



**Manual de Usuario**

**2016**

## Contenido

1.	<a href="#">Introducción</a>	5
2.	<a href="#">Conocimientos mínimos del usuario</a>	6
3.	<a href="#">Inicio de Sesión</a>	7
4.	<a href="#">Menú del Administrador</a>	8
4.1	<a href="#">Registrar Usuario</a>	10
4.1.1	<a href="#">Registrar Jugador</a>	10
4.1.2	<a href="#">Registrar Entrenador</a>	13
4.1.3	<a href="#">Registrar Administrador</a>	15
4.2	<a href="#">Modificar Usuario</a>	17
4.2.1	<a href="#">Modificar Jugador</a>	17
4.2.2	<a href="#">Modificar Entrenador</a>	20
4.2.3	<a href="#">Modificar Administrador</a>	22
4.3	<a href="#">Eliminar Usuario</a>	23
4.3.1	<a href="#">Eliminar Jugador</a>	23
4.3.2	<a href="#">Eliminar Entrenador</a>	24
4.3.3	<a href="#">Eliminar Administrador</a>	25
4.4	<a href="#">Mensualidad</a>	26
4.4.1	<a href="#">Pagar Mensualidad</a>	26
4.5	<a href="#">Eventos</a>	27
4.5.1	<a href="#">Crear eventos</a>	27
4.5.2	<a href="#">Consultar eventos</a>	28
4.6	<a href="#">Plantillas</a>	29
4.6.1	<a href="#">Plantillas de cada categoría</a>	29
4.7	<a href="#">Categorías</a>	30

4.7.1	<a href="#">Asignar horario y entrenador a cada categoría</a>	30
4.8	<a href="#">Sesiones</a>	31
4.8.1	<a href="#">Consultar sesiones</a>	31
4.9	<a href="#">Configuración</a>	32
4.9.1	<a href="#">Copias de seguridad</a>	32
4.9.2	<a href="#">Restaurar</a>	32
4.9.3	<a href="#">Temas</a>	33
4.9.4	<a href="#">Cambiar contraseña</a>	34
4.9.5	<a href="#">Ayuda-(Manual de usuario)</a>	35
5.	<a href="#">Menú del Entrenador</a>	36
5.1	<a href="#">Plantillas</a>	37
5.1.1	<a href="#">Crear o modificar plantillas</a>	37
5.2	<a href="#">Sesiones</a>	38
5.2.1	<a href="#">Crear sesiones</a>	38
5.2.2	<a href="#">Modificar sesiones</a>	39
5.3	<a href="#">Configuración</a>	40
5.3.1	<a href="#">Temas</a>	40
5.3.2	<a href="#">Cambiar contraseña</a>	41
5.3.3	<a href="#">Ayuda-(Manual de usuario)</a>	42
6.	<a href="#">Menú del Jugador</a>	43
6.1	<a href="#">Plantilla</a>	44
6.2	<a href="#">Consultar fecha de cobro</a>	45
6.3	<a href="#">Consultar eventos</a>	45
6.4	<a href="#">Consultar sesiones</a>	46
6.5	<a href="#">Configuración</a>	48

6.5.1	<a href="#">Temas</a> .....	48
6.5.2	<a href="#">Cambiar Contraseña</a> .....	49
6.5.3	<a href="#">Ayuda-Manual</a> .....	50
7.	<a href="#">Cerrar sesión</a> .....	50
8.	<a href="#">Errores comunes</a> .....	51

## **1. Introducción**

En este manual se explicará la forma en la que el usuario debe darle uso al software de manejo administrativo y deportivo de la escuela de baloncesto “Buga Bulls”.

Este manual se divide en tres grandes partes que son para cada tipo de usuario, ya sea administrador, entrenador o jugador. Se muestra el adecuado uso de todas las partes funcionales del sistema, para una cómoda manipulación.

## **2. Conocimientos mínimos del usuario**

El usuario que manejará el software para la escuela de baloncesto Buga Bulls debe tener conocimientos mínimos en el manejo de teclado de un computador y de correcta digitación de los respectivos datos, también, si es un entrenador debe tener conocimiento sobre los tipos de pruebas que se reparten y que deben ser digitadas respectivamente, además de saber especificar lo que se hará en una sesión creada.

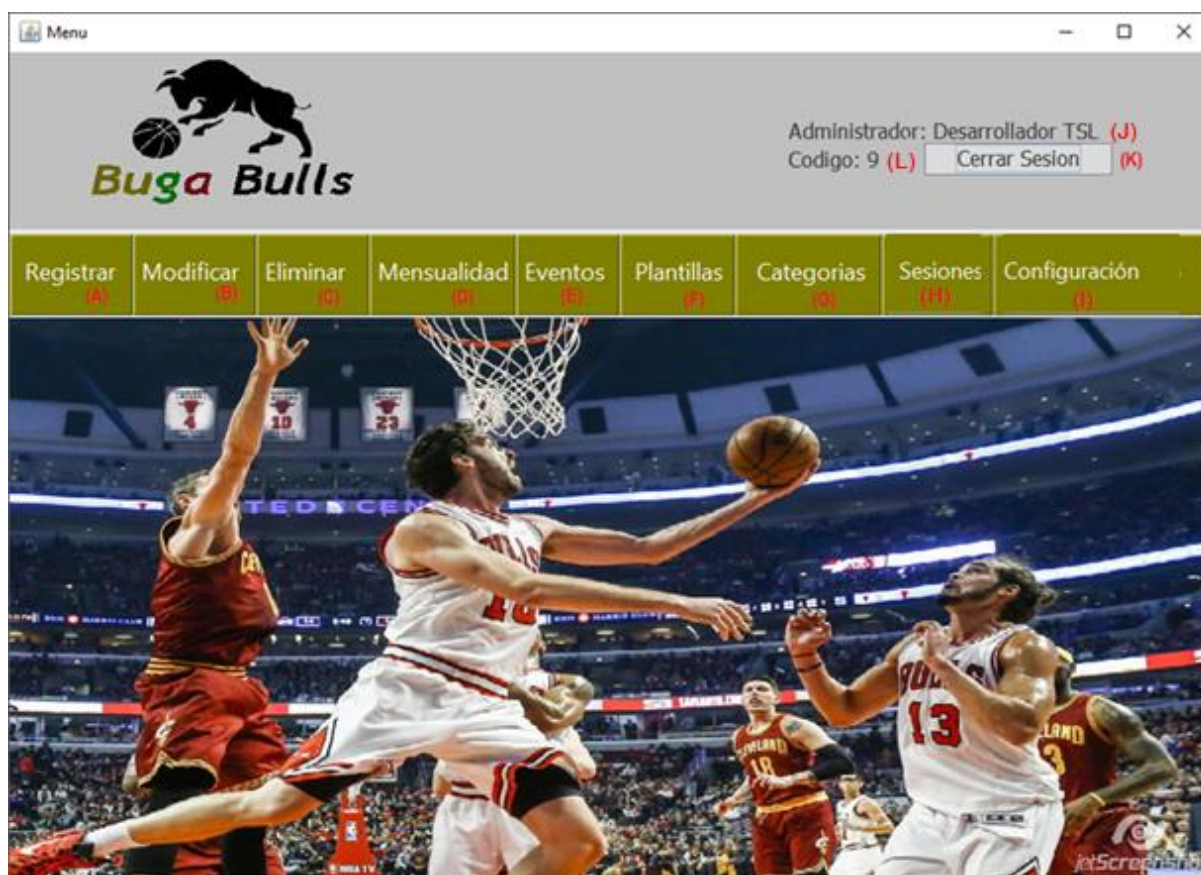
### 3. Inicio de Sesión



The screenshot shows a web application window titled "Login". The window has a background image of a bull and a basketball. The login form is centered and contains a title bar, a user code field, a password field, and an "Entrar" button. Labels (A), (B), and (C) are placed next to the input fields and button respectively. Label (D) is placed next to the bull logo.

- (A) Campo de texto para digitar el código del usuario con el que se desea iniciar sesión, solo admite números enteros y solo 5 que es el máximo por usuario
- (B) Campo de texto para digitar la contraseña del correspondiente usuario, lo digitado no será apreciado en el campo de texto por seguridad.
- (C) Botón para iniciar sesión, después de clicar, si los datos fueron correctos se abrir el respectivo menú
- (D) Logo de la escuela de baloncesto Buga Bulls

#### 4. Menú del administrador



**(A)** Menú registrar, después de clicar desplega un sub menú para registrar cualquier tipo de usuario

**(B)** Menú modificar, después de clicar despliega un sub menú para modificar cualquier tipo de usuario

**(C)** Menú eliminar, después de clicar despliega un sub menú para eliminar cualquier tipo de usuario

**(D)** Menú mensualidad, después de clicar despliega un sub menú para pagar mensualidad

**(E)** Menú eventos, después de clicar despliega un sub menú para crear o consultar un evento



**(F)** Menú plantilla, después de clicar despliega un sub menú para consultar las plantillas de los jugadores según las categorías

**(G)** Menú categorías, después de clicar despliega un sub menú para asignar un horarios y entrenador a cada categoría.

**(H)** Menú sesiones de entrenamiento, después de clicar despliega un sub menú para consultar las sesiones de entrenamiento creadas por los entrenadores.

**(I)** Menú configuración, después de clicar despliega un sub menú para realizar copias de seguridad, restauraciones, cambiar el tema de con el que se visualiza la aplicación, cambiar contraseña y encontrar el manual de usuario.

**(J)** Nombre y apellido del administrador que se encuentra en la sesión.

**(K)** Botón para cerrar la sesión y el menú por completo, volverá a la anterior ventana por si se desea iniciar otra sesión.

