UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISAEL SARACHO

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

MANUAL DE INSTALACIÓN

Perteneciente al Proyecto Titulado:

"MEJORAMIENTO EN LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE LOS PROCESOS DE LA ASOCIACIÓN MUNICIPAL TARIJEÑA DE BÁSQUETBOL ATB"

Por:

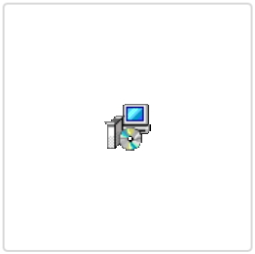
JAVIER ALEJANDRO ALCOBA GUTIERREZ

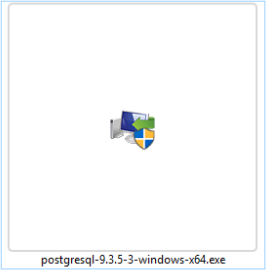
Trabajo final presentado a consideración de la Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho" como requisito para optar por el grado académico de Licenciatura en Ingeniería Informática.

TARIJA – BOLIVIA

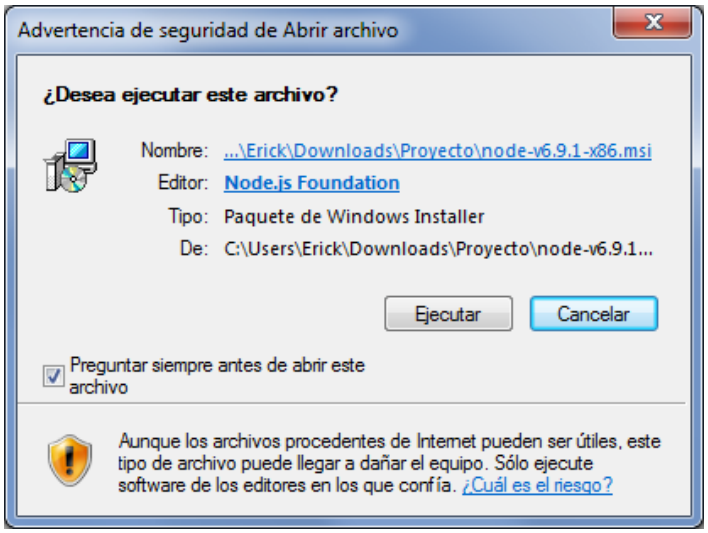
Manual de Instalación Herramientas Desarrollo Web

1.- Procedemos a hacer doble clic sobre el instalador de Node.js

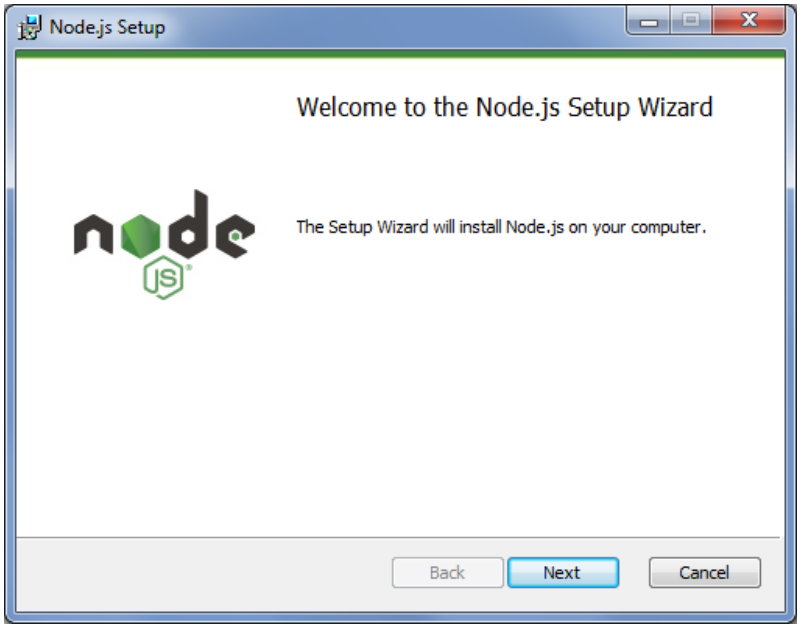




2.- Nos aparece una ventana de seguridad para advertirnos de la instalación de un nuevo elemento, apretamos el botón Ejecutar para continuar con la instalación.

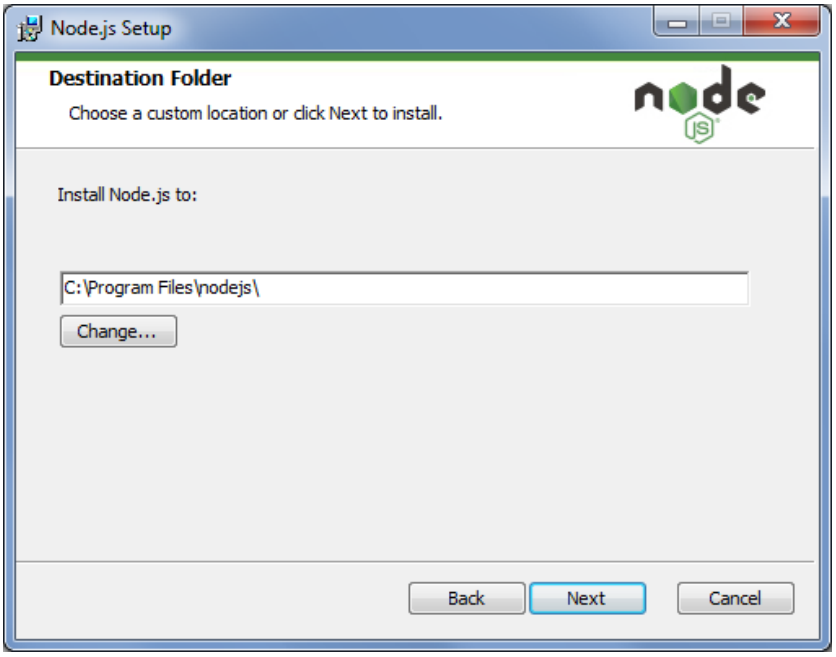


3.- A continuación nos aparece la ventana del instalador de Node.js, apretamos en el botón Next para continuar con la instalación.

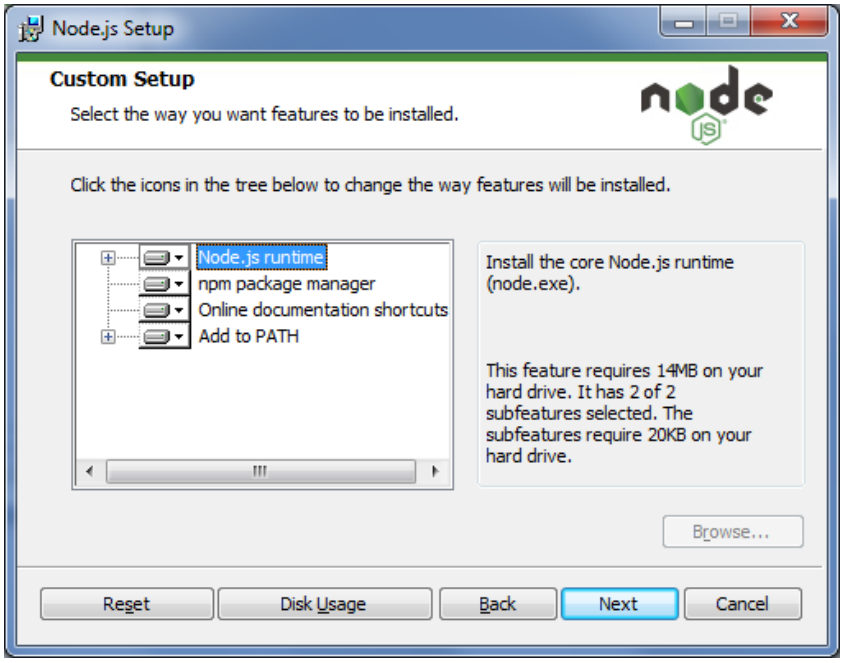


4.- En el acuerdo de licencia para el usuario final, leemos las condiciones o sino procedemos a seleccionar la casilla de “I accept the terms in the License Agreement” y apretamos el botón Next para continuar con la instalación.

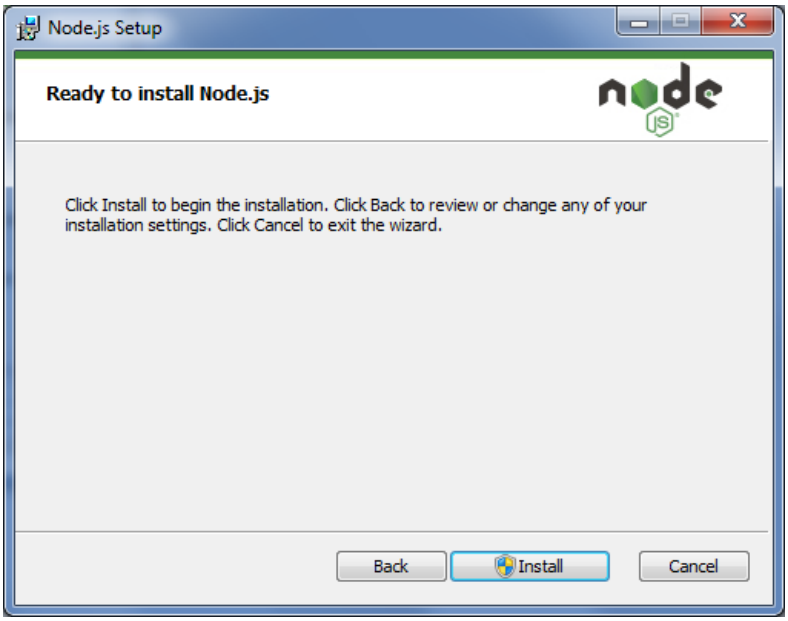
5.- Seleccionamos la ubicación para la instalación del programa, normalmente es conveniente dejar que se instale en la carpeta que nos sugiere por defecto. Una vez seleccionada la ubicación continuamos haciendo clic en el botón Next.



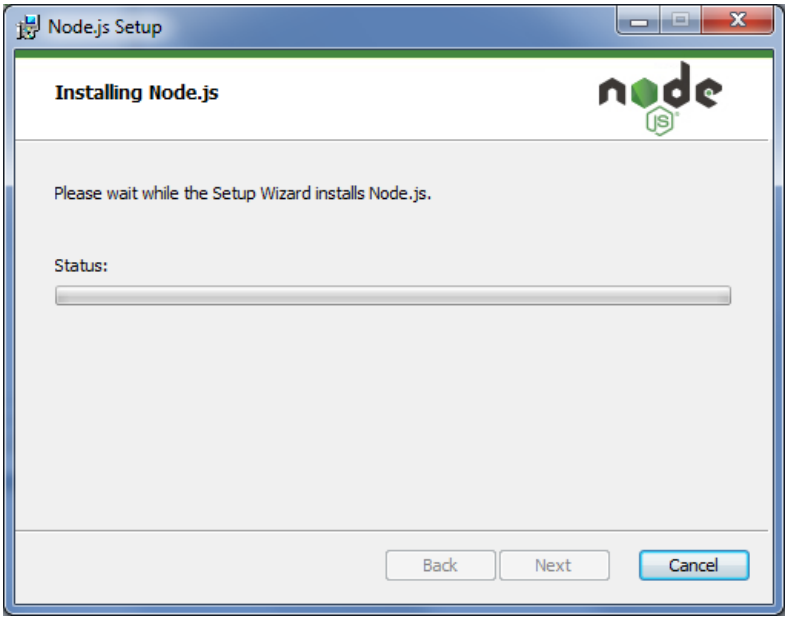
6.- En esta pantalla dejamos todo por defecto y continuamos haciendo clic en el botón Next.



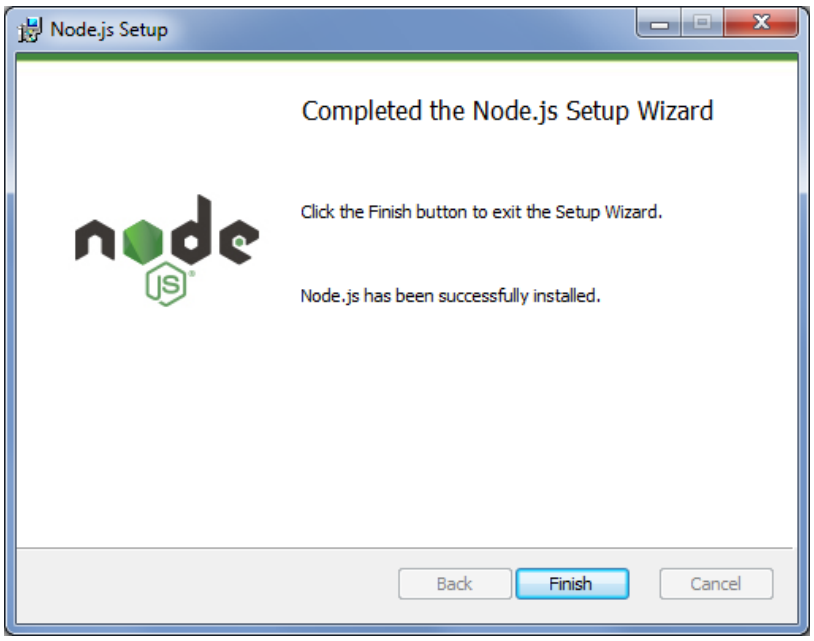
7.- Esta es la última pantalla antes de comenzar con la instalación por lo tanto hacemos clic en el botón Install para comenzar con la instalación de Node.js



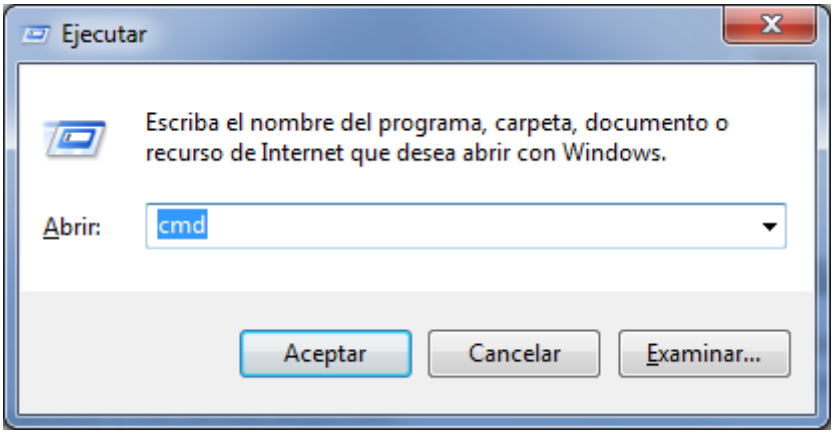
8.- El proceso de instalación puede llevar unos minutos.



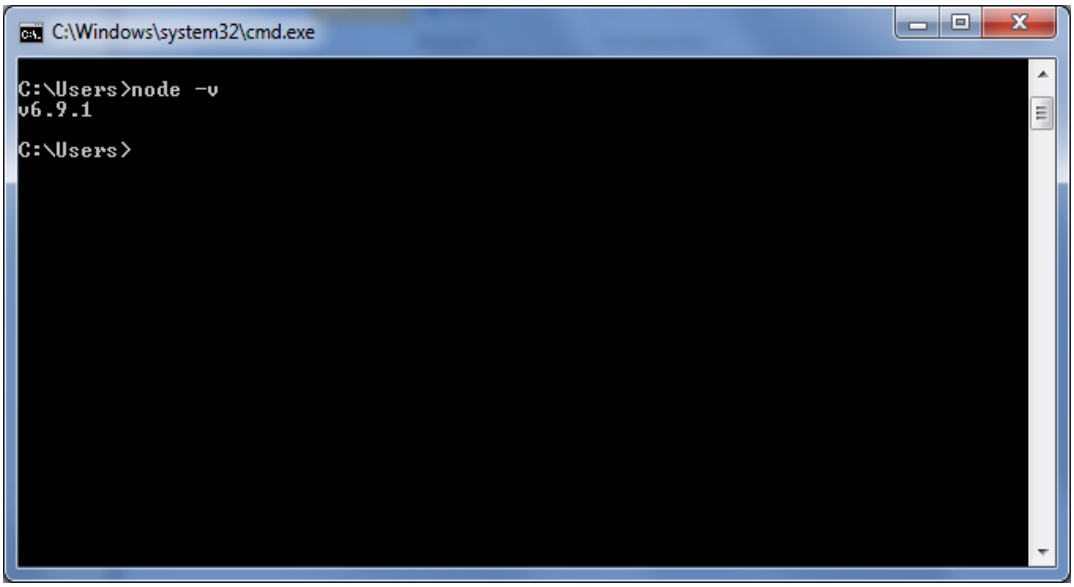
9.- Esta es la pantalla con la instalación de Node.js finalizada, hacemos clic en el botón Finish para que se cierre el asistente de instalación.



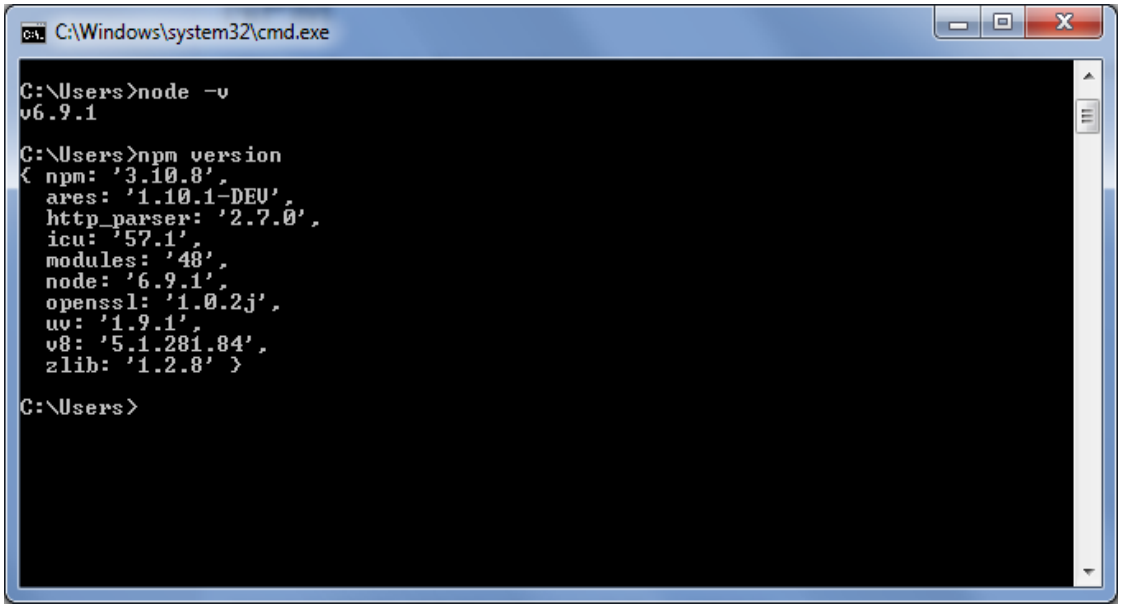
10.- Ahora procederemos a comprobar la instalación de Node.js en la consola de Windows. Apretamos el atajo win+R o buscamos en el menú de Windows la opción de ejecutar. Escribimos cmd para lanzar la consola de Windows.



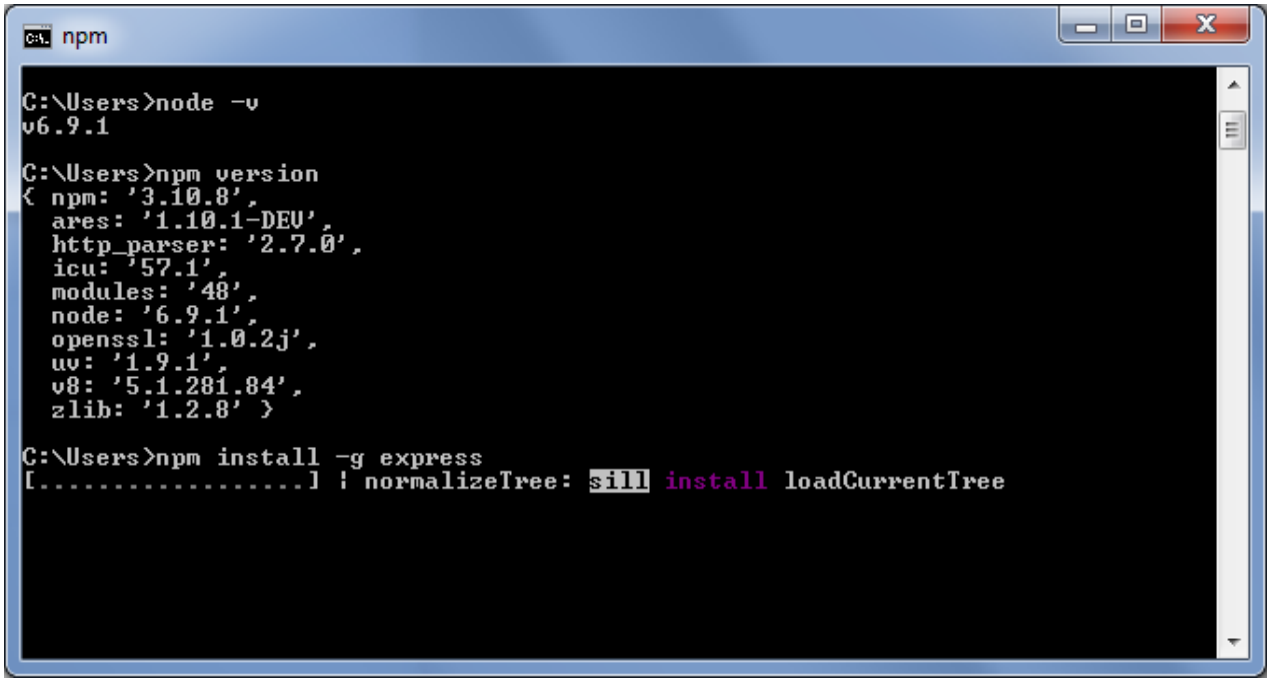
11.- Uno de los métodos más fáciles para comprobar la correcta instalación de Node.js en nuestro PC es ejecutar el comando **node –v** para obtener el número de versión instalada en nuestro ordenador.



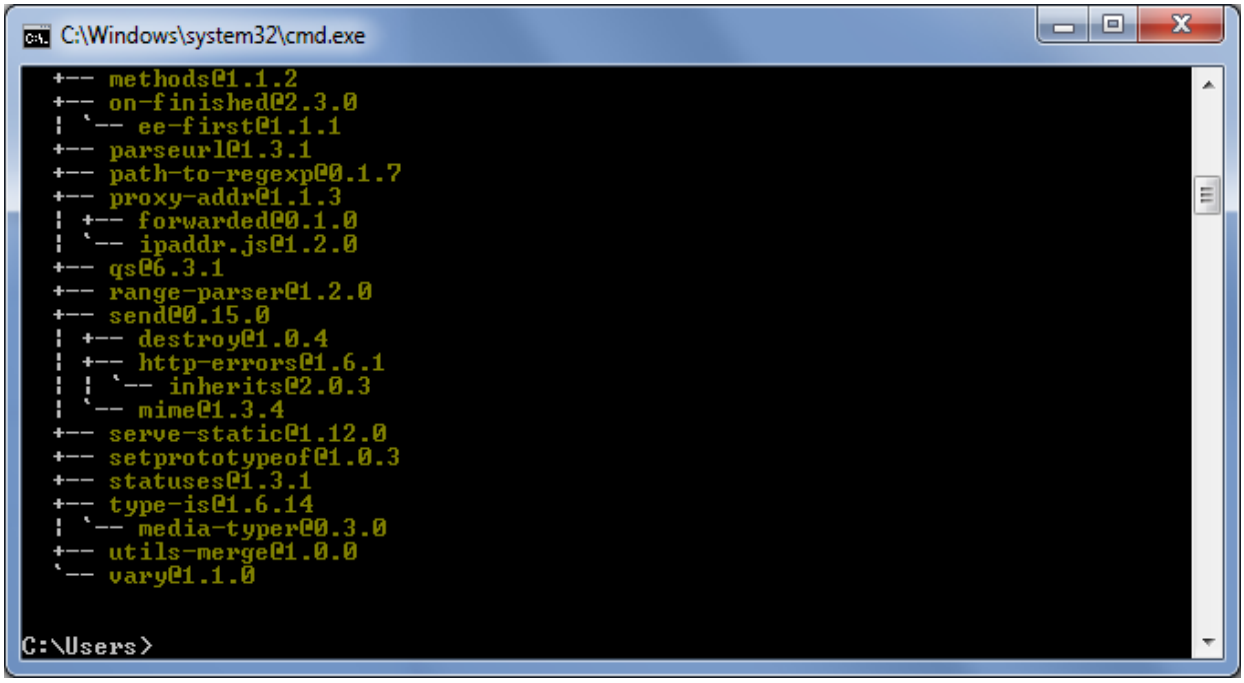
12.- A continuación procedemos a verificar la versión de NPM (Node Package Manager). NPM es el manejador de paquetes que tiene node con este podremos realizar la instalación de paquetes necesarios para crear el proyecto en node. Para esto ejecutamos el comando **npm version**.



13.- Una vez verificada la versión procedemos a la instalación de paquete express, para esto usamos el comando **npm install –g express**. La opción –g es para realizar una instalación global del paquete en nuestro PC.



14.- Pantalla de finalización del paquete express.

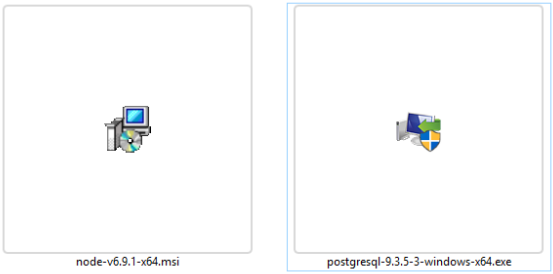


15.- Para tener las opciones del comando express en nuestra consola ejecutamos el siguiente comando: **npm install –g express-generator.**

16.- En esta imagen podemos observar que se terminó con la instalación y continuamos verificando la versión de express que se instaló en nuestro ordenador con el comando: **express versión**.

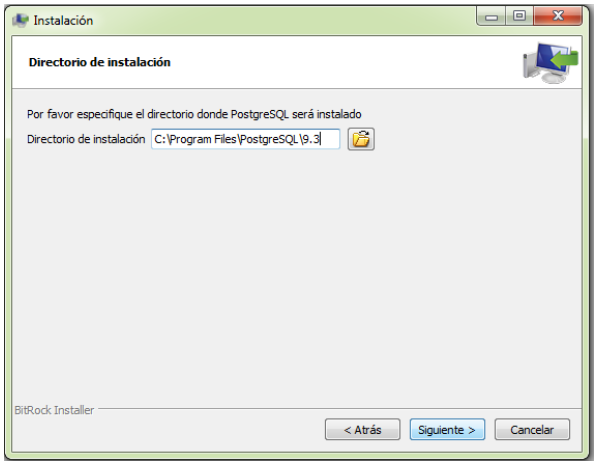
Manual de Instalación PostgreSQL

1.- El primer paso para comenzar con la instalación es seleccionar el instalador y hacer doble clic sobre él.

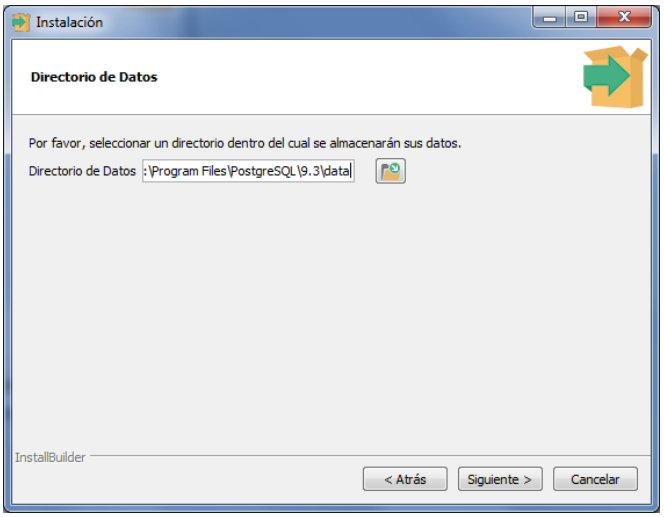


2.- Se abrirá una ventana del instalador de PostgreSQL, apretamos el botón Siguiente para continuar con la instalación.

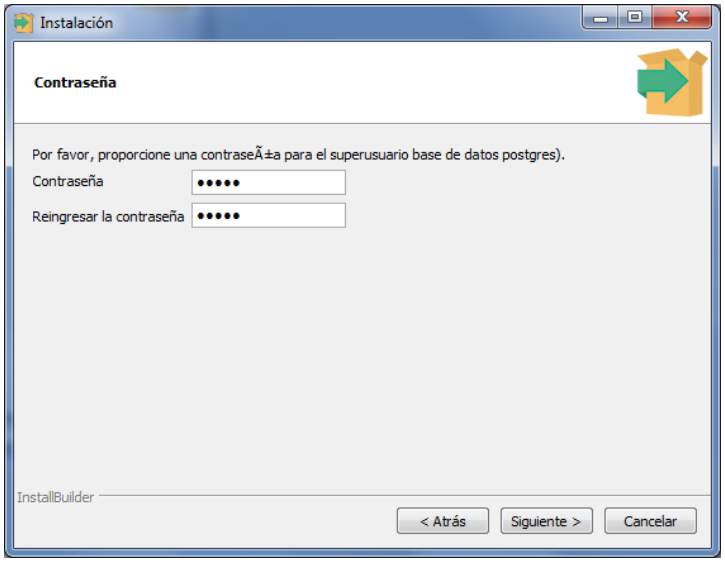
3.- En la siguiente ventana seleccionamos la carpeta de destino para instalar el programa, lo más recomendable es dejar con los valores por defecto.



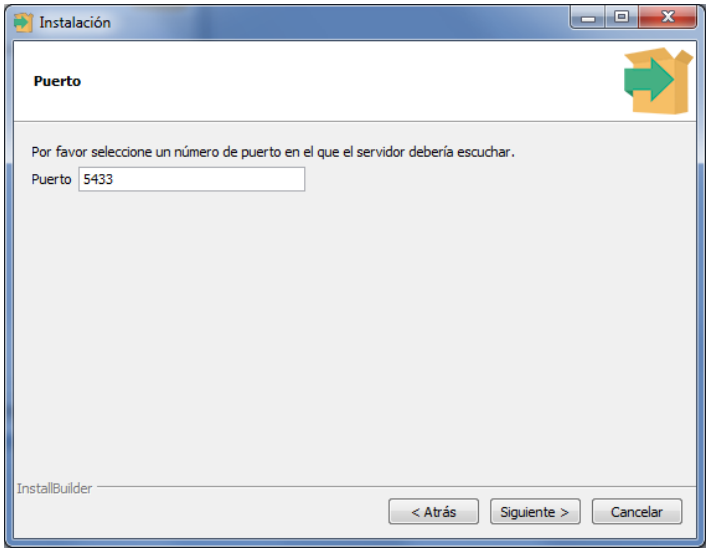
4.- En la siguiente pantalla dejamos por defecto el directorio de datos y apretamos el botón Siguiente.



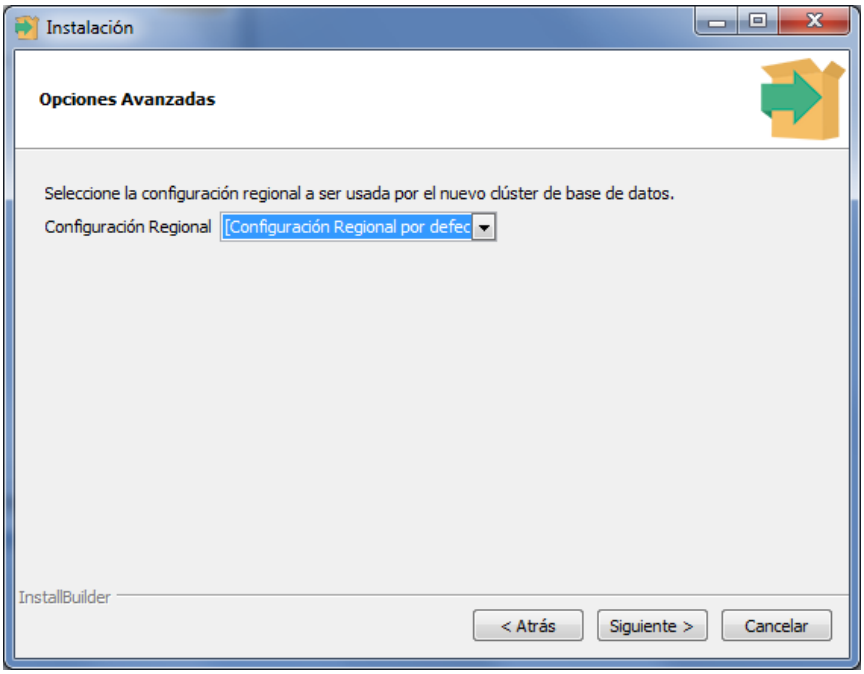
5.- En esta pantalla escribimos la contraseña que queremos para nuestro postresql, en nuestro escribimos la contraseña admin. A continuación apretamos el botón Siguiente.



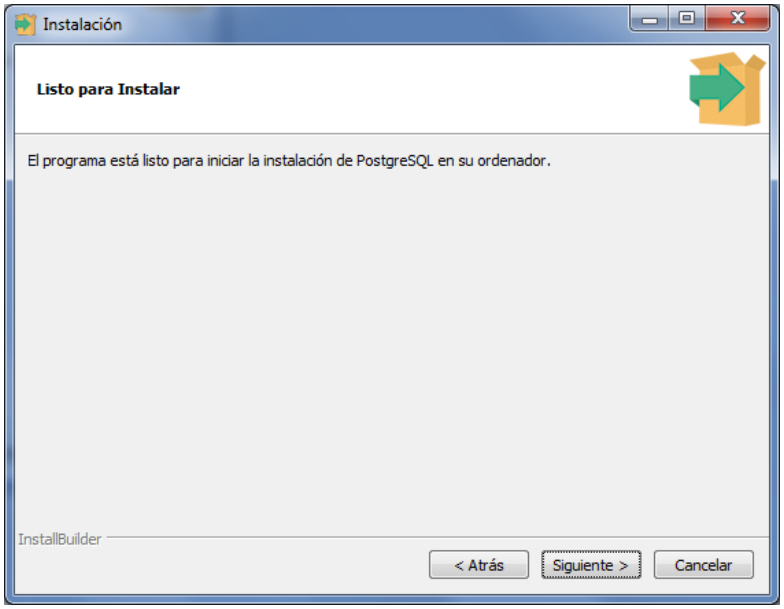
6.- En esta pantalla nos dice q escribamos el número de puerto para el servidor, como siempre es recomendable dejar los valores por defecto. Apretamos el botón Siguiente.



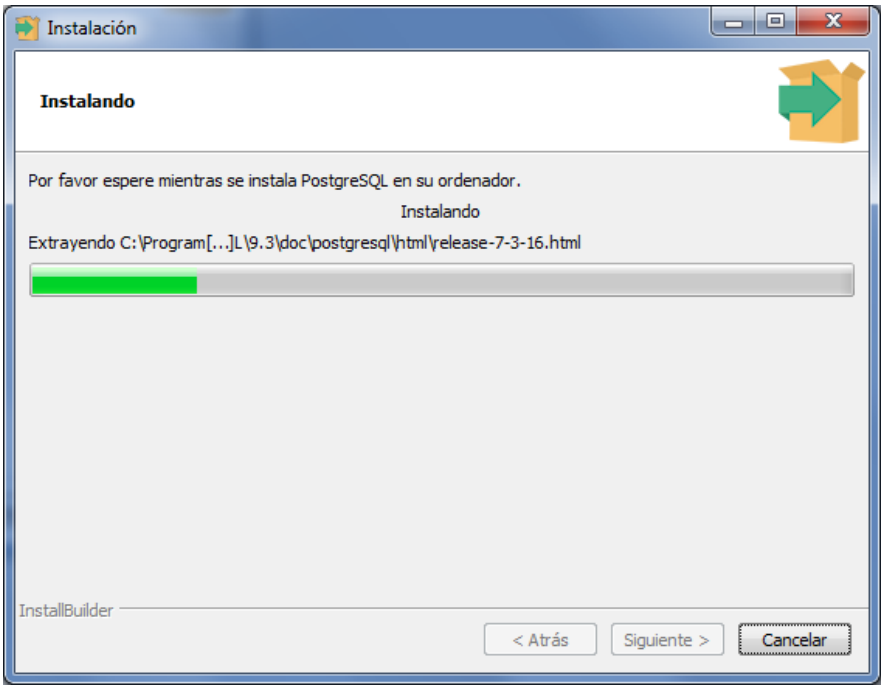
7.- Dejamos el valor por defecto y seleccionamos el botón Siguiente.



8.- Es la última ventana antes de comenzar la instalación, solo debemos apretar el botón Siguiente para comenzar con la instalación.

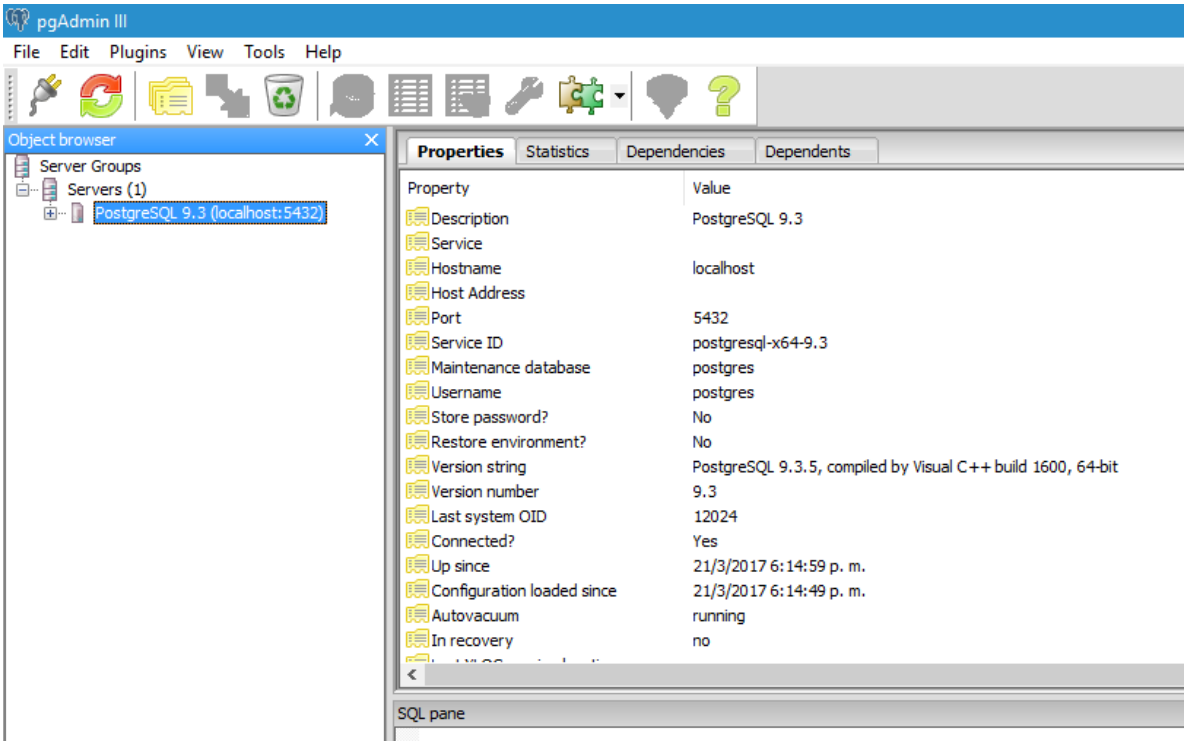


9.- Solo queda esperar que se complete con la instalación.



10.- Cuando se complete la instalación nos aparece la siguiente ventana, deseleccionamos la casilla y apretamos el botón terminar para cerrar el asistente de instalación.

11.- Esta es la pantalla de inicio y bienvenida del pgadmin 3 donde podemos administrar los diferentes servidores.



-

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISAEL SARACHO
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

MANUAL DEL USUARIO

Perteneciente al Proyecto Titulado:

"MEJORAMIENTO EN LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE LOS PROCESOS DE LA ASOCIACIÓN MUNICIPAL TARIJEÑA DE BÁSQUETBOL ATB"

Por:

JAVIER ALEJANDRO ALCOBA GUTIERREZ

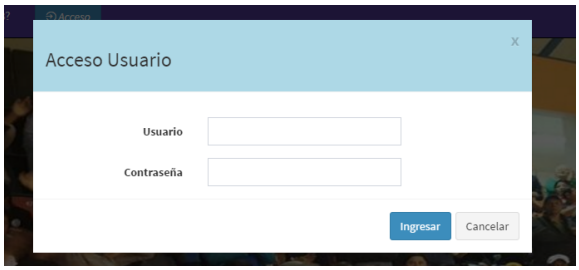
Trabajo final presentado a consideración de la Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho" como requisito para optar por el grado académico de Licenciatura en Ingeniería Informática.

TARIJA – BOLIVIA

Manual del Usuario

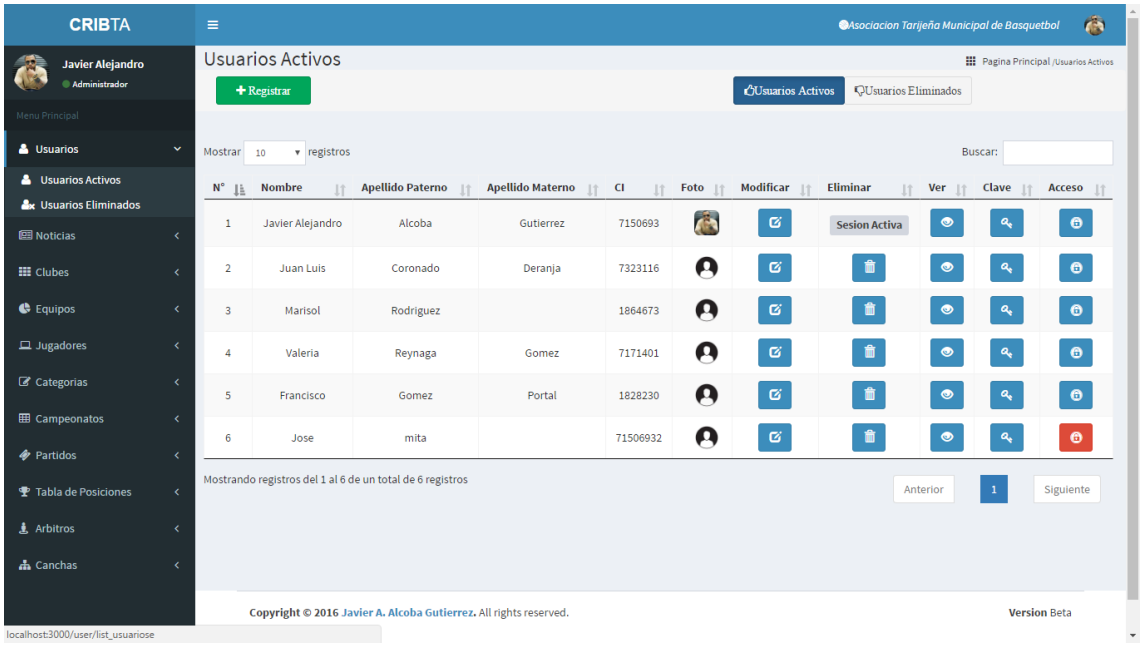
Los diferentes usuarios que tendrán acceso al sistema serán las personas que se encuentren en la mesa directiva ocupando los cargos de Presidente y secretaria general. Debido a que la ATB no es una organización con fines de lucro son los cargos de mayor responsabilidad en la Asociación, tomando en cuenta también el rol de la secretaria debido que es la persona que se encarga del manejo de los jugadores de la administración de los partidos y demás datos. Exceptuando el manejo del administrador que en este manual se verá reflejado su funcionamiento.

En la pantalla de inicio que será pública para todos los internautas tendrá el botón de acceder. Lo que garantizara que las personas habilitadas con los roles ya mencionados puedan ingresar.

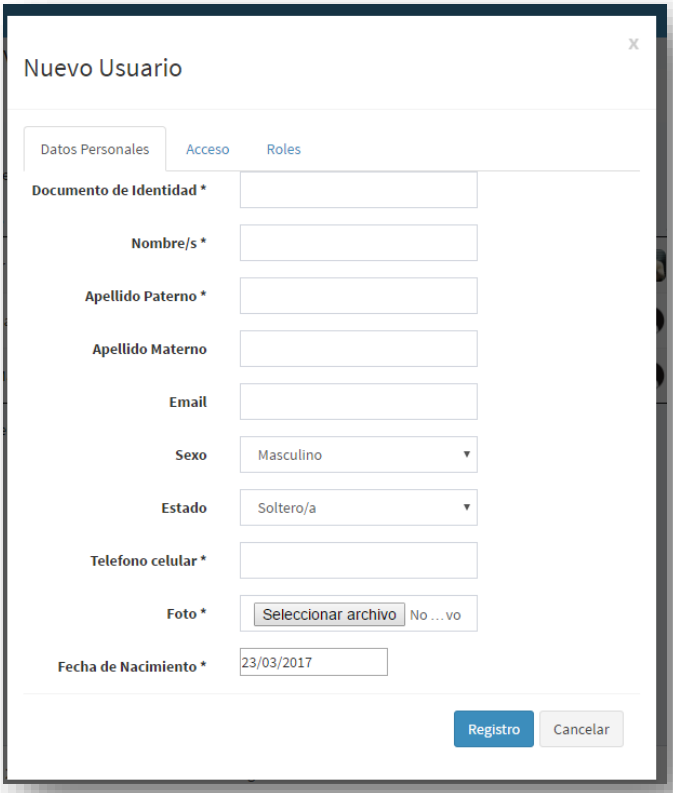


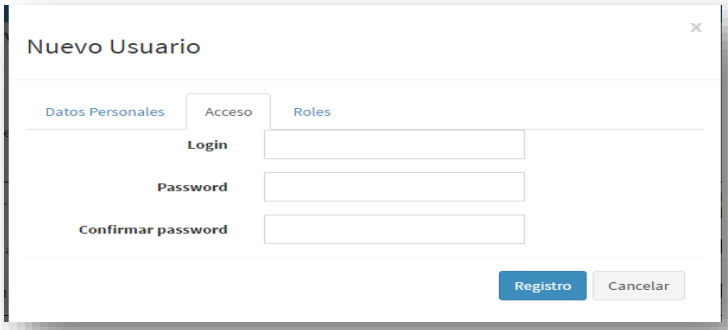
Aquí se introducen los datos del usuario y contraseña.

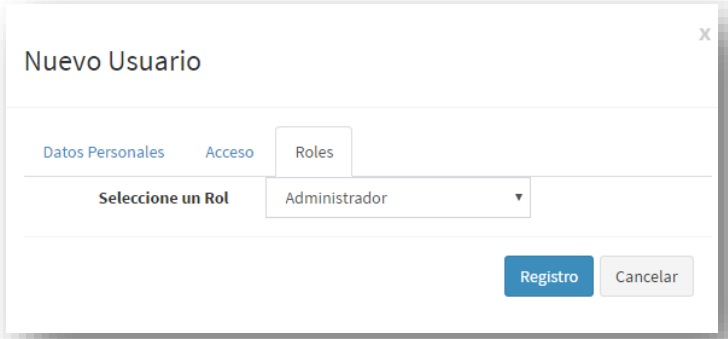
Se brindara Acceso a la pantalla Principal donde permite la administración de la ATB.



Administración de Usuarios donde se podrá ingresar los datos de los usuarios que tengan acceso al sistema.

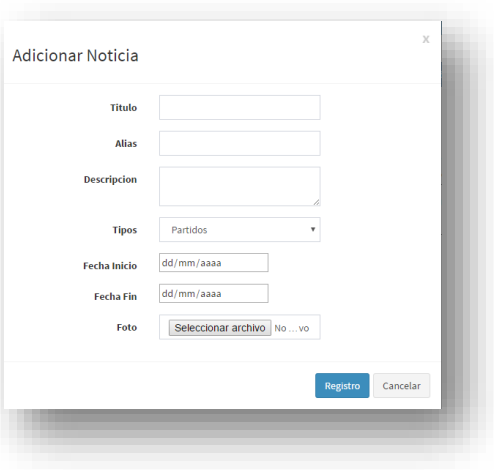






Ingresando los datos en el siguiente formulario que cuenta con tres pestañas. De la misma manera se podrá realizar la modificación del usuario como darlo de baja del sistema por algún motivo extra de la asociación.

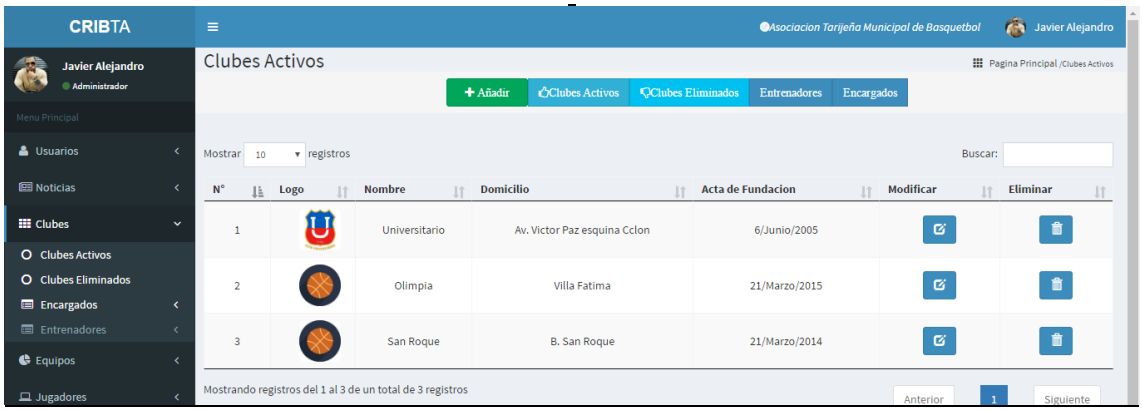
La difusión de las noticias nos permitirá publicar en la pantalla de Inicio las mencionadas noticias que sean agregadas en esta sección donde se podrán modificar y otorgarles una fecha de inicio y una fecha fin.

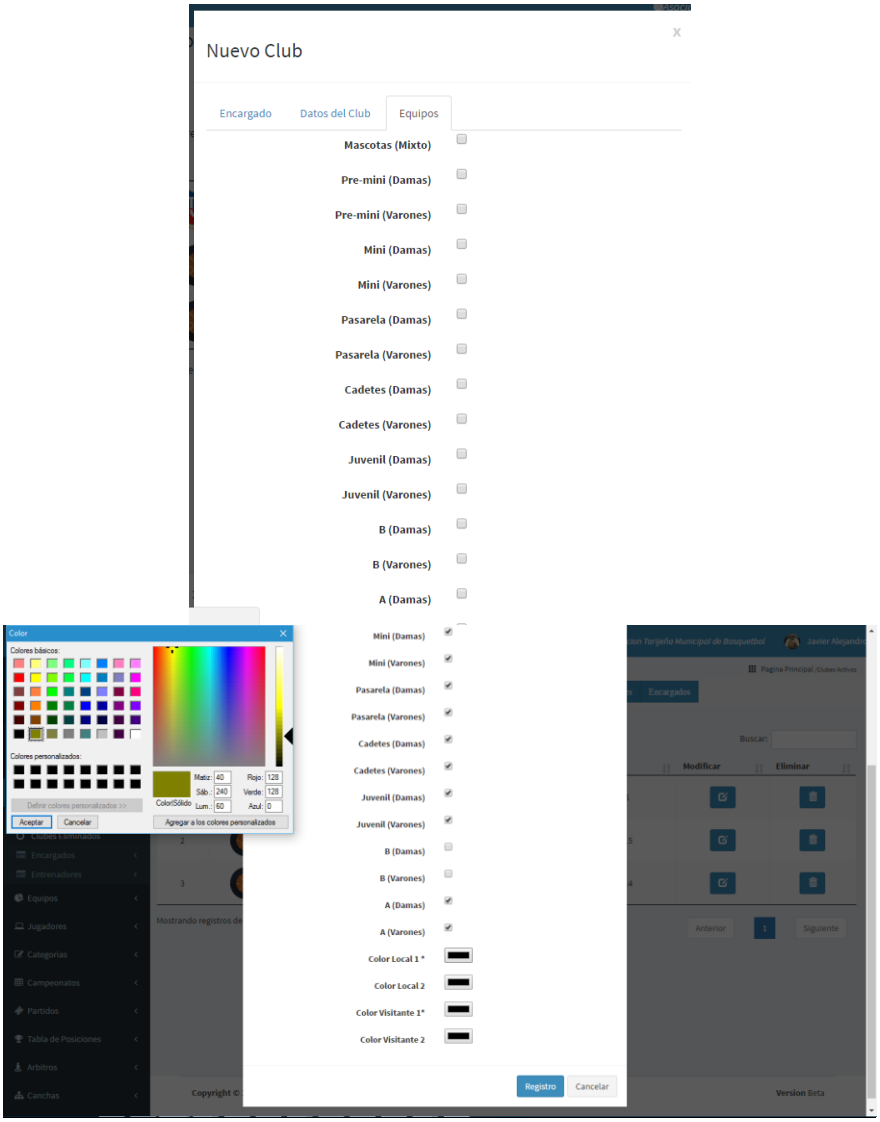


Adicionar una noticia es verificar los datos para dar a conocer al público en general de mayor importancia para los deportistas afines a la asociación.

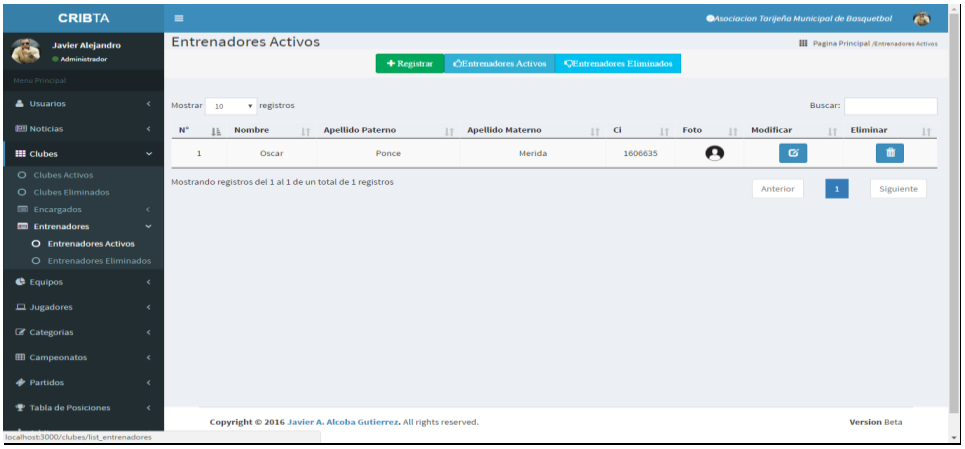
Los tipos de noticias son donde pertenece a cada noticia se puede adicionar modifica incluso dar de baja una noticia

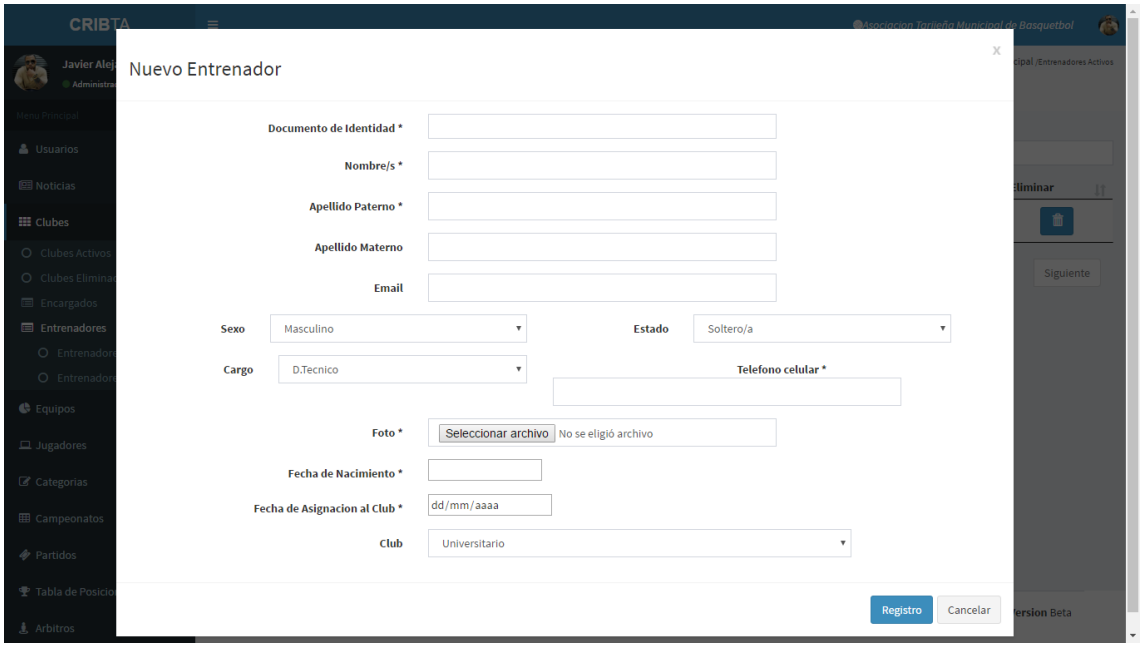
Listar Clubes Activos es donde se podrá brindar la información detallada de los clubes que pertenecen a la asociación, determinando su encargado, y los equipos con los que puede contar



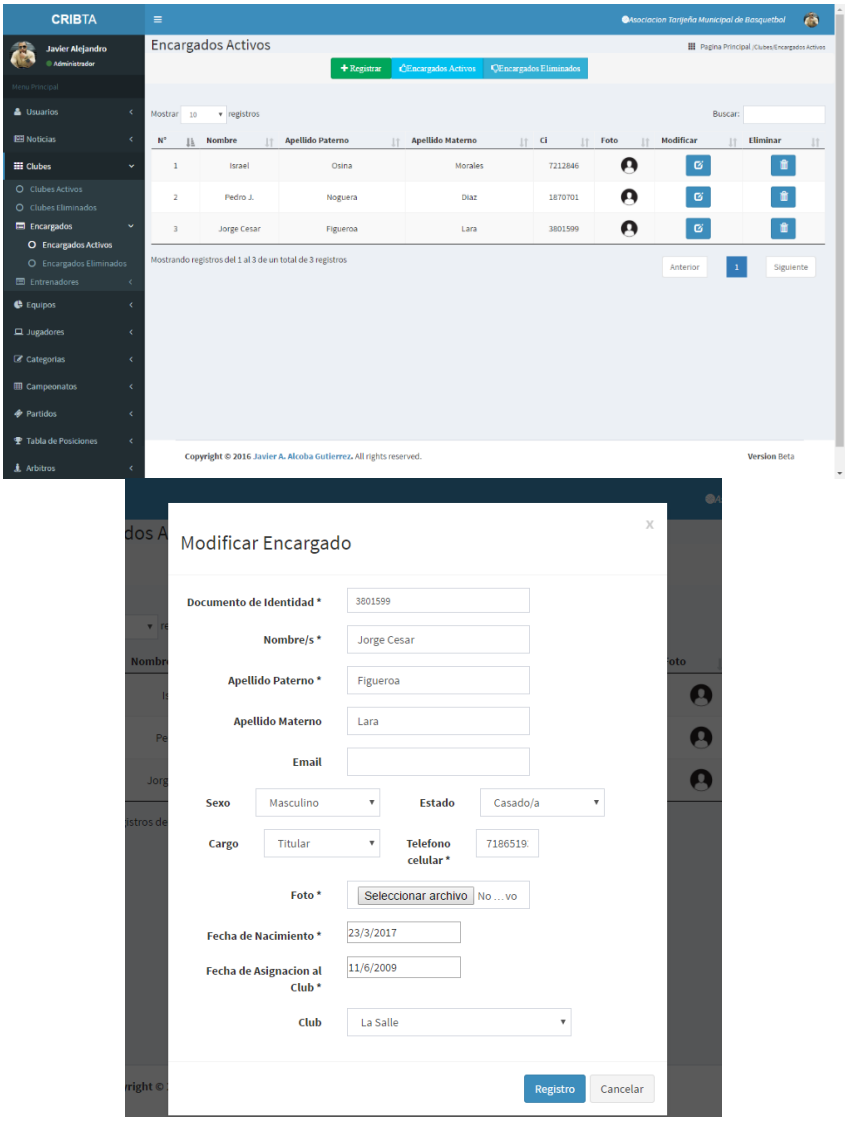


Los Entrenadores también pueden ser registrados en el sistema para mayor información del mismo club y que la gestión sea más transparente para todos los clubes.

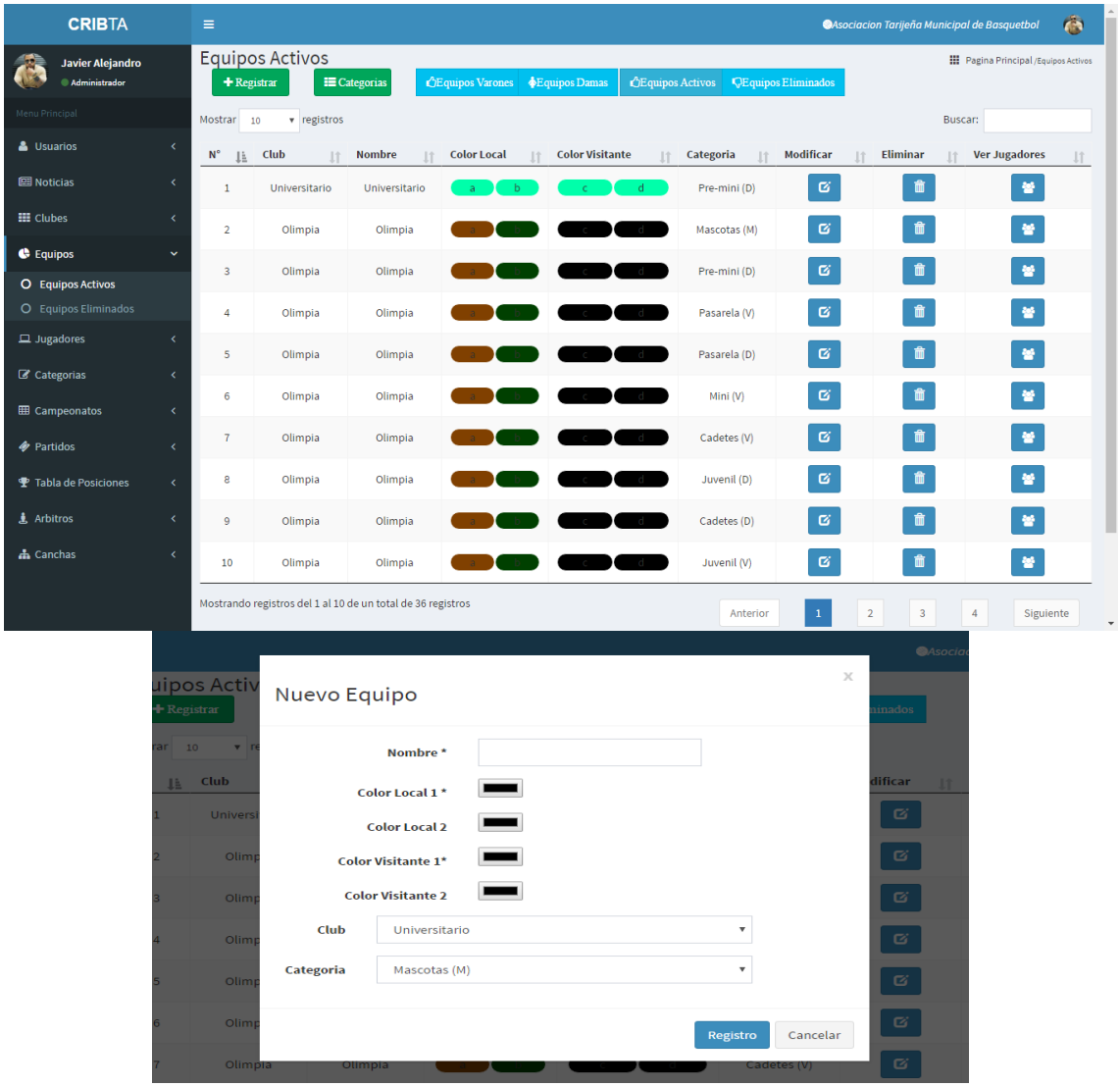




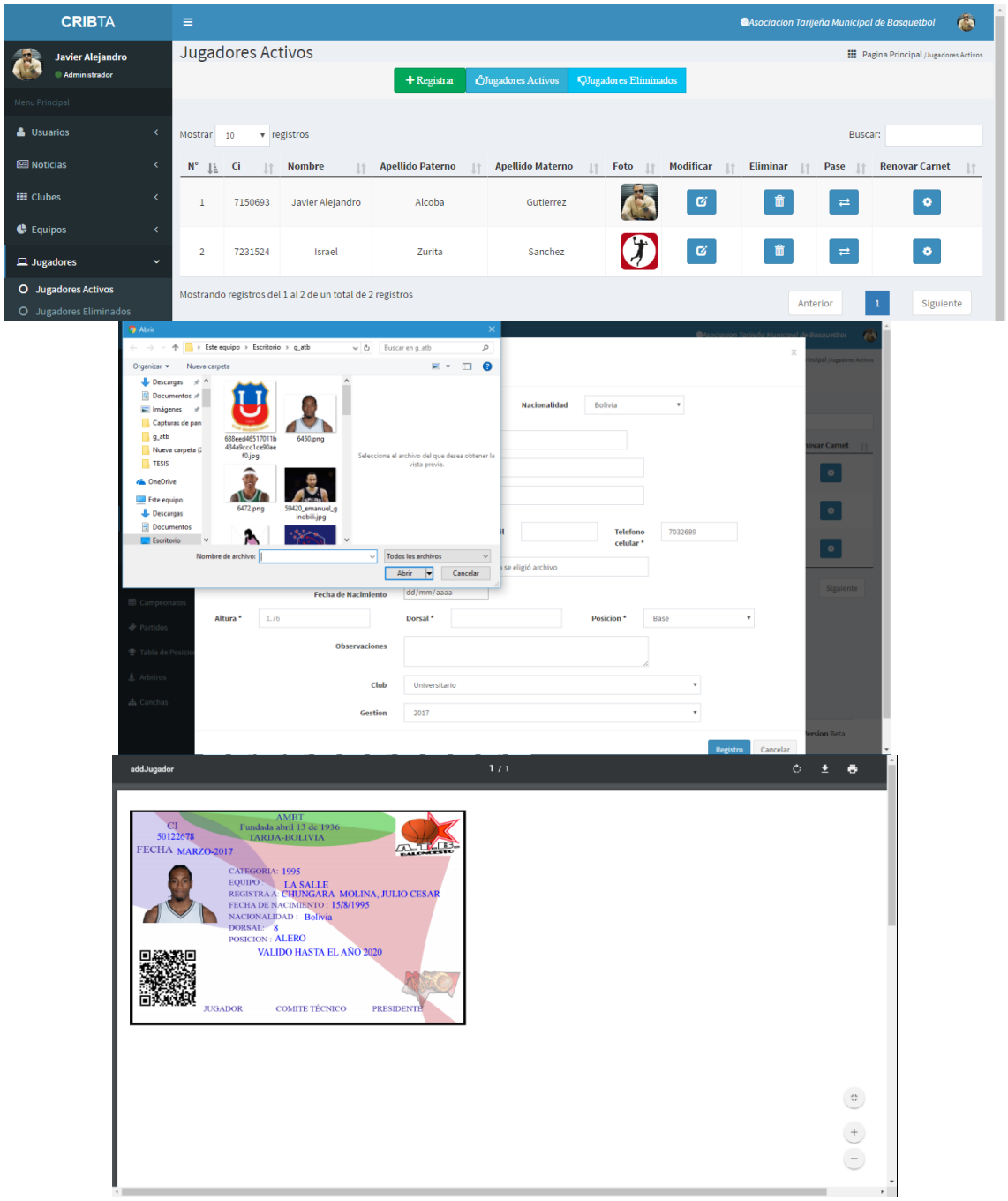
Los Encargados o delegados de los equipos también tendrán un control para una mejor gestión del mismo, cooperando la información con los clubes.



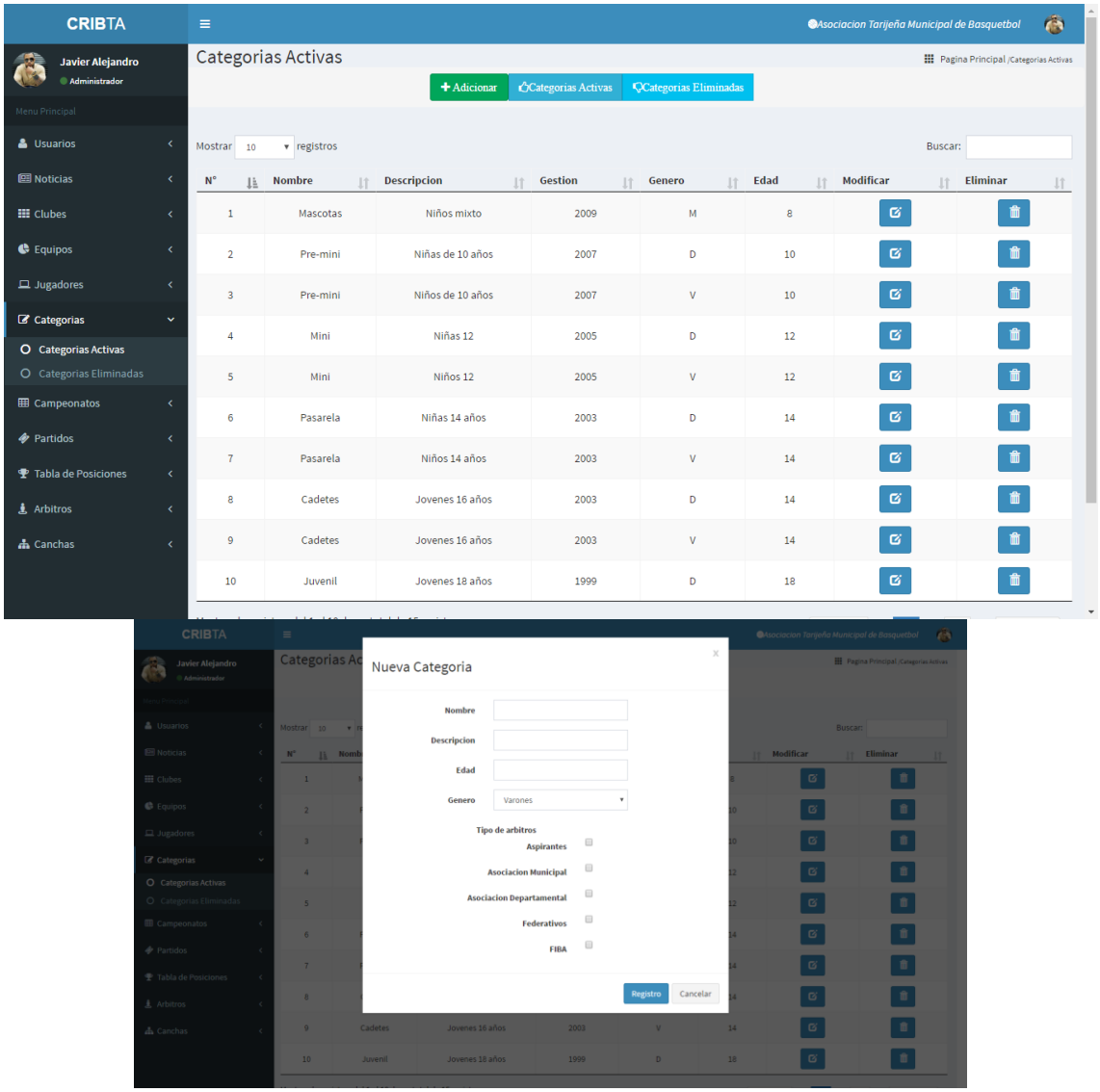
El control de los equipos tendrá una mayor efectividad en cuanto a la proporción de los equipos por categorías .



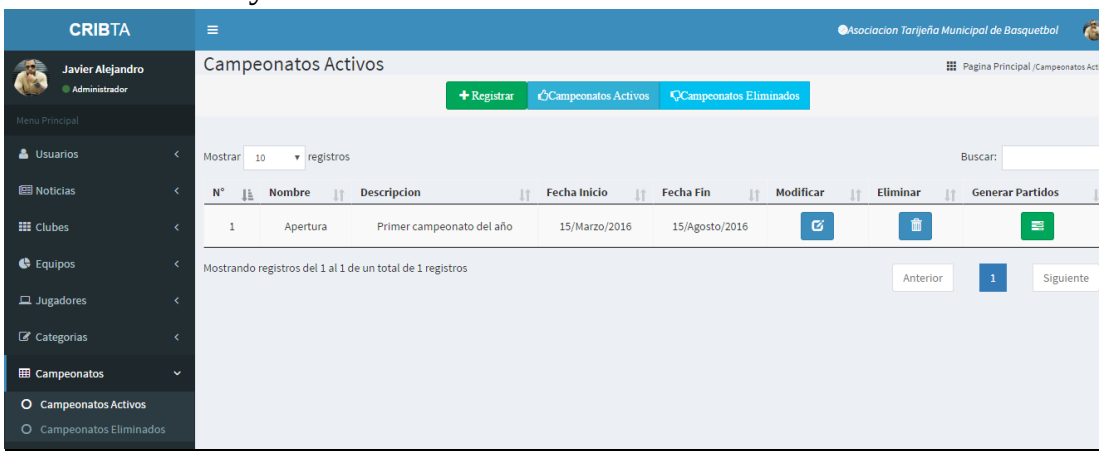
La gestión de los jugadores tendrá como resultado una inscripción segura de manera que cuenta el carnet nuevo con un código qr para mayo protección de la información evitando que existan jugadores o clubes maliciosos donde intenten malograr la gestión de la Asociación realizando actos de Falsificación. Este Carnet será generado cada vez que un jugador sea agregado, de tal manera que cuando realice algún pase o se desee renovar el carnet se debe verificar los datos nuevamente.



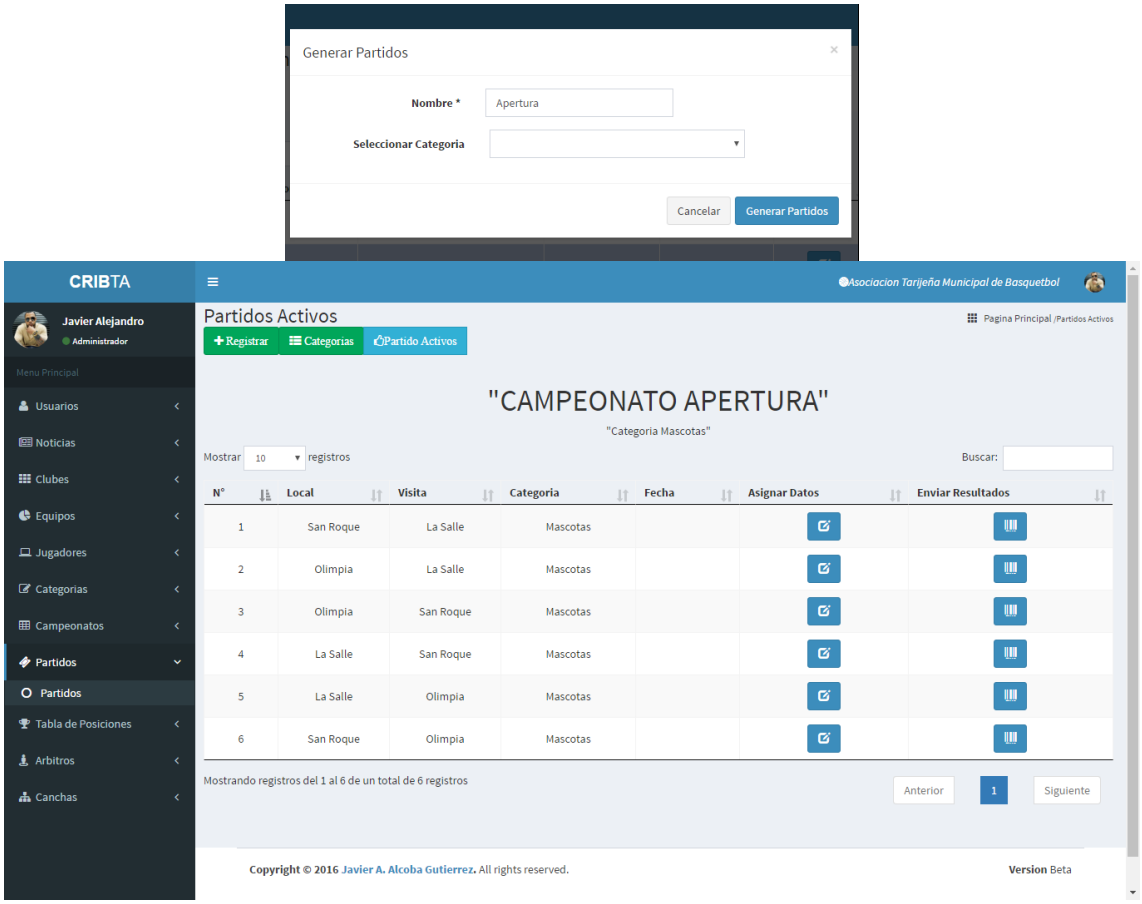
Las categorías con las que cuenta los estatutos de la ATB, y podrán ser incluidas demás categorías de acuerdo a nuevos requerimientos en el futuro.



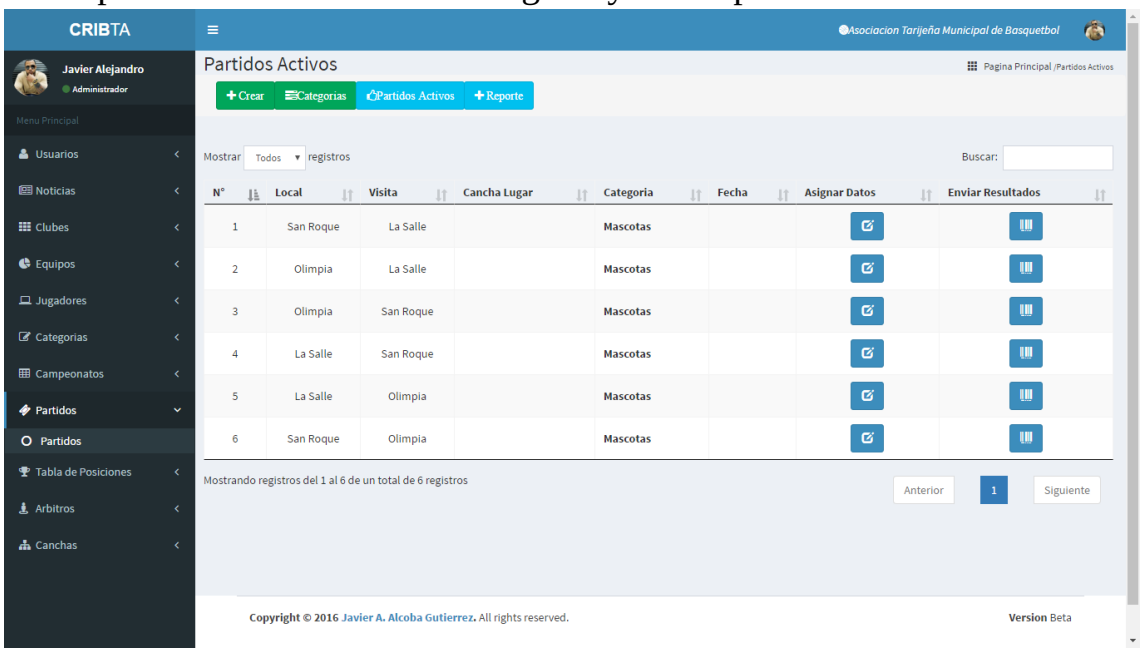
Los Campeonato podrán ser generados con esta sección Determinando fechas de inicio y fecha fin del mismo.



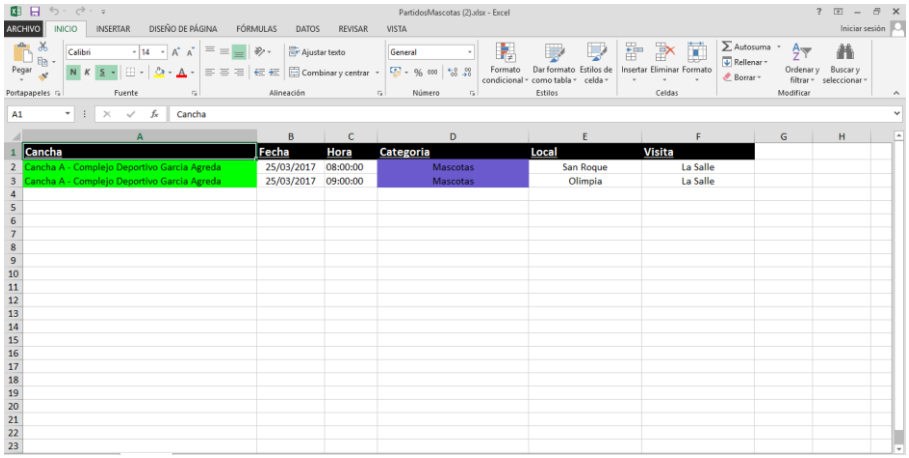
Un Campeonato podrá generar sus partidos de acuerdo a la categoría que se seleccionado debido las diferentes categorías poder llevar un control más específico.



Los Partidos Generados por los campeonatos se podrán observar en el menú partidos de acuerdo a la categoría y al campeonato deseado a ver.

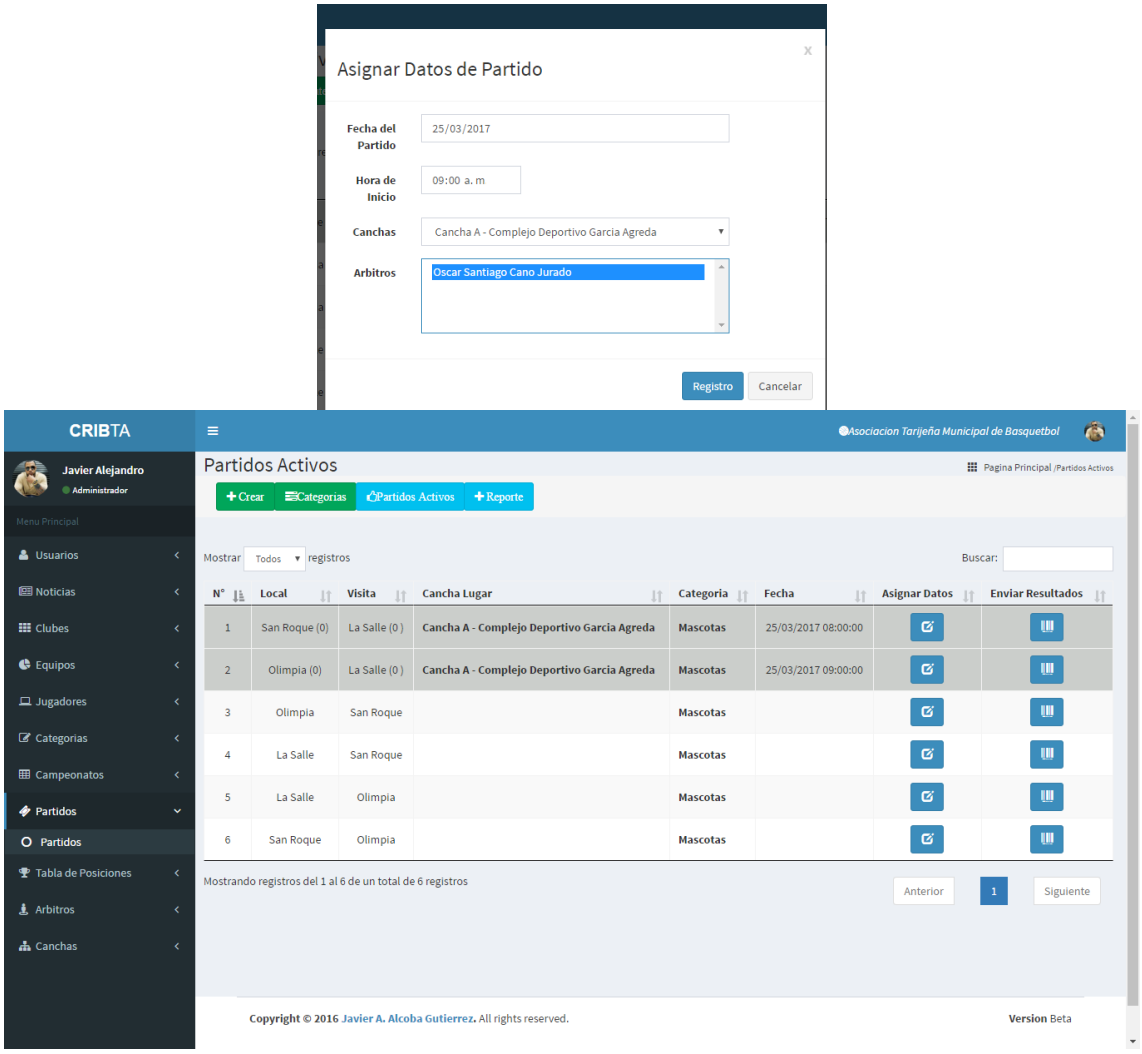


Los partidos devolverán un archivo xlsx cuando se desee obtener un reporte

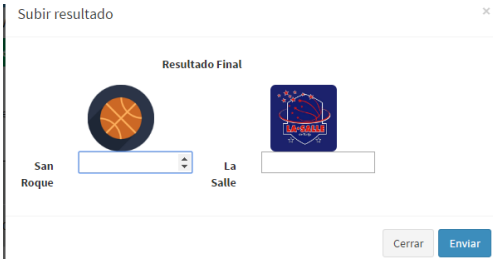


Cancha	Fecha	Hora	Categoria	Local	Visita
Cancha A - Complejo Deportivo Garcia Agreda	25/03/2017	08:00:00	Mascotas	San Roque	La Salle
Cancha A - Complejo Deportivo Garcia Agreda	25/03/2017	09:00:00	Mascotas	Olimpia	La Salle

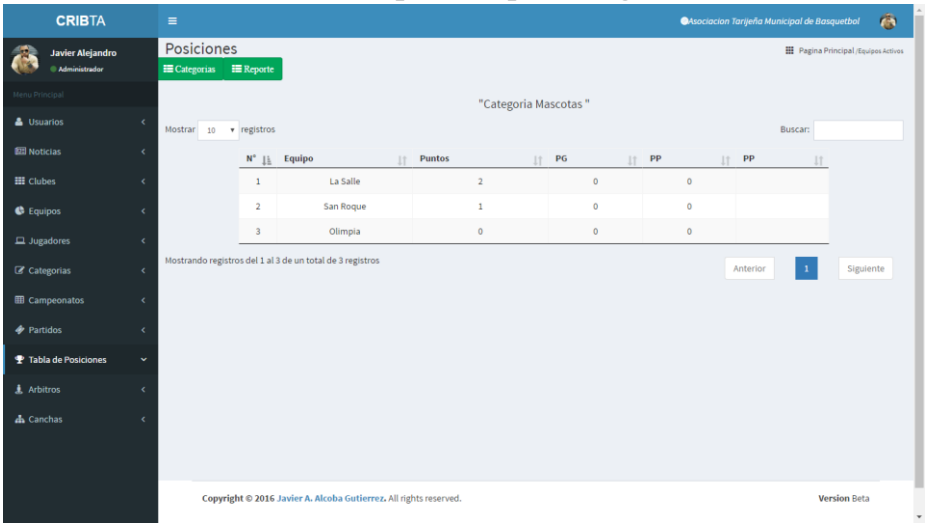
La asignación de los datos a los partidos se refiere al lugar del encuentro, el árbitro asignado, y de manera esencial la fecha la hora de inicio para que un partido sea habilitado para ser jugado.



De igual Manera una vez concluido el juego pactado o programado. El resultado final deberá ser Brindado al sistema para obtener las posiciones de acuerdo a los puntos brindados.

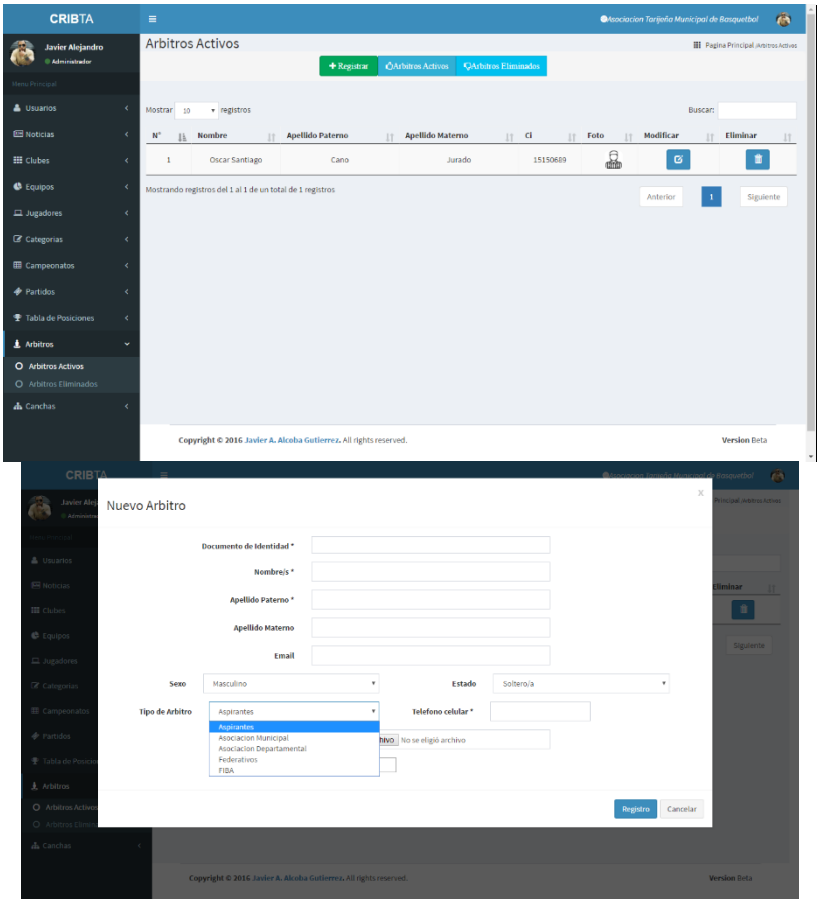
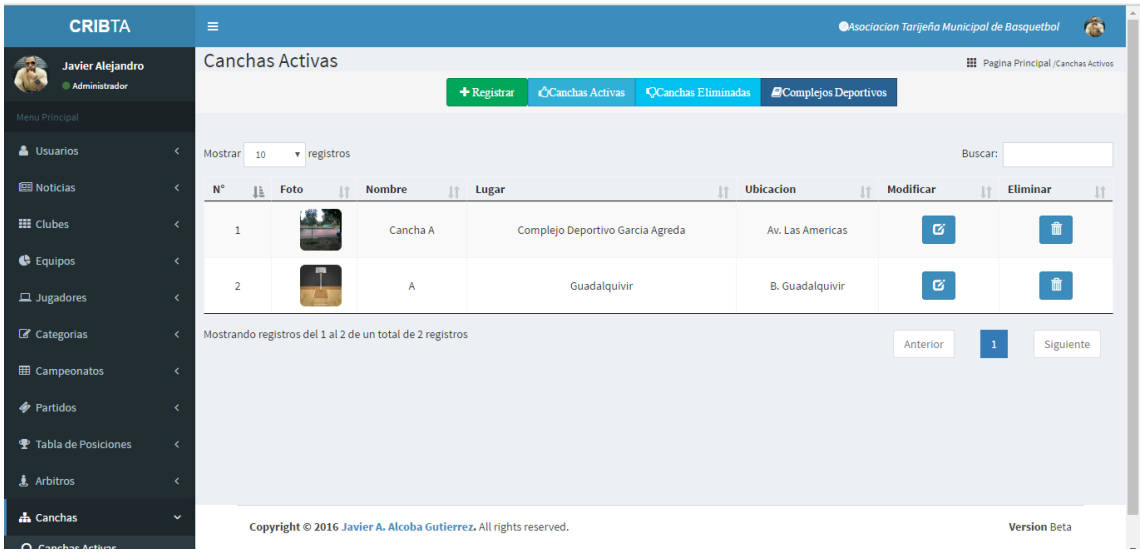


La Tabla de posiciones es el conjunto de equipos de una categoría seleccionados por los puntos ganados.



Las posiciones podrán tener su formato físico cuando se haga click en el botón reportes donde se obtendrá las posiciones de un campeonato y de una categoría.

La opción de los árbitros es que podrán ser administrados por el sistema, donde se les pedirá su información personal como título de árbitro que tenga, de acuerdo a su título se podrá otorgarle los partidos que se encuentren en su nivel de árbitro.



Las canchas necesariamente deben ser controladas y administradas antes de un partido, porque es donde se llevara a cabo el encuentro que debe contener un complejo deportivo.