6.Beetle, 7.Salir. Below the list is the text "Elige una opcion..." followed by a text input field. At the bottom are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Tras seleccionar de forma correcta un modelo de auto del menú anterior, nos aparecerán múltiples ventanas en donde deberemos ingresar los datos del auto los cuales serán recolectados y mandados como petición.



Five dialog boxes for entering car details, each with a close button (X) in the top right corner. Each dialog box contains a green square icon with a white question mark and a text input field. The first dialog box is titled "Solicitando los datos del MINICopper" and contains the text "Ingresa el numero de la serie del motor:" with the value "1234". The second dialog box is titled "Solicitando la marca :" and contains the text "Introduzca la marca del carro:" with the value "MINICopper". The third dialog box is titled "Solicitando el año :" and contains the text "Ingresa el año del carro:" with the value "2019". The fourth dialog box is titled "Solicitando precio :" and contains the text "Ingresa el precio del carro:" with the value "500000". The fifth dialog box is titled "Solicitando el numero de pasajeros:" and contains the text "Ingresa el numero de pasajeros:" with the value "4". Each dialog box has two buttons at the bottom: "Aceptar" and "Cancelar".

Al terminar de ingresar los datos del auto, se nos mandará una pantalla de notificación en donde sabremos si el archivo fue creado de forma correcta.



Tras realizar las operaciones deseadas, para salir del programa tenemos que darle click al botón 'Salir' del menú de administrador.

3. Archivos guardados

Al terminar de ingresar y guardar tanto las peticiones como usuario como la de administrador, la información es recopilada y mandada en forma de archivo binario dentro de la carpeta del proyecto.