**(L)** Código del administrador que se encuentra en la sesión

## 4.1 Registrar Usuario

### 4.1.1 Registrar Jugador

Ficha Jugador

Datos Personales

Nombre

(A)

Apellidos

(B)

DNI

(C)

Fecha de Nacimiento

(D)

EPS

(E)

Dirección

(F)

Telefono

(G)

Altura

(H)

Categoría

(I)

(K)

Agregar foto

(J)

Datos familiares

Cedula

(L)

Buscar

(M)

Nombre

(N)

Apellidos

(O)

Parentesco

(P)

Teléfono

(Q)

Dirección

(R)

Información de inicio de sesión

Codigo

10002

(S)

Contraseña

(T)

Guardar

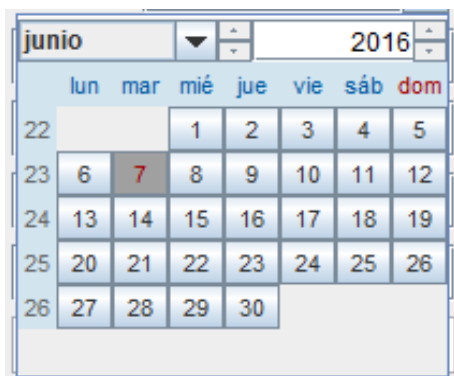
(U)

**(A)** Campo de texto para digitar el nombre del jugador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(B)** Campo de texto para digitar el apellido del jugador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(C)** Campo de texto para digitar el número de identificación del jugador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(D)** Botón para seleccionar la fecha de nacimiento del jugador



**(E)** Campo de texto para digita la EPS del jugador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

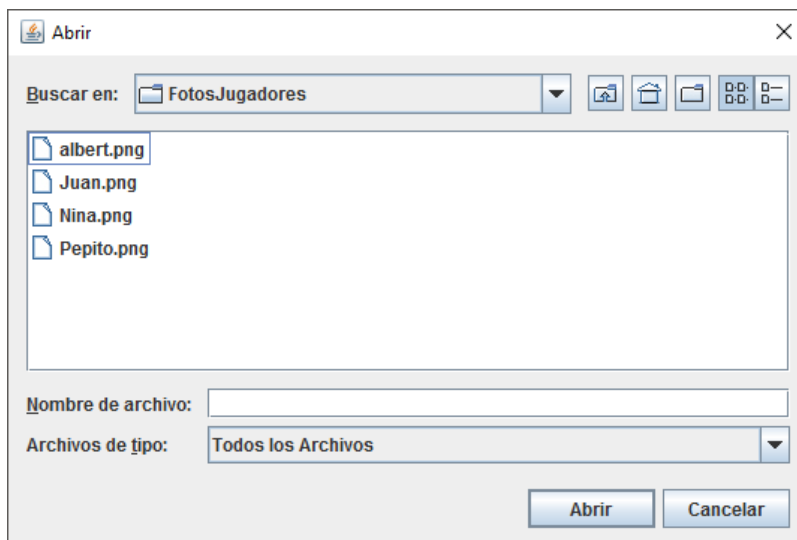
**(F)** Campo de texto para digitar la dirección del jugador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

**(G)** Campo de texto para digitar el teléfono del jugador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(H)** Campo de texto para digitar la altura en centímetros del jugador a crear, este campo solo permite número de máximo 3 caracteres.

**(I)** Campo donde se mostrará la categoría a la que será asignado el jugador a crear, este campo no es editable

**(J)** Botón para agregarla foto del jugador a crear, botón el cual abrirá la siguiente interfaz para elegir el archivo.



**(K)** En este espacio se mostrará la imagen seleccionada.

**(L)** Campo de texto para digitar el número de identificación del acudiente del jugador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(M)** Botón para buscar el número de identificación del acudiente del jugador a para saber si está creado o no si ya se encuentra aparecerá un mensaje diciéndolo y si no aparecerá otro diciendo lo correspondiente

**(N)** Campo de texto para digitar el nombre del acudiente del jugador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(O)** Campo de texto para digitar el apellido del acudiente del jugador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(P)** Campo de texto para digitar el parentesco del acudiente del jugador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(Q)** Campo de texto para digitar el número de teléfono del acudiente del jugador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

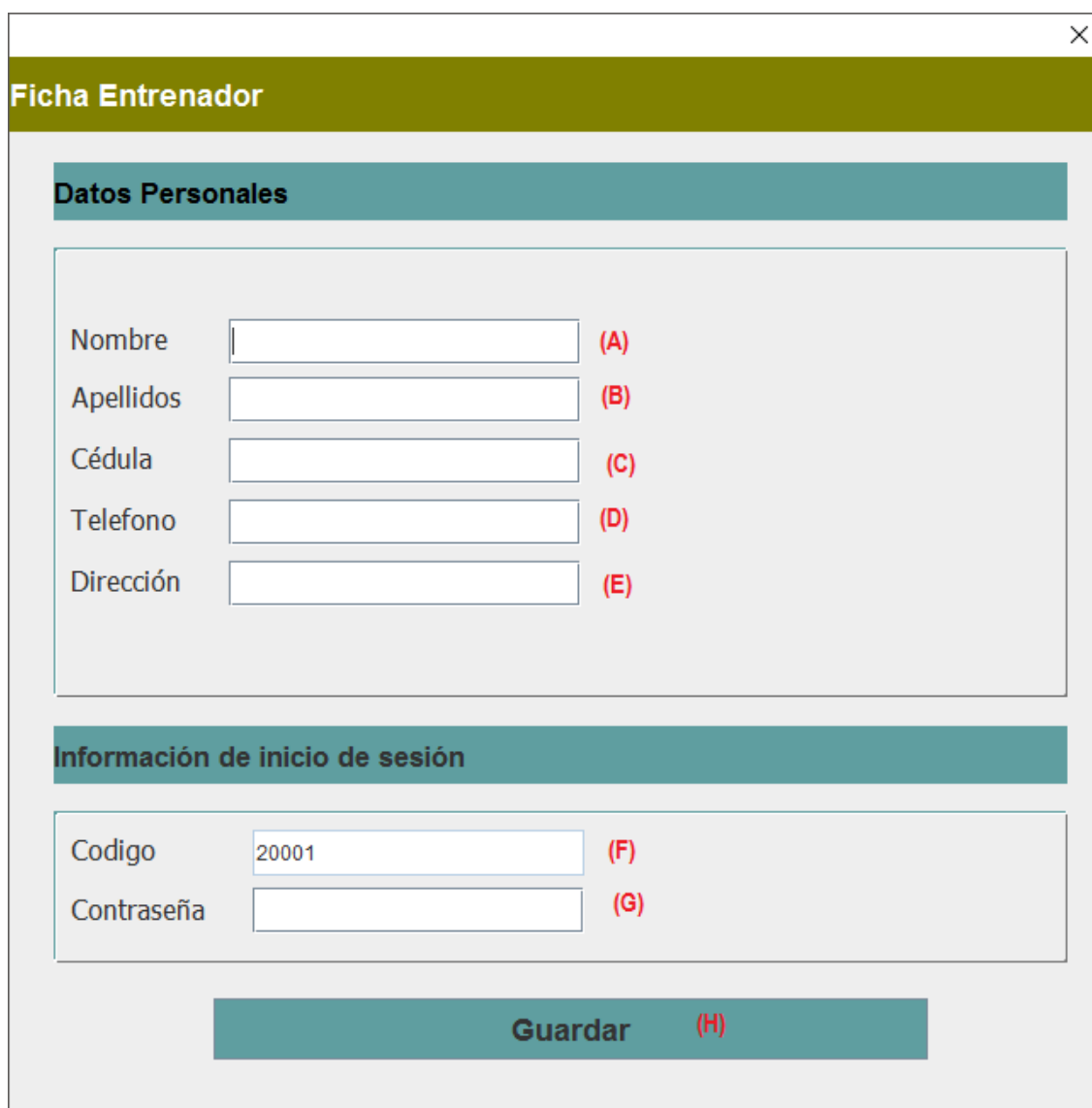
**(R)** Campo de texto para digitar la dirección del acudiente del jugador a crear, este campo permite letras y números de máximo 50 caracteres.

(S) Se muestra el código que pertenecerá al jugador creado

(T) Campo de texto para digitar la contraseña con la que iniciará sesión el jugador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

(U) Botón para guardar la información ingresada

#### 4.1.2 Registrar Entrenador



Formulario de registro de entrenador. El formulario está dividido en dos secciones principales: 'Datos Personales' y 'Información de inicio de sesión'. La sección 'Datos Personales' contiene campos para Nombre, Apellidos, Cédula, Telefono y Dirección. La sección 'Información de inicio de sesión' contiene campos para Código y Contraseña. Un botón 'Guardar' está ubicado al final del formulario.

Ficha Entrenador		
<b>Datos Personales</b>		
Nombre	<input type="text"/>	(A)
Apellidos	<input type="text"/>	(B)
Cédula	<input type="text"/>	(C)
Telefono	<input type="text"/>	(D)
Dirección	<input type="text"/>	(E)
<b>Información de inicio de sesión</b>		
Codigo	<input type="text" value="20001"/>	(F)
Contraseña	<input type="password"/>	(G)
<b>Guardar</b> (H)		

(A) Campo de texto para digitar el nombre del entrenador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

- (B)** Campo de texto para digitar el apellido del entrenador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.
- (C)** Campo de texto para digitar la cédula del entrenador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.
- (D)** Campo de texto para digitar el teléfono del entrenador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.
- (E)** Campo de texto para digitar la dirección del entrenador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (F)** Se muestra el código que pertenecerá al entrenador creado
- (G)** Campo de texto para digitar la contraseña con la que iniciará sesión el entrenador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (H)** Botón para guardar la información ingresada.

### 4.1.3 Registrar Administrador



**Ficha Administrador**

**Datos Personales**

Nombre  (A)

Apellidos  (B)

Cédula  (C)

Telefono  (D)

Dirección  (E)

**Información de inicio de sesión**

Codigo  (F)

Contraseña  (G)

**Guardar** (H)

(A) Campo de texto para digitar el nombre del administrador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

(B) Campo de texto para digitar el apellido del administrador a crear, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

(C) Campo de texto para digitar la cédula del administrador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

- (D) Campo de texto para digitar el teléfono del administrador a crear, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.
- (E) Campo de texto para digitar la dirección del administrador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (F) Se muestra el código que pertenecerá al administrador creado
- (G) Campo de texto para digitar la contraseña con la que iniciará sesión el administrador a crear, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (H) Botón para guardar la información ingresada



## 4.2 Modificar Usuario

### 4.2.1 Modificar Jugador

Ficha Jugador

Codigo Jugador  (V)  (W)

Datos Personales

Nombre  (A)

Apellidos  (B)

DNI  (C)

Fecha de Nacimiento  (D)

EPS  (E)

Dirección  (F)

Telefono  (G)

Altura  (H)

Categoría  (I)

 (K)

(J)

Datos familiares

Cedula  (L)  (M)

Nombre  (N)

Apellidos  (O)

Parentesco  (P)

Teléfono  (Q)

Dirección  (R)

Información de inicio de sesión

Codigo  (S)

Contraseña  (T)

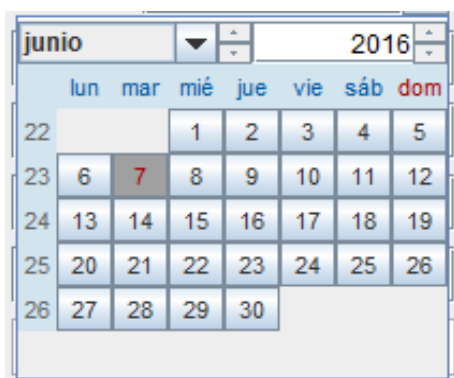
(U)

**(A)** Campo de texto para digitar el nombre del jugador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(B)** Campo de texto para digitar el apellido del jugador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(C)** Campo de texto para digitar el número de identificación del jugador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(D)** Botón para seleccionar la fecha de nacimiento del jugador



**(E)** Campo de texto para digita la EPS del jugador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

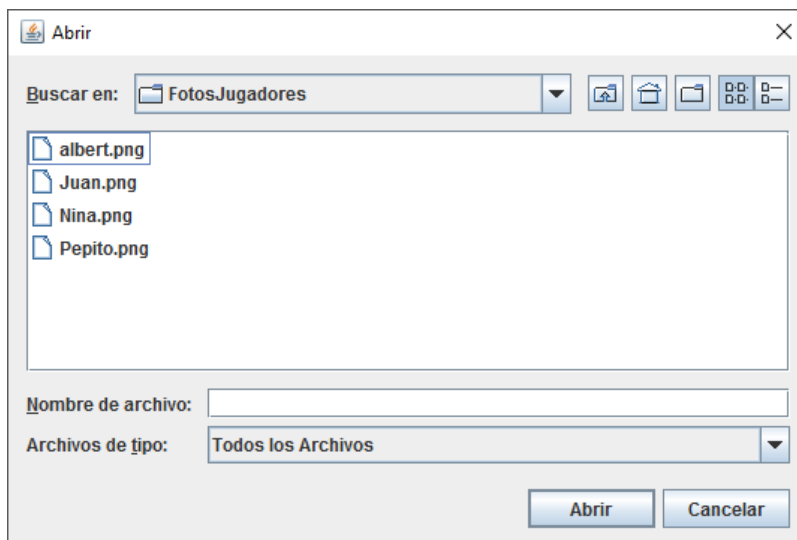
**(F)** Campo de texto para digitar la dirección del jugador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

**(G)** Campo de texto para digitar el teléfono del jugador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(H)** Campo de texto para digitar la altura en centímetros del jugador a modificar, este campo solo permite número de máximo 3 caracteres.

**(I)** Campo donde se mostrará la categoría a la que será asignado el jugador a modificar, este campo no es editable

**(J)** Botón para agregarla foto del jugador a crear, botón el cual abrirá la siguiente interfaz para elegir el archivo.



**(K)** En este espacio se mostrará la imagen seleccionada.

**(L)** Campo de texto para digitar el número de identificación del acudiente del jugador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(M)** Botón para buscar el número de identificación del acudiente del jugador a para saber si está creado o no si ya se encuentra aparecerá un mensaje diciéndolo y si no aparecerá otro diciendo lo correspondiente

**(N)** Campo de texto para digitar el nombre del acudiente del jugador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(O)** Campo de texto para digitar el apellido del acudiente del jugador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(P)** Campo de texto para digitar el parentesco del acudiente del jugador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

**(Q)** Campo de texto para digitar el número de teléfono del acudiente del jugador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

**(R)** Campo de texto para digitar la dirección del acudiente del jugador a modificar, este campo permite letras y números de máximo 50 caracteres.

- (S) Se muestra el código que pertenecerá al jugador modificado
- (T) Campo de texto para digitar la contraseña con la que iniciará sesión el jugador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (U) Botón para modificar la información editada.
- (V) Campo de texto para ingresar el código del jugador que se desea modificar este campo solo admite 5 números enteros.
- (W) Botón para buscar el jugador que se desea modificar y para que aparezcan los campos guardados para poderlos modificar.

#### 4.2.2 Modificar Entrenador

×

**Ficha Entrenador**

Codigo Entrenador  (H)  (I)

**Datos Personales**

Nombre  (A)

Apellidos  (B)

Cédula  (C)

Telefono  (D)

Dirección  (E)

**Información de inicio de sesión**

Codigo  (F)

Contraseña  (G)

- (A)** Campo de texto para digitar el nombre del entrenador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.
- (B)** Campo de texto para digitar el apellido del entrenador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.
- (C)** Campo de texto para digitar la cédula del entrenador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.
- (D)** Campo de texto para digitar el teléfono del entrenador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.
- (E)** Campo de texto para digitar la dirección del entrenador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (F)** Se muestra el código que pertenecerá al entrenador modificado
- (G)** Campo de texto para digitar la contraseña con la que iniciará sesión el entrenador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.
- (H)** Campo de texto para ingresar el código del entrenador que se desea modificar este campo solo admite 5 números enteros.
- (I)** Botón para buscar el entrenador que se desea modificar y para que aparezcan los campos guardados para poderlos modificar.

### 4.2.3 Modificar Administrador

**Ficha Administrador**

Codigo Administrador  (I)  (J)

**Datos Personales**

Nombre  (A)

Apellidos  (B)

Cédula  (C)

Telefono  (D)

Dirección  (E)

**Información de inicio de sesión**

Codigo  (F)

Contraseña  (G)

(H)

(A) Campo de texto para digitar el nombre del administrador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

(B) Campo de texto para digitar el apellido del administrador a modificar, este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.

(C) Campo de texto para digitar la cédula del administrador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

(D) Campo de texto para digitar el teléfono del administrador a modificar, este campo solo permite número de máximo 10 caracteres.

(E) Campo de texto para digitar la dirección del administrador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

(F) Se muestra el código que pertenecerá al administrador modificado

(G) Campo de texto para digitar la contraseña con la que iniciará sesión el administrador a modificar, este campo permite números y letras de máximo 50 caracteres.

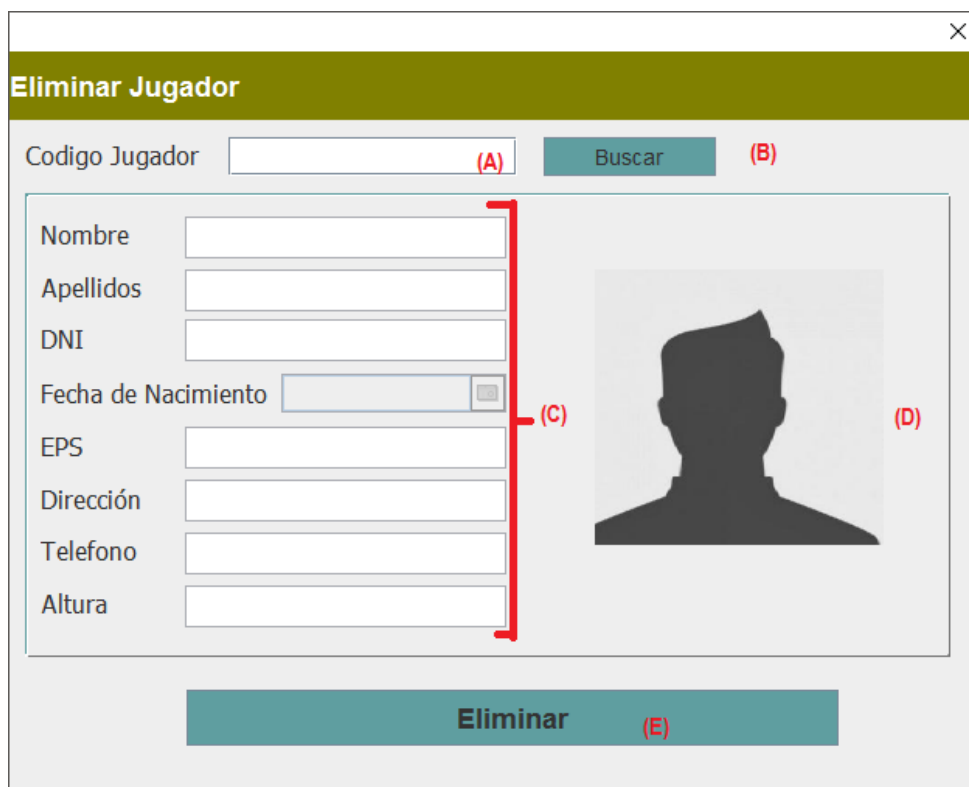
(H) Botón para guardar la información modificada.

(I) Campo de texto para ingresar el código del administrador que se desea modificar este campo solo admite 5 números enteros.

(J) Botón para buscar el administrador que se desea modificar y para que aparezcan los campos guardados para poderlos modificar.

## 4.3 Eliminar Usuario

### 4.3.1 Eliminar Jugador



Formulario de eliminación de jugador:

- Codigo Jugador** (A): Campo de texto para ingresar el código del jugador.
- Buscar** (B): Botón para buscar al jugador.
- Nombre**, **Apellidos**, **DNI**, **Fecha de Nacimiento**, **EPS**, **Dirección**, **Telefono**, **Altura**: Campos de texto para mostrar la información del jugador.
- Eliminar** (E): Botón para eliminar al jugador.
- (C)**: Una línea roja vertical que agrupa los campos de texto de la información del jugador.
- (D)**: Una imagen de perfil de un jugador.

(A) Campo de texto para ingresar el código del jugador que se desea eliminar este campo solo admite 5 números enteros.

(B) Botón para buscar el jugador que se desea eliminar y para que aparezcan los campos guardados para poderlos eliminar.

(C) Todos los datos personales del jugador a eliminar

(D) Foto del jugador a eliminar

(E) Botón para eliminar toda la información del jugador que se ha buscado

#### 4.3.2 Eliminar Entrenador

(A) Campo de texto para ingresar el código del entrenador que se desea eliminar este campo solo admite 5 números enteros.

(B) Botón para buscar el entrenador que se desea eliminar y para que aparezcan los campos guardados para poderlos eliminar.

(C) Todos los datos personales del entrenador a eliminar



**(D)** Botón para eliminar toda la información del entrenador que se ha buscado

### 4.3.3 Eliminar Administrador



Eliminar Administrador

Codigo Administrador  (A)  (B)

Nombre

Apellidos

Cédula

Telefono

Dirección

(C)

(D)

**(A)** Campo de texto para ingresar el código del administrador que se desea eliminar

este campo solo admite 5 números enteros.

**(B)** Botón para buscar el administrador que se desea eliminar y para que aparezcan los campos guardados para poderlos eliminar.

**(C)** Todos los datos personales del administrador a eliminar

**(D)** Botón para eliminar toda la información del administrador que se ha buscado

## 4.4 Mensualidad

### 4.4.1 Pagar Mensualidad

The screenshot shows a web application window titled 'Pagar Mensualidad'. At the top left is the logo for 'Buga Bulls' featuring a bull with a basketball. To the right of the logo is the text: 'ESCUELA DE BALONCESTO "BUGA BULLS"', 'Calle 13a Nro 5e-01 Telefono: 2364482', and 'Recibo de Pago'. On the top right, there are two small tables. The first table has two columns: 'Numero' and 'Fecha de pago'. The second table has two columns: 'Numero' and 'Fecha de pago'. The first table contains the value '873827' under 'Numero' and '(A)' under 'Fecha de pago'. The second table contains the value '2016-6-7' under 'Numero' and '(B)' under 'Fecha de pago'. Below these tables is a form with several fields. The first field is 'Fecha de cobro:' followed by a text box containing '(C)' and a currency field showing '\$ 25.000'. The second field is 'Recibido de : (D)' followed by a text box. The third field is 'Codigo Jugador:' followed by a dropdown menu showing '10000' and '(E)'. Below these fields are three stacked text boxes: 'La suma de: Veinticinco mil pesos', 'Por concepto de: Pago mensualidad', and 'Efectivo' with a radio button. Below these is a large text box labeled 'Recibí:' and a smaller text box labeled 'CC: (F)'. At the bottom center is a green button labeled 'Pagar (G)'.

- (A) Número de serie generado para el recibo de pago.
- (B) Fecha de pago tomada del sistema para guardar el día, mes y año en el que se hizo el pago.
- (C) Fecha de cobro, fecha en la que debió ser pagada la mensualidad.
- (D) Campo de texto para digitar el nombre de la persona que entrega el dinero
- (E) Código de los jugadores que deben pagar, para seleccionar el que hará el pago.
- (F) Firma y cedula de la persona que recibe el dinero.
- (G) Botón pagar que enviará a la interfaz para guardar el pdf, para ser impreso.

## 4.5 Eventos

### 4.5.1 Crear eventos

- (A) Campo de texto para digitar el nombre del evento a ser creado
- (B) Campo de texto para digitar la ciudad del evento a ser creado este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.
- (C) Gastos campo de texto para los gastos que tendrá la escuela en la realización de este evento, este campo solo permite número de tipo entero o doble.
- (D) Botón para seleccionar la fecha de inicio del evento el cual abrirá un pequeño menú ya antes enseñado para las fechas
- (E) Botón para seleccionar la fecha de finalización del evento el cual abrirá un pequeño menú ya antes enseñado para las fechas
- (F) Caja de combos para seleccionar la cantidad de jugadores que asistirán en esta se cargaran la cantidad de jugadores registrados
- (G) Botón para guardar toda la información diligenciada del evento

### 4.5.2 Consultar eventos

- (A)** Campo de texto para mostrar el nombre del evento a ser creado
- (B)** Campo de texto para mostrar la ciudad del evento a ser creado este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.
- (C)** Gastos campo de texto para mostrar los gastos que tendrá la escuela en la realización de este evento.
- (D)** Campo para mostrar la fecha de inicio del evento
- (E)** Campo para mostrar la fecha de finalización del evento
- (F)** Cantidad de jugadores que asistirán al evento
- (G)** Valor calculado para cada jugador que asista lo que puede pagar se hace una división de los gastos entre el número de jugadores
- (H)** Caja de combo con todos los eventos antes creados para seleccionarlos
- (I)** Botón para buscar el evento seleccionado en la caja de combo.

## 4.6 Plantillas

### 4.6.1 Plantillas de cada categoría

**Plantilla PreBenjamines**

(C) Buscar (D)

**Datos Personales**

Nombre Completo:

Eps:

Fecha Nacimiento:

Altura: cm

Peso:

**Datos Deportivos**

Indice masa corporal (IMC):

Posición:

Tiempo de ejecución ejercicio "suicidios":

Porcentaje acierto cestas:

Vueltas a la cancha:

Observaciones:

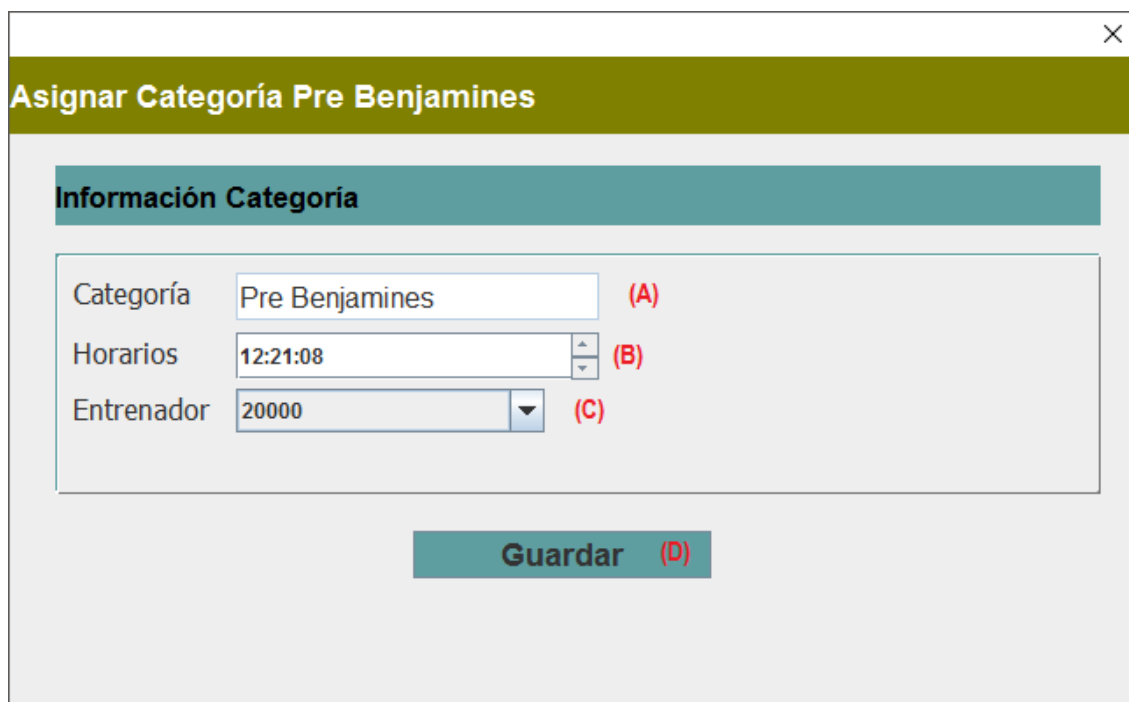
(A) Datos personales del jugador de la categoría correspondiente a la interfaz

(B) Datos deportivos del jugador los cuales fueron creados por el entrenador en la plantilla

- (C) Caja de combo llena con todos los jugadores pertenecientes a la categoría correspondiente a la interfaz
- (D) Botón para buscar y colocar en los campos la información de la plantilla del jugador seleccionado en la caja de combo.

## 4.7 Categorías

### 4.7.1 Asignar horario y entrenador a cada categoría



Asignar Categoría Pre Benjamines

Información Categoría

Categoría Pre Benjamines (A)

Horarios 12:21:08 (B)

Entrenador 20000 (C)

Guardar (D)

- (A) Campo de texto no editable con el nombre de la categoría correspondiente a la interfaz
- (B) Campo para seleccionar el horario al que asistirán los jugadores a los entrenamientos
- (C) Código del entrenador al que se le asignara la categoría correspondiente

## 4.8 Sesiones

### 4.8.1 Consultar sesiones

Consultar Sesiones de Entrenamiento

1 (A) Buscar (B)

Nombre:

Fecha: (C)

Especificaciones:

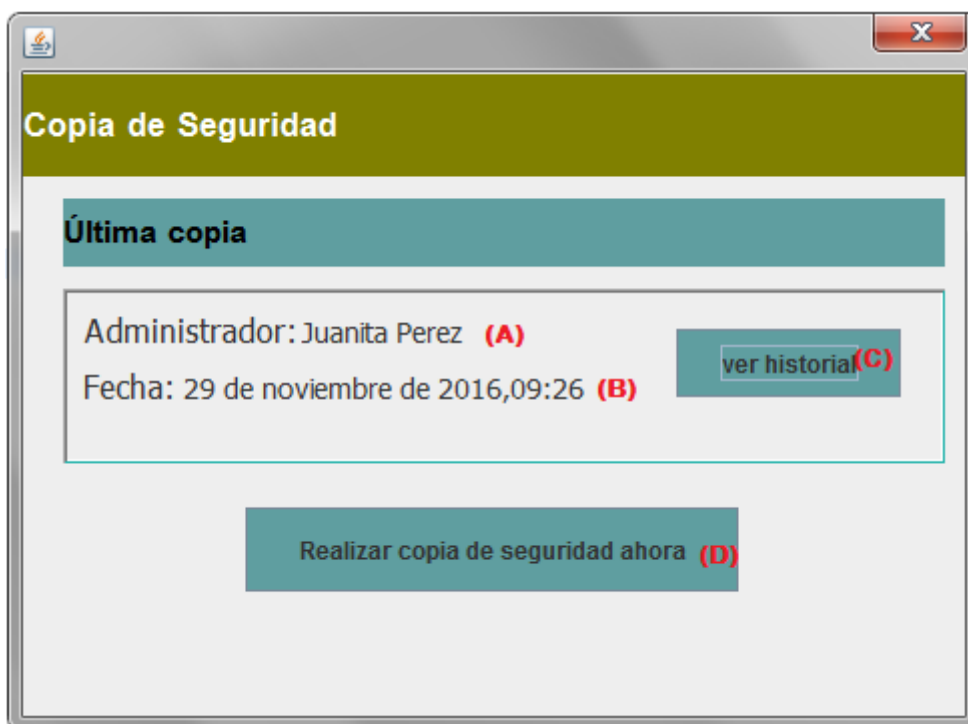
(A) Caja de combo llena con las sesiones de entrenamiento creadas por los jugadores

(B) Botón buscar para rellenar lo de la información sobre la sesión

(C) Campos no editables de la sesión buscada.

## 4.9 Configuración

### 4.9.1 Copias de seguridad



(A) Nombre del administrador que realizó la última copia de seguridad

(B) Fecha y hora en la que se realizó la última copia de seguridad

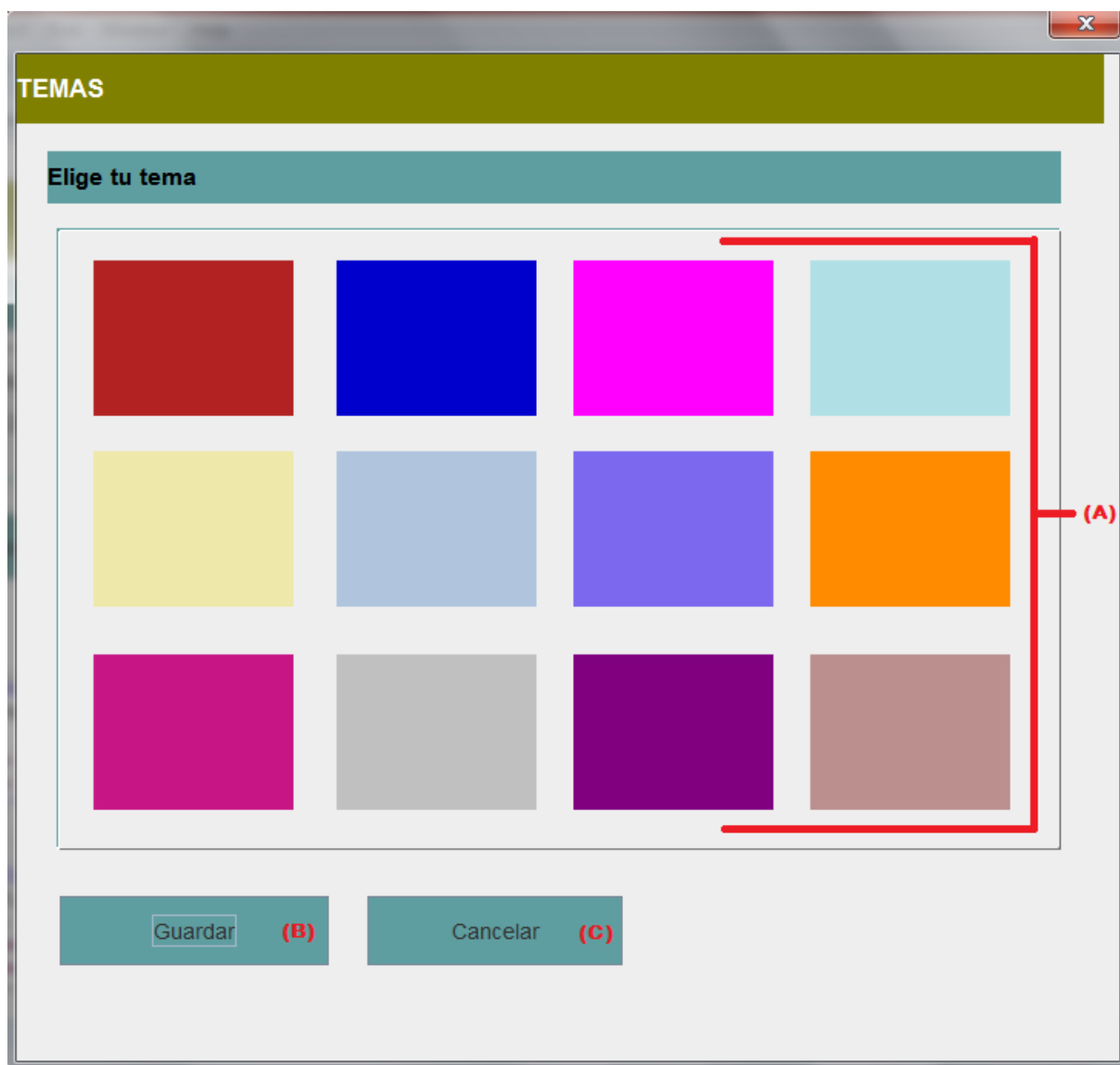
(C) Botón para ver el historial de copias de seguridad

(D) Botón para realizar una nueva copia de seguridad

### 4.9.2 Restaurar



### 4.9.3 Temas



- (A) Los temas que se pueden elegir para visualizarlos en la aplicación.
- (B) El botón para guardar los cambios realizados
- (C) El botón para cancelar y que los cambios no queden en la aplicación

### 1.1.1. Cambiar contraseña

**Cambio contraseña**

**Contraseña actual**

Contraseña actual  (A)

**Contraseña nueva**

Contraseña nueva  (B)

Verificar contraseña  (C)

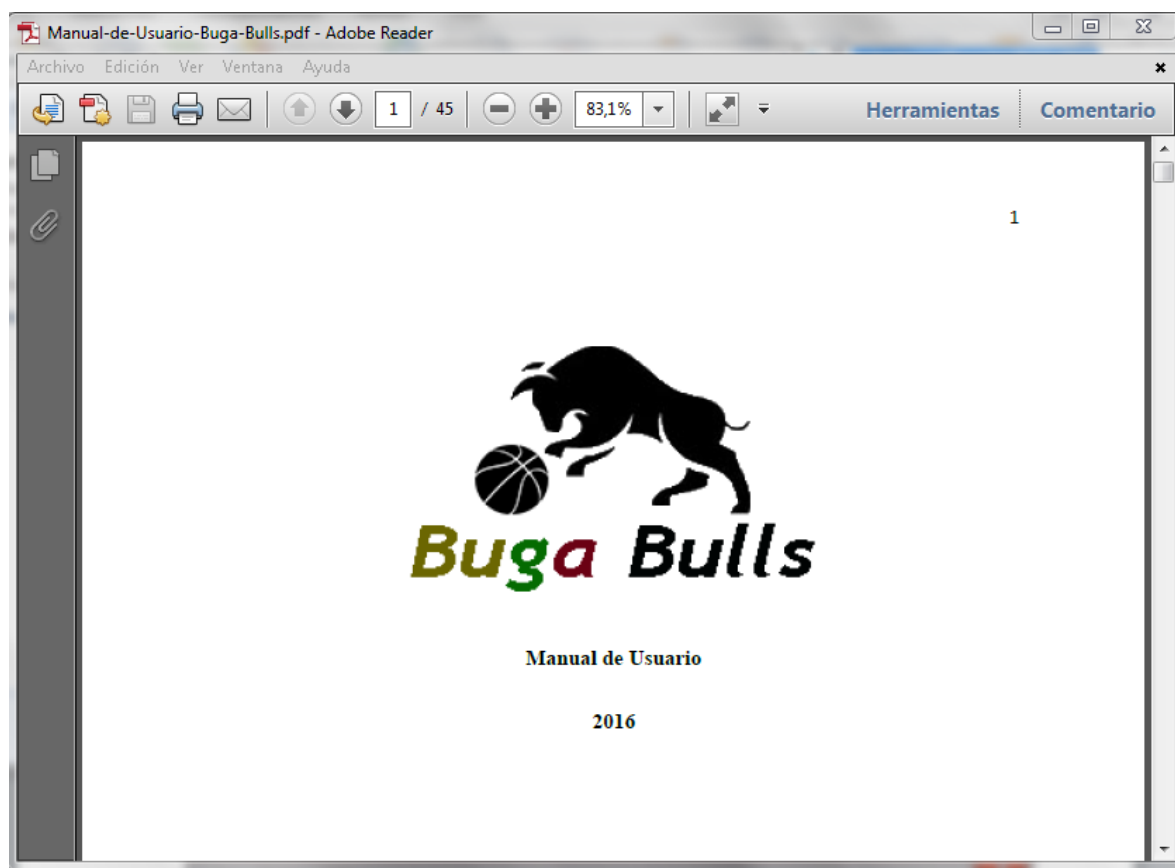
**Cambiar contraseña** (D)

(A) Campo de texto para digitar la contraseña anterior.

