

Manual de Usuario

SACEAF

Índice

Al iniciar la Aplicación.....	2
Módulo de Inicio de Sesión.....	2
Módulo de Clubes.....	5
Módulo de Torneo.....	9
Módulo de Pagos.....	14
Módulo de Administración.....	16

Al Iniciar la Aplicación

Al iniciar la aplicación se abrirá la pantalla principal con los botones de Equipo, Torneo, Pago y Administración bloqueados ya que para acceder a los mismos se tiene que iniciar sesión en el sistema.

El botón de iniciar sesión se encuentra en el centro de la pantalla el cual debe pulsar para poder iniciar sesión en la aplicación.

Módulo de Inicio de Sesión

Al presionarse el botón de iniciar sesión se abre un nuevo panel que contiene los campos de texto identificados respectivamente con Usuario y Contraseña. Estos 2 campos son necesarios y obligatorios para poder iniciar sesión dentro de la aplicación, ya que sin estos no puede logearse en el sistema.

Al iniciar sesión por primera vez, se podrá ingresar a la aplicación con un usuario predeterminado que ya está insertado en el sistema con el cual se pueden tener acceso a todas las opciones del sistema de la aplicación.

Este Usuario por medidas de seguridad debe ser borrado del sistema luego de ingresar.

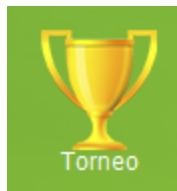
Luego de logear satisfactoriamente en el Usuario y Contraseña en el inicio de sesión ingresas a la pantalla principal.

- **Panel superior:** En este panel se encuentran los cuatro (4) botones principales de la aplicación, los cuales componen los cuatro (4) botones del sistema.

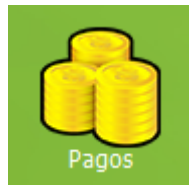
- **Botón de Clubes:** Este botón identifica el acceso al módulo de clubes, el cual abre la pantalla con otras opciones con las cuales se gestiona las opciones de agregar, modificar clubes y equipos como también los jugadores que pertenecen a dicha organización.



- **Botón de Torneo:** Este es el botón que abre la pantalla donde se gestiona la creación y modificación de los torneos, así como también el acceso a los mismos.



- **Botón de Pagos:** Este botón abre el panel que contiene las distintas deudas de los clubes, generadas a partir de sanciones, ingreso a los torneos, entre otros.



- **Botón de Administración:** Este botón contempla que son necesarias para poder utilizar la aplicación. Todas las opciones dentro de este módulo deben ser completadas antes de utilizar las otras opciones del sistema, ya que las mismas necesitan de la información manejada en el módulo de administración.



- **Botón de Salir:** Este botón como su nombre lo indica, es el que permite salir por completo de la aplicación. Al hacer click en el mismo se le preguntará si está seguro de salir de la aplicación.



- **Botón de Ayuda:** Este botón es el que proporciona acceso al PDF que contiene toda la ayuda referente a la aplicación SACEAF como sus funciones, datos que maneja, entre otros.



Módulo de Clubes

Al presionar el botón de clubes se accederá a este módulo en el cual se contemplará esta pantalla:



La cual presenta lo siguiente:

- Los botones de control a la izquierda. Agregar, Bloquear, Agregar y Modificar.
- Una tabla con los Clubes que se encuentran en el sistema.
- Un campo arriba de la tabla que sirve como filtro para buscar de forma dinámica un club en específico en la tabla. Se pueden buscar por serial, nombre, municipio, presidente y por si está bloqueado o no.
- 3 radio buttons con el nombre de Clubes, Masculino y Femenino. Estos permiten elegir que se quiere mostrar en la tabla. Al estar seleccionado clubes se muestran los clubes. Al estar seleccionado Masculino se muestran los equipos Masculinos por categoría y el femenino de manera similar.
- Una lista desplegable que permite elegir la categoría de los equipos. Solo se activa al tener seleccionado Masculino o Femenino.

Explicación de los Botones del Módulo de Clubes:

- **Botón Acceder:** Este botón es el que permite acceder al club que sea seleccionado en la tabla. De no seleccionar un club la aplicación mandará un mensaje de error.

Al acceder a un club determinado, aparecerá la siguiente pantalla:



La cual muestra todos los equipos que pertenecen al club seleccionado.

Los botones de Agregar, Bloquear, Acceder y Modificar siguen cumpliendo sus funciones pero con los equipos. Por ejemplo el botón de Agregar desde esta pantalla permite agregarle otro equipo al club que fue seleccionado.

Con el botón Acceder a un equipo se llegará a la siguiente pantalla:



En la misma se presentan todos los jugadores que pertenecen al equipo seleccionado. Los botones Agregar, Bloquear y Modificar siguen cumpliendo la misma función que con los Clubes y Equipos. El botón de traspaso permite, como su nombre lo indica traspasar un jugador a otro equipo.

- **Botón Bloquear:** Este botón es el que permite bloquear a los clubes que se encuentran en la tabla. Al bloquearlos los mismos no podrán inscribirse en los torneos. De no seleccionar un club la aplicación mandará un mensaje de error.
- **Botón Agregar:** Este botón es el que permite agregar nuevos clubes, los cuales después de añadidos al sistema, aparecerán en la tabla.

The screenshot displays the 'Gestionar Clubes' (Manage Clubs) application interface. The background is a green field with white lines. On the left side, there is a vertical menu with icons and labels: 'Acceder' (person icon), 'Bloquear' (no entry icon), 'Agregar' (plus icon), and 'Modificar' (pencil icon). At the top left, there is a button labeled 'Agregar Club'. The main area is titled 'Gestionar Clubes' and 'Agregar datos del Club'. It contains several input fields: 'Municipio' with a dropdown menu showing 'Seleccione el Munic...', 'Serial' with a text input, 'Nombre' with a text input, 'Presidente' with a text input, and 'Logo' with a text input. There are also buttons for 'Guardar' (save), 'Limpiar' (clear), and 'Buscar' (search). A 'Salir' (exit) button is located in the top right corner.

- **Botón Modificar:** Con éste botón se modifican los clubes que son seleccionados en la tabla.

The screenshot shows a web application titled "Gestionar Clubes" with a green field background. On the left is a sidebar with icons and labels: "Acceder", "Bloquear", "Agregar", and "Modificar". At the top right is a "Salir" button. Below the title, there's a tab labeled "Modificar Club". The main area is titled "Agregar datos del Club" and contains several input fields: "Municipio" (dropdown menu showing "Las Salinas"), "Serial" (text field with "012023"), "Nombre" (text field with "La Linea"), "Presidente" (text field with "El Linero"), and "Logo" (text field with "null"). There are also "Guardar" and "Limpiar" buttons at the bottom center, a "Buscar" button with a magnifying glass icon on the right, and a "Salir" button with a blue 'X' icon at the bottom right.

Módulo de Torneo

Al presionar el botón de torneo se accederá a este módulo en el cual se contemplará esta pantalla:



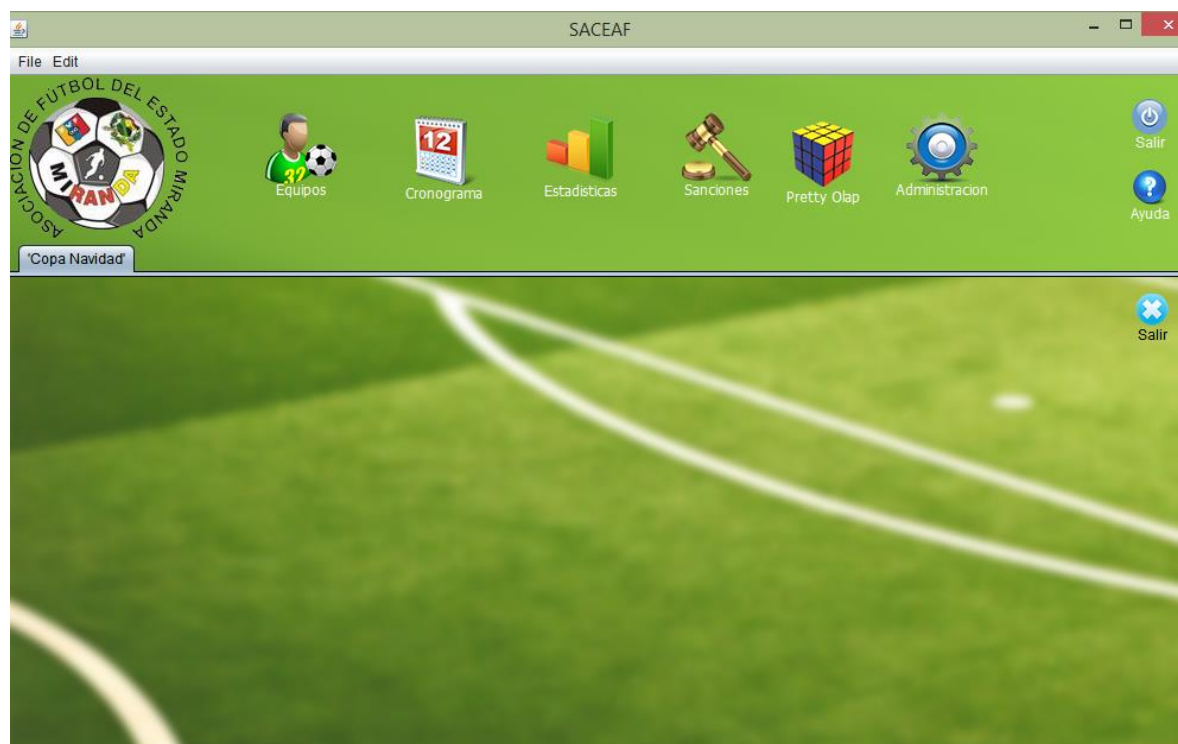
La cual presenta lo siguiente:

- Botones Agregar, Acceder y Modificar a la Izquierda.
- Una tabla en donde se listan los torneos registrados.
- Un campo arriba de la tabla con el cual se puede buscar en la misma un torneo en específico. Ya sea por su nombre, Fecha de Inicio, Fecha de Finalización, Tipo de Competencia y Sexo.

- **Botón Agregar:** Este botón permite agregar un nuevo torneo. Al presionarlo aparecería el siguiente formulario:

The screenshot shows the 'Agregar Torneo' (Add Tournament) form. The background is a green soccer field. At the top, the title 'Torneos' is centered. Below it, a tab labeled 'Agregar Torneo' is active. On the left side, there are three icons: a blue plus sign for 'Agregar', a blue person icon for 'Acceder', and a yellow pencil icon for 'Modificar'. The form fields include: 'Nombre del Torneo' (a text input field), 'Tipo de Competencia' (a dropdown menu currently showing 'FUTBOL CAMPO'), and two radio buttons for 'Masculino' and 'Femenino'. Below these are two date pickers labeled 'Inicio' and 'Finaliza'. At the bottom, there are three icons: a floppy disk for 'Guardar', a trash can for 'Limpiar', and a blue X icon for 'Salir'.

- **Botón Acceder:** Este botón permite acceder a un torneo seleccionado de la tabla. Al acceder a un torneo aparecen las siguientes opciones:



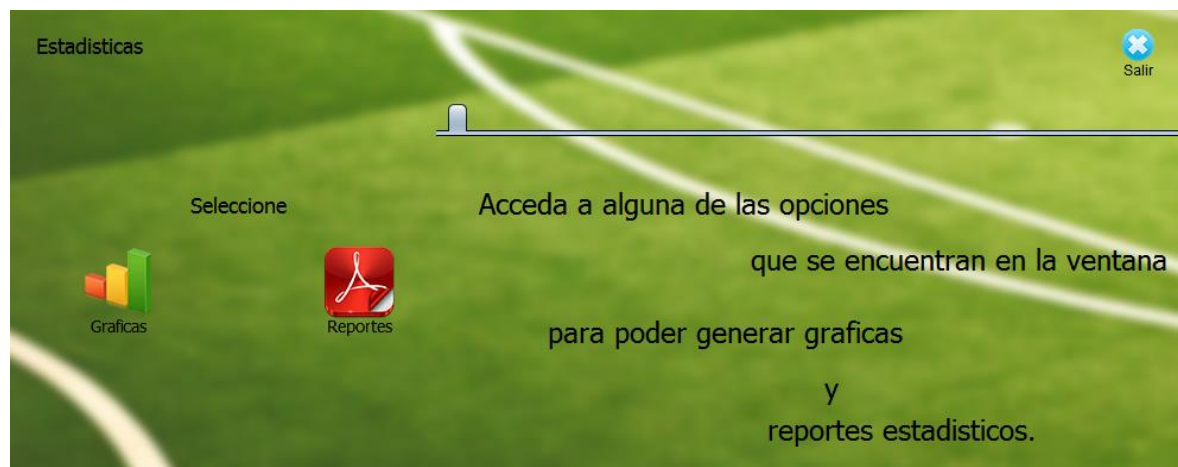
- **Botón Equipos:** Con este botón se accede al panel en donde se agregan, eliminan y acceden a los equipos del torneo antes seleccionado.



- **Botón Cronograma:** Con este botón se accede al panel con las opciones de Crear Cronograma, Modificar Cronograma, Ver Cronograma ver los Resultados de los juegos del Torneo.



- **Botón Estadísticas:** Con este botón se obtiene acceso al panel de las estadísticas. En el cual se encuentran 2 botones Graficas y Reportes. Con el primero se muestran las estadísticas en Graficas y con el Segundo se generan en archivos PDF.



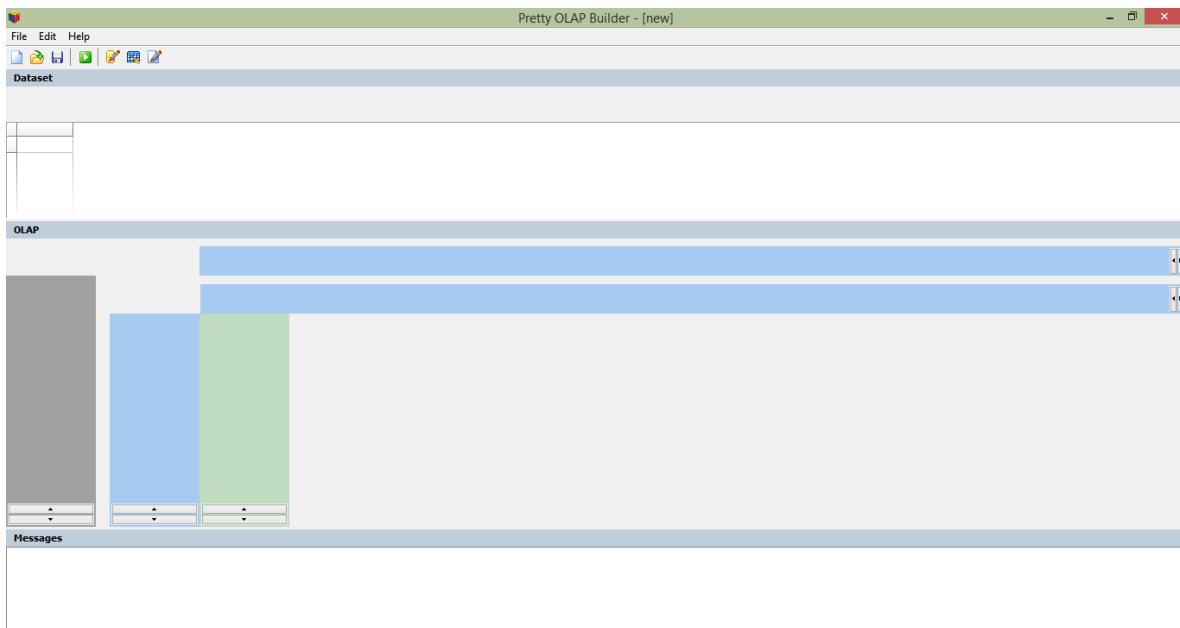
- **Botón Sanciones:** Con este botón se obtiene acceso al panel de sanciones del torneo:



Donde se muestra lo siguiente:

- Botón Agregar a la izquierda. Desde el cual se registran las sanciones que se le apliquen a los equipos y/o jugadores en el torneo.
- Tabla con las sanciones de los equipos o jugadores por su respectiva categoría.
- Campo arriba de tabla que sirve para buscar a un equipo o un jugador en específico.

- 2 Radio button con los nombres de Equipo y Jugador. Los mismos sirven para que la tabla muestre a los Equipos con sanciones o Jugadores.
 - Una lista desplegable con las categorías.
- **Botón Pretty Olap:** Con este botón se obtiene acceso a la aplicación de Pretty Olap, desde la cual se pueden generar unas estadísticas específicas.



- **Botón Administración:** Con este botón se accede al panel que contiene los Botones de:
 - Categorías del Torneo.
 - Árbitros del Torneo.
 - Canchas del Torneo.
 - Nro de Jugadores por Equipo en el Torneo.

Módulo de Pagos

Al presionar el botón de Pagos se accederá a este módulo en el cual se contemplará esta pantalla:

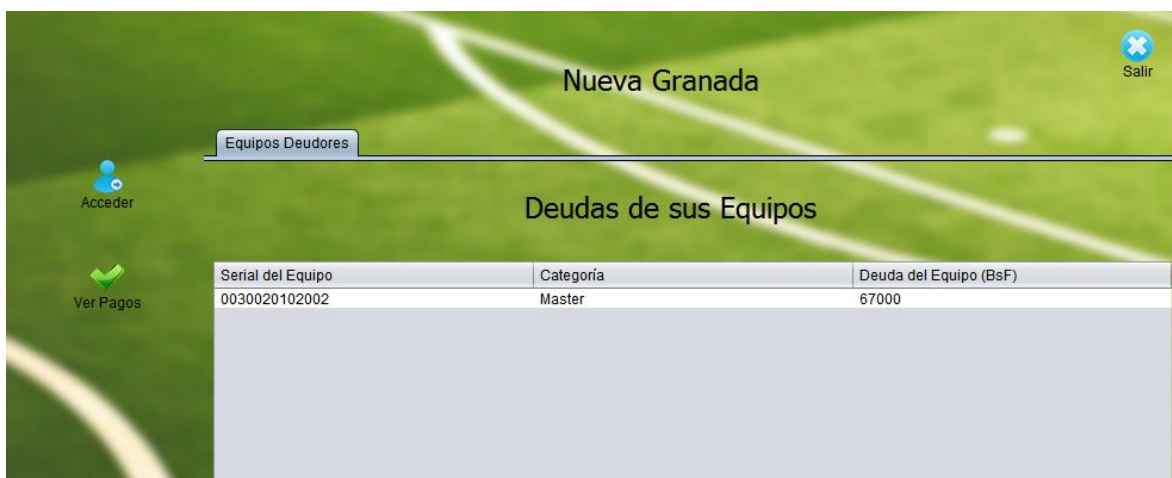


The screenshot shows the 'Gestionar Pagos' interface. At the top right is a 'Salir' button. On the left is an 'Acceder' button. A tab labeled 'Clubes Deudores' is active. The main title is 'Deudas de Clubes'. Below it is a table with three columns: 'Serial del Club', 'Nombre del Club', and 'Deuda del Club (BsF)'. The table contains one row for 'Nueva Granada' with a debt of 67000.

Serial del Club	Nombre del Club	Deuda del Club (BsF)
003002	Nueva Granada	67000

La cual muestra lo siguiente:

- El botón acceder a la izquierda, el cual permite acceder al club seleccionado en la tabla para ver sus equipos con deudas pendientes.



The screenshot shows the 'Nueva Granada' club page. At the top right is a 'Salir' button. On the left are 'Acceder' and 'Ver Pagos' buttons. A tab labeled 'Equipos Deudores' is active. The main title is 'Deudas de sus Equipos'. Below it is a table with three columns: 'Serial del Equipo', 'Categoría', and 'Deuda del Equipo (BsF)'. The table contains one row for 'Master' with a debt of 67000.

Serial del Equipo	Categoría	Deuda del Equipo (BsF)
0030020102002	Master	67000

Nueva Granada

Equipos Deudores Deudas Del Equipo

Acceder Ver Pagos

Deudas del Equipo

Cerrar Realizar Pago

Serial del Equipo	Categoría	Deuda del Equipo (BsF)	Motivo de la Deuda	Nro Deuda
0030020102002	Master	7000	Le cayó a cofazos al ar...	2
0030020102002	Master	60000	Es gay.	3

Nueva Granada

Equipos Deudores Deudas Del Equipo Cancelar Pago

Acceder Ver Pagos

Cancelar Pago de Equipo

Salir

Motivo de Pago:

Serial del Equipo: 0030020102002

Monto Deuda: 7000

Motivo Deuda: Le cayó a cofazos al i

Titular de Pago:

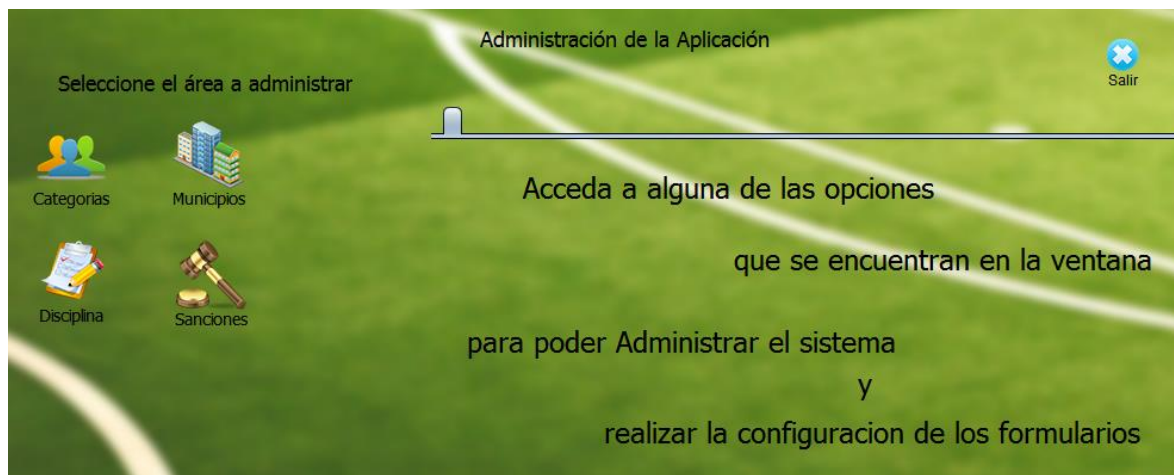
Pago a Efectuar:

Realizar Pago Limpiar Campos

- Una tabla que muestra los clubes que tienen deudas monetarias.
- Un campo arriba de la tabla que permite buscar a los clubes ya sea por su serial, nombre o deuda.

Módulo de Administración

Al presionar el botón de Pagos se accederá a este módulo en el cual se contemplará esta pantalla:



La cual muestra 4 botones que son Categorías, Municipios, Disciplina y Sanciones. Cada uno de ellos permite acceder al formulario correspondiente para agregar nuevas categorías, municipios, disciplinas y sanciones.

Este módulo es el primero que debe utilizarse.