

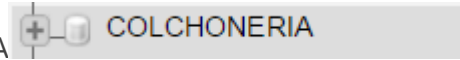
Manual de Modulo Seguridad

Manual de Uso

Manual de uso para el módulo de Seguridad.

1. Insertar la base de datos para su funcionamiento.

- Crear una base de datos COLCHONERIA
- Importar el SQL de Colchonería para su funcionamiento



Importing into the database "COLCHONERIA"

File to Import:

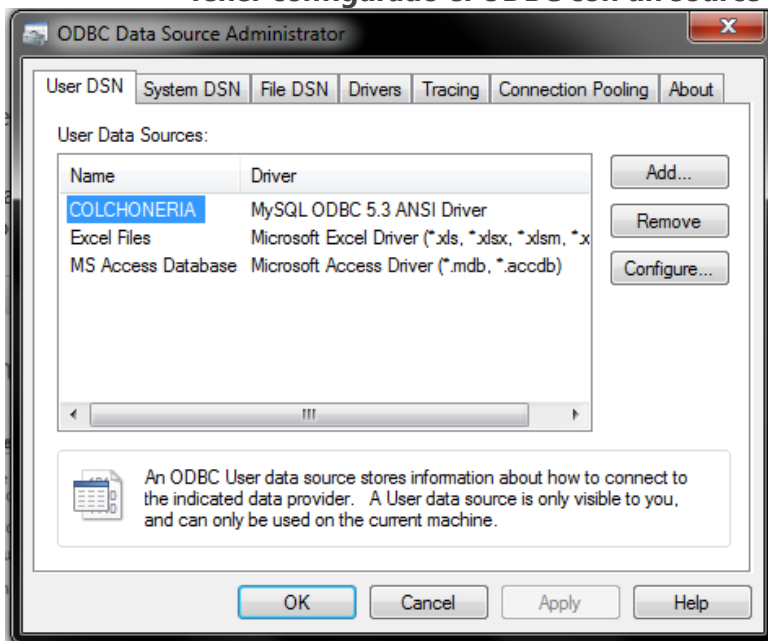
File may be compressed (gzip, bzip2, zip) or uncompressed.
A compressed file's name must end in **[.format].[compression]**. Example: **.sql.zip**

Browse your computer: No file chosen (Max: 2,048KiB)

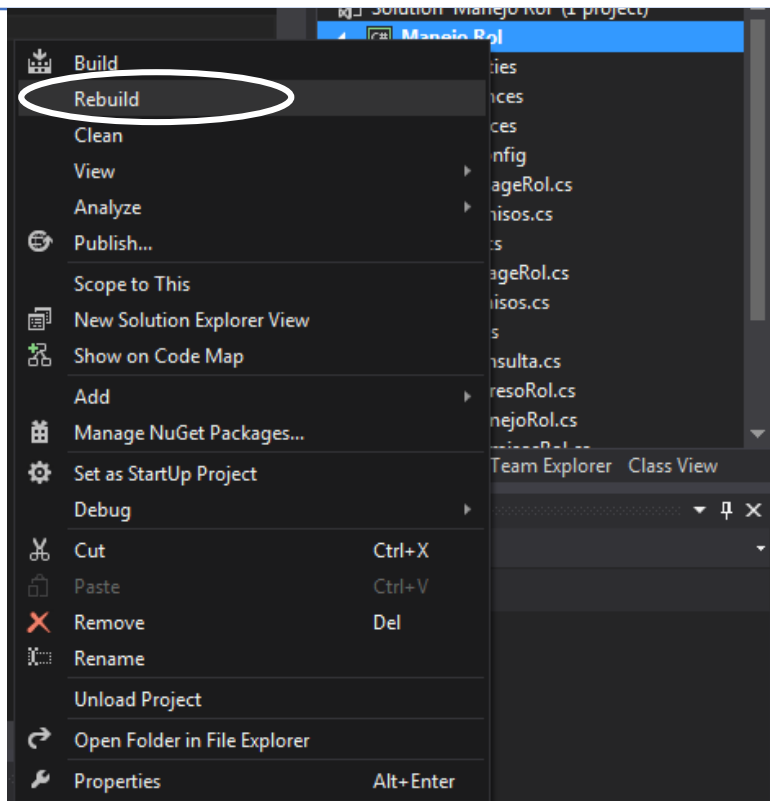
You may also drag and drop a file on any page.

Character set of the file:

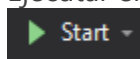
2. Tener el ODBC (32 bits) configurado para el acceso de la base de datos en .Net
Tener configurado el ODBC con un source de Colchonería



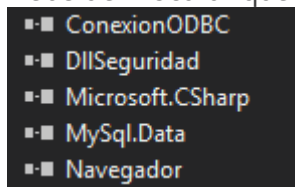
3. Limpiar el proyecto para corrección de errores
-



4. Ejecutar el Proyecto Manejo Rol



5. Debe de Procurar que tenga la DLL de Seguridad, Conexión ODC y Navegador.



6. Inicialá el Login del Proyecto.



The screenshot shows a login window titled "Ingreso de Usuario". Inside the window, the text "INGRESO A SISTEMA COLCHONERIA" is at the top. Below it is the SOFTOOL SYSTEM logo, which consists of a blue circular icon with three curved lines and the text "SOFTOOL SYSTEM" in blue. There are two input fields: "Usuario:" and "Contraseña:". At the bottom, there are two buttons: "Salir" (with a green arrow icon) and "Entrar" (with a yellow key icon).

Para el ingreso del login existen 1 usuario superusuario el cual tiene todos los privilegios en la cual para ingresar debe escribir en **Usuario: Superusuario** y en **Contraseña: root**.

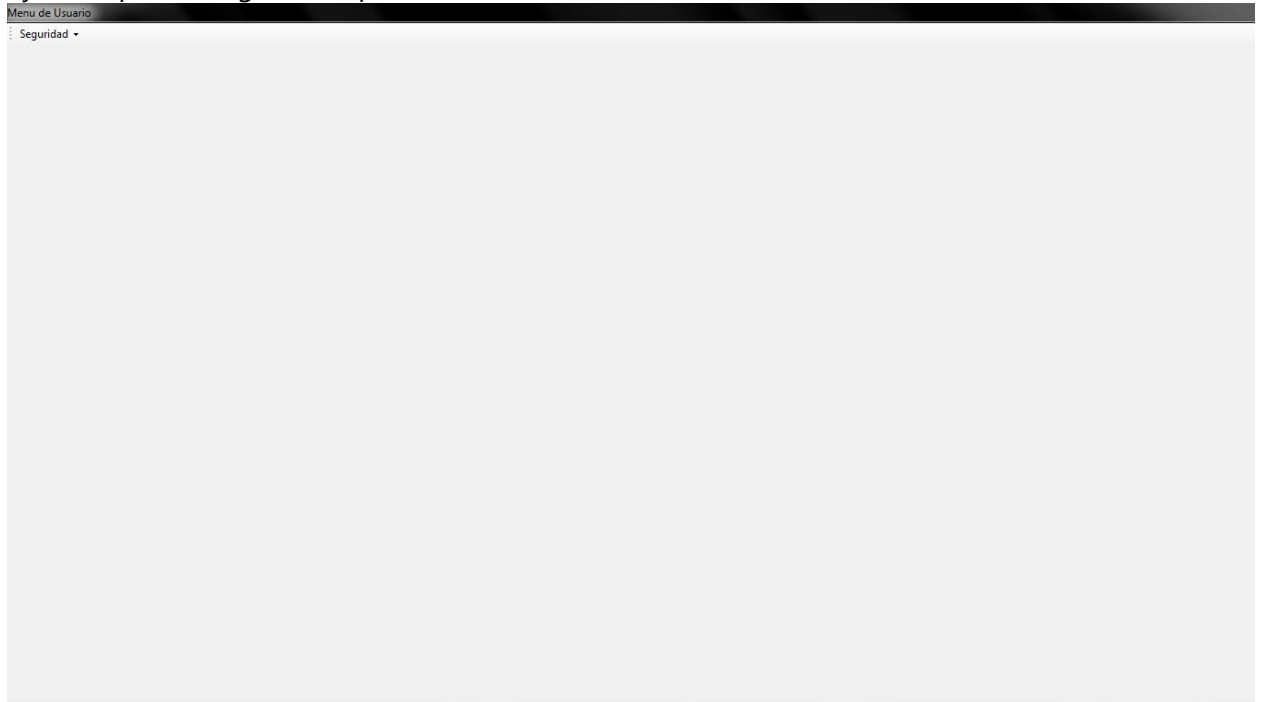
Debe de ingresar con ese usuario para crear nuevos usuarios para el sistema como también para la asignación de permisos, roles, y aplicaciones.



This screenshot shows the same login window as the previous one, but with the "Usuario:" field filled with "Superusuario" and the "Contraseña:" field filled with "****". The "Salir" and "Entrar" buttons are still at the bottom.

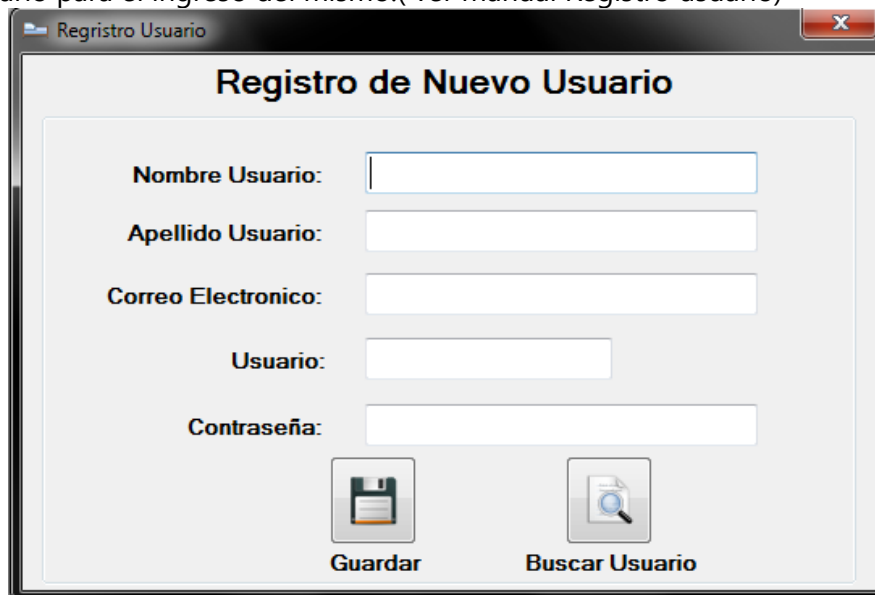
7. Menú Principal.

Al momento de haber ingresado con el usuario Superusuario le mostrara un menú principal en el cual solo contendrá el módulo de seguridad por Defecto en el cual le ayudara para el ingreso de permisos, usuarios, roles, etc.



8. Registro de Usuario.

Para registrar un usuario debe de ir a la opción de **Registro Usuario**, el cual le mostrara un formulario para el ingreso del mismo.(ver manual Registro usuario)

A screenshot of a 'Registro de Nuevo Usuario' window. The title bar says 'Registro Usuario'. The main title is 'Registro de Nuevo Usuario'. Below the title, there are five input fields with labels: 'Nombre Usuario:', 'Apellido Usuario:', 'Correo Electronico:', 'Usuario:', and 'Contraseña:'. At the bottom, there are two buttons: 'Guardar' with a floppy disk icon and 'Buscar Usuario' with a magnifying glass icon.

9. Registro de Rol al usuario.

Después de haber registrado un usuario se le asignara un rol, para esto debe ir a la opción de **Manejo Rol. (Ver manual Rol)**

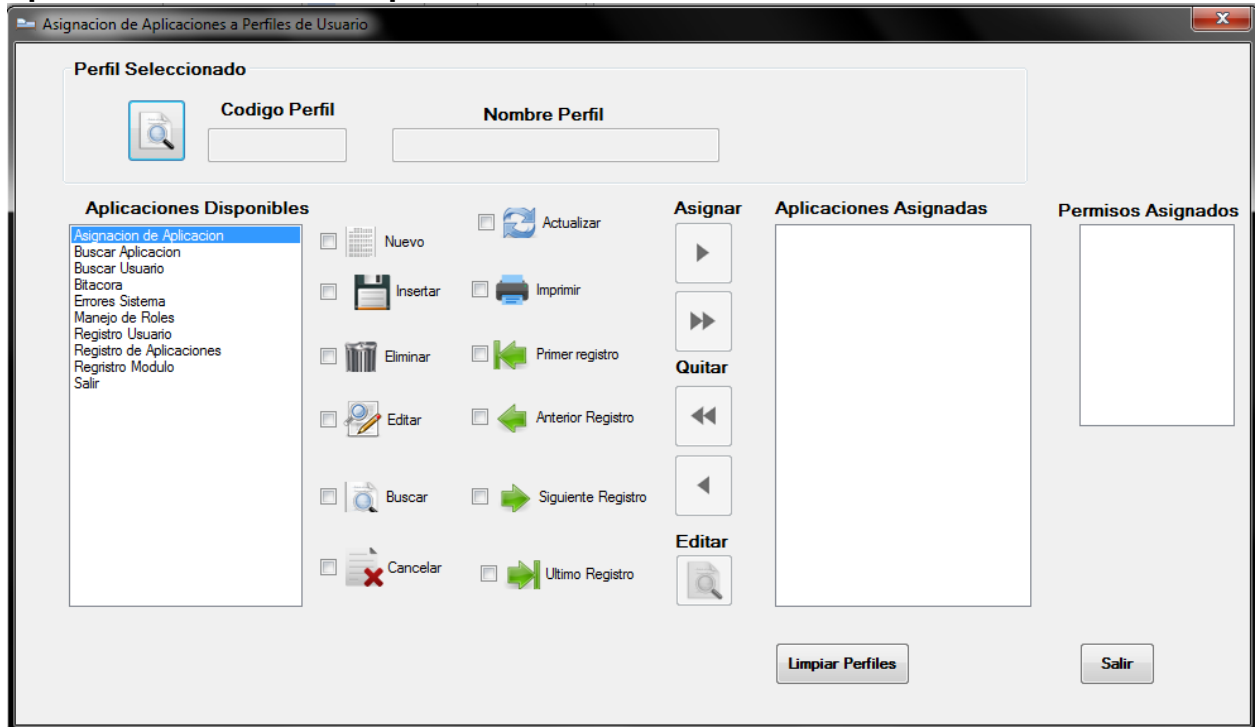
The screenshot shows a window titled "Manejo de Roles" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into several sections:


- Usuario Seleccionado:** A section at the top containing a search icon (magnifying glass over a document) and two text input fields labeled "Codigo Usuario" and "Nombre Usuario".
- Perfiles Disponibles:** A list box on the left containing the roles "Superusuario", "Administrador", and "vendedor". "Superusuario" is currently selected and highlighted in blue.
- Asignar:** A vertical column of buttons between the two list boxes. It includes a single right arrow (➤), a double right arrow (➡), a "Quitar" label above two left arrows (⬅), and a single left arrow (⬅).
- Perfiles Asignados:** An empty list box on the right where assigned roles would be displayed.
- Buttons:** At the bottom, there is a "Crear Roles" button on the left and an "Asignacion de Permisos" button on the right.

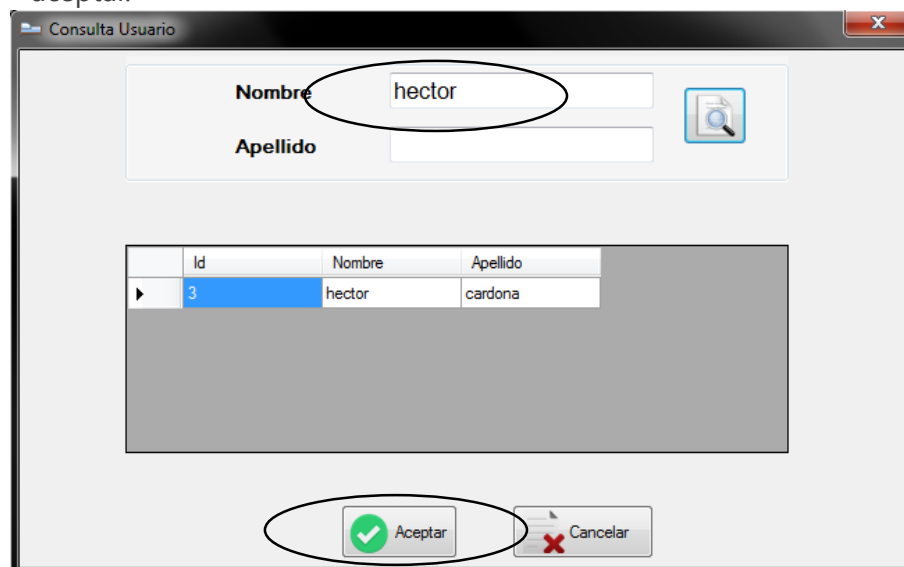
10. Asignación de Aplicaciones.

Para asignar una aplicación existen 2 maneras: por medio del usuario y por medio del rol que tenga ese usuario.

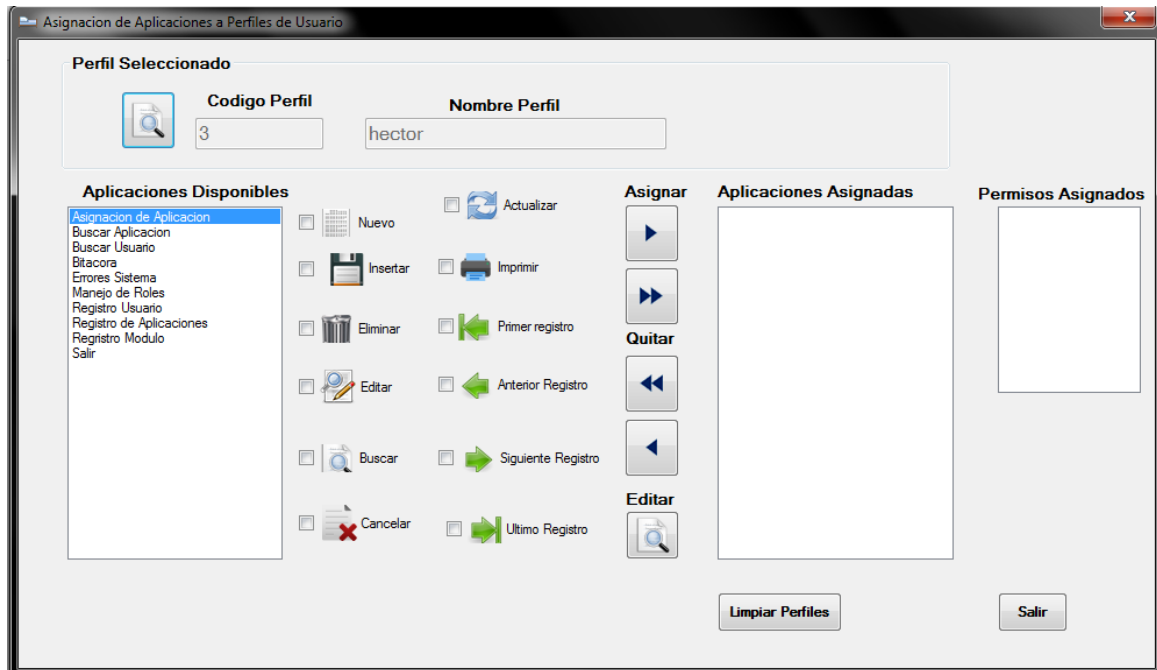
Para asignar una aplicación al usuario nos dirigimos a la opción de **Asignación de Aplicaciones.**(ver manual Aplicación)





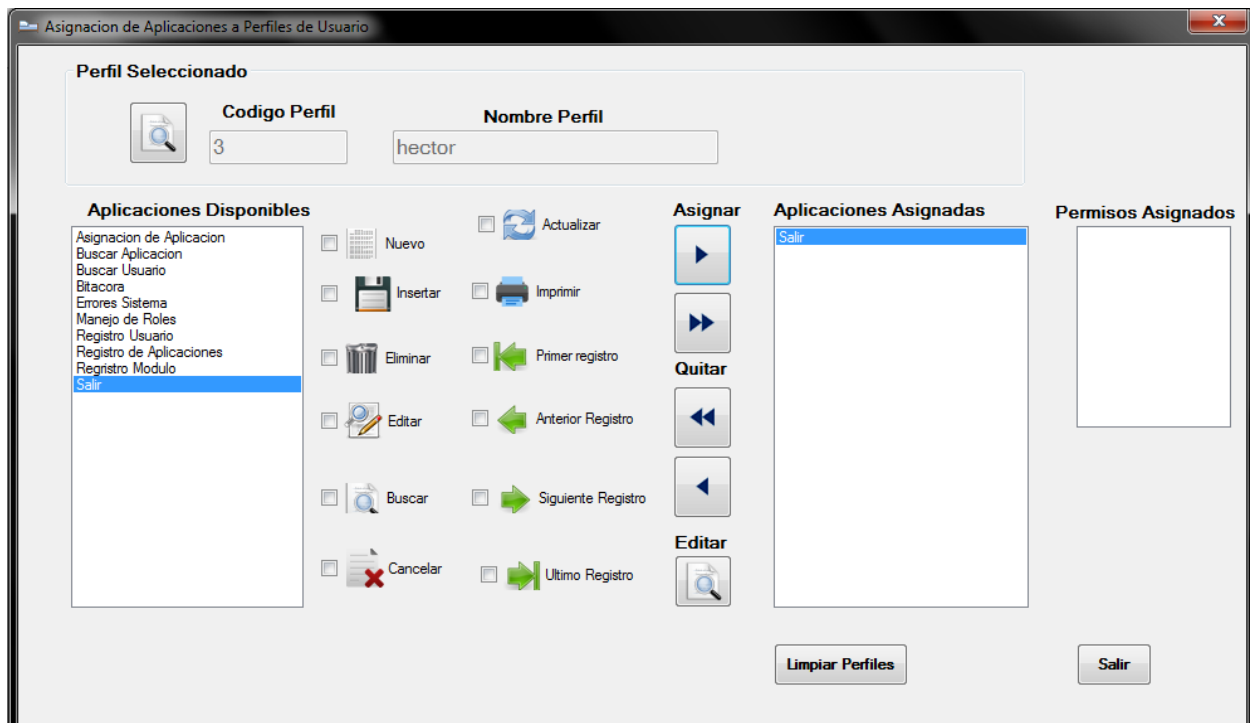
- Primero buscamos al usuario el cual le queremos asignar la aplicación, para esto nos dirigimos al botón de buscar  el cual nos mostrara una ventana de búsqueda del usuario
- Buscamos el usuario que creamos con anterioridad y le damos en la opción de aceptar.



- Al momento de seleccionar aceptar nos mostrara en otra ventana las aplicaciones que tiene asignado ese usuario con sus permisos, por defecto no tendrá ninguno.



- Asignamos Aplicaciones al Usuario, por medio del botón  asignación simple o multiple. 

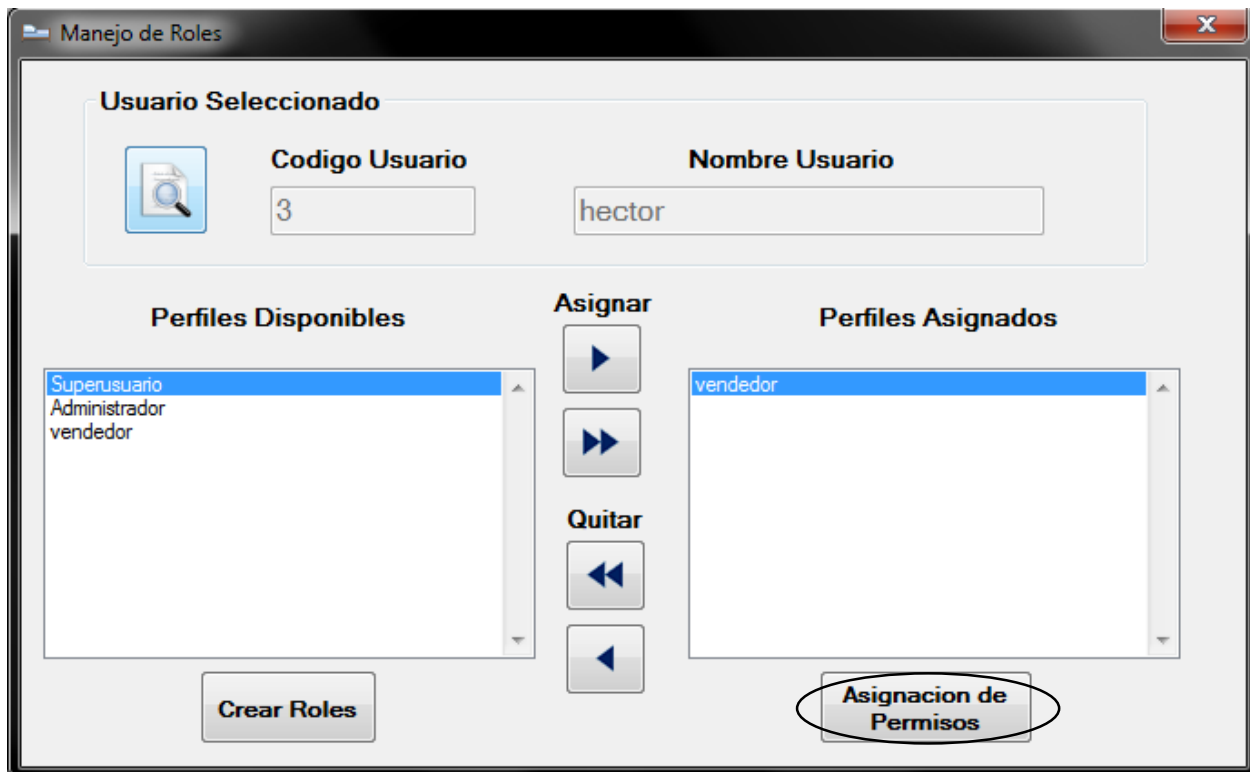


- Y nos asignara la aplicación.

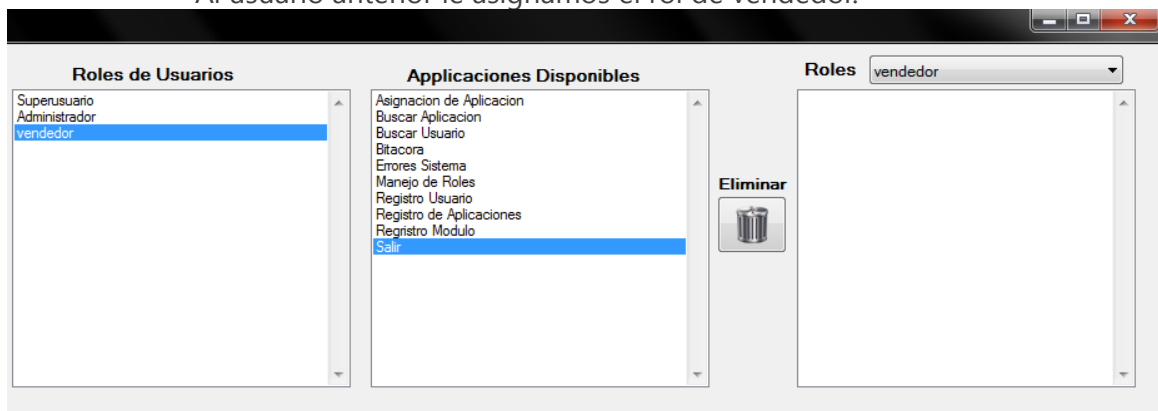
Nota: al momento de asignar por primera vez una aplicación al usuario, debe de asignar esa misma aplicación al rol que tenga el usuario.

- **Asignación de Aplicación a Rol.**

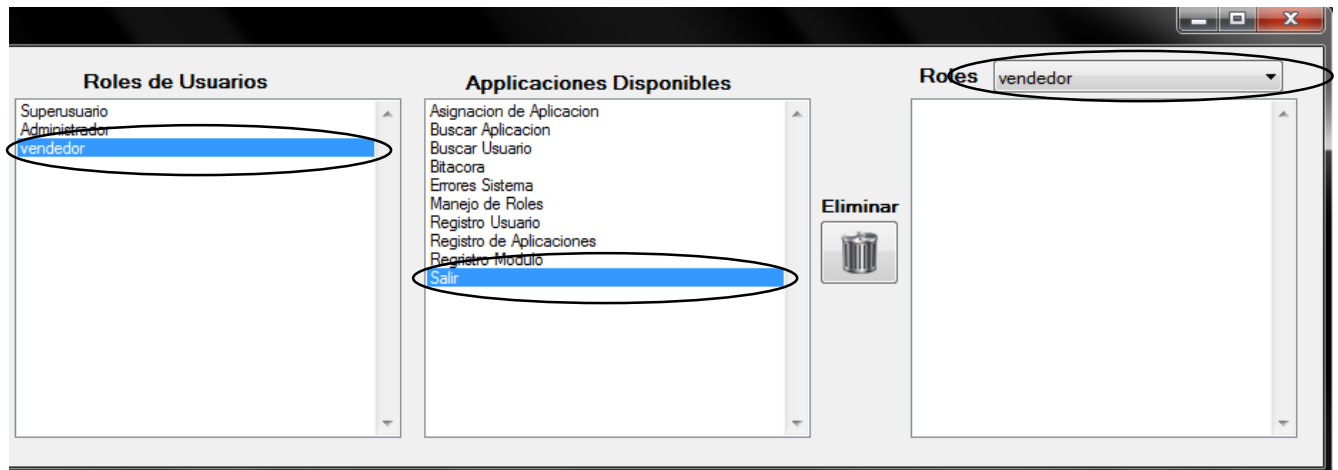
Para asignar una aplicación al rol que tenga el usuario nos dirigimos a la opción de **Manejo Rol**, en el cual nos dirigimos al botón de **Asignación de Permisos**.



- Al usuario anterior le asignamos el rol de vendedor.



- Le asignamos la aplicación al rol del usuario seleccionado el Rol, la aplicación y para su visualización la lista del Rol.

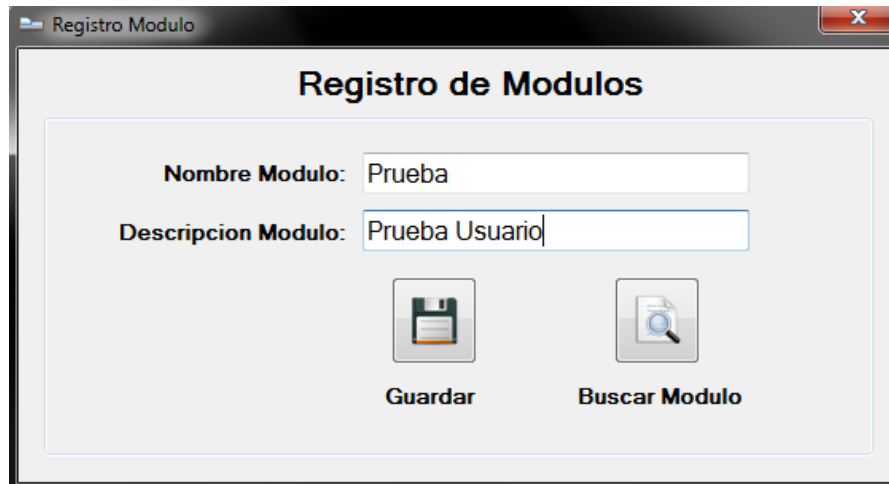


- Y guardamos la aplicación para ese rol.

Nota: al momento de asignar una aplicación al rol por primera vez debe de estar esa misma aplicación para el usuario.

11. Creación de Módulos:

Para la creación de módulos nos dirigimos a la opción de Registro Modulo en el cual nos mostrara una ventana para guardar el modulo.



A screenshot of a software window titled "Registro Modulo". The window has a title bar with a close button. The main content area is titled "Registro de Modulos". It contains two text input fields: "Nombre Modulo:" with the value "Prueba" and "Descripcion Modulo:" with the value "Prueba Usuario". Below these fields are two buttons: "Guardar" (represented by a floppy disk icon) and "Buscar Modulo" (represented by a magnifying glass icon).

En el cual crearemos un módulo prueba para asignarlo al usuario anterior, luego de damos guardar para realizar la inserción, como también podemos buscar el modulo y editar o eliminarlo.

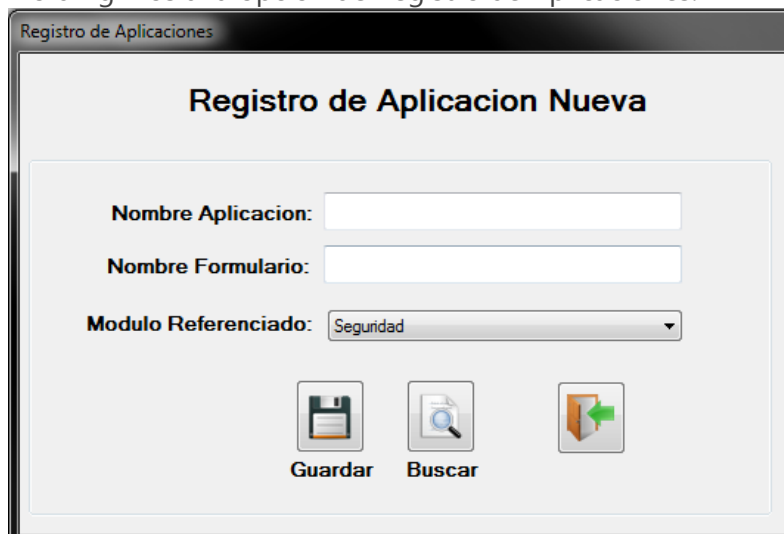
12. Creación de Aplicaciones:

Para Crear nuevas aplicaciones debe crear el Formulario en el proyecto y dirigirse a la opción de **Registro de Aplicaciones**

- Creamos el formulario, en el cual para fines demostrativos será el frmPrueba.

▶ `frmPrueba.cs`

- No dirigimos a la opción de Registro de Aplicaciones.



A screenshot of a software window titled "Registro de Aplicaciones". The window has a title bar with a close button. The main content area is titled "Registro de Aplicacion Nueva". It contains three input fields: "Nombre Aplicacion:" (empty), "Nombre Formulario:" (empty), and "Modulo Referenciado:" (a dropdown menu with "Seguridad" selected). Below these fields are three buttons: "Guardar" (represented by a floppy disk icon), "Buscar" (represented by a magnifying glass icon), and an icon representing a folder with a green arrow pointing into it.

- Escribimos la aplicación en la cual queremos visualizar en nuestro proyecto, la cual será la app Prueba, luego escribimos el nombre del formulario sin el formato, y le asignamos a que modulo ira esa aplicación.

Registro de Aplicaciones

Registro de Aplicacion Nueva

Nombre Aplicacion:

Nombre Formulario:

Modulo Referenciado:





Guardar Buscar

Nota: Procurar que los modulos en la Tabla MaModulo lleven un orden consecutivo si no no funcionara los modulos dinámicos para el sistema.

Options

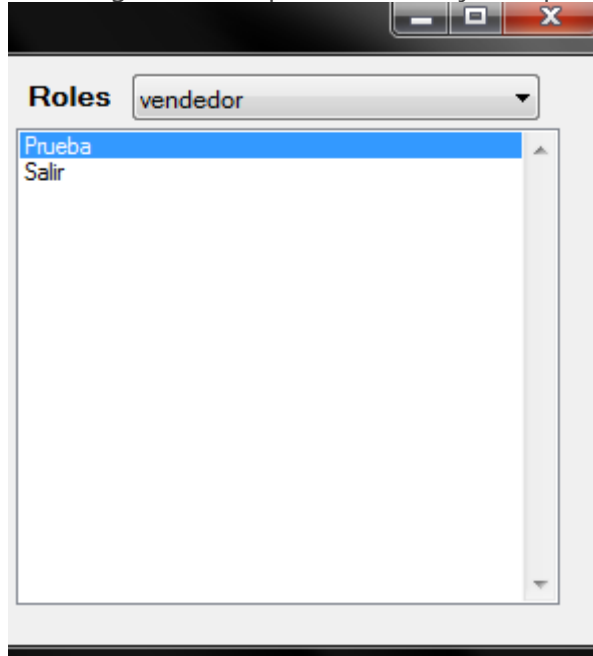
| | | ncodModulo | vnombreModulo | vdescripcion | vnombreReporte |
|--------------------------|------------------|------------|---------------|-----------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> | Edit Copy Delete | 1 | Seguridad | seguridad del sistema | NULL |
| <input type="checkbox"/> | Edit Copy Delete | 2 | prueba | prueba usuario | NULL |

☐ Check All With selected: Edit Delete Export

13. Asignación de Permisos a la Aplicación Creada.

Para Asignar Aplicaciones podemos hacerlo de 2 maneras por medio de la Opción **Manejo Rol** y la otra es **Asignación de Aplicaciones**, ya que estas 2 opciones contienen los permisos para los botones del navegador.

- Nos dirigimos a la opción de Manejo Rol para asignarlos al rol del usuario.

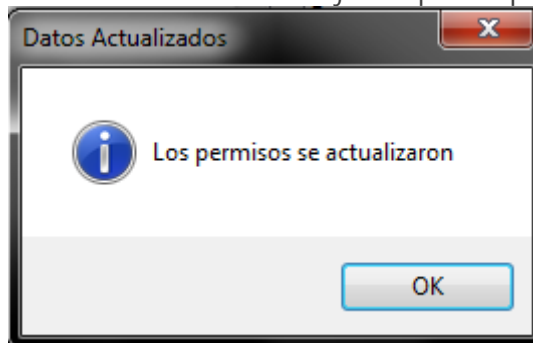


En el cual nos mostrara las aplicaciones asignadas, y para asignarle permisos le damos doble clic a la aplicación y nos habilitara los botones de editar permisos.

- Luego seleccionamos los permisos para la aplicación y le damos en el botón de editar.



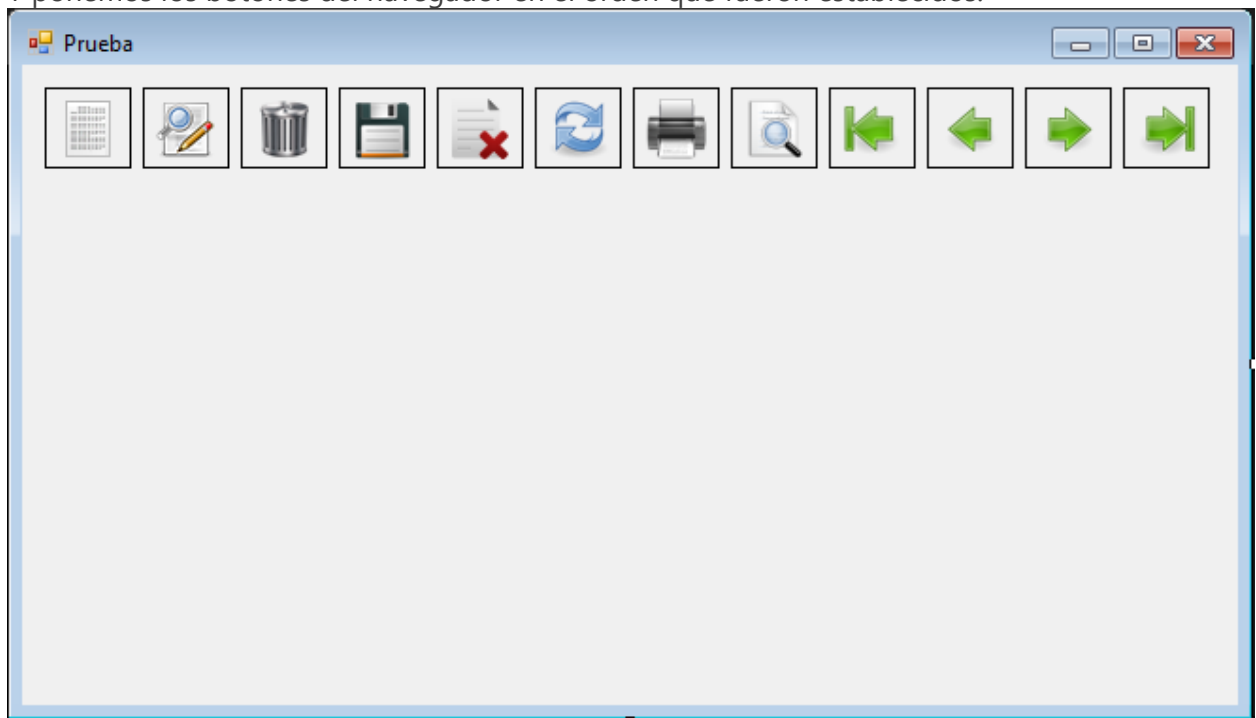
-
- Y nos mostrara un mensaje de que los permisos fueron editados exitosamente.



14. Codificación Permisos a Aplicación Creada.

Luego de haber asignado permisos a la aplicación creada, debemos de editar nuestro nuevo formulario el cual es nuestra aplicación para esto nos vamos al formulario que creamos, para referencia de ejemplo seria frmPrueba.

Y ponemos los botones del navegador en el orden que fueron establecidos.



-
- Luego nos dirigimos en la codificación del formulario, para esto primero agregamos la referencia del navegador a nuestra codificación.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
using Navegador; ←
```

- Y nos dirigimos al load del formulario para agregar las referencias de habilitar y deshabilitar botones.

```
1 reference
private void frmPrueba_Load(object sender, EventArgs e)
```

- Y para agregar los permisos, primero instanciamos la capa de negocio del navegador.

```
clasnegocio nuevo = new clasnegocio();
```

- Y hacemos referencia al método de activar y desactivar botón.

```
nuevo.funactivarDesactivarBoton()
```

- y luego agregamos dentro del paréntesis el nombre del botón y el permiso.

```
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnnuevo,
Convert.ToBoolean(Permisos.btnnuevo));
```

- Para obtener el permiso debemos de hacer referencia a la clase Permisos.NombreBoton
- donde dice Convert.ToBoolean(Permisos.btnnuevo) es la referencia al permiso del botón donde tenemos que ponerlo a cada botón del formulario.

```
clasnegocio nuevo = new clasnegocio();|
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnnuevo, Convert.ToBoolean (Permisos.btnnuevo));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btneditar, Convert.ToBoolean(Permisos.btneditar));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btneliminar, Convert.ToBoolean(Permisos.btneliminar));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnguardar, Convert.ToBoolean(Permisos.btnguardar));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btncancelar, Convert.ToBoolean(Permisos.btncancelar));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnrefrescar, Convert.ToBoolean(Permisos.btnrefrescar));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnimprimir, Convert.ToBoolean(Permisos.btnimprimir));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnbuscar, Convert.ToBoolean( Permisos.btnbuscar));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnirPrimero, Convert.ToBoolean(Permisos.btnirPrimero));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnanterior, Convert.ToBoolean(Permisos.btnanterior));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnsiguiente, Convert.ToBoolean( Permisos.btnsiguiente));
nuevo.funactivarDesactivarBoton(btnirUltimo, Convert.ToBoolean( Permisos.btnirUltimo));
```