(B) Campo de texto para digitar la nueva contraseña, por la cual se desea reemplazar la contraseña anterior.

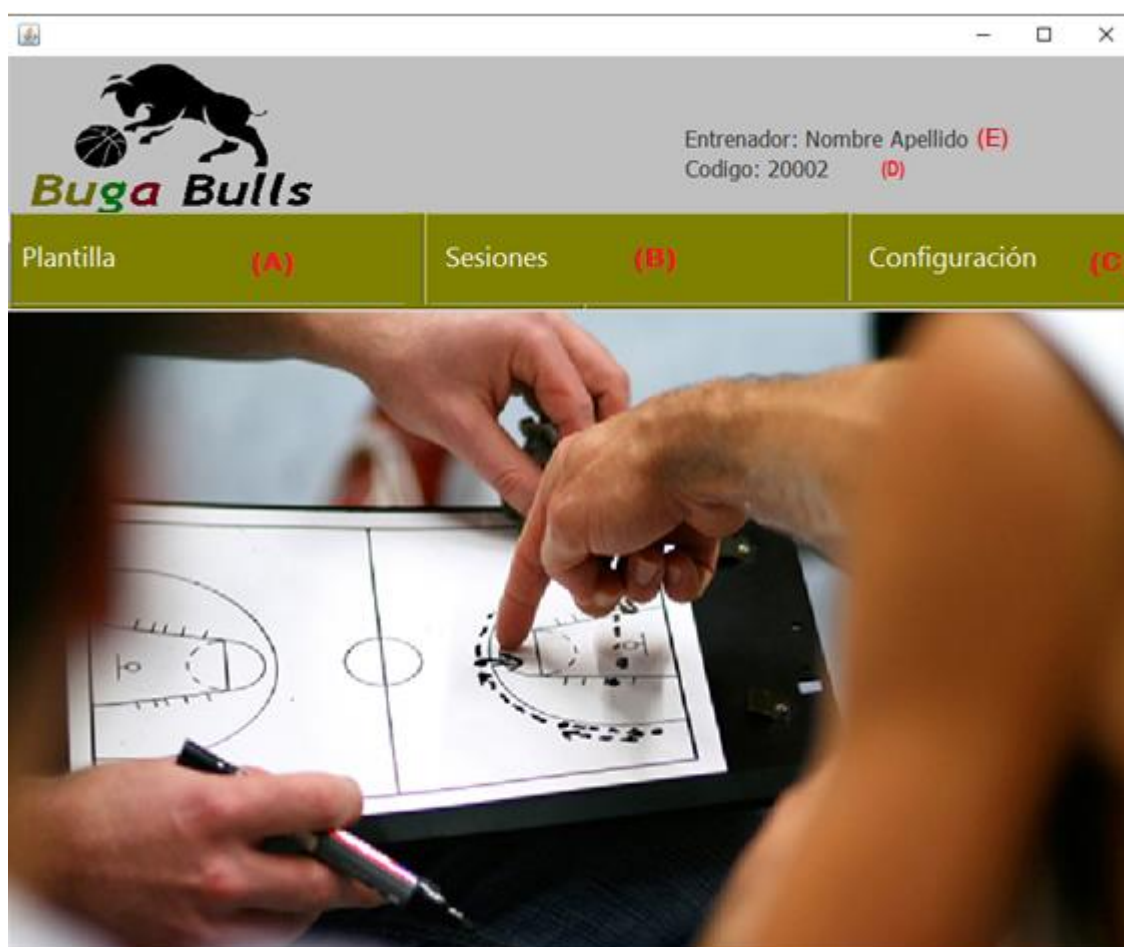
(C) Campo de texto para verificar la contraseña nueva.

### 1.1.2. Ayuda- manual



Cuando se presiona en manual, se abre un pdf con el manual de usuario con todas las indicaciones para utilizar eficazmente la aplicación.

## 5. Menú del Entrenador



- (A) Menú para plantilla si se cliquea despliega un menú para abrir la interfaz de las plantillas que puede crear o modificar el entrenador.
- (B) Menú para sesiones si se cliquea despliega un menú para abrir las interfaces de crear sesión y modificar sesión.
- (C) Menú configuración, después de cliquear despliega un sub menú para cambiar el tema de con el que se visualiza la aplicación, cambiar contraseña y encontrar el manual de usuario
- (D) Código del entrenador que se encuentra en la sesión.
- (E) Nombre y apellidos del entrenador que se encuentra en la sesión.

## 5.1 Plantillas

### 5.1.1 Crear o modificar plantillas

**Plantillas**


**Mis categorías**

(A)  Buscar (B)

**Plantillas por jugador**

(C)  Buscar (D)

**Datos Personales**



Nombre Completo:

Eps:

Fecha Nacimiento:

Altura:  cm

Peso:

**Datos Deportivos**

Indice masa corporal (IMC):

Posición:

Tiempo de ejecución ejercicio "suicidios":

Porcentaje acierto cestas:

Vueltas a la cancha:

Observaciones:

Modificar (G)

(A) Caja de combo con las categorías que entrena el jugador de la sesión

- (B) Botón buscar para llenar la caja de combo con los códigos de los jugadores de la categoría seleccionada
- (C) Caja de combo con los jugadores de la categoría seleccionada anteriormente
- (D) Botón para buscar y colocar la información del jugador seleccionado en la plantilla
- (E) Información personal no editable del jugador
- (F) Información deportiva y de la plantilla editable por el entrenador

## 5.2 Sesiones

### 5.2.1 Crear sesiones

Crear Sesiones de Entrenamiento

Categorías  (A)

Nombre:

Fecha:  (B)

Especificaciones:

Guardar (C)

- (A) Caja de combo llena con las categorías que entrena el jugador

(B) Campos de texto editables para ser llenados por el entrenador

(C) Botón guardar para guardar los datos digitados de la sesión

### 5.2.2 Modificar sesiones

Modificar Sesiones de Entrenamiento

Codigo Sesion  (A)  (B)

Nombre:

Fecha:   (C)

Especificaciones:

(D)

JetScreenshot.com

(A) Caja de combo con las sesiones creadas por el entrenador

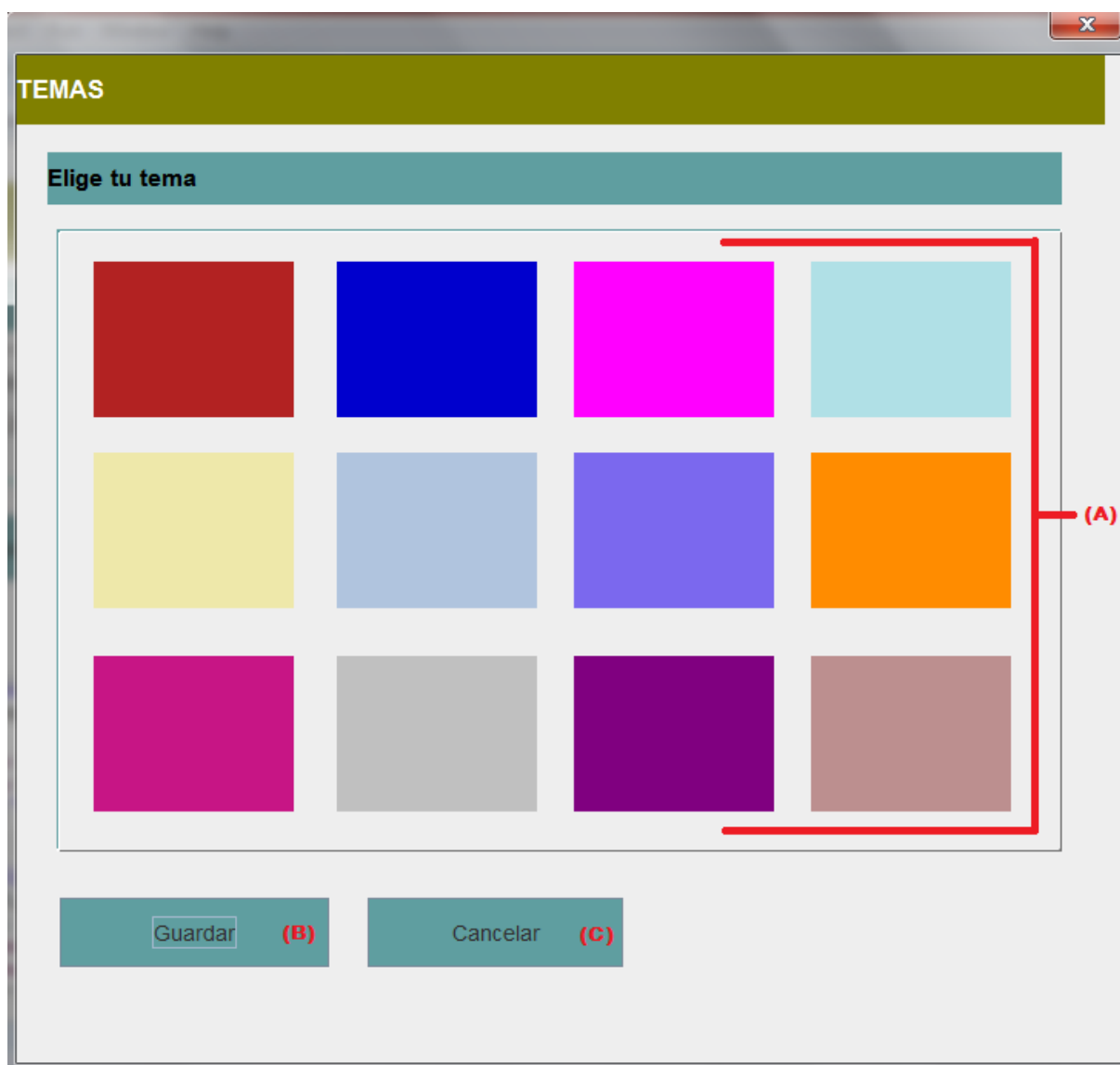
(B) Botón buscar para buscar la sesión seleccionada en la caja de combo

(C) Campos editables para ser modificados en la sesión

(D) Botón modificar para guardar los cambios hechos

## 5.3 Configuración

### 5.3.1 Temas



(D) Los temas que se pueden elegir para visualizarlos en la aplicación.

(E) El botón para guardar los cambios realizados

(F) El botón para cancelar y que los cambios no queden en la aplicación



### 5.3.2 Cambiar contraseña

**Cambio contraseña**

**Contraseña actual**

Contraseña actual  (A)

**Contraseña nueva**

Contraseña nueva  (B)

Verificar contraseña  (C)

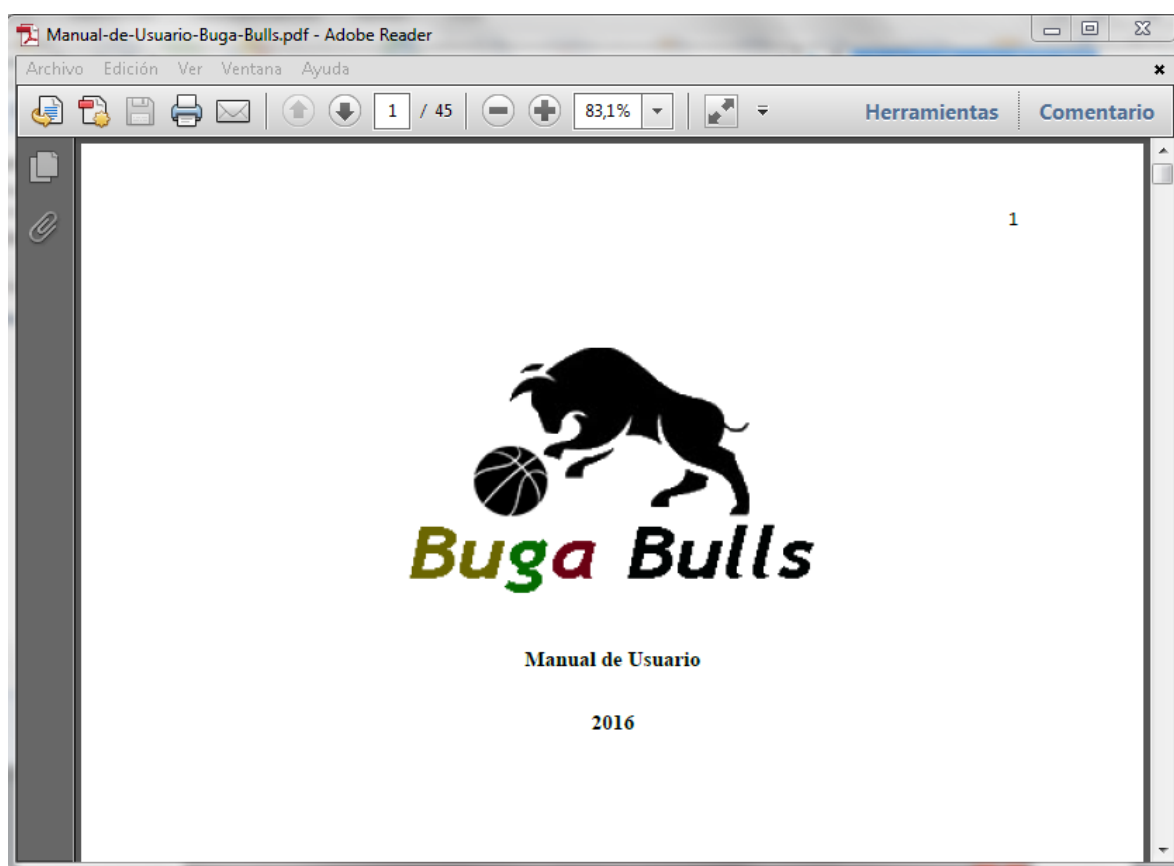
**Cambiar contraseña (D)**

(A) Campo de texto para digitar la contraseña anterior.

(B) Campo de texto para digitar la nueva contraseña, por la cual se desea reemplazar la contraseña anterior.

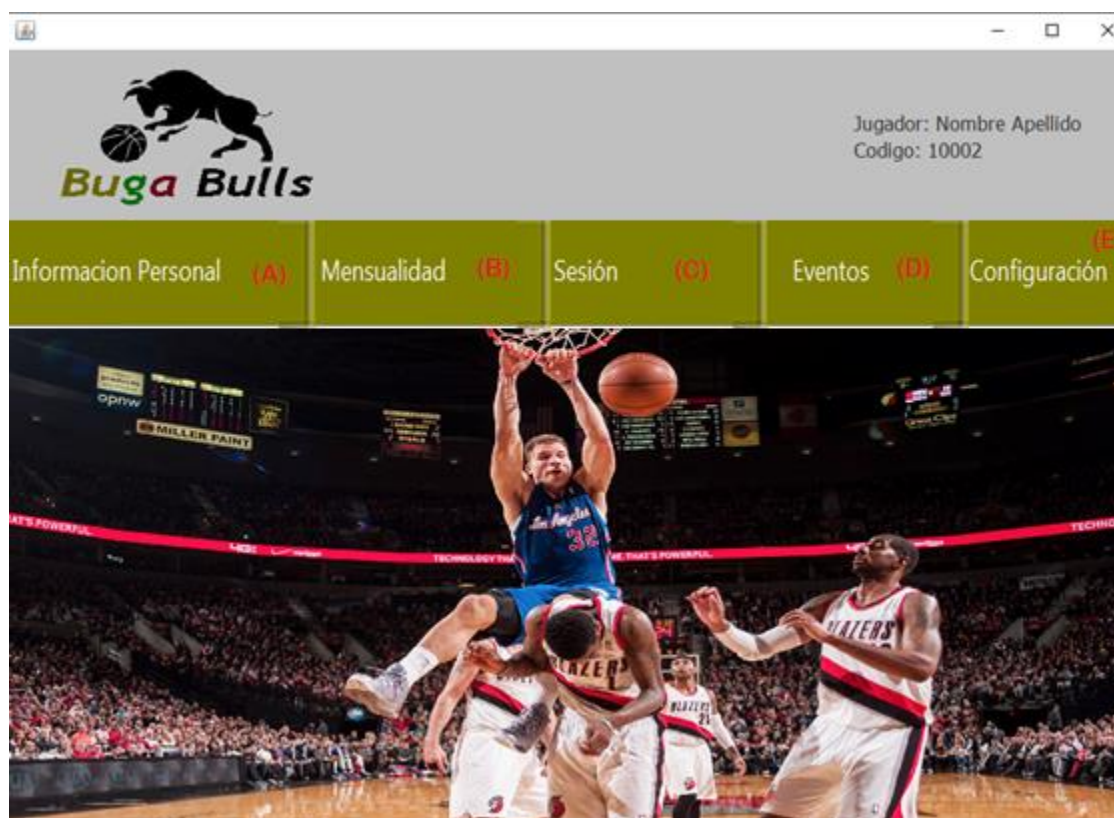
(C) Campo de texto para verificar la contraseña nueva.

### 5.3.3 Ayuda-manual



Cuando se presiona en manual, se abre un pdf con el manual de usuario con todas las indicaciones para utilizar eficazmente la aplicación.

## 6 Menú del Jugador




- (A) Menú de información personal si se clikea despliega un menú con la plantilla del jugador.
- (B) Menú para mensualidad despliega un submenú para ver la fecha de cobro
- (C) Menú para sesión despliega un submenú para ver las sesiones del jugador
- (D) Menú de eventos despliega un sub menú para consultar los eventos
- (E) Menú configuración, después de clikear despliega un sub menú para cambiar el tema de con el que se visualiza la aplicación, cambiar contraseña y encontrar el manual de usuario

## 6.1 Plantilla

Ficha Jugador

Datos Personales



Nombre Completo:

Eps:

Fecha Nacimiento:

Altura: cm

Peso:

(A)

Datos Deportivos

Indice masa corporal (IMC):

Posición:

Tiempo de ejecución ejercicio "suicidios":

Porcentaje acierto cestas:

Vueltas a la cancha:

Observaciones:

(B)

(A) Información personal del jugador registrada al inicio ningún campo es editable.

(B) Información de la plantilla creada por el entrenador

## 6.2 Consultar fecha de cobro

**ESCUELA DE BALONCESTO "BUGA BULLS"**

Calle 13a Nro 5e-01 Telefono: 2364482

Fecha de Cobro



Fecha de cobro: (A)	\$ 25.000 (B)
Total a pagar: Veinticinco mil pesos	

(A) Día mes y año en el que se debe pagar la matricula

(B) Valor a pagar por la matricula

## 6.3 Consultar eventos

Consultar Evento

(H)

Buscar (I)

Información

Nombre Evento:	(A)
Ciudad:	(B)
Gastos:	(C)
Fecha inicio:	(D)
Fecha finalización:	(E)
Cantidad de jugadores:	(F)
Valor por jugador:	(G)



(A) Campo de texto para mostrar el nombre del evento a ser creado

- (B) Campo de texto para mostrar la ciudad del evento a ser creado este campo solo permite letras de máximo 50 caracteres.
- (C) Gastos campo de texto para mostrar los gastos que tendrá la escuela en la realización de este evento.
- (D) Campo para mostrar la fecha de inicio del evento
- (E) Campo para mostrar la fecha de finalización del evento
- (F) Cantidad de jugadores que asistirán al evento
- (G) Valor calculado para cada jugador que asista lo que puede pagar se hace una división de los gastos entre el número de jugadores
- (H) Caja de combo con todos los eventos antes creados para seleccionarlos
- (I) Botón para buscar el evento seleccionado en la caja de combo.

#### 6.4 Consultar sesiones

Consultar Sesiones de Entrenamiento

1 (A) Buscar (B)

Nombre:

Fecha: (C)

Especificaciones:

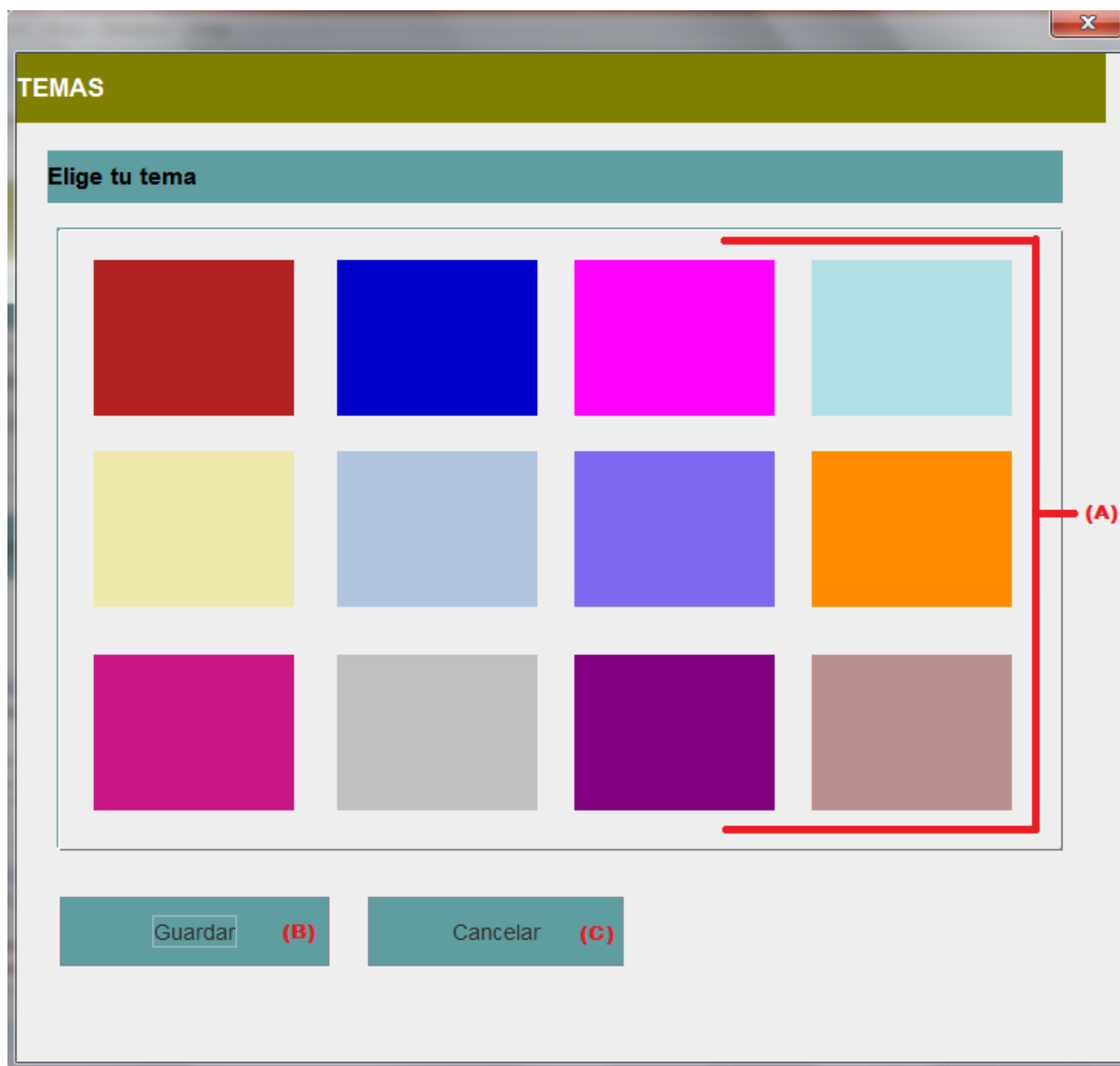
(A) Caja de combo llena con las sesiones de entrenamiento creadas por los jugadores

(B) Botón buscar para rellenar lo de la información sobre la sesión

(C) Campos no editables de la sesión buscada.

## 6.5 Configuración

### 6.5.1 Temas



(G) Los temas que se pueden elegir para visualizarlos en la aplicación.

(H) El botón para guardar los cambios realizados

(I) El botón para cancelar y que los cambios no queden en la aplicación

### 6.5.2 Cambiar contraseña

**Cambio contraseña**

**Contraseña actual**

Contraseña actual  (A)

**Contraseña nueva**

Contraseña nueva  (B)

Verificar contraseña  (C)

**Cambiar contraseña** (D)

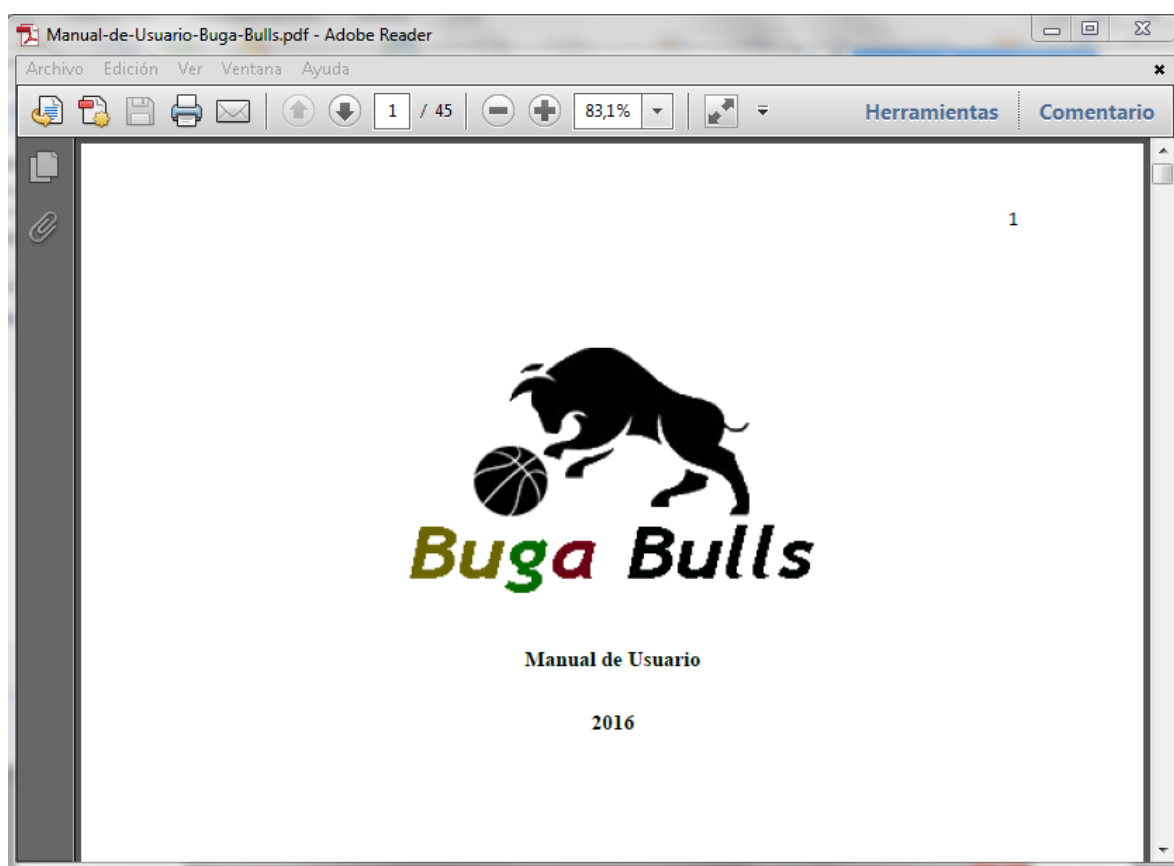
(D) Campo de texto para digitar la contraseña anterior.

(E) Campo de texto para digitar la nueva contraseña, por la cual se desea reemplazar la contraseña anterior.

(F) Campo de texto para verificar la contraseña nueva.

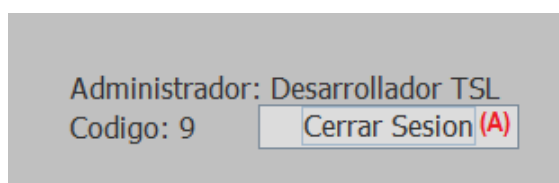


### 6.5.3 Ayuda-manual



Cuando se presiona en manual, se abre un pdf con el manual de usuario con todas las indicaciones para utilizar eficazmente la aplicación.

## 7 Cerrar Sesión



(A) En cualquier momento de la sesión esta se podrá cerrar dando clic en el botón superior izquierdo del menú de cada usuario.

## 8 Errores comunes

### 1.1. Error inicio sesión:

Si se digita mal la contraseña o el código del usuario aparecerá el siguiente



error:

### 1.2. Error campos editables vacíos

Si se deja algún campo en blanco, en alguno de los formularios aparecerá este error.



### 1.3. Error búsqueda

Si al introducir un código para buscar este no se encuentra registrado aparecerá el



siguiente error: