

MANUAL GESTIÓN CAMPING

Rubén A.

FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA

En la aplicación se mostrarán 80 parcelas, de las cuales 10 son tiendas de campaña, 20 son caravanas y 70 son bungalós. Los iconos aparecerán con un fondo azul si las parcelas están libres, y con un fondo rojo si están ocupadas.

Si se hace clic en una parcela libre, se mostrará una ventana para introducir el DNI del huésped principal. Una vez introducido se hará el check in guardando el DNI y la fecha de entrada, y se marcará la parcela como ocupada. En el caso de los bungalós también se pedirá el número de huéspedes total y el número de personas menores de edad entre los huéspedes.

Si se hace clic sobre una parcela ocupada se mostrará por pantalla el importe a cobrar, y en el fichero facturas.csv ubicado en la carpeta "data" se guardará la información del check out. Al terminar la parcela se marca como libre.

Cada vez que se realiza un check in o un check out se guarda el estado del programa.

BOTONERA

- Botón Parámetros: sirve para cargar los cambios que se hagan en los parámetros almacenados en el fichero "parámetros.txt" almacenado en la carpeta "data".
- Botón Ayuda: abre este fichero, el manual de instrucciones.
- Botón About: muestra la información del autor del programa y su versión.
- Botón Salir: cierra el programa.

BORRAR EL ESTADO DEL PROGRAMA

Si se quisiera borrar el estado actual del programa habría que eliminar el archivo "parcelas.dat" de la carpeta "data". Una vez eliminado, en cuanto se ejecute el programa se cargará un estado en blanco del programa.