**Alumna:** Merchan, Tamara Ayelen **Año:** 2021

**Cursada:** 999185863

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

**Antes de explicar el funcionamiento de la aplicación, por favor lea:**

1. **APRETAR START EN MYSQL Y APACHE EN XAMPP CONTROL PANEL ANTES DE INICIAR LA APLICACIÓN**
2. **Asegurarse de tener la carpeta “img/”, el txt credentials, y los archivos Hogwarts\_app.py, funciones\_email.py y funciones\_botones.py en el mismo path (preferentemente en una misma carpeta).**
3. **Darle play a hogwarts\_app.py para iniciar la aplicación.**

Ahora sí, continúe leyendo.

Hogwarts App:

Mediante esta aplicación el usuario puede realizar 3 funcionalidades:

* Descubrir a qué casa de Hogwarts pertenecerá
* Cada varita tiene un dueño, por lo que conocerá cuál es su varita
* Y guardar/borrar/mostrar un contacto en una simple agenda

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

**Usando el botón “Descubrir a que casa pertenezco” el usuario se someterá al quiz del Sombrero seleccionador de Hogwarts.**

Un joven con un sombrero

Descripción generada automáticamenteCada respuesta seleccionada en los frames, se guarda en la base de datos “entrega\_final\_hogwarts”. Al finalizar el quiz, se realiza una consulta a la misma para obtener el conjunto de respuestas finales y se filtra la más repetida para obtener el resultado. Para que se realice “magia” se enviará un correo al usuario con la respuesta del sombrero seleccionador. En el último frame, pido que se ingrese en el box de texto la casilla de mail del usuario, con un formato válido (regex), y al hacer clic en el botón, se le enviará un mail (con información de la casa) desde [para.usar.en.tp@gmail.com](mailto:para.usar.en.tp@gmail.com). Esa casilla, la cree exclusivamente para esta entrega. Si se ingresa datos inválidos, o no se ingresa dato alguno, se emitirá un mensaje de error.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Al hacer clic en “Volver” el usuario es redirigido al frame principal, y la bd es reseteada, por si quiere volver a hacer el quiz.

**Usando el botón “Ir a buscar mi varita” el usuario conocerá su varita. Simplemente tiene que hacer clic en los botones que se le aparecen (1 por frame) y al terminar volverá a la pantalla principal.**

La información de las varitas está guardada en una nueva bd llamada “varitas”, la cual se crea cuando el usuario hace clic en “Ir a buscar mi varita”. La base de datos no la borro nunca, por lo que, al terminar de usar la aplicación, el usuario puede quitar la bd desde phpMyAdmin.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**Usando el botón “Me hice un amigo en el camino a Hogwarts y quiero guardar su contacto” el usuario podrá registrar el contacto en un bd llamada “agenda”.**

* **Registrar: guarda un contacto en la bd si se llenaron todos los campos**
* **Borrar: borra el contacto de la bd**
* **Mostrar récord: muestra lo que hay agendado en la bd**

La agenda se crea cuando el usuario hace clic en “Me hice un amigo en el camino a Hogwarts y quiero guardar su contacto”. La base de datos no la borro nunca, por lo que, al terminar de usar la aplicación, el usuario puede quitar la bd desde phpMyAdmin. Al hacer clic en “Volver” el usuario es redirigido al frame principal.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente