

Manual de usuario

ÍNDICE

1. Instalación	2
2. Acceso al sistema	6
2.1. Acceder	6
2.2. Nuevo usuario	6
2.3. Recuperar contraseña	8
3. Funciones del programa.....	9
3.1. Menú principal	9
3.2. Datos básicos	10
3.2.1. Pilotos.....	14
3.2.2. Copilotos	20
3.2.3. Oficiales.....	23
3.2.4. Escuderías	26
3.2.5. Licencias	32
3.2.6. Campeonatos	33
3.2.7. Subidas	38
3.2.8. Rallyes	45
3.3. Gestión carreras	50
3.3.1. Inscripciones	52
3.3.2. Toma tiempos	56
3.3.3. Sanciones	59
3.3.4. Clasificación	61
3.3.5. Documentos	62
3.3.6. Imágenes	65
3.3.7. Cerrar una carrera	70
3.4. Consultas	72
3.4.1. Pilotos	72
3.4.2. Copilotos	75
3.4.3. Carreras	76
3.4.4. Campeonatos	80
3.5. Utilidades	82
3.5.1. Usuarios	82
3.5.2. Cambiar ruta de base de datos	85
3.5.3. Copia de seguridad	85
3.5.4. Nueva temporada	85
4. Impresos	88
4.1. Impresos para clasificaciones	88
4.2. Impresos para asistencia al Briefing	90
4.3. Impresos para informe final de carrera	90

1. INSTALACIÓN

Para comenzar la instalación del software, solamente se debe pulsar en el icono de la Figura 1.1 proporcionado en el CD.

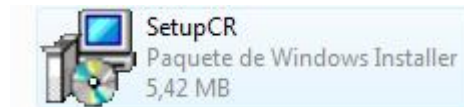


Figura 1.1. Icono de instalación del software.

A continuación, punto por punto, se especifican los pasos a seguir para la correcta instalación de la aplicación:

- La imagen de la Figura 1.2 es la primera que se observa una vez empezada la instalación. Para continuar, el usuario debe pulsar el botón **Siguiente** situado en la zona inferior derecha.
- El segundo paso (Figura 1.3) es la selección de la ubicación donde va a instalarse la aplicación. Mediante el botón *Examinar* el usuario puede elegir la carpeta deseada y con el botón **Espacio en disco** ver una lista de los dispositivos de almacenamiento del equipo. También se puede elegir si la aplicación se instalará para el usuario actual o para todos los usuarios del equipo. Una vez conforme con las opciones hay que pulsar el botón **Siguiente** para continuar.
- En la Figura 1.4, solo hay que confirmar la instalación pulsando el botón **Siguiente** para comenzar a instalar el software.



Figura 1.2. Comienzo del asistente de instalación.

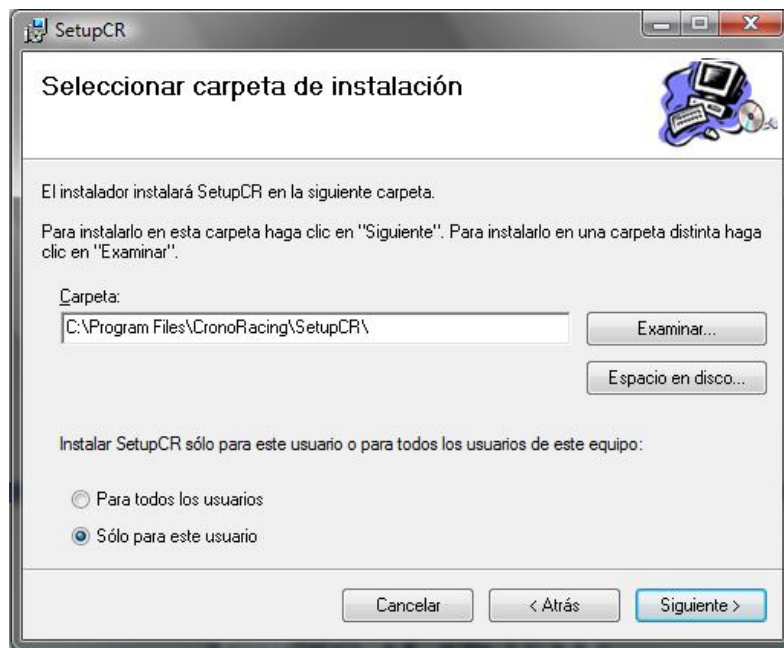


Figura 1.3. Ventana de elección de carpeta y opción de instalación entre usuarios del equipo.

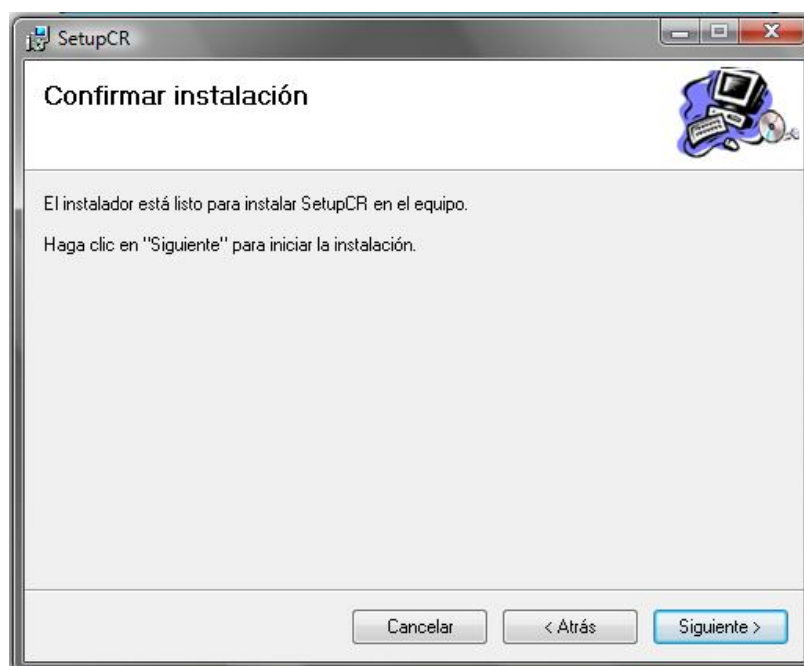


Figura 1.4. Confirmación de la instalación.

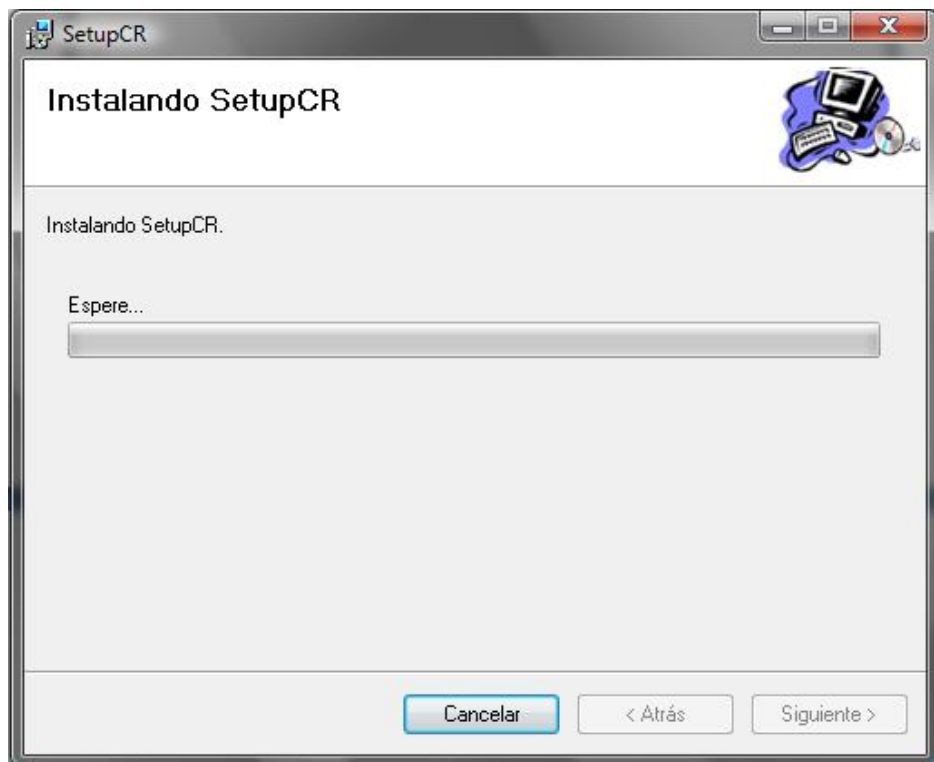


Figura 1.5. Proceso de instalación de la aplicación.

- Una vez confirmada la instalación, se procede a instalar la aplicación en el equipo. La Figura 1.5 se muestra el progreso de instalación, donde habrá que esperar hasta que la barra de progreso se rellene completamente.
- Una vez completada la instalación del software, aparece una ventana como la de la Figura 1.6, donde solo hay que pulsar el botón Cerrar para finalizar el asistente de instalación.

Finalizada la instalación, en el escritorio se crea un acceso directo como el de la Figura 1.7, donde al pulsarlo inicia la aplicación.

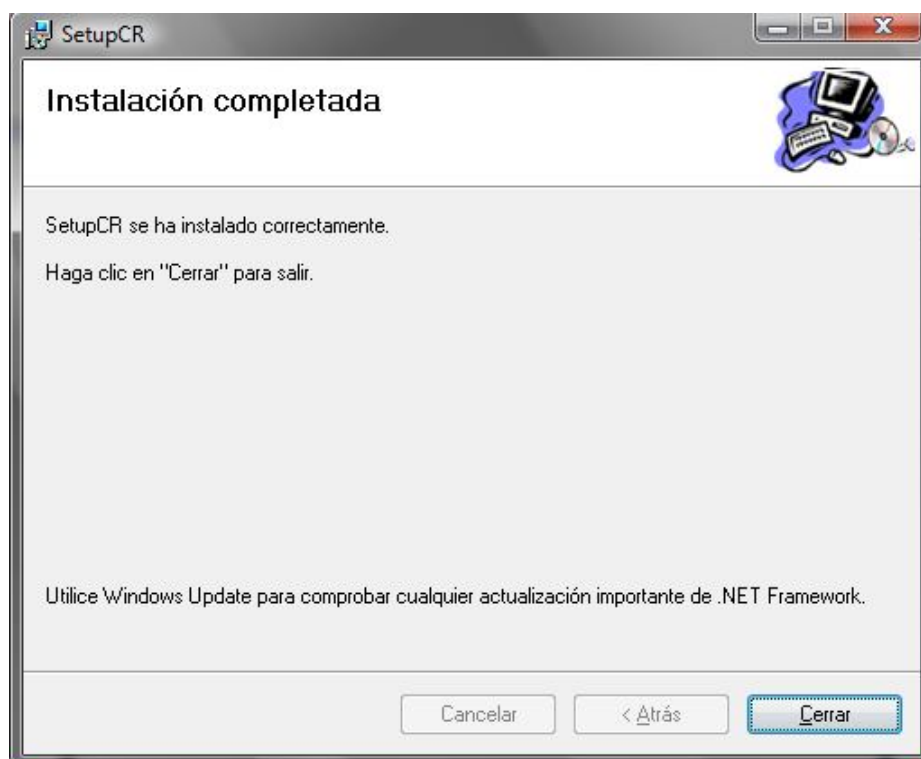


Figura 1.6. Fin de la instalación.



Figura 1.7. Icono de acceso directo al sistema.

2. ACCESO AL SISTEMA

En esta sección se va a explicar la forma de acceder al software. El sistema de seguridad está compuesto por la validación de usuario. En los diferentes apartados se detallan las opciones para acceder al sistema.

Las opciones dadas por la ventana de acceso al sistema son:

- Acceder. Validarse como usuario para entrar en el programa.
- Nuevo usuario. Crear un nuevo usuario como perfil de público.
- Recuperar contraseña. Se le devuelve una contraseña a un usuario que ha olvidado la suya para entrar al sistema.

2.1. Acceder

El acceso a la aplicación está determinado por el tipo de usuario que desee entrar. Depende del usuario que sea, tendrá más o menos privilegios dentro del programa. Para poder entrar con sus privilegios tendrá que escribir tanto su usuario como su contraseña previamente creados. En la Figura 2.1 se puede ver la ventana de acceso al software junto con una serie de opciones que se irán detallando más adelante. Las demás opciones mostradas en esta ventana se detallan en los apartados posteriores.

Si se escribe un usuario incorrecto o una contraseña no válida el sistema dará el aviso correspondiente de lo ocurrido. En el caso de que todo sea correcto se dará un mensaje de bienvenida como el de la Figura 2.2. Cuando pulsemos el botón aceptar en la parte inferior del mensaje de bienvenida, el programa llevará al usuario al menú principal explicado en la sección 3.

2.2. Nuevo usuario

Dentro de la ventana de acceso mostrada en la Figura 2.1 se encuentra la opción *Nuevo Usuario*. Esta opción permite a un usuario que entre por primera vez en el sistema crearse una cuenta para así poder usar el software. El usuario creado a través de esta opción tiene la limitación de los privilegios, esto es, que tendrá acceso como público y sólo podrá acceder a algunas zonas de la aplicación.

En la Figura 2.3 se muestra un ejemplo de la ventana de creación de un nuevo usuario. También se observa que existe una nota para informar al usuario que la creación de esta cuenta supone entrar como usuario público, a no ser que más adelante el administrador cambie sus privilegios.

En la ventana de la Figura 2.3 todos los campos son obligatorios, tanto los datos personales como los de usuario, a excepción del NIF, el cual puede ser vacío. Los datos de usuario y contraseña tienen la restricción de que tienen que ser como mínimo de 4

caracteres y no tener signos de puntuación. En el caso de que se intentara guardar el usuario con campos vacíos o incorrectos se le mostrará un mensaje de error. No obstante, si no está correcto un campo, al lado de la edición de texto de dicho campo se muestra un aviso de error al respecto. En el ejemplo de la Figura 2.3 se observa como el campo E-mail no está relleno y, por tanto, se muestra el aviso de error correspondiente. Por el contrario, si todo está correcto y presionamos el botón guardar, creará el usuario y se cerrará la ventana para volver a la ventana de acceso al sistema. Ya en dicha ventana de acceso se podrá escribir el usuario y contraseña que se ha introducido anteriormente.



Figura 2.1. Ventana de acceso al sistema.



Figura 2.2. Mensaje de aviso de bienvenida al usuario.

Puede darse la situación de que haya una persona con sus datos en el sistema, por ejemplo, un piloto, copiloto, etc. En ese caso, la persona sólo tendría que escribir su NIF en el campo correspondiente y se cargarán sus datos en los demás campos. En el momento que guarde sus los cambios, la persona ya será usuario del sistema y podrá acceder como público.

Las otras opciones disponibles son:

- *Cancelar.* Se cierra la ventana, cancela todos los cambios realizados y no se crea el nuevo usuario volviendo a la ventana de acceso al sistema.
- *Deshacer.* Deshace todos los cambios realizados antes de guardar. Para este caso, dejaría todos los campos vacíos, ya que el usuario es nuevo y no se realizó la operación de guardar.
- *Salir.* Se muestra un mensaje de confirmación de salir sin guardar. Si se confirma la opción, se cierra la ventana y vuelve a la ventana de acceso al sistema.

The screenshot shows a Windows-style application window titled 'FUsuario'. It has a standard title bar with a close button. The main area is light blue and contains two panels. The left panel, titled 'DATOS PERSONALES', has a small user icon and four text input fields: 'Nif:', 'Nombre:' (containing 'usuario'), 'Apellidos:' (containing 'apellidos'), and 'Email:' (with a red error icon). The right panel, titled 'DATOS DE USUARIO', has three text input fields: 'Nick:' (containing 'usuario'), 'Password:' (containing six asterisks), and 'Repite Password:' (containing six asterisks). A tooltip points to the 'Email:' field with the text 'La propiedad Email no puede estar vacía.' Below the panels is a text box with a note: 'Nota : Este nuevo usuario tendrá acceso al sistema como público. Para cambiar sus privilegios, consulte con el administrador.' At the bottom, there are four buttons: 'Cancelar:' with a red X icon, 'Guardar:' with a green checkmark icon, 'Deshacer:' with a yellow undo icon, and 'Salir:' with a red stop icon.

Figura 2.3. Ventana para crear nuevo usuario.

2.3. Recuperar contraseña

Existe la posibilidad de que a un usuario se le olvide la contraseña de acceso a la aplicación. Para ese caso se presionaría el botón con el título de *¿Olvidaste la contraseña?* Cuando se presione este botón se abrirá una ventana como la de la

Figura 2.4. Una vez en esta ventana se deberá escribir un usuario correcto y presionar el botón de envío de contraseña situado en la parte inferior. Si el usuario fuese incorrecto o no hubiese sido posible enviar por correo electrónico el envío de una contraseña, se notificará de dichos sucesos. Por el contrario si todo ha salido correctamente, se mostrará el aviso oportuno.

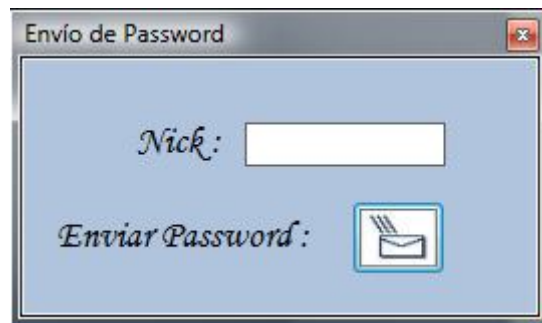


Figura 2.4. Ventana de envío de contraseña nueva.

3. FUNCIONES DEL PROGRAMA

En este apartado se detallan todas las funciones del programa que facilitarán el trabajo del usuario para almacenar los datos oportunos y ayudarle en todo lo posible durante el transcurso de un evento. Los apartados de esta sección se dividen en:

- Menú principal. Ventana inicial del sistema, por la que el usuario podrá acceder a la funcionalidad deseada y permitida según sus privilegios.
- Datos básicos. Ventanas de gestión de todos los datos principales de la aplicación.
- Gestión de carreras. Toda la funcionalidad que acontece durante una carrera se explica aquí.
- Consultas. Todo lo relacionado a las muestras de los datos más relevantes para cualquier persona interesada en las carreras.
- Utilidades. Funcionalidades de configuración del sistema, así como la gestión de usuarios.

3.1. Menú principal

El menú principal consta de diferentes opciones que se irán detallando y explicando más adelante. La Figura 4.11 muestra la ventana del menú principal, donde se observa en la parte izquierda una serie de botones:

- *Datos básicos.* Se explica en el apartado 3.2.

- *Gestión de carreras.* La especificación de este botón se encuentra en el apartado 3.3.
- *Consultas.* Se detalla en el apartado 3.4.
- *Utilidades.* En el apartado 3.5 se explica con detalle este apartado.
- *Acerca De.* Este botón hace que se muestre la ventana informativa con datos sobre el desarrollo de la aplicación, tales como la versión del software, el logo del programa, etc. En la Figura 4.12 se muestra esta ventana.
- *Manual.* Este botón abre el archivo .PDF de este manual.
- *Mis datos.* Este botón muestra una ventana con los datos de usuario. Esta ventana es similar a la de la Figura 2.3 especificada anteriormente.
- *Cerrar sesión.* Al pulsar este botón se le preguntará al usuario si de verdad quiere cerrar la sesión. Si el usuario acepta, se cerrará la ventana principal y se abrirá la ventana de acceso al sistema (ver Figura 2.1).
- *Salir.* Este botón cierra la aplicación por completo previa confirmación del usuario.

Existen opciones que, según los privilegios del usuario, no estarán visibles. Por ejemplo, si el usuario tiene permiso de “público”, la opción de datos básicos, la de gestión de carreras, y la de utilidades, no son accesibles para dicho usuario.

En el menú principal aparece un calendario y encima de éste se encuentra la fecha y hora del sistema. Si se navega por dicho calendario, se puede observar que existen fechas concretas marcadas. Estas fechas son las fechas de las carreras. Según los privilegios accederíamos a la zona de gestión de carreras (altos privilegios). La aplicación pide al usuario confirmación al pulsar sobre una fecha marcada. En la figura 4.13 se puede ver el calendario con algunas fechas marcadas, en concreto, el día 7 de marzo y 11 de abril.

3.2. Datos básicos

Esta sección explica cómo gestionar todos los datos principales en la aplicación. La Figura 4.14 se muestra la ventana de datos básicos. A esta ventana se accede desde el botón *Datos Básicos* del menú principal (ver Figura 4.11). En esta ventana se ve una serie de botones que se explicarán en los diferentes apartados a colecciones de datos de esta sección. El último botón denominado *Atrás*, cierra esta ventana y vuelve al menú principal.

Para todos los botones de esta ventana existe una funcionalidad común. Esta ventana contiene la colección de datos del botón pulsado. Por ejemplo, si seleccionamos la opción *Campeonatos*, se mostrarán todos los campeonatos activos en este momento (ver Figura 4.15).

Una vez mostrada cualquier colección, el usuario podrá seleccionar cualquier fila. Al hacer esto, en la parte inferior aparecerán una serie de pestañas por las que podrá navegar, consultar, modificar, borrar y crear según las opciones que sea posible. También podrá ordenar todas las filas mostradas, presionando la cabecera por la que quiere ordenar los elementos.

Debajo de la colección existe una funcionalidad de búsqueda, por la que el usuario podrá hacer filtros sobre la colección mostrada. En la Figura 4.16 se muestra el componente de búsqueda, en el que la opción superior sirve para seleccionar el parámetro por el que se va filtrar, mientras que la opción inferior sirve para establecer los valores por los que se regirá el filtro. También existe un botón *Restablecer* que elimina todo el filtro hecho y vuelve a mostrar la colección completa.

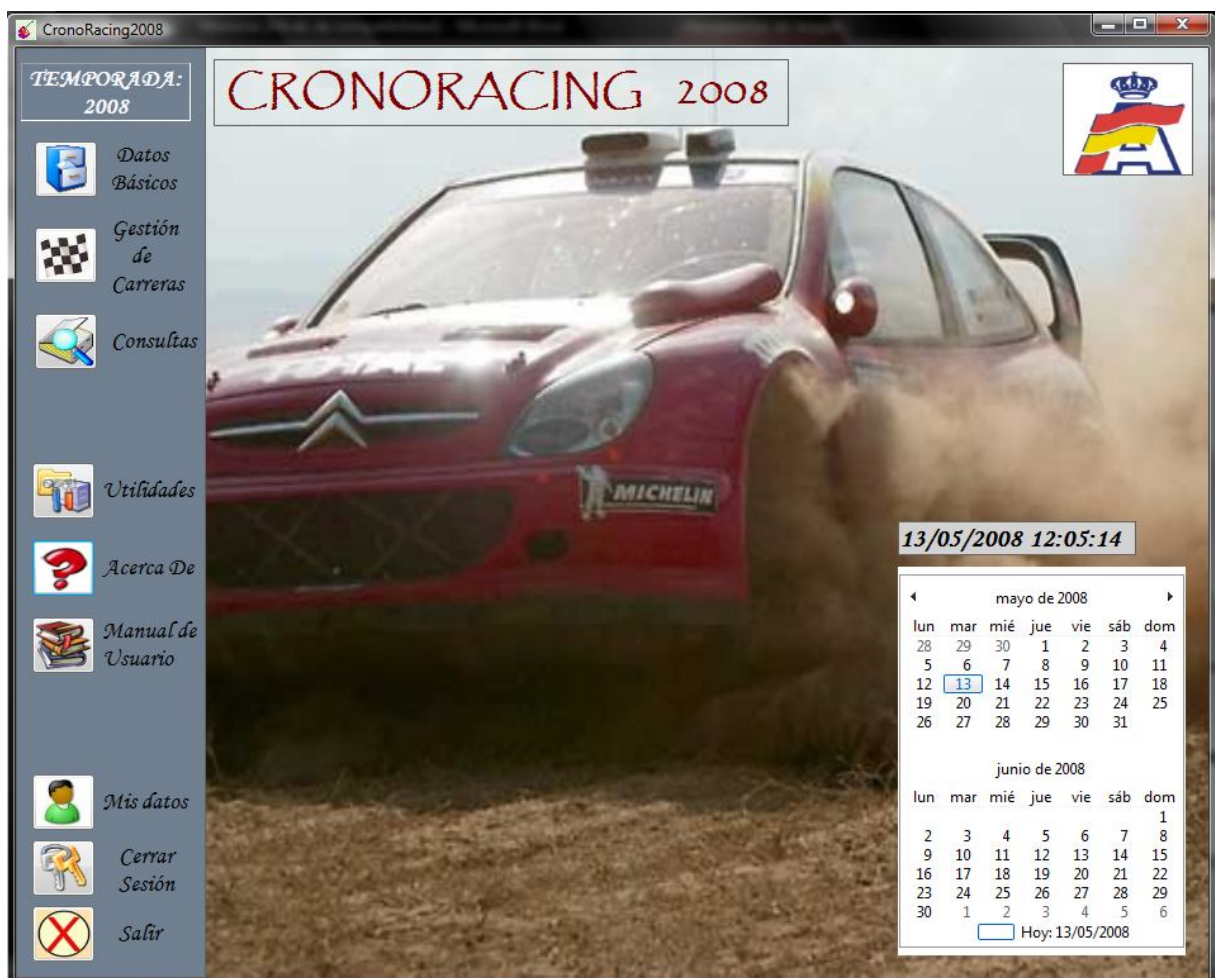


Figura 4.11. Menú principal de la aplicación.



Figura 4.12. Ventana Acerca De.



Figura 4.13. Calendario del menú principal con fechas de carreras.

Para esta ventana existen varios botones en la parte superior derecha que se especifican a continuación:

- *Nuevo*. Este botón crea un nuevo elemento según la colección mostrada. En la zona inferior, se muestra el detalle de ese elemento (como si fuese seleccionar una fila ya existente) con todos los campos aún por rellenar junto con todas las pestañas adicionales propias del elemento.
- *Guardar todo*. Con esta opción y previa confirmación del usuario, guarda todos los elementos que hayan sido modificados o estén creados en ese momento en esa colección. Si no existen datos erróneos en los elementos a guardar, como por ejemplo campos vacíos cuando son obligatorios, se mostrará un mensaje de información de que todo se ha guardado correctamente. En caso contrario se muestra un mensaje de error detallando el suceso ocurrido.
- *Dar baja*. Este botón deja inactivo el elemento seleccionado con anterioridad y previa confirmación del usuario. Dejar inactivo un elemento consiste en hacer que no aparezca en la colección pero que sigue siendo parte del sistema. Por ejemplo, si un piloto ya no va a ejercer como tal, se le puede dar de baja como piloto pero es posible consultar sus datos en carreras en las zonas habilitadas a tal efecto. Si la baja se ha realizado con éxito se mostrará un mensaje de información, en caso de error, un mensaje mostrando el error ocurrido. Es recomendable usar esta opción si existen muchos elementos y hay algunos de ellos que no se usarán, esto garantiza un mejor mantenimiento de los datos. En el caso de que no se haya seleccionado ninguna fila se mostrará un mensaje informando al usuario de tal efecto.
- *Eliminar*. Elimina un elemento seleccionado de la colección previa confirmación del usuario. Si la eliminación ha sido correcta mostrará un mensaje de información, mientras que si ocurre un error, por ejemplo, que haya registros relacionados, se mostrará un mensaje aclarando por qué no se puede eliminar. En el caso de que no se haya seleccionado ninguna fila se mostrará un mensaje informando al usuario de tal efecto.
- *Salir*. Este botón se encuentra en la parte inferior izquierda de la ventana y la cierra mostrándose la ventana de la Figura 4.14.
- *Mostrar Inactivos*. Si el usuario desea ver todos los elementos que fueron dados de baja mediante el botón *Dar Baja*. En este caso dejarían de verse los botones *Nuevo*, *Guardar todo*, *Dar Baja* y *Eliminar*, mostrándose el botón *Dar Alta* que se especificará en el punto siguiente. En la Figura 4.17 se puede ver un ejemplo de la ventana al pulsar este botón.
- *Dar Alta*. Este botón da de alta al elemento seleccionado de la lista, previa confirmación del usuario. Este botón sólo será visible si el usuario pulsó previamente el botón *Mostrar Inactivos* detallado anteriormente. En el caso de que no se haya seleccionado ninguna fila se mostrará un mensaje informando al usuario de tal efecto.



Figura 4.14. Ventana de datos básicos de la aplicación.

A continuación se explican los botones uno por uno para facilitar al usuario la gestión de estos.

3.2.1. Pilotos

En la Figura 4.18 se muestra la zona que contiene los datos de un piloto tras seleccionarlo en la tabla de pilotos (véase también Figura 4.17). En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de dicha fila seleccionada. Para el caso de los pilotos, se muestran los datos personales de la persona. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. En esta ventana de detalle se podrá hacer diferentes operaciones.

Cuando se crea un piloto nuevo, cabe la posibilidad que esta persona ya se encuentre en el sistema, ya sea la persona copiloto, oficial o usuario. Para que esta persona y la nueva que el usuario quiera crear sean la misma entidad, la persona en cuestión debe tener un NIF no vacío. Si la persona tiene un NIF no vacío, basta con teclear el NIF en la casilla “NIF” de la zona de detalle del piloto para que se carguen todos los datos de la persona. Una vez hecho esto se guardan los datos mediante el botón correspondiente y esa persona ya sería piloto.

También se puede navegar por las pestañas superiores que varían según la colección de datos que se esté mostrando, en este caso la colección es de pilotos. Para los pilotos, las

pestañas que existen son tres: los datos del piloto, las licencias y los vehículos asociados al piloto seleccionado de la colección, las cuales se explicarán a continuación.

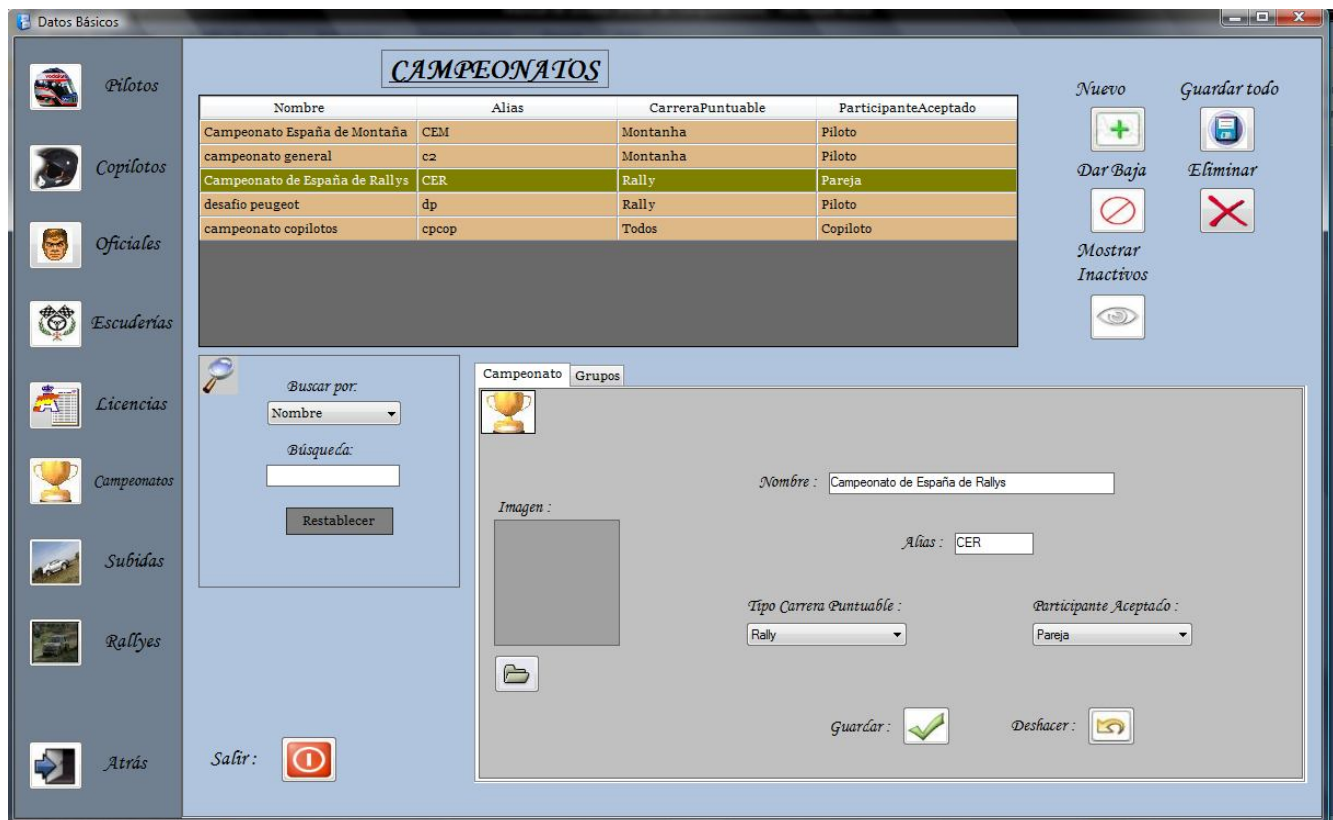


Figura 4.15. Ventana para mostrar colecciones mediante un ejemplo de mostrar Campeonatos.



Figura 4.16. Búsqueda de elementos.

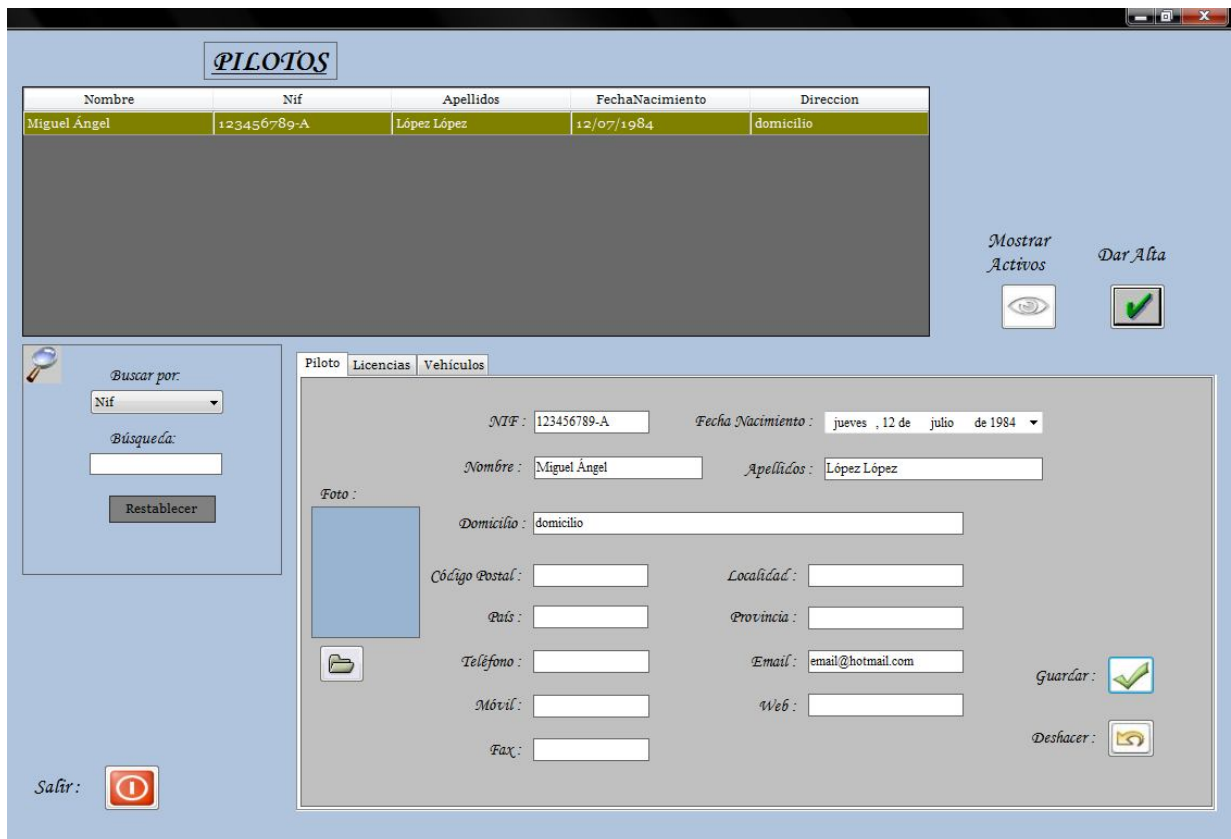


Figura 4.17. Ejemplo de muestra de pilotos inactivos.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de un piloto se ejecutan con los tres botones de la derecha y son los siguientes:

- **Guardar.** Guarda el piloto si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. También guarda todos elementos modificados de las pestañas respectivas (licencias y vehículos), por lo que al guardar hay que estar seguro de que todo lo que se ha creado y/o modificado está correcto, ya que, en caso contrario, se mostrará un mensaje de error al guardar y no se almacenará ninguna modificación.
- **Deshacer.** Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- **Cancelar.** Si el piloto es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación de un piloto nuevo cerrando la ventana (y eliminando sus pestañas asociadas) si no existiese ningún piloto en la colección. Si hubiese más pilotos, se mostraría el siguiente, ya que actúa como seleccionado, mostrando tanto el detalle del piloto como sus pestañas asociadas.

Figura 4.18. Ventana de detalle de un piloto seleccionado.

Pestaña de licencias

Una vez seleccionado un piloto, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña se muestran en la Figura 4.19. En esta ventana se muestra una colección de las licencias que posee un piloto. Cuando se selecciona una licencia de la colección, se muestran los datos más detallados a la derecha de dicha colección. Debajo de la tabla de licencias se encuentran los siguientes botones:

- **Nuevo.** Crea una licencia nueva para el piloto correspondiente, mostrándose a la derecha de la colección el detalle de la licencia que se ha creado.
- **Eliminar.** Elimina una licencia seleccionada anteriormente y previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido.

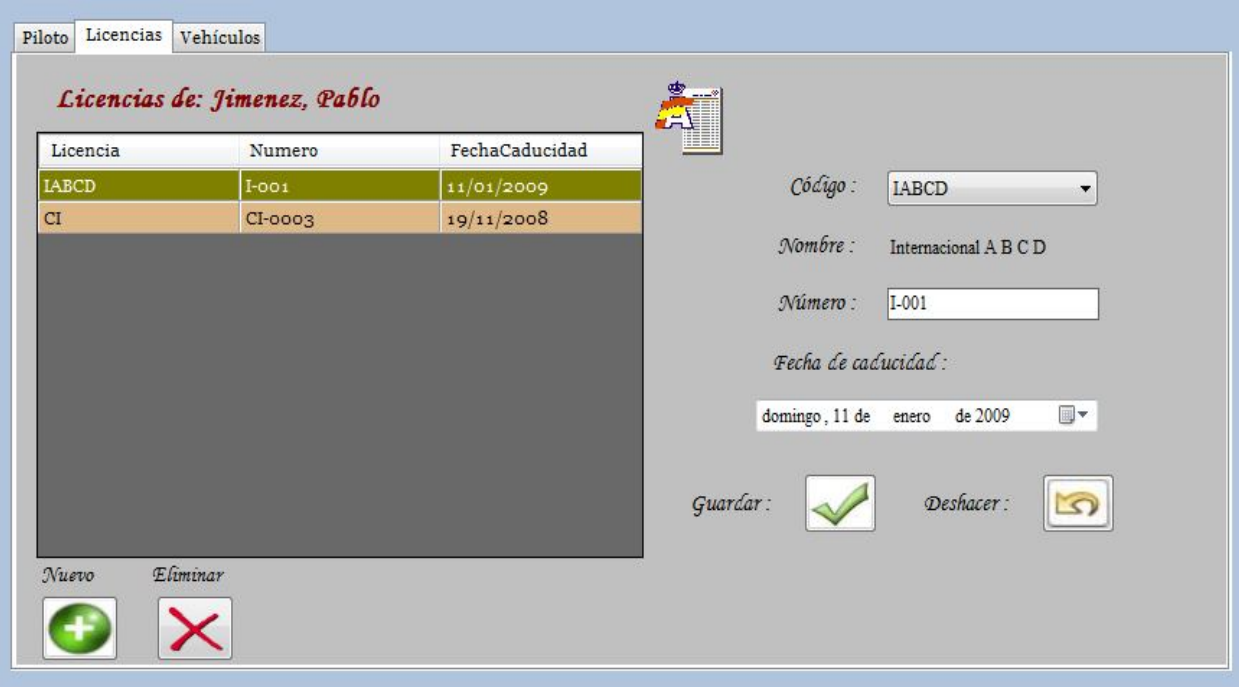
Una vez seleccionada o creada una nueva licencia, como se ha especificado anteriormente, se muestra una zona de detalle de la licencia en cuestión. En esta zona se notifica al usuario los campos obligatorios y, si se rellenan de forma incorrecta (ya sean o no obligatorios), se notificará mediante un aviso al lado de la edición del campo.

Para cada licencia se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior derecha:

- **Guardar.** Guarda la licencia si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.

- *Deshacer.* Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar.* Si la licencia es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación de una licencia nueva cerrando la ventana si no existiese ninguna licencia en la colección. Si hubiese más licencias, se mostraría la siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando el detalle de la licencia.

Si se han modificado varias licencias y el usuario desea guardar todas de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña piloto) y pulsar sobre el botón Guardar, explicado anteriormente. También se podría guardar todas las licencias si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de pilotos), ya que lo guardaría todo y, por tanto, las licencias nuevas y/o modificadas.



Licencias de: Jimenez, Pablo



Licencia	Numero	FechaCaducidad
IABCD	I-001	11/01/2009
CI	CI-0003	19/11/2008

Código : IABCD

Nombre : Internacional A B C D

Número : I-001

Fecha de caducidad : domingo, 11 de enero de 2009

Guardar:  Deshacer: 



Nuevo  Eliminar 

Figura 4.19. Pestaña de licencias de un piloto.

Pestaña de vehículos

Para acceder a los vehículos de un piloto, basta con haber seleccionado un piloto (ya visto anteriormente) y seleccionar la pestaña *Vehículos*, la cual se muestra en la Figura 4.20. También se puede observar que se muestra una colección de los vehículos de un piloto de forma muy similar a las licencias ya detalladas con anterioridad. Al seleccionar un vehículo de la colección, se muestran los datos más detallados a la derecha de dicha colección. Debajo de la tabla de vehículos se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Crea un vehículo nuevo para el piloto anteriormente seleccionado, mostrándose a la derecha de la colección el detalle del vehículo que se ha creado para así poder rellenar los campos oportunos.
- *Eliminar*. Elimina un vehículo seleccionado anteriormente y previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido.

Una vez seleccionado o creado un nuevo vehículo, como se ha especificado anteriormente, se muestra una zona de detalle del vehículo en cuestión. En esta zona se notifica al usuario los campos obligatorios y, si se rellenan de forma incorrecta (ya sean obligatorios o por que el dato no es válido), se notificará mediante un aviso al lado de la edición del campo. Todo esto se puede ver en la Figura 3.10.

Para cada vehículo se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior de detalle:

- *Guardar*. Guarda el vehículo si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si el vehículo es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación del nuevo vehículo cerrando la ventana si no existiese ningún vehículo en la colección. Si hubiese más vehículos, se mostraría el siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando el detalle de dicho vehículo.

Si se han modificado varios vehículos y el usuario desea guardar todos de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalles del piloto y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente. También se podría efectuar el guardado si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana de pilotos, ya que lo guardaría todo y, por tanto, los vehículos modificados.

Vehículos de: Jimenez, Pablo

Matricula	Marca	Modelo
SA-2345-RF	Citroen	ZX
MA-8923-ZZ	Renault	28

Matrícula:
 Marca:
 Modelo:
 Cilindrada:

Nuevo Eliminar

Guardar: Deshacer: Cancelar:

Figura 4.20. Pestaña de vehículos de un piloto.

3.2.2. Copilotos

En la Figura 4.21 se muestra la ventana que contiene los datos de un copiloto tras seleccionarlo en la tabla de copilotos. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de dicha fila seleccionada. Para el caso de los copilotos, se muestran los datos personales de la persona. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, como puede ser por ejemplo el NIF o un código postal del domicilio con letras produce un error identificado al lado del campo erróneo.

Cuando se crea un copiloto nuevo, cabe la posibilidad que esta persona ya se encuentre en el sistema, ya sea la persona piloto, oficial o usuario. Para que esta persona y la nueva que el usuario quiera crear sean la misma entidad, la persona en cuestión debe tener un NIF no vacío. Si la persona tiene un NIF no vacío, basta con teclear el NIF en la casilla "NIF" de la zona de detalle del copiloto para que se carguen todos los datos de la persona. Una vez hecho esto se guarda los datos mediante el botón correspondiente y esa persona ya sería copiloto.

También se puede navegar por las pestañas superiores que varían según la colección de datos que se esté mostrando, en este caso, copilotos. Para los copilotos, se muestran sus licencias en la pestaña que se encuentra a la derecha de la pestaña de datos de un copiloto.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de un copiloto se ejecutan con los botones de la derecha y son los siguientes:

- *Guardar.* Guarda el copiloto si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. También guarda todos los datos modificados (o creados)

de la pestaña de licencias que se encuentra al lado, por lo que al guardar hay que estar seguro de que todo lo que se ha creado y/o modificado está correcto, ya que, en caso contrario, se mostrará un mensaje de error al guardar y no se almacenará ninguna modificación.

- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si el copiloto es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar el copiloto nuevo cerrando la ventana y cerrando también la pestaña de licencias si no existiese ningún copiloto en la colección. Si hubiese más copilotos, se mostraría el siguiente, ya que actúa como seleccionado, mostrando tanto el detalle del copiloto y su pestaña de licencias para poder acceder pulsando sobre dicha pestaña.

Pestaña de licencias

Una vez seleccionado un copiloto, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña se muestran en la Figura 4.22. En esta ventana se muestra una colección de las licencias que posee un copiloto. Cuando se selecciona una licencia de la colección, se muestran los datos más detallados a la derecha de dicha tabla. Debajo de la tabla de licencias se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Crea una licencia nueva para el copiloto ya seleccionado, mostrándose a la derecha de la colección el detalle de la licencia que se ha creado para poder rellenar los campos oportunos.
- *Eliminar*. Elimina una licencia seleccionada anteriormente y previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido.

Una vez seleccionada o creada una nueva licencia, como se ha especificado anteriormente, se muestra una zona de detalle de la licencia en cuestión. En esta zona se notifica al usuario los campos obligatorios y, si se rellenan de forma incorrecta (ya sean o no obligatorios), se notificará mediante un aviso al lado de la edición del campo.

Para cada licencia se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior derecha:

- *Guardar*. Guarda la licencia si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.

- *Cancelar*. Si la licencia es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación de una licencia nueva cerrando la ventana si no existiese ninguna licencia en la colección. Si hubiese más licencias, se mostraría la siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando el detalle de la licencia.

Si se han modificado varias licencias y el usuario desea guardar todas de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña copiloto) y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente. También se podría guardar todas las licencias si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de copilotos), ya que lo guardaría todo y, por tanto, las licencias nuevas y/o modificadas.

The screenshot shows a web application titled "COPILOTOS". At the top, there is a table listing several copilots. Below the table, on the left, is a search panel with a magnifying glass icon, a "Buscar por:" label, a dropdown menu set to "Nif", a "Búsqueda:" input field, and a "Restablecer" button. On the right, there are several action buttons: "Nuevo" (with a green plus icon), "Dar Baja" (with a red circle and slash icon), "Mostrar Inactivos" (with an eye icon), "Guardar todo" (with a blue floppy disk icon), and "Eliminar" (with a red X icon). Below the table, there are two tabs: "Copiloto" (selected) and "Licencias". The "Copiloto" tab displays a detailed form for a selected copilot, Juan García. The form includes fields for NIF, Fecha Nacimiento (set to "viernes, 25 de abril de 2008"), Nombre, Apellidos, Domicilio, Código Postal, Localidad, País, Provincia, Teléfono, Email, Móvil, Web, and Fax. There is also a "Foto:" label and a small image of a car. At the bottom right of the form are "Guardar:" (with a green checkmark icon) and "Deshacer:" (with a yellow undo icon) buttons. In the bottom left corner, there is a "Salir:" label and a red square button with a white 'i' icon.

Nombre	Nif	Apellidos	FechaNacimiento	Direccion
Juan		García		C/ Andalucía, 9
José	12345678	Ramirez		-
Javier	1357985	Martin		-
Francisco José	23467	Rodriguez		-
David	4563277-L	Perez		-

Figura 4.21. Ventana para mostrar todos los copilotos y el detalle de uno seleccionado.

Licencias de: Simpson, Homer

Licencia	Numero	FechaCaducidad
CE	C-99922	14/05/2009

Código: CE

Nombre: Copiloto Estatal

Número: C-99922

Fecha de caducidad: jueves, 14 de mayo de 2009

Guardar: Deshacer:

Nuevo Eliminar

Figura 4.22. Pestaña de licencias de un copiloto.

3.2.3. Oficiales

En la Figura 4.23 se muestra la ventana que contiene los datos de los oficiales junto con una fila seleccionada. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de dicha fila seleccionada. Para el caso de los oficiales, se muestran los datos personales de la persona. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, produce un error identificado al lado del campo erróneo.

Cuando se crea un oficial nuevo, cabe la posibilidad que esta persona ya se encuentre en el sistema, ya sea la persona piloto, copiloto o usuario. Para que esta persona y la nueva que el usuario quiera crear sean la misma entidad, la persona en cuestión debe tener un NIF no vacío. Si la persona tiene un NIF no vacío, basta con teclear el NIF en la casilla "NIF" de la zona de detalle del oficial para que se carguen todos los datos de la persona. Una vez hecho esto se guardan los datos mediante el botón correspondiente y esa persona ya sería oficial.

También la ventana que muestra la colección se puede navegar por las pestañas. Para los oficiales, se muestran sus licencias en la pestaña que se encuentra a la derecha de pestaña de detalle de un oficial.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de un oficial se ejecutan con los botones de la derecha y son los siguientes:

- **Guardar.** Guarda el oficial si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. También guarda todos los datos modificados (o creados) de las pestaña de licencias que se encuentra al lado, por lo que al guardar hay que estar seguro de que todo lo que se ha creado y/o modificado está correcto, ya que, en caso

contrario, se mostrará un mensaje de error al guardar y no se almacenará ninguna modificación.

- *Deshacer.* Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar.* Si el oficial es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar el oficial nuevo cerrando la ventana y cerrando también la pestaña de licencias si no existiese ningún oficial en la tabla principal situada en la zona superior de la ventana. Si hubiese más oficiales, se mostraría el siguiente, ya que actúa como seleccionado, mostrando tanto el detalle del oficial como su pestaña de licencias para poder acceder pulsando sobre ella.

The screenshot shows a software window titled 'OFICIALES'. At the top, there is a table listing officials with columns: Nombre, Nif, Apellidos, FechaNacimiento, and Direccion. The table contains four rows of data. To the right of the table are several action buttons: 'Nuevo' (with a plus icon), 'Guardar todo' (with a floppy disk icon), 'Dar Baja' (with a red circle and slash icon), 'Eliminar' (with a red X icon), and 'Mostrar Inactivos' (with an eye icon). Below the table, on the left, is a search section with a magnifying glass icon, a 'Buscar por:' dropdown menu, a 'Búsqueda:' text input field, and a 'Restablecer' button. On the right, there is a detailed form for a selected official, with tabs for 'Oficial' and 'Licencias'. The 'Oficial' tab is active, showing fields for NIF, Fecha Nacimiento, Nombre, Apellidos, Domicilio, Código Postal, Localidad, País, Provincia, Teléfono, Email, Móvil, Web, and Fax. There is also a 'Foto' field with a placeholder image and a folder icon. At the bottom left of the window is a 'Salir' button with a red circle and exclamation mark icon. At the bottom right of the detailed form are 'Guardar' (with a green checkmark icon) and 'Deshacer' (with a yellow undo icon) buttons.

Nombre	Nif	Apellidos	FechaNacimiento	Direccion
Miguel J.	111098	Dominguez	05/01/2007	
Carlos	75894688-O	López	01/02/1990	Avd España 23
Francisco J.	456789L	Urrutia	16/04/2008	
Juan Manuel		Cerezo de Molina		

Buscar por:
Nif
Búsqueda:
Restablecer

Oficial Licencias

NIF: 75894688-O Fecha Nacimiento: jueves, 01 de febrero de 1990
Nombre: Carlos Apellidos: López
Domicilio: Avd España 23
Código Postal: 12345 Localidad:
País: Provincia:
Teléfono: Email:
Móvil: Web:
Fax:

Foto:
Guardar:
Deshacer:

Salir:

Figura 4.23. Ventana para mostrar todos los oficiales y el detalle de uno seleccionado.

Pestaña de licencias

Una vez seleccionado un oficial, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña están en la Figura 4.24. Se muestra una colección de las licencias que

posee un oficial. Cuando se selecciona una licencia de la colección, se muestran los datos más detallados a la derecha de dicha tabla. Debajo de la tabla de licencias se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Crea una licencia nueva para el oficial ya seleccionado, mostrándose a la derecha de la colección el detalle de la licencia que se ha creado para poder rellenar los campos oportunos.
- *Eliminar*. Elimina una licencia seleccionada anteriormente y previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido.

Una vez seleccionada o creada una nueva licencia, como se ha especificado anteriormente, se muestra una zona de detalle de la licencia en cuestión. En esta zona se notifica al usuario los campos obligatorios y, si se rellenan de forma incorrecta (ya sean o no obligatorios), se notificará mediante un aviso al lado de la edición del campo.

Para cada licencia se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior derecha:

- *Guardar*. Guarda la licencia si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará de la operación realizada. También existe la posibilidad de que hubiese incoherencias entre el nombre de la licencia y el cargo del oficial. En ese caso se mostraría una advertencia al usuario de que el nombre de la licencia y el nombre del cargo no coincide y si desea continuar con el guardado de datos, ya que puede ser que el usuario se haya equivocado al elegir el cargo o la licencia. Esta advertencia se muestra en la Figura 3.15.

Hay una nota importante al respecto cuando se guarda una licencia de un oficial, ya que si guardamos estos datos mediante el detalle del oficial (botón *Guardar*) o mediante la opción de la colección (botón *Guardar todo*), este mensaje de advertencia no aparece, así que el usuario debe de tener especial cuidado en este caso.

- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados hasta el último guardado sobre los datos mostrados de la licencia y vuelve a mostrar los datos del último guardado.
- *Cancelar*. Si la licencia es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación de una licencia nueva cerrando la ventana si no existiese ninguna licencia en la colección. Si hubiese más licencias, se mostraría la siguiente, ya que actuaría como seleccionada, mostrando el detalle de la licencia.

Si se han modificado varias licencias y el usuario desea guardar todas de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña oficial) y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente. También se podría guardar todas las licencias si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de oficiales), ya que lo guardaría todo y, por tanto, las licencias nuevas y/o modificadas.

Oficial Licencias

Licencias de: Álvarez, Javier

Licencia	Numero	Cargo
OF 0001	SC-09330	SCarrera

Código : OF 0001

Nombre : Secretario de Carrera

Número : SC-09330

Cargo : Secretario de Carrera

Fecha de caducidad : jueves, 14 de mayo de 2009

Nuevo Eliminar

Guardar : Deshacer :

Figura 4.24. Pestaña de licencias de un oficial.

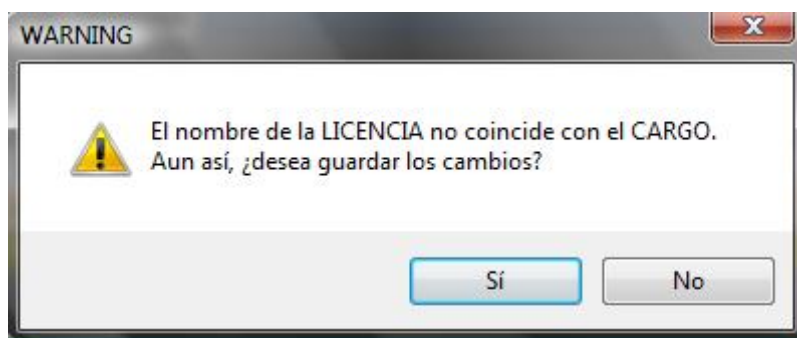


Figura 4.25. Mensaje de advertencia al guardar una licencia de oficial.

3.2.4. Escuderías

En la Figura 4.26 se muestra la ventana que contiene los datos de las escuderías. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de una fila seleccionada en caso de que existiesen escuderías en la tabla mostrada en la parte superior de la ventana. En ese caso, se muestran los datos correspondientes de las escuderías, tal como se observa en la Figura 4.26. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, produce un error identificado al lado del campo erróneo.

También la ventana que muestra la colección se puede navegar por las pestañas. Para las escuderías, las pestañas accesibles son: detalle de escudería (citado anteriormente), licencias, participantes y carreras organizadas.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de una escudería se ejecutan con los botones de la derecha y son los siguientes:

- *Guardar*. Guarda la escudería si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. También guarda todos los datos modificados (o creados) de las pestaña de licencias, participantes y carreras organizadas, por lo que al guardar hay que estar seguro de que todo lo que se ha creado y/o modificado está correcto, ya que, en caso contrario, se mostrará un mensaje de error al guardar y no se almacenará ninguna modificación.
- *Deshacer*. deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si la escudería es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar la nueva escudería cerrando la ventana y cerrando también las pestañas siguientes si no existiese ninguna escudería en la colección principal situada en la zona superior de la ventana. Si hubiese más escuderías, se mostraría la siguiente, ya que actúa como seleccionado, mostrando tanto el detalle de la escudería, así como sus pestañas para poder acceder pulsando sobre ellas.

Pestaña de licencias

Para acceder a las licencias de una escudería, basta con haber seleccionado una escudería (ya visto anteriormente) y seleccionar la pestaña *Licencias*, la cual se muestra en la Figura 4.27. Se puede observar que hay una colección de las licencias que posee una escudería. Cuando se selecciona una licencia de la colección, se muestran los datos más detallados a la derecha de dicha colección. Debajo de la tabla de licencias se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Crea una licencia nueva para la escudería, mostrándose a la derecha de la colección el detalle de la licencia que se ha creado para poder rellenar los campos oportunos.
- *Eliminar*. Elimina una licencia seleccionada anteriormente y previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido.

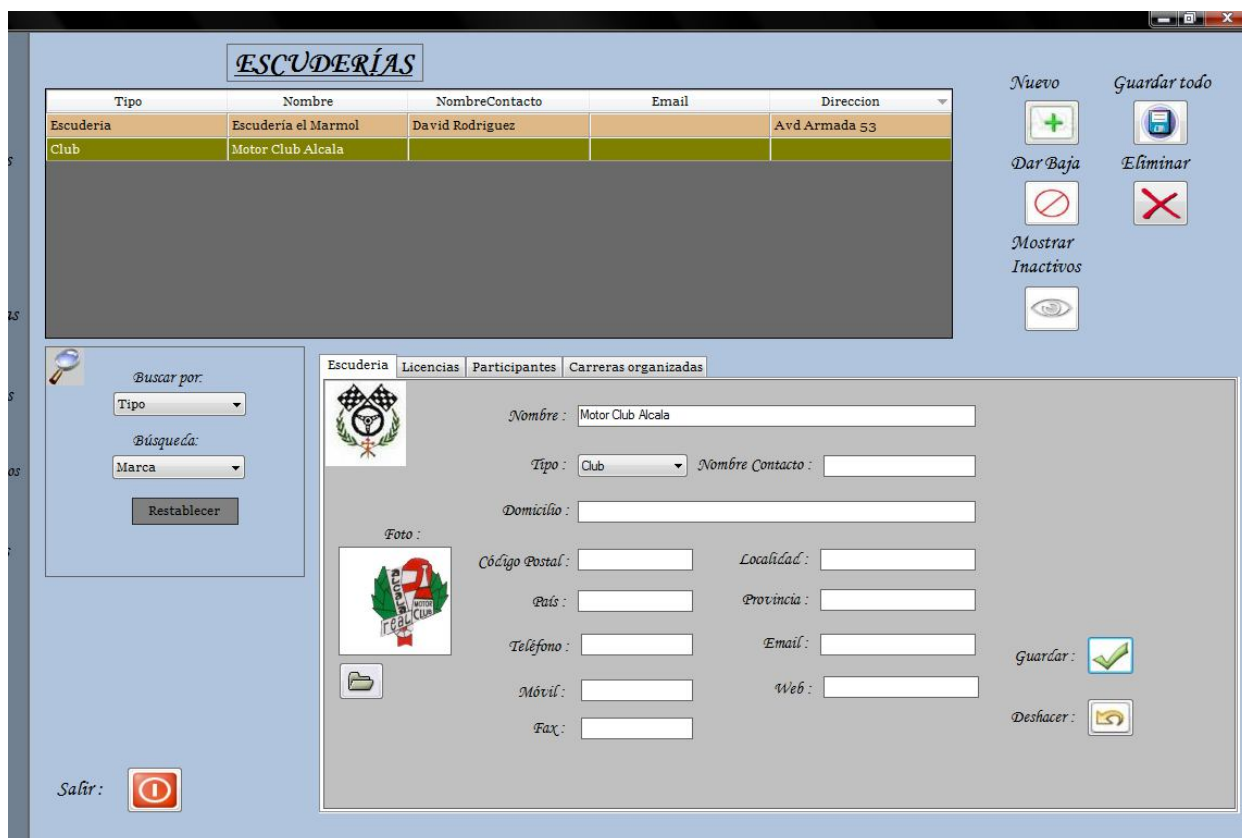


Figura 4.26. Ventana para mostrar todas las escuderías y el detalle de una seleccionada.

También se puede realizar una búsqueda más detallada de licencias en la zona de búsqueda habilitada. Esta búsqueda funciona exactamente igual que la explicada anteriormente (ver Figura 3.6). Se puede observar que el componente para la búsqueda es el mismo que el descrito con anterioridad pero cambiando su localización y, por tanto, la colección sobre la que actúa.

Una vez seleccionada o creada una nueva licencia, como se ha especificado anteriormente, se muestra una zona de detalle de la licencia en cuestión. En esta zona se notifica al usuario los campos obligatorios y, si se rellenan de forma incorrecta (ya sean o no obligatorios), se notificará mediante un aviso al lado de la edición del campo.

Para cada licencia se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior derecha:

- **Guardar.** Guarda la licencia si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.

- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si la licencia es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación de una licencia nueva cerrando la ventana si no existiese ninguna licencia en la colección. Si hubiese más licencias, se mostraría la siguiente, ya que actuaría como seleccionada, mostrando el detalle de la licencia.

Si se han modificado varias licencias y el usuario desea guardar todas de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña oficial) y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente. También se podría guardar todas las licencias si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de escuderías), ya que lo guardaría todo y, por tanto, las licencias nuevas y/o modificadas.

Licencias de: Escudería Sur

Licencia	Numero
E	E-88221

Código : E

Nombre : Escudería

Número : E-88221

Fecha de caducidad : miércoles, 14 de septiembre de 2011

Guardar : Deshacer :

Cancelar :

Nuevo Eliminar

Figura 4.27. Pestaña de licencias de una escudería.

Pestaña de participantes

Una vez seleccionada una escudería, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. En la Figura 4.28 se muestra un ejemplo de participantes de una escudería. Se puede observar

que se muestra una colección de los participantes fichados por la escudería. Debajo de la tabla de participantes se pueden realizar las siguientes operaciones:

- *Agregar*. Se muestra una ventana con una lista de participantes para asignarles esta escudería. En la Figura 4.29 se puede ver un ejemplo de esta ventana, en la que si se pulsa el botón *OK* asignaría el participante seleccionado a la escudería y se cerraría la ventana. A continuación se agrega el participante a la colección. Por el contrario si se pulsa el botón *Cancelar* cierra la ventana y aborta la operación de agregar. En la ventana de la Figura 4.29 se puede realizar búsquedas como las especificadas anteriormente con otras colecciones (pilotos, copilotos...).
- *Eliminar*. Elimina la asignación del participante en esta escudería previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido. Hay que destacar que no se elimina el participante, es decir, no se elimina la persona del sistema, si no que ya no pertenece este participante a la escudería.

Esta colección no posee una zona de detalle, como ocurre en otras pestañas. En esta zona es solo para agregar participantes y no para modificar sus datos, ya que existe la opción de gestionar los datos de pilotos y copilotos en sus respectivas ventanas.



Figura 4.28. Pestaña de participantes de una escudería.

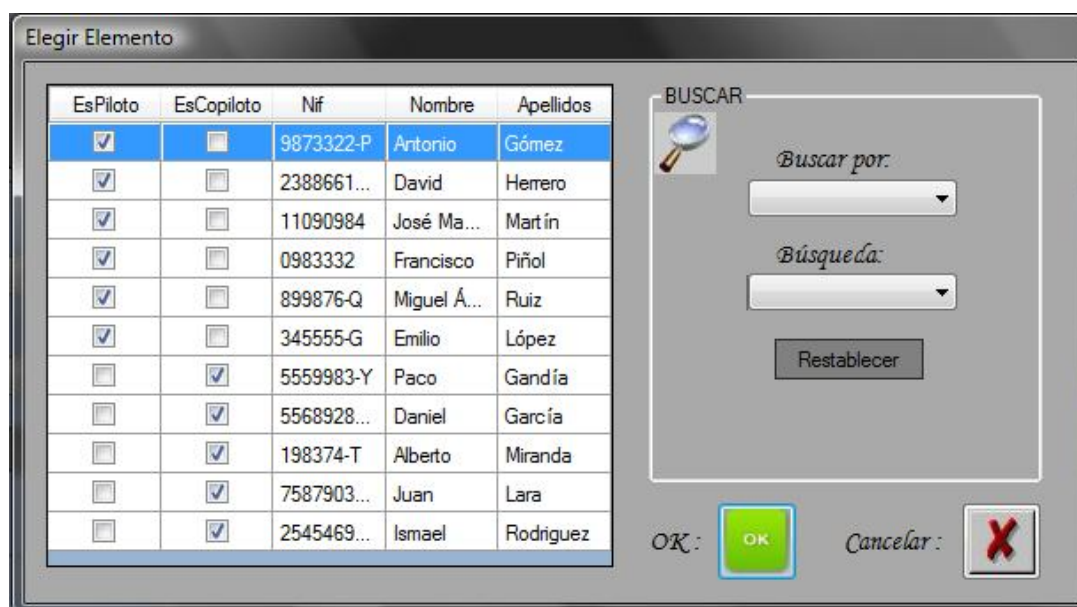


Figura 4.29. Ventana donde se muestran los participantes a elegir.

Pestaña de carreras organizadas

Una vez seleccionada una escudería, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos para gestionar las carreras organizadas se pueden ver en la Figura 4.30. Se puede observar que se muestra una colección de carreras que organiza o ha organizado la escudería durante la temporada. En la zona donde se encuentra la colección se puede hacer las siguientes operaciones:

- **Agregar.** Se muestra una ventana con una lista de carreras, para asignarles esta escudería, de las disponibles no asignadas aún. En la Figura 4.31 se puede ver un ejemplo de esta ventana, en la que si le damos al botón *OK* asignaría la carrera a la escudería y se cerraría la ventana. A continuación se agrega la carrera a la colección. Por el contrario, si se pulsa el botón *Cancelar*, se cerraría la ventana y no agregaría nada. En esta ventana emergente para agregar, se puede realizar búsquedas como las especificadas anteriormente con otras colecciones (pilotos, copilotos...).
- **Eliminar.** Elimina la asignación del participante en esta escudería previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido. Hay que destacar que no se elimina el participante, es decir, no se elimina la persona del sistema, si no que ya no pertenece este participante a la escudería.

Esta colección no posee una zona de detalle, como ocurre en otras pestañas. En esta zona es solo para agregar carreras y no para modificar sus datos, ya que existen ventanas para gestionar carreras que se explicarán más adelante.



Figura 4.30. Pestaña de carreras organizadas por una escudería.



Figura 4.31. Ventana donde se muestran las carreras para elegir.

3.2.5. Licencias

En la Figura 4.32 se muestra la ventana que contiene los datos de las licencias. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de la fila seleccionada en caso de que

existiesen licencias en el sistema. En ese caso, se muestran los datos correspondientes de las licencias, tal como se observa en la Figura 4.32. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, produce un error identificado al lado del campo erróneo.

Esta opción no contiene pestañas adicionales, aunque si cabe destacar que estas licencias afectará todas las licencias de pilotos, copilotos, oficiales y escuderías detalladas anteriormente. El dato Tipo se desglosa en una serie de valores que indican a quien va dirigida dicha licencia. Por ejemplo, si una licencia va dirigida a pilotos, sólo los pilotos podrán poseer dicha licencia, así que este valor hay que tenerlo siempre presente a la hora de crear licencias.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de una licencia se ejecutan con los botones situados abajo y son los siguientes:

- *Guardar*. Guarda la licencia si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. Se mostrará un mensaje de error al guardar si se ha producido algún error de información errónea y no se almacenará ninguna modificación.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si la licencia es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar la nueva licencia cerrando la ventana si no existiese ninguna licencia en la colección principal situada en la zona superior de la ventana. Si hubiese más licencias, se mostraría la siguiente, ya que actúa como seleccionada, mostrando el detalle de la licencia.

3.2.6. Campeonatos

En la Figura 4.33 se muestra la ventana que contiene los datos de los campeonatos de la temporada actual. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de una fila seleccionada en caso de que existiesen campeonatos en el sistema para la temporada en curso. En ese caso, se muestran los datos correspondientes de los campeonatos, tal como se observa en la Figura 4.33. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, produce un error identificado al lado del campo erróneo.

En el momento que se selecciona un campeonato y se muestra su zona de detalle en una pestaña, adicionalmente, al lado de dicha pestaña hay otra con los grupos que forman este campeonato, que se explicará más adelante.

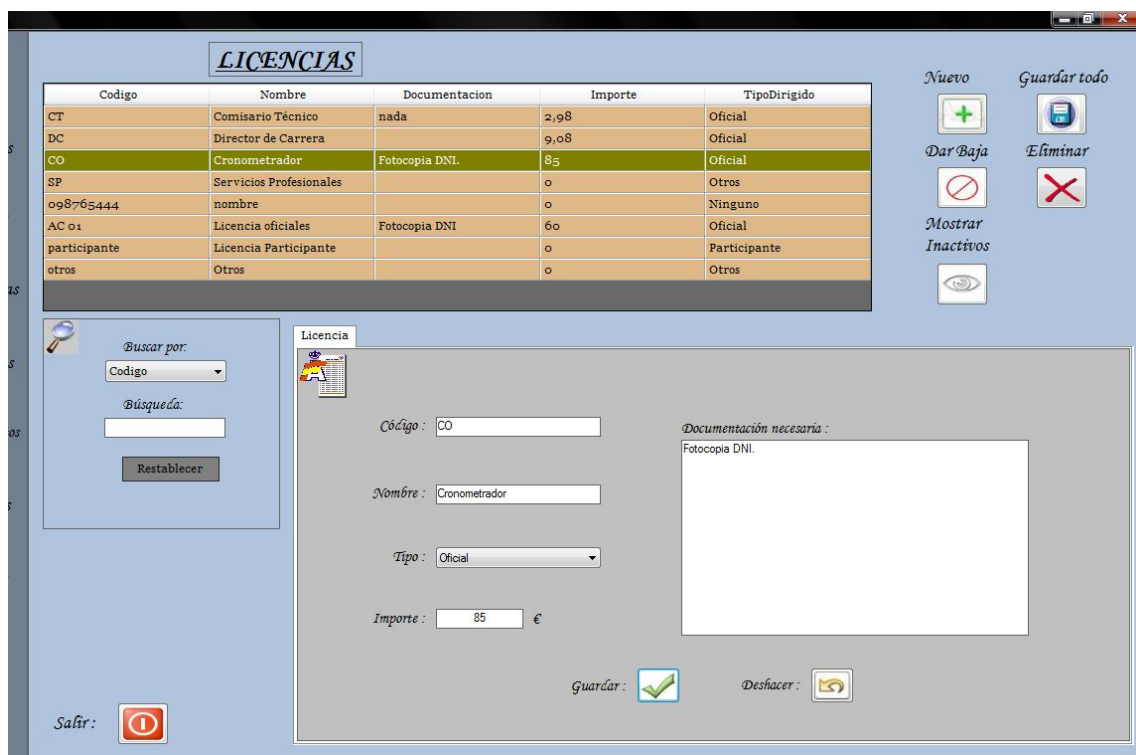


Figura 4.32. Ventana para mostrar todas las licencias y el detalle de una seleccionada.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de un campeonato se ejecutan con los botones situados abajo y son los siguientes:

- **Guardar.** Guarda el campeonato si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. Se mostrará un mensaje de error al guardar si se ha producido algún error de información errónea y no se almacenará ninguna modificación. También guarda todos los elementos que lo forman, esto es, grupos y clases que hayan sido modificados y/o creados, por lo que hay que tener especial cuidado de que todos los datos estén correctos para que se almacenen correctamente.
- **Deshacer.** Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- **Cancelar.** Si el campeonato es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar el campeonato cerrando la ventana si no existiese ningún campeonato en la colección principal situada en la zona superior de la ventana. Si hubiese más campeonatos, se mostraría el siguiente, ya que actúa como seleccionado, mostrando tanto el detalle del campeonato, como el acceso a los grupos mediante la pestaña correspondiente.

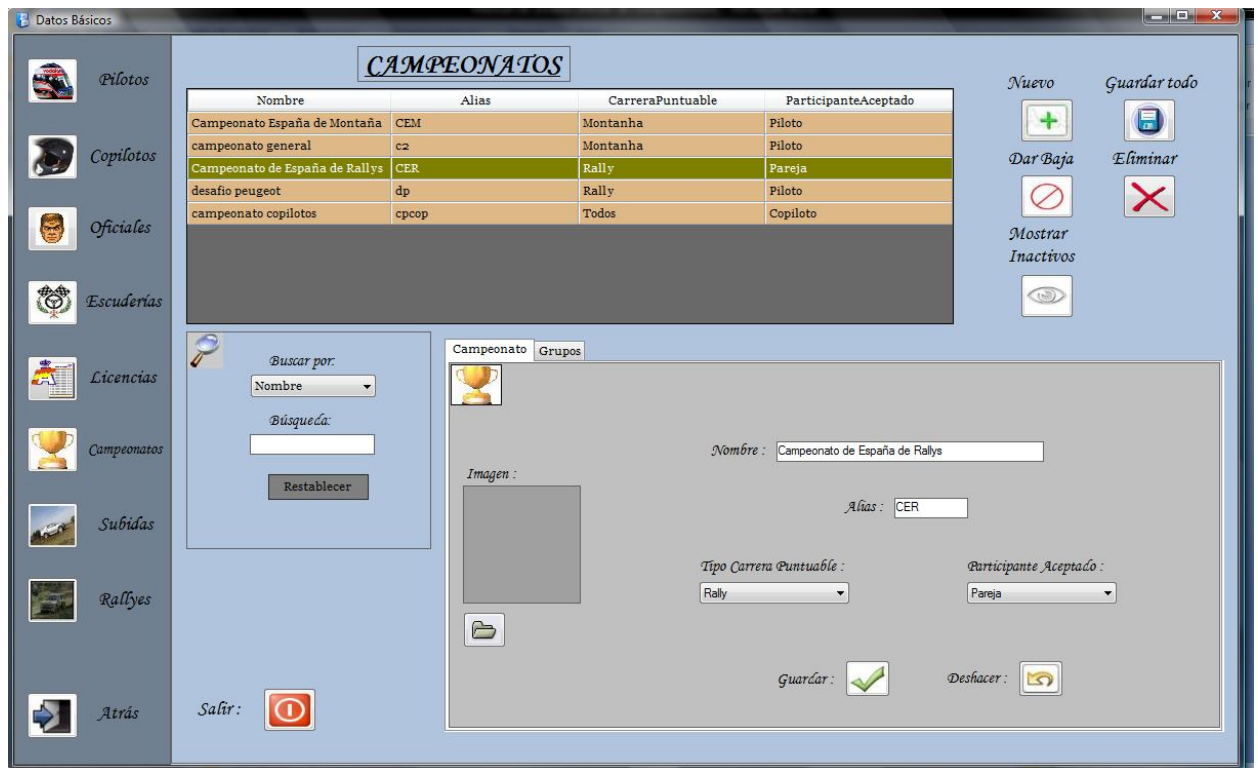


Figura 4.33. Ventana para mostrar todos los campeonatos y el detalle de uno seleccionado.

Pestaña de grupos

Una vez seleccionado un campeonato, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña están en la Figura 3.24. Se muestra una colección de grupos de un campeonato en la parte izquierda. Debajo de la tabla de grupos se encuentran los siguientes botones:

- **Nuevo.** Crea un grupo nuevo para el campeonato seleccionado previamente, mostrándose a la derecha de la colección el detalle del grupo que se ha creado para poder rellenar los campos oportunos.
- **Eliminar.** Elimina el grupo seleccionado, junto con todas sus clases asociadas, por lo que hay que tener especial cuidado si se quiere eliminar un grupo, ya que afecta a más elementos. Puede darse el caso de que no deje eliminar, por lo que mostraría un error informando de la situación. Por ejemplo, puede ocurrir que este grupo ya se esté usando para las clasificaciones de una carrera, por lo que sería imposible borrar el grupo y, por tanto, sus clases.

Cuando se selecciona un grupo, además de mostrarse el detalle para poder ser modificado, guardado, etc. Aparece una nueva pestaña para poder acceder a las clases de dicho grupo. En el ejemplo de la Figura 4.34 se observa como con un grupo ya seleccionado, existe una pestaña con el nombre de *Clases* más el nombre del grupo

seleccionado, mientras que en la Figura 3.23, con solo un campeonato seleccionado no se muestra la pestaña de clases. Más adelante se detalla la gestión de estas clases.

Para cada grupo se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior derecha:

- *Guardar*. Guarda el grupo si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. Si hubiese clases creadas y/o modificadas para este grupo (más adelante se explicará el tema de clases de un grupo) también se guardarían, por lo que hay que estar seguro de que los datos de todo lo modificado es correcto. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si el grupo es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación del grupo nuevo cerrando la ventana si no existiese ningún grupo en la colección. Si hubiese más grupos, se mostraría el siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando el detalle del grupo y la pestaña de sus clases para poder acceder.

Si se han creado y/o modificado varios grupos y el usuario desea guardar todos de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña campeonato) y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente. También se podría guardar todos los grupos si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de campeonatos), ya que lo guardaría todo y, por tanto, los grupos que hayamos modificado.

Pestaña de clases

Una vez seleccionado un campeonato y un grupo asociado a él, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña están la Figura 4.35. Se muestra una colección de clases de un grupo. Debajo de la tabla de clases se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Crea una clase nueva para el grupo seleccionado previamente, mostrándose a la derecha de la colección el detalle de la clase que se ha creado para poder rellenar los campos oportunos.
- *Eliminar*. Elimina la clase seleccionada. Puede darse el caso de que no deje eliminar, por lo que mostraría un error informando de la situación. Por ejemplo, puede ocurrir que para esta clase ya se esté usando para las clasificaciones de una carrera, por lo que sería imposible borrar dicha clase.

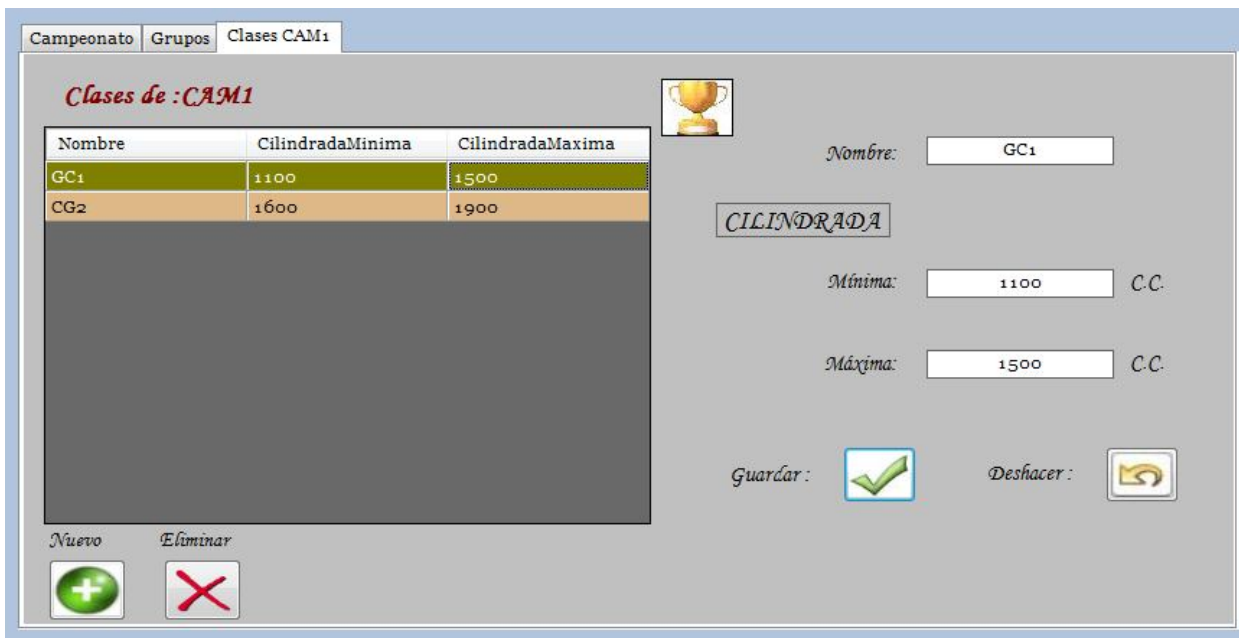


Figura 4.34. Pestaña de grupos de un campeonato.

Si se han agregado varias clases y el usuario desea guardar todas de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña campeonato) o a la pestaña grupos y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente (para el caso de la pestaña de grupo hay que guardar el/los grupo/s al que pertenecen las clases). También se podría guardar todas las clases si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de campeonatos), ya que lo guardaría todo y, por tanto, los grupos que hayamos modificado.

Para cada clase se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior de detalle:

- *Guardar*. Guarda la clase si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si la clase es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es la cancelación de la clase nuevo cerrando la ventana si no existiese ninguna clase en la tabla de la izquierda. Si hubiese más clases, se mostraría la siguiente, ya que actuaría como seleccionada, mostrando el detalle de la clase.





Nombre	CilindradaMinima	CilindradaMaxima
GC1	1100	1500
CG2	1600	1900

Nombre: GC1

CILINDRADA

Mínima: 1100 C.C.

Máxima: 1500 C.C.

Guardar:  Deshacer: 



Nuevo  Eliminar 

Figura 4.35. Pestaña de clases de un grupo.

3.2.7. Subidas

En la Figura 4.36 se muestra la ventana que contiene los datos de las carreras de tipo subida a montaña de la temporada actual. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de una fila seleccionada en caso de que existiesen subidas en el sistema para la temporada en curso. En ese caso, se muestran los datos correspondientes de este tipo de carrera, tal como se observa en la Figura 4.36. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, produce un error identificado al lado del campo erróneo.

Si la carrera en cuestión estuviese cerrada, es decir, si ya ha finalizado, no se podrá realizar ninguna operación sobre dicha carrera ni sobre sus pestañas. Si el usuario intentara cualquier operación se le notificará que la carrera ya ha terminado.

En el momento que se selecciona una subida y se muestra su zona de detalle en una pestaña, adicionalmente, al lado de dicha pestaña hay otras, las cuales son: oficiales que organizan la subida y campeonatos que van a puntuar en la carrera.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de una subida se ejecutan con los botones de la derecha y son los siguientes:

- **Guardar.** Guarda la subida si ha sido modificada o si es nueva previa confirmación del usuario. Se mostrará un mensaje de error al guardar si se ha producido algún error de información errónea y no se almacenará ninguna modificación. También guarda todos los elementos que lo forman, esto es, oficiales y campeonatos a puntuar que hayan sido modificados y/o creados, por lo que hay que tener especial cuidado de que todos los datos estén correctos para que se almacenen correctamente.

- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si la subida es nueva, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar la nueva subida cerrando la ventana si no existiese ninguna subida en la colección principal situada en la zona superior de la ventana. Si hubiese más subidas, se mostraría la siguiente, ya que actúa como seleccionada, mostrando tanto el detalle de la subida, así como sus pestañas correspondientes. En la Figura 4.36 no se ve este botón por que la subida que se muestra en la ventana no es nueva.
- *Escudería*. Situado a la derecha del organizador, este botón asigna una escudería para organizar la carrera. Esta opción es análoga a la pestaña de carreras organizadas del apartado 4.3.2.4, ya que si se selecciona una escudería con esta opción, se refleja el cambio en las carreras organizadas por dicha escudería. En la Figura 4.37 se muestra la ventana para agregar una escudería. En esta ventana hay que seleccionar una escudería y pulsar el botón *OK* para completar la operación. Si se presiona el botón *Cancelar*, cierra la ventana abortando la asignación de escudería. Una vez elegida la escudería deseada, el sistema preguntará al usuario si quiere que el logo de la escudería escogida sea el logo de la carrera. En el caso de que el usuario acepte la confirmación, el logo de la carrera cambiará.

Pestaña de oficiales de una subida

Esta pestaña tiene la misma funcionalidad para el caso de los rallyes, por lo que todo lo detallado aquí servirá de forma análoga para el caso de los oficiales de un rally.

Una vez seleccionada una carrera, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña están en la Figura 4.38. Se puede observar que se muestra una lista de los oficiales que participan en una carrera, detallándose el cargo que ocupará un oficial con su licencia correspondiente. En esta ventana se encuentran en la derecha los siguientes botones:

- *Guardar todo*. Guarda todos los cargos modificados. Si hubiese algún error en el proceso se le notificará al usuario de lo ocurrido.
- *Agregar /Cambiar*. Asigna un oficial a un cargo de la carrera. Se abre una ventana que, según el cargo que vayamos a asignar, mostrará unos oficiales u otros, según si puede ejercer el cargo a asignar. En la Figura 4.39 aparece un ejemplo de una lista de oficiales que pueden ejercer un cargo concreto, en este caso, **Secretario de Carrera**. Si se presiona sobre el botón *OK* se asignará ese cargo al oficial seleccionado y si se pulsa sobre el botón *Cancelar* se cierra la ventana y se aborta la operación. Esta opción sirve para todos los cargos mostrados en la pestaña de oficiales y funcionan de forma similar, con la diferencia del tipo de cargo a elegir.
- *Quitar*. Deja libre un cargo asignado a un oficial, previa confirmación del usuario. Si no hay ningún oficial asignado no ocurre nada.

También se puede guardar todas las modificaciones de esta pestaña si se presiona el botón *Guardar* de la pestaña de detalle de la subida o el botón *Guardar todo* contiguo a la colección en la parte superior de la ventana explicados anteriormente.

Cabe destacar que si la carrera estuviese finalizada no se podría hacer ningún cambio.

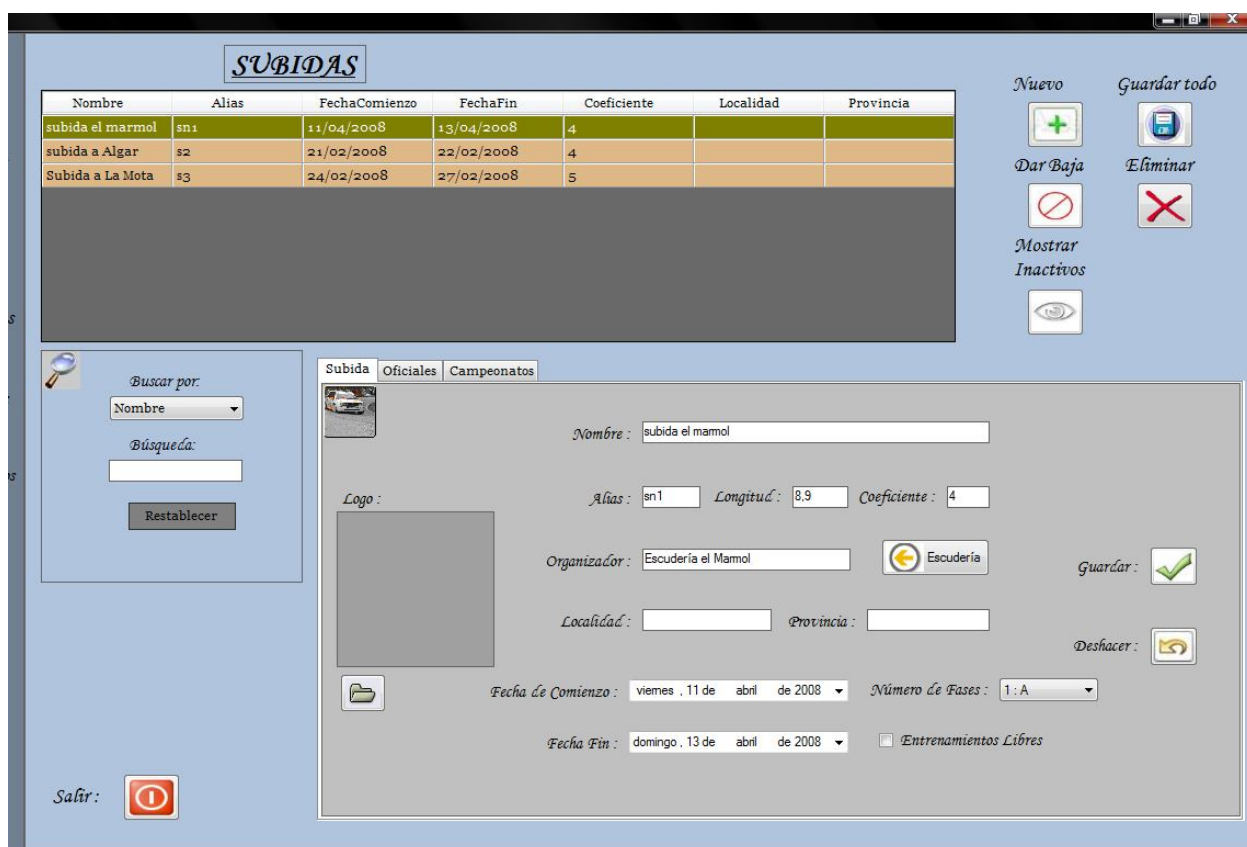


Figura 4.36. Ventana para mostrar todas las subidas de la temporada en curso y el detalle de una seleccionada.

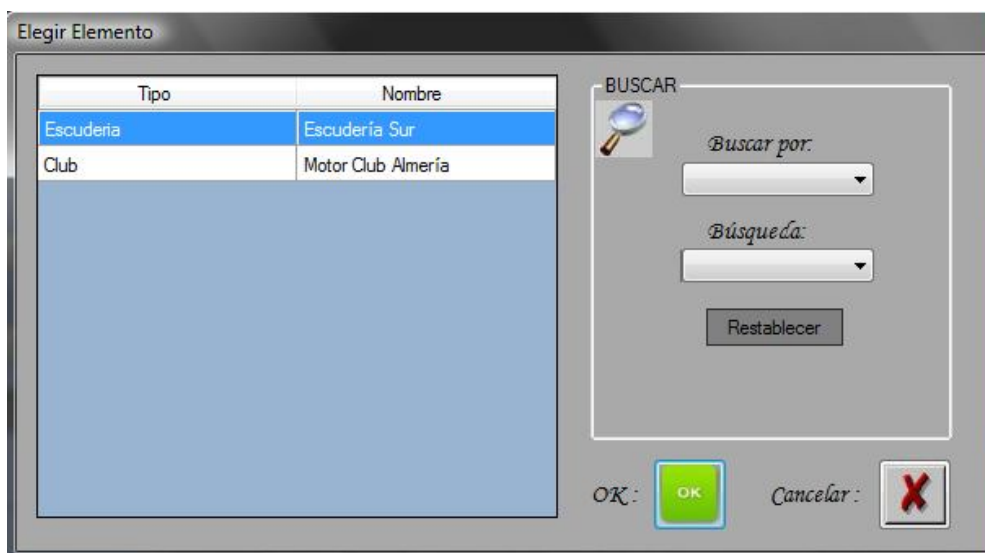


Figura 4.37. Ventana para elegir una escudería.



Figura 4.38. Pestaña de oficiales de una carrera.

Pestaña de campeonatos a puntuar

Esta pestaña funciona de la misma forma para los rallyes, por lo que la explicación detallada aquí sirve para explicar también la funcionalidad de los campeonatos a puntuar de un rally seleccionado.

Una vez seleccionada una subida, se puede acceder a esta pestaña pulsando sobre la palabra Campeonatos. Los datos de esta pestaña están en la Figura 4.40. Se muestra una

colección de campeonatos que puntúan en la carrera. Debajo de la tabla de campeonatos se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Añade una fila a la colección vacía y a la derecha de dicha colección una zona de detalle con datos a rellenar para cumplimentar los requisitos para asignar un campeonato a una carrera. Las funciones posibles se detallan más adelante.
- *Eliminar*. Eliminar el campeonato asignado a la carrera. Si la carrera ya tuviese inscritos no se podría eliminar avisando al usuario de lo ocurrido.

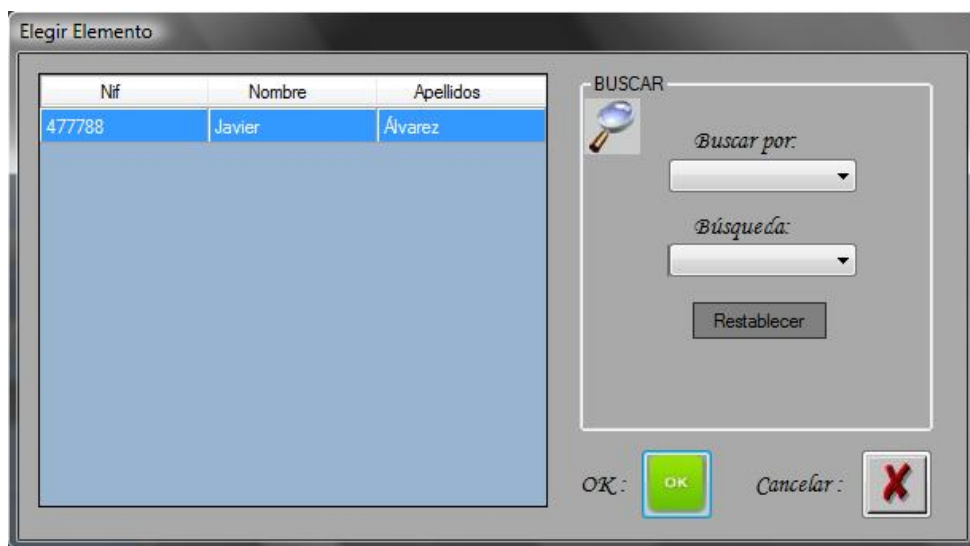


Figura 4.39. Ventana de ejemplo para seleccionar un oficial para un cargo.

Si se han agregado varios campeonatos y se desea guardar todos de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña subidas) y pulsar sobre el botón *Guardar*, explicado anteriormente. También se podría guardar todos los campeonatos si se pulsa sobre el botón *Guardar todo* situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de subidas), ya que lo guardaría todo como ya se detalló anteriormente y, por tanto, almacenaría los campeonatos a puntuar por una carrera.

Para cada campeonato a puntuar en una carrera se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona inferior derecha:

- *Guardar*. Guarda el campeonato a puntuar si ha sido modificado o si es nuevo previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará de la operación realizada.
- *Deshacer*. deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si el campeonato a puntuar es nuevo (se pulsó sobre el botón Nuevo ya detallado), esta opción estará habilitada, en caso contrario, no. Si se pulsa, lo que

hace es cancelar la operación cerrando la ventana si no existiese ningún campeonato a puntuar en la tabla de la izquierda. Si hubiese más campeonatos a puntuar, se mostraría el siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando su detalle.

- *Campeonato*. Este botón está situado en la parte superior derecha de la pestaña y al pulsarlo se abre una nueva ventana con una colección de campeonatos disponibles para ser puntuables en la carrera (previamente tienen que ser creados en la zona de campeonatos ya detallada). Se selecciona uno y se pulsa sobre el botón *OK* para confirmar la selección, mientras que si se pulsa sobre el botón *Cancelar* se aborta la operación. En los dos casos la ventana se cierra. En la Figura 4.41 se puede ver un ejemplo para elegir un campeonato.

En esta zona de detalle se puede observar que existe la opción de elegir cómo se quiere puntuar, si quiere que sea por coeficiente, por lo que no habrá que realizar ninguna acción adicional, o por tabla, en la que se muestra una lista junto con dos botones (*Agregar* y *Quitar*), que eliminan o asignan los puestos y puntos correspondientes para poder puntuar en la carrera. En la Figura 3.32 se muestra un ejemplo de un campeonato que puntúa mediante tabla.

También se puede guardar todas las modificaciones de esta pestaña si se presiona el botón *Guardar* de la pestaña de detalle de la subida o el botón *Guardar todo* a la derecha de la colección en la parte superior de la ventana explicados anteriormente.

Cabe destacar que si la carrera estuviese finalizada no se podría hacer ningún cambio.

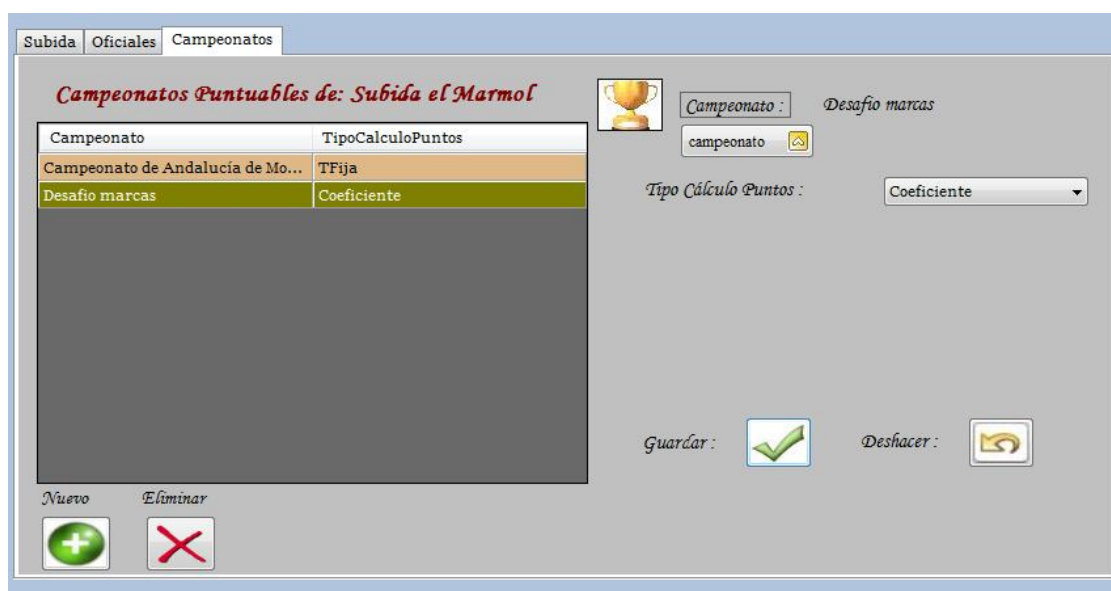


Figura 4.40. Pestaña de campeonatos a puntuar de una carrera.

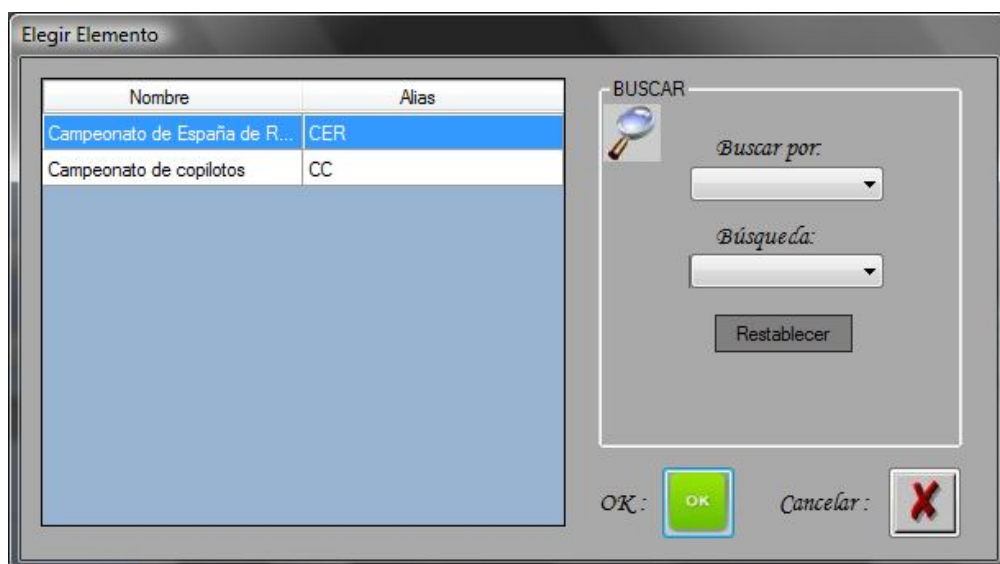


Figura 4.41. Ejemplo de elegir un campeonato para puntuar en una carrera.



Figura 4.42. Ejemplo para mostrar la puntuación por tabla.

3.2.8. Rallyes

En la Figura 4.43 se muestra la ventana que contiene carreras de tipo rally de la temporada actual. En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de una fila seleccionada en caso de que existiesen rallyes en el sistema para la temporada en curso. En ese caso, se muestran los datos correspondientes de este tipo de carrera, tal como se observa en la Figura 3.33. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. Existen también campos que, si se rellenan de forma incorrecta, produce un error identificado al lado del campo rellenado de forma incorrecta.

Si la carrera en cuestión estuviese cerrada, es decir, ya ha finalizado, no se podrá realizar ninguna operación sobre dicha carrera ni sobre sus pestañas. Si el usuario intentara cualquier operación se le notificará que la carrera ya ha terminado.

En el momento que se selecciona un rally y se muestra su zona de detalle en una pestaña, adicionalmente, al lado de dicha pestaña hay otras, las cuales son: oficiales que organizan la subida y campeonatos que van a puntuar en la carrera y sectores que forman el rally.

Las operaciones disponibles en la zona de detalle de un rally se ejecutan con los botones de la derecha y son los siguientes:

- *Guardar*. Guarda el rally si ha sido modificado o si es nuevo, previa confirmación del usuario. Se mostrará un mensaje de error al guardar si se ha producido algún error de información errónea y no se almacenará ninguna modificación. También guarda todos los elementos que lo forman, esto es, oficiales, campeonatos a puntuar y sectores que lo forman que hayan sido modificados y/o creados, por lo que hay que tener especial cuidado de que todos los datos estén correctos para que se almacenen correctamente.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si el rally es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar el rally cerrando la ventana si no existiese ningún rally en la tabla principal situada en la zona superior de la ventana. Si hubiese más rallyes, se mostraría el siguiente, ya que actúa como seleccionado, mostrando tanto el detalle del rally, así como sus pestañas correspondientes.
- *Escudería*. Este botón situado a la derecha de organizador asigna una escudería para organizar la carrera. Esta opción es análoga a la pestaña de carreras organizadas del apartado 3.2.4, ya que si se selecciona una escudería con esta opción, se refleja el cambio en las carreras organizadas por dicha escudería. En la Figura 4.37 (en la sección de subidas), se muestra la ventana para agregar una escudería. En esta ventana hay que seleccionar una escudería y pulsar el botón *OK* para completar la operación. Si se presiona el botón *Cancelar*, cierra la ventana abortando la asignación de escudería. Una vez elegida la escudería deseada, el sistema preguntará al usuario si quiere que el logo de la escudería escogida sea el

logo de la carrera. En el caso de que el usuario acepte la confirmación, el logo de la carrera cambiará.

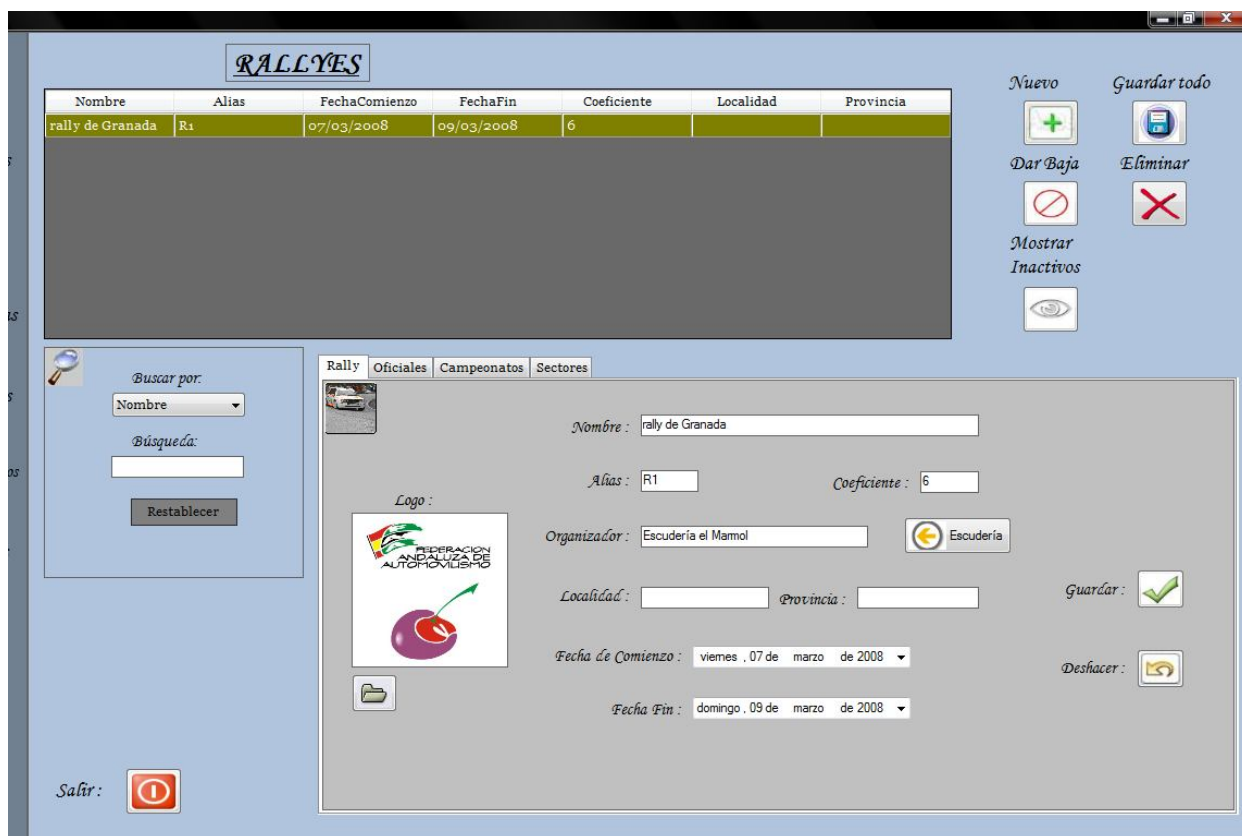


Figura 4.43. Ventana para mostrar todos los rallyes de la temporada en curso y el detalle de uno seleccionado.

Pestaña de oficiales de un rally

Esta opción ya se detalló en el apartado anterior de Subidas y, como se especificó anteriormente, funcionan de la misma forma.

Pestaña de campeonatos a puntuar de un rally

Esta opción ya se detalló en el apartado anterior de Subidas y, como se especificó anteriormente, funcionan de la misma forma.

Pestaña de sectores de un rally

Una vez seleccionado un rally, se puede acceder a la pestaña de los sectores pulsándola. Los datos de esta pestaña están en la Figura 4.44 y la Figura 4.45. Estas dos Figuras son la misma ventana pero al ser una ventana de mayor extensión, se muestran en dos partes para diferenciarlas mejor. Se muestra una colección de los sectores que forman un rally. Cuando se selecciona sector de la colección, se muestran los datos más detallados en la

zona de detalle mostrada también en la Figura 4.45. Debajo de la tabla de sectores se encuentran estos botones:

- **Nuevo.** Crea un sector nuevo para el rally, mostrándose a la derecha de la colección el detalle del sector que se ha creado para poder rellenar los campos oportunos. Los sectores están ordenados según su número de sector, por lo que el sector creado será el siguiente en relación con los sectores actuales.
- **Eliminar.** Elimina un sector seleccionado anteriormente y previa confirmación del usuario. También elimina el tramo del sector si lo tuviese. En caso de error se notificará el suceso ocurrido. Por ejemplo, si el rally ha comenzado y ya se han cronometrado tiempos para un sector, éste no sería posible eliminarlo. Al eliminar un sector, se reordenan los restantes de forma que si había sectores con número posteriores, estos disminuirán en uno para que todos estén ordenados.

Una vez seleccionada o creada un nuevo sector, como se ha especificado anteriormente, se muestra una zona de detalle del sector en cuestión (ver Figura 3.35). En esta zona se notifica al usuario los campos obligatorios y, si se rellenan de forma incorrecta (ya sean o no obligatorios), se notificará mediante un aviso al lado de la edición del campo.

Para cada sector se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona de detalle:

- **Guardar.** Guarda el sector si ha sido modificado o si es nuevo, previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará la operación realizada.
- **Deshacer.** Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- **Cancelar.** Si el sector es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar la creación del sector cerrando la ventana si no existiese ningún sector en la colección. Si hubiese más elementos, se mostraría el siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando el detalle del sector.



Existe un botón a la derecha para crear un tramo cronometrado llamado *Ver/Crear tramo*, si no hubiese ningún tramo asociado al sector, el usuario debe confirmar la creación de uno, tal y como se muestra en la Figura 3.36. Si confirma la acción se mostrará la ventana de gestión de tramos que se detallará más adelante. En el caso de que hubiese ya un tramo creado, se mostrarían los datos de dicho tramo.

Si se han modificado varios sectores y el usuario desea guardar todos de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña rally) y pulsar sobre el botón Guardar, explicado anteriormente. También se podría guardar todas las licencias si se pulsa sobre el botón Guardar todo situado en la zona superior de la ventana (al lado de la colección de rallyes), ya que lo guardaría todo y, por tanto, los sectores nuevos y/o modificados.

Rally | Oficiales | Campeonatos | Sectores

Sectores de: Rally de Granada

NumeroSeccion	Numero	Longitud
1	1	0
1	2	0

Nuevo  Eliminar 

SECTOR N°: 1

Número Sección : 1 Distancia Enlace :

CH Inicio : tramo numero 1 Localizacion Inicio :

CH Fin : Localizacion Fin :

Hora Inicio : 10:43:00 Hora Fin :

Intervalo : 00:00:00

Figura 4.44. Pestaña de sectores de un rally (1).

Rally | Oficiales | Campeonatos | Sectores

SECTOR N°: 1

Número Sección : 1 Distancia Enlace : 0

CH Inicio : tramo numero 1 Localizacion Inicio :

CH Fin : Localizacion Fin :

Hora Inicio : 10:43:00 Hora Fin : 10:43:00

Intervalo : 00:00:00




Guardar :  Deshacer :  Ver/Crear tramo : 

Figura 4.45. Pestaña de sectores de un rally (2).

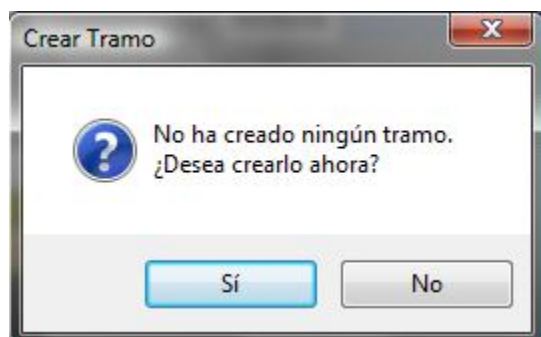


Figura 4.46. Confirmación para crear tramo.

Tramos

Una vez en la zona de detalle de un sector (ver Figura 4.45) se puede acceder a un tramo pulsando el botón *Ver/Crear tramo*. Como ya se especificó anteriormente, si no existe tramo para ese sector, se le pregunta al usuario si desea crear un tramo (ver Figura 4.46). Una vez en la ventana de tramos se observan todos los datos que lo conforman. En la misma ventana se identifican los datos que son obligatorios y, si hay alguno rellenado de forma incorrecta, se notifica al usuario mediante un aviso cerca de la edición del campo. En la Figura 4.47 se puede ver una ventana de ejemplo de un tramo.

Para cada tramo se podrá hacer las siguientes operaciones con los botones mostrados a la derecha de la ventana:

- *Guardar*. Guarda el tramo si ha sido modificado o si es nuevo, previa confirmación del usuario. Si el sector asociado es nuevo también se guardará, ya que no se puede almacenar un tramo sin su sector, por lo que se debería tener especial cuidado en este aspecto. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará de la operación realizada.
- *Deshacer*. Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar*. Si el tramo es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar la creación del tramo cerrando la ventana y volviendo a ser accesible la zona de detalle del sector.
- *Eliminar*. Elimina un tramo definitivamente, mediante la confirmación del usuario cuando pulsa el botón. Si hubiese algún error se notifica al usuario lo ocurrido. Por ejemplo, si el rally ya ha comenzado y hay inscritos que tengan tiempos ya cronometrados para el tramo, éste no se puede eliminar, por lo que se notifica al usuario tal efecto.
- *Salir*. Al pulsar el botón, si el tramo está modificado, se le pregunta al usuario si quiere guardar los datos antes de salir de la ventana. Si el usuario confirma la operación, se almacenarán los datos del tramo modificados en el caso de que no hubiese ningún error.

Cabe destacar que, si se crea un tramo, cuando se le cambia el nombre y la localización, estos forman parte del nombre y la localización de inicio del sector (*CH Inicio* y *Localización inicio*). Así, al escribirlos se cambian automáticamente en los textos correspondientes del sector.

Figura 4.47. Ventana de tramo nuevo de un sector.

3.3. Gestión de carreras

En esta sección se va a explicar las funciones de la aplicación para poder gestionar un evento en curso, como por ejemplo las inscripciones. Como aclaración hay que destacar que para esta ventana, así como sus posteriores funciones solo son accesibles por usuarios que no sean de tipo público.

Para poder acceder a la ventana de gestión de carreras hay que elegir una carrera. Para ello se pulsa el botón de la ventana principal *Gestión de carreras*. Al hacerlo se abre una ventana donde se muestra una colección de las carreras de la temporada actual, tal y como se muestra en la Figura 4.48. Al seleccionar una y pulsar el botón *OK* se cierra esta ventana (y la principal) y se abre la ventana de gestión de carreras. En la ventana 4.50 se muestra un ejemplo de lo ocurrido. Si se pulsa el botón *Cancelar* se aborta la operación y vuelve al menú principal.

Existe otra forma de acceder a la ventana de gestión de carreras, la cual consiste en navegar por el calendario buscando la fecha de comienzo de la carrera que se quiera buscar, tal y como se detalló anteriormente. En la Figura 4.49 se muestra la confirmación cuando se pulsa sobre una fecha de una carrera (con la condición de tener privilegios altos). Si se presiona sobre dicha fecha se le pregunta al usuario si desea dirigirse hacia la gestión de la carrera. Si el usuario acepta se mostrará la ventana de la Figura 4.50.

Una vez en la ventana de gestión de carreras se puede observar (Figura 4.50) que en la parte izquierda hay una serie de botones, cuya funcionalidad se detallará en los apartados siguientes. Al final de todos estos botones existe uno llamado *Atrás* que cierra esta ventana y vuelve al menú principal.

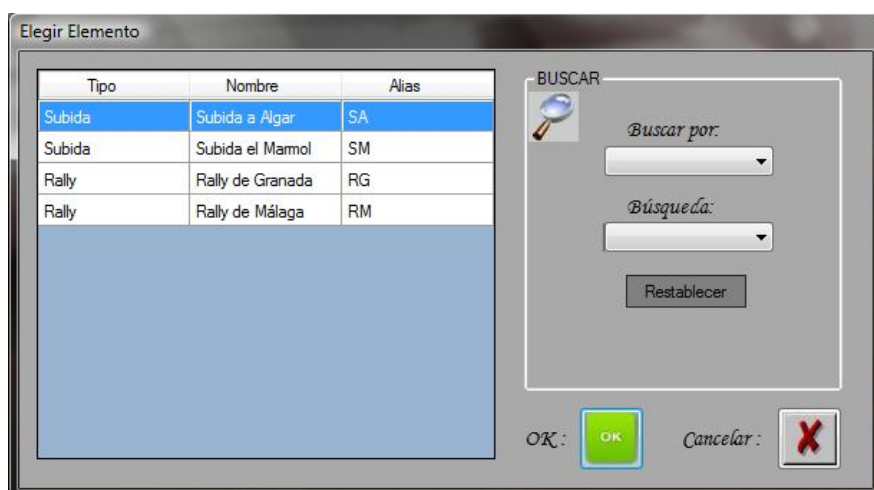


Figura 4.48. Ejemplo para seleccionar una carrera.

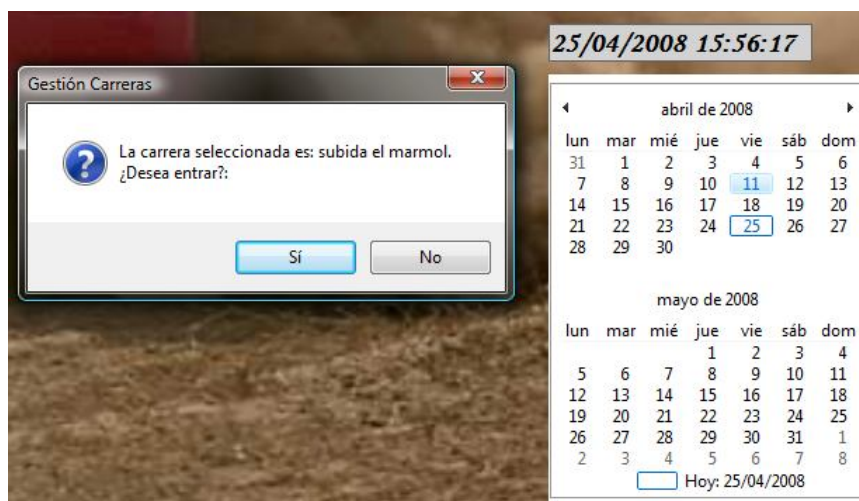


Figura 4.49. Selección de carrera por fecha.



Figura 4.50. Ventana de gestión de carreras.

3.3.1. Inscripciones

Al pulsar el botón *Inscripciones* de la ventana principal de gestión de carreras aparecen todos los inscritos de la carrera previamente seleccionada. A la izquierda aparece la colección de inscritos, donde se podrá seleccionar la fila deseada y, si se selecciona una fila, en la parte derecha se muestran los datos correspondientes de la inscripción. En la Figura 4.51 se muestra un ejemplo de las inscripciones. En este ejemplo se puede observar que las filas de la colección tienen diferentes colores, cada color corresponde con el estado de la inscripción. El color será verde si el inscrito está autorizado, azul si está pendiente de verificación y rojo si está excluido.

Debajo de la colección se observa que se pueden realizar las siguientes opciones con los botones que se explican a continuación:

- *Nuevo*. Crea una inscripción, en la que la zona de detalle se inicializa para que el usuario pueda rellenar los campos necesarios, como por ejemplo seleccionar el piloto a inscribir, su vehículo, etc. Si se rellena algún campo de forma errónea, se mostrará al lado de la zona de edición o modificación del campo una notificación para que el usuario la cambie. Por ejemplo, si asignamos un piloto que ya compite

en otra carrera que tenga las mismas fechas se le notifica al usuario y no se le permite que guarde la inscripción.

- *Eliminar*. Eliminar una inscripción previamente seleccionada de la colección. Si ocurriese algún error en la eliminación se notificará al usuario lo ocurrido.

Adicionalmente, se puede buscar inscritos dentro de la colección mediante el componente de búsqueda situado también debajo de la colección. Según los valores que se quiera filtrar y aquellos datos introducidos, se aplicará un filtro para que el usuario encuentre el inscrito deseado.

Una vez en la zona de detalle habiendo seleccionado un inscrito o creando una inscripción nueva, se deben rellenar una serie de campos. Entre ellos cabe destacar el elegir piloto y vehículo correspondiente mediante los botones indicados a tal efecto. Al pulsar cualquiera de ellos, se muestra una ventana con una colección de pilotos y vehículos respectivamente para elegirlos. En la Figura 4.52 y 4.53 se muestra un ejemplo de estas colecciones. El proceso para elegirlos es sencillo, solo hay que seleccionar el piloto o vehículo deseado y pulsar el botón *OK* de la ventana. Si se pulsa el botón *Cancelar* abortaría la operación y volvería a la ventana anterior.

Si la carrera a gestionar fuese un rally aparecería la opción de elegir un copiloto para la carrera, cuya funcionalidad es similar al de elegir copiloto y vehículo pero cambiando la colección mostrada.

Otra de las funciones que se pueden realizar es la de asignar campeonatos a los inscritos, esto es, mediante los botones *Agregar* y *Quitar* situados a la derecha encima de la lista de campeonatos a puntuar por los inscritos. En esta parte hay que seleccionar una clase de un campeonato para que el inscrito puntúe en esta carrera para ese campeonato. Si no se selecciona una clase (previamente hay que escoger un campeonato y un grupo) y se presiona el botón *Agregar*, se muestra un mensaje de aviso de que hay que seleccionar una clase para poder agregar. Si seleccionamos una clase, pero el vehículo de esta inscripción no está entre los límites de cilindrada permitida, se dará un aviso al usuario de tal situación, permitiéndole abortar o proseguir con la operación, tal y como se muestra en la Figura 4.54.

Para quitar un campeonato a puntuar por un inscrito, basta con seleccionarlo de la lista de dichos campeonatos y presionar el botón *Quitar*. Si el usuario confirma la operación, se quitará el campeonato de la lista.

Como aclaración, si no se utiliza la opción de *Guardar*, no se aplicarán las modificaciones realizadas, ya hayan agregado o quitado campeonatos, o bien asignado el piloto, vehículo y/o copiloto.

Salir **INSCRITOS**

Dorsal	Piloto	Vehículo
2	Miguel J., Domin...	marc - mod
1	Jose Ramón, Mo...	d - d

Dorsal:
1

Estado participante:
Autorizado

Hora Verificación:
13:03:10

Motivo:

CAMPEONATOS A PUNTUAR POR EL INSCRITO.

Campeonato:
desafío peugeot

Grupo:
D1

Clase:
1

Agregar: **Quitar:**

campeonato general - C1 - 32
desafío peugeot - D1 - 1

Guardar: **Deshacer:**

PILOTO:
456777
Jose Ramón
Montaraz

VEHÍCULO:
8765
d d

Buscar por:
Dorsal

Búsqueda:

Restablecer

Nuevo **Eliminar**

Figura 4.51. Ventana de ejemplo de inscripciones.

Elegir Elemento

Nif	Nombre	Apellidos
76984321-L	Pablo	Jimenez
400500-R	Raúl	Gonzalez Blanco
9873322-P	Antonio	Gómez
23886611-K	David	Herrero
11090984	José Manuel	Martín
0983332	Francisco	Piñol
899876-Q	Miguel Ángel	Ruiz
345555-G	Emilio	López

BUSCAR

Buscar por:

Búsqueda:

Restablecer

OK: **Cancelar:**

Figura 4.52. Ventana para elegir un piloto.

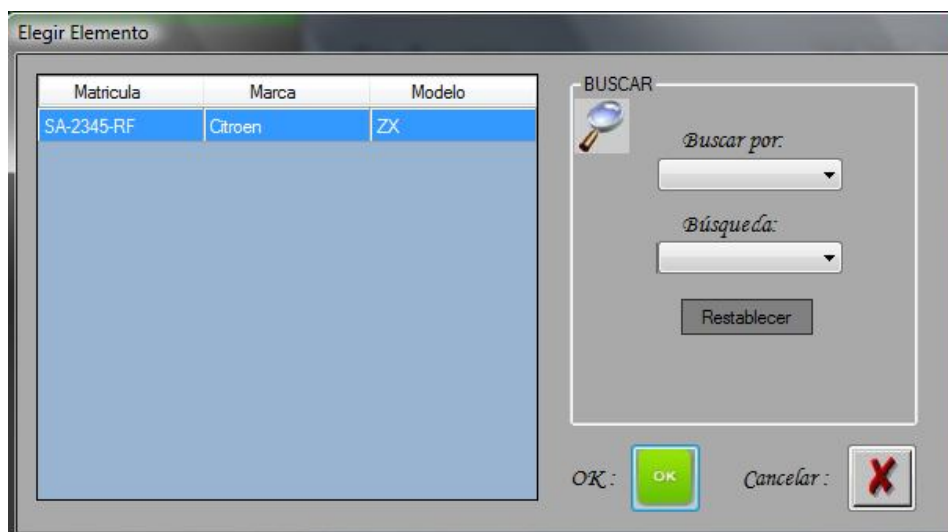


Figura 4.53. Ventana para elegir un vehículo.

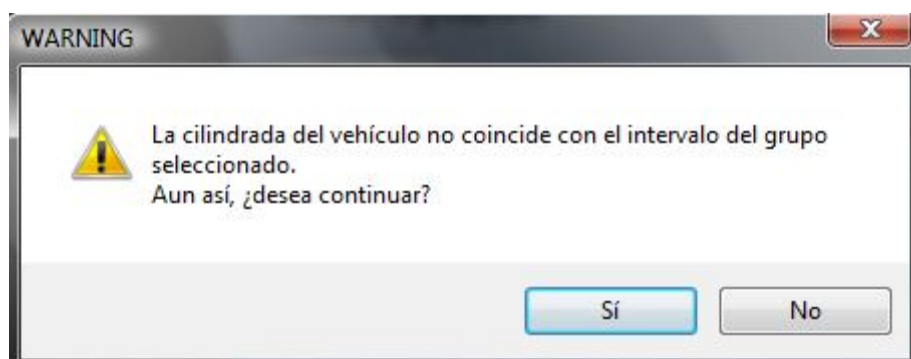


Figura 4.54. Ejemplo de mensaje de advertencia para agregar un campeonato a un inscrito.

A continuación se especifican otras funciones que pueden efectuarse en las inscripciones mediante los botones situados en la parte inferior de la ventana:

- *Guardar.* Guarda la inscripción si ha sido modificada o si es nueva, previa confirmación del usuario. En el caso de que hubiese algún error, se notifica al usuario y no se almacenarían los datos de dicha inscripción.
- *Deshacer.* Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- *Cancelar.* Si la inscripción es nueva, esta opción estará habilitada, en caso contrario, no. Si se pulsa, lo que hace es cancelar la creación de la inscripción cerrando la ventana si no hubiese más inscripciones. En caso contrario la fila siguiente de la colección actuaría como seleccionada y se mostraría el detalle en la zona

correspondiente. En la Figura 4.51 no aparece esta opción por que la inscripción ya fue previamente almacenada.

Se aclara que no hay opción de guardar todas las inscripciones juntas, que hay que guardarlas una por una, ya que se consideran datos muy delicados para el transcurso del evento. Por ello, hay que ser muy cuidadoso si se modifican o se crean inscripciones, ya que se deberían de guardar periódicamente los datos modificados y/o creados. Así, el usuario tiene mucho más claro cuántos inscritos existen en la carrera y la validez de las inscripciones.

3.3.2. Toma de tiempos

Para acceder a esta ventana se presiona el botón *Toma de tiempos* situado en la parte izquierda de la ventana de gestión de carreras. Una vez presionado el botón se le pedirá al usuario que seleccione una zona a cronometrar. Por tanto, se abre una ventana con una lista de zonas disponibles para cronometrar. En la Figura 4.55 se muestra un ejemplo de una lista de zonas para elegir. Una vez seleccionada se pulsa el botón *OK*, mientras que si se desea abortar la operación, el usuario presionaría el botón *Cancelar*. En la Figura 4.56 se muestra un ejemplo de la ventana de toma de tiempos para una carrera una vez seleccionada y aceptada una zona.

En la parte izquierda se muestra un recuadro con los datos de un inscrito y en la parte inferior a éste unas flechas para navegar por los inscritos de la carrera. Las flechas situadas a la derecha e izquierda dirigen al usuario hacia el primero y el último inscrito respectivamente, mientras que las situadas entre estos botones navega hacia delante y hacia atrás de dichos inscritos.

Cuando se muestra un inscrito en la parte izquierda, en la zona de la derecha se muestra el tiempo que ha realizado el inscrito seleccionado para la zona seleccionada previamente. Según la zona escogida, se mostrarán unas opciones distintas. En la Figura 4.56, se muestra en la zona derecha los datos de un tiempo cronometrado de manga y tramo, ya que se tratan de la misma forma, mientras que en la Figura 4.57, se muestra el tiempo cronometrado para un sector, ya que los datos a mostrar y las opciones disponibles, son distintos.

Cuando se trata de cronometrar un sector, se tiene la opción de poder sancionar al inscrito mediante el botón *Crear sanción*. Si se presiona aparece la ventana de sanción, tal y como se muestra la Figura 4.58. La gestión de sanciones se verá en el apartado siguiente.

Si se trata de una manga o de un tramo se tiene la opción de abandonar la carrera, seleccionando la opción *Abandono* situada debajo de la edición de tiempo. También puede el usuario detallar el motivo del abandono en el texto contiguo llamado *Motivo abandono*.

Para esta ventana existen otros dos botones situados en la parte superior derecha de la ventana cuya funcionalidad se explica a continuación:

- *Salir*. Si no se han guardado los tiempos, el sistema avisa al usuario y le permite decidir si quiere guardar las últimas modificaciones. En el caso de que aceptara, se guardarían los tiempos modificados.
- *Guardar*. Almacena los tiempos modificando las clasificaciones correspondientes. Si existiese algún error se le notificará al usuario de lo ocurrido.

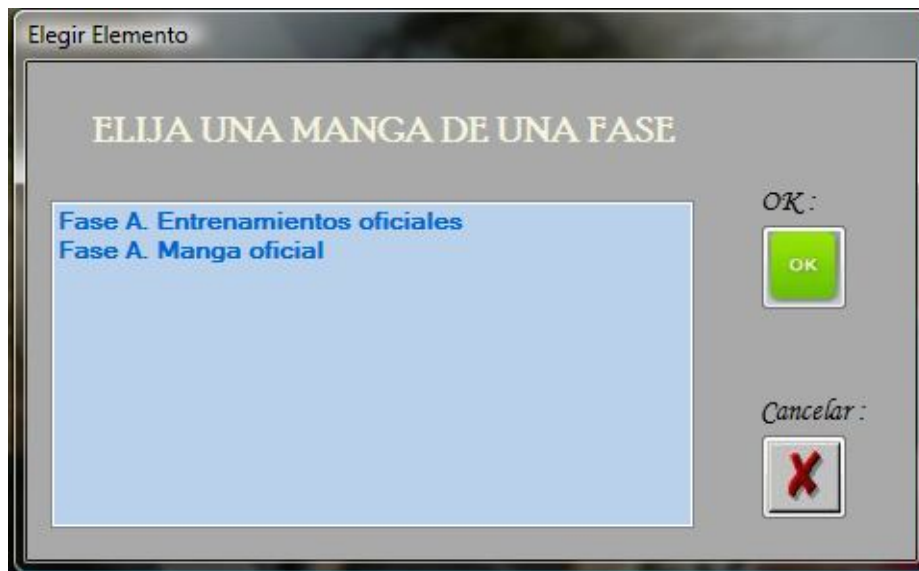




Figura 4.55. Ejemplo de elegir una zona a cronometrar.




Figura 4.56. Ventana de cronometraje de una manga o tramo.

Salir: 

Guardar: 

Sector: 2. loc ini 2(tramo sector 2) aloc fin 2(ch fin 2)

PILOTO: 111098 Miguel J. Dominguez 

VEHÍCULO: CA-5217-BF skoda Felicia

COPILOTO: 456777 Jose Ramón Montaraz

DORSAL: 1


TIEMPO SALIDA: 00 : 00 : 00 : 000

TIEMPO LLEGADA: 00 : 00 : 00 : 000

TIEMPO REALIZADO: 00 : 00 : 00 : 000

Tiempo estimado: 00 : 58 : 00 : 000

Diferencia: 00 : -58 : 00 : 000

Crear Sanción: 





Figura 4.57. Ventana de cronometraje de un sector.

Salir: 


Tipo de sanción: Economica

Zona: Sector: 2. loc ini 2(tramo sector 2) alo

Tiempo: 00 : 00 : 00 : 000

Importe (€): 0

Motivo:

 La propiedad Motivo no puede estar vacía.




Cancelar:  Guardar:  Deshacer: 

Figura 4.58. Ventana de sanción de un sector a un inscrito.

3.3.3. Sanciones

A esta opción se llega a través del botón *Sanciones* de la ventana de gestión de carreras. En esta ventana se detallan las sanciones de un inscrito en la carrera. Para ello, al presionar el botón *Sanciones*, se muestra una ventana con los inscritos para que el usuario seleccione uno y pulse el botón *OK*. Si pulsa el botón *Cancelar*, abortaría la operación y volvería al estado inicial de la ventana de gestión de carreras. En la Figura 4.59 se muestra la ventana para elegir un inscrito.

Una vez elegido un inscrito se muestra la zona de sanciones, mediante una colección, tal y como se observa en la Figura 4.60. En la parte inferior se pueden realizar las siguientes operaciones:

- *Nuevo*. Al presionar el botón se crea una sanción para el inscrito mostrándose en la zona de detalle a la derecha de la colección los campos necesarios para crear una sanción.
- *Eliminar*. Se elimina una sanción seleccionada de la colección y previa confirmación del usuario una vez pulsado el botón. Si ocurriese algún error en el proceso de eliminación, se notificará al usuario lo ocurrido.

Dentro de la zona derecha pueden realizarse una serie de operaciones según el botón presionado en la parte inferior de la ventana:

- *Guardar*. Almacena la sanción impuesta al inscrito con los datos rellenados anteriormente en la zona derecha. Si la sanción fue de tipo descalificación o temporal (esta última hay que seleccionar un tiempo obligatoriamente), se actualizaran las clasificaciones correspondientes. En caso de que hubiese algún campo incorrecto o se produjese algún error en el proceso de almacenamiento se notificará al usuario.
- *Cancelar*. Si la sanción es nueva, este botón estará visible (en caso contrario no). Al pulsar este botón cancela la creación de la sanción y se cerraría la ventana si no hubiese más sanciones en la colección de la izquierda. En caso contrario, se mostraría la siguiente sanción en la zona de detalle, ya que actuaría como seleccionada.

Cabe aclarar que las sanciones no se pueden modificar. Solamente se podrá eliminar una sanción una vez creada (y podrá eliminarla en el caso de que la carrera no estuviese finalizada), así que el usuario deberá tener especial cuidado en esta zona y revisar las sanciones antes de almacenarlas.

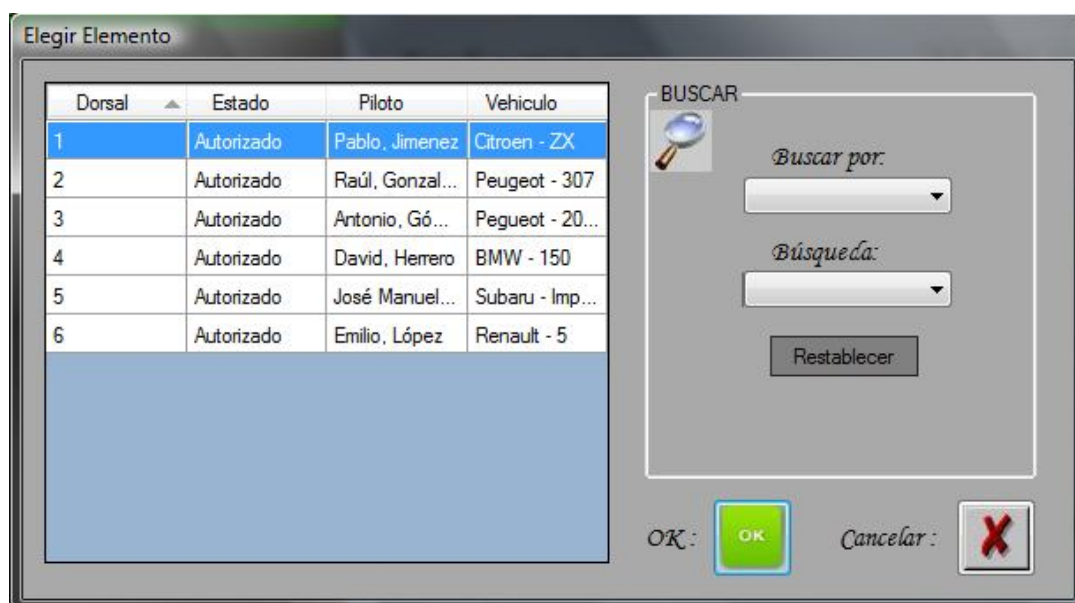


Figura 4.59. Elegir un inscrito para sancionar.

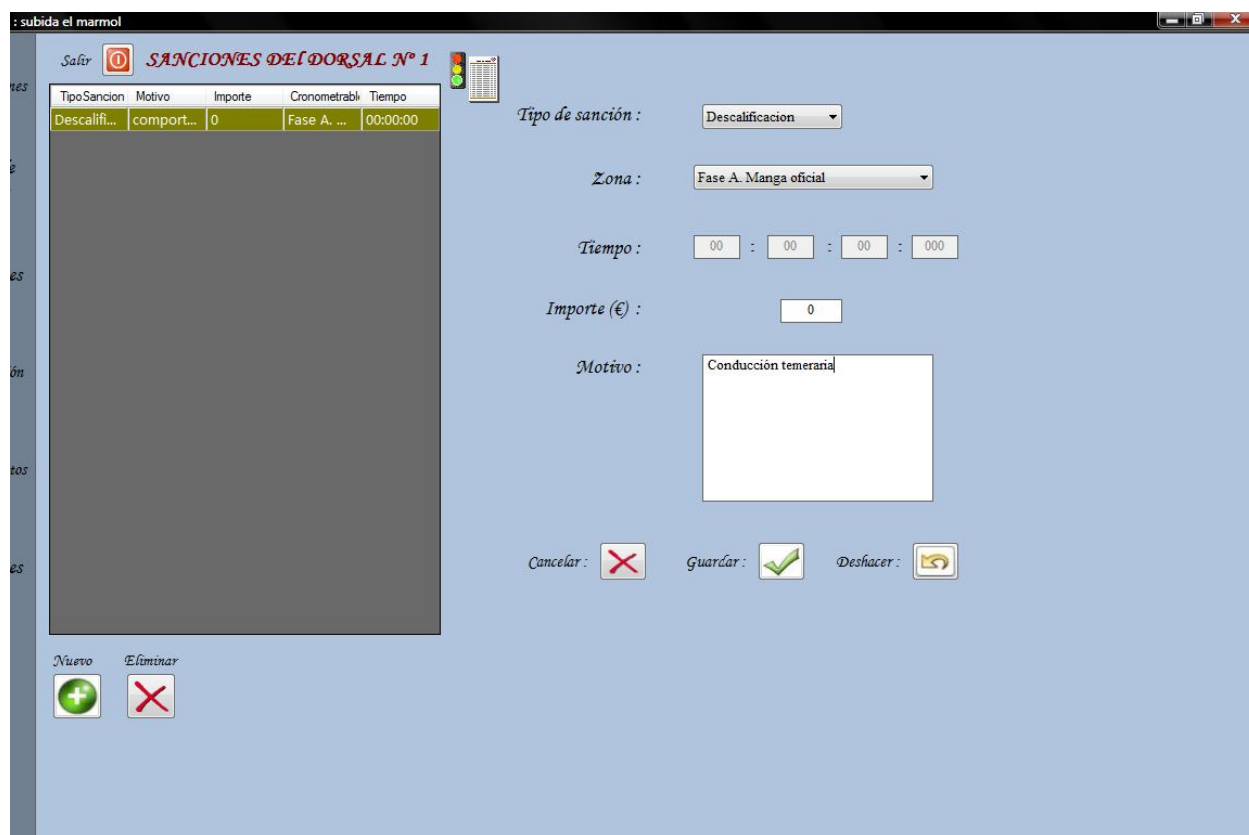


Figura 4.60. Ejemplo de gestión de sanciones para un inscrito.

3.3.4. Clasificación

Para acceder a las diferentes clasificaciones de una carrera desde la ventana gestión de carreras hay que pulsar el botón correspondiente de *Clasificación* en el panel izquierdo. Una vez mostrada la ventana de clasificaciones (ver Figura 3.51), en la zona superior existen varias opciones que se comentarán a continuación:

- *Tiempo/Puntos*. Según la opción seleccionada, se mostrarán los tiempos o los puntos de cada inscrito en la clasificación. En el caso de que la opción elegida sea *Puntos*, hay que resaltar que, obligatoriamente, hay que escoger una clase de los distintos campeonatos que puntúan en la carrera. En caso de que no se eligiera ninguna clase, el sistema dará un aviso al usuario de que tiene que elegir una clase.
- *Clasificaciones*. En esta lista se muestran todas las zonas que tendrán clasificación. En el caso de una subida, serán las diferentes mangas y, si es rally, los tramos que lo componen junto con su clasificación general. En esta lista es obligatorio elegir una zona para que se muestre luego alguna clasificación.
- *Campeonatos*. Es una lista formada por los campeonatos que puntúan en la carrera. No es obligatorio elegir ningún campeonato para que se muestre una clasificación, ya que existe la opción *Ninguno* para no estar obligado a ello.
- *Grupos*. Esta opción es válida sólo cuando se selecciona un campeonato de la lista especificada anteriormente. Una vez elegido un campeonato pulsamos sobre el componente situado al lado de la palabra Grupos y se despliegan los grupos que forman el campeonato. Se podrá elegir un grupo, o si se prefiere, no seleccionar ninguno mediante la opción *Ninguno*.
- *Clases*. Esta opción es similar a la opción de grupos especificada en el punto anterior. La diferencia con respecto a *Grupos*, es que para que se desplieguen las clases, hace falta seleccionar previamente un grupo, ya que estos grupos están formados por clases. También existe la opción *Ninguno* para no elegir ninguna clase en concreto.

Una vez especificadas las opciones disponibles, se detalla la funcionalidad de los botones situados en la parte superior derecha de la ventana:

- *Aceptar*. Al pulsar este botón y, según las opciones escogidas anteriormente, se muestra la clasificación correspondiente. En el caso de que hubiese algún error, como por ejemplo no elegir una zona o, seleccionar la opción *Puntos* sin escoger una clase, se le avisará al usuario de tal suceso. En la Figura 4.61 se muestra un ejemplo de una clasificación.
- *Imprimir/Guardar*. Si se presiona este botón, el cual estará deshabilitado si no se está mostrando ninguna clasificación, se abre una ventana con la clasificación mostrada. En esta ventana se muestra la clasificación lista para imprimir o exportarla en formato PDF o EXCEL mediante los botones correspondientes en la zona superior de dicha ventana. En la sección de **Impresos** se muestra un ejemplo

del resultado de las clasificaciones. En la Figura 4.62. se muestra la ventana con la funcionalidad descrita, así como la clasificación que se muestra en la Figura 4.61.

- *Salir.* Cierra la ventana de clasificaciones, volviendo a la ventana gestión de carreras.

The screenshot shows a software window titled 'Subida a Algar'. It contains a form for selecting classification options and a table of results.

OPCIONES

Tipo Clasificación:

- ☒ Tiempo
- ☐ Puntos

Clasificaciones:

- Fase A. Entrenamientos oficiales
- Fase A. Manga oficial**
- Fase B. Entrenamientos oficiales
- Fase B. Manga oficial

Campeonato:

- Ninguno
- Campeonato de Andalucía de Mc
- Desafío marcas

Grupo: [dropdown menu]

Clase: [dropdown menu]

Aceptar: [checkmark icon]

Imprimir/Guardar: [printer icon]

Salir: [exit icon]

CLASIFICACIONES DE FASE A. MANGA OFICIAL

PUESTO	DORSAL	NOMBRE	VEHÍCULO	CONCURSANTE	TIEMPO	DIF. ANTERIOR	DIF. PRIMERO
1	4	David, Herrero	BMW 150	Motor Club Almeria	00 : 03 : 25 : 000	00 : 00 : 00 : 000
2	2	Raúl, Gonzalez Blanco	Peugeot 307	Escuderia Sur	00 : 03 : 40 : 000	00 : 00 : 15 : 000	00 : 00 : 15 : 000
3	5	José Manuel, Martin	Subaru Impreza	00 : 04 : 15 : 000	00 : 00 : 35 : 000	00 : 00 : 50 : 000
4	1	Pablo, Jimenez	Citroen ZX	Escuderia Sur	00 : 04 : 30 : 000	00 : 00 : 15 : 000	00 : 01 : 05 : 000
5	6	Emilio, López	Renault 5	00 : 04 : 35 : 000	00 : 00 : 05 : 000	00 : 01 : 10 : 000
6	3	Antonio, Gómez	Pegueot 2006	00 : 04 : 50 : 000	00 : 00 : 15 : 000	00 : 01 : 25 : 000

ABANDONOS

DORSAL	NOMBRE	VEHÍCULO	CONCURSANTE	MOTIVO
--------	--------	----------	-------------	--------

Figura 4.61. Ejemplo de ventana de clasificaciones.

3.3.5. Documentos

A la zona de documentos se accede pulsando el botón del panel izquierdo *Documentos*. Una vez pulsado el botón se muestra en la ventana de gestión de carreras una colección de documentos en una rejilla de datos, tal y como se ve en la Figura 4.63.

Al seleccionar una fila, si las hay, en la parte derecha de la ventana se observa una zona con el detalle de la fila seleccionada. En la Figura 4.63 se muestra en la zona de detalle el tipo de documento de Asistencia al Briefing, el cual se especificará más adelante. Debajo de la tabla de datos de la colección se encuentran dos botones, los cuales se detallan a continuación:

- *Nuevo.* Sirve para crear y, posteriormente, almacenar un documento nuevo. Al pulsarlo se abre una ventana en la que se le da a elegir al usuario el tipo de

documento a elegir. En la Figura 4.64 se muestra un ejemplo de esta ventana. En esta ventana el usuario elige el tipo de documento y pulsa sobre el botón ok para confirmar la elección. En caso contrario debe pulsar el botón cancelar y abortaría la operación.

- **Eliminar.** Eliminar un documento seleccionado de la colección y previa confirmación del usuario una vez pulsado el botón. Si ocurriese algún error durante la eliminación del documento, se notifica al usuario de tal efecto.

SUBIDA A ALGAR

FASE A. MANGA OFICIAL - CLASIFICACIÓN GENERAL

Pue sto	Dor sal	Piloto	Escudería	Vehículo	Tiempo	D. Primero	D. Anterior
1	4	David, Herrero	Motor Club Almería	BMW - 150	00 : 03 : 25 : 000	00 : 00 : 00 : 000	
2	2	Raúl, Gonzalez Blanco	Escudería Sur	Peugeot - 307	00 : 03 : 40 : 000	00 : 00 : 15 : 000	00 : 00 : 15 : 000
3	5	José Manuel, Martín		Subaru - Impreza	00 : 04 : 15 : 000	00 : 00 : 50 : 000	00 : 00 : 35 : 000
4	1	Pablo, Jiménez	Escudería Sur	Citroen - ZX	00 : 04 : 30 : 000	00 : 01 : 05 : 000	00 : 00 : 15 : 000
5	6	Emilio, López		Renault - 5	00 : 04 : 35 : 000	00 : 01 : 10 : 000	00 : 00 : 05 : 000
6	3	Antonio, Gómez		Pegueot - 2006	00 : 04 : 50 : 000	00 : 01 : 25 : 000	00 : 00 : 15 : 000

ABANDONOS

Dor sal	Piloto	Vehículo	Escudería	Motivo Abandono

Figura 4.62. Ventana que contiene un informe de clasificación.

En la parte superior izquierda de esta ventana se encuentra el botón *Salir*, que cierra la zona de documentos y vuelve a la ventana gestión de carreras.

Una vez elegido o creado un documento se muestra su zona de detalle como ya se especificó anteriormente. En esta zona de detalle se podrá modificar los datos, así como rellenar campos obligatorios indicados en la misma zona de detalle. Si el usuario

introduce campos de forma incorrecta, el sistema avisa al usuario de tal suceso mediante una notificación al lado del campo incorrecto.

Para cualquier tipo de documento existen una serie de botones situados en la parte inferior de la ventana:

- *Guardar*. Una vez pulsado el botón, si el documento es nuevo o ha sido modificado uno ya almacenado, se le pide al usuario confirmación de que desea almacenar el documento. Si acepta la confirmación se procede a almacenar dicho documento y, si no existen errores en la introducción de datos, el documento se almacenará y se notificará al usuario de tal suceso.
- *Deshacer*. Si se han modificado los datos de un documento, al pulsar el botón deshace los cambios realizados desde la última vez que se guardó el documento.
- *Cancelar*. Si el documento es nuevo, esta opción estará visible, en caso contrario no. Al pulsar el botón, cancela la creación del documento, cerrando la zona de detalle si no hubiese más documentos en la colección; en caso contrario, se mostraría en la zona de detalle el siguiente documento, ya que actuaría como seleccionado.
- *Imprimir*. Al pulsarlo se abre una ventana como la de la Figura 4.65. En esta ventana se muestra una imagen de la impresión en la que se puede imprimir y/o exportar pulsando los botones correspondientes en la zona superior de esta ventana. Para exportar, el usuario puede elegir el formato de archivo, tanto PDF como EXCEL y elegir la ubicación del archivo. Los botones superiores ya han sido explicados en el apartado de clasificaciones.

También existen dos botones (*Agregar* y *Quitar*), cuya función es la de agregar los cargos de los oficiales que recibirán el documento en cuestión. Para agregar un cargo solo hace falta seleccionar de la parte desplegable situada al lado del botón *Agregar* y luego pulsar el botón. Para quitar un cargo habría que seleccionar de la lista de cargos situada al lado del botón *Quitar* un cargo y, posteriormente, pulsar dicho botón y que el usuario confirme que desea quitar el cargo. En la Figura 4.63 se aprecia esta funcionalidad.

Ya se han especificado las opciones disponibles para trabajar con documentos. A continuación se detallarán los aspectos de funcionalidad de los distintos tipos de documentos, los cuales son: Asistencia al Briefing e Informe final del desarrollo de la prueba.

Asistencia al Briefing

Este documento determina qué inscritos asisten a un briefing de una carrera. En la Figura 4.66 se puede ver un ejemplo de cómo se gestiona este tipo de documento. Existen dos listas en este documento, una para los inscritos que sí han asistido al

briefing, situada debajo, y otra lista situada en la zona superior para los inscritos que no asisten.

El funcionamiento es el siguiente. Existen dos botones, el situado a la derecha de la lista de no asistidos hace que si pulsamos con un inscrito seleccionado de la lista se dirija a la lista de asistidos. El botón se llama *Agregar a presentados*. El segundo botón hace justo lo contrario, quita de la lista de asistidos un inscrito y lo coloca en la lista de no asistidos. Este segundo botón se llama *Quitar de presentados*.

Para guardar los datos una vez hecho la lista de inscritos es pulsar el botón *Guardar* especificado anteriormente. Para la impresión ver la sección **Impresos**.

Los botones situados en la parte inferior izquierda ya fueron explicados en el apartado anterior, estos son: *Guardar*, *Deshacer*, *Cancelar* e *Imprimir*.

Informe final del desarrollo de la prueba

Este tipo de documento no contiene funciones ni botones adicionales, ya que solo el usuario tiene que rellenar los campos oportunos. Para guardar los datos escritos por el usuario solo hay que pulsar el botón *Guardar* especificado anteriormente. En la Figura 4.67 se muestra un ejemplo de este documento. Para la impresión ver la sección **Impresos**.

Los botones situados en la parte inferior izquierda ya fueron explicados en el apartado anterior, estos son: *Guardar*, *Deshacer*, *Cancelar* e *Imprimir*.

3.3.6. Imágenes

A esta zona se accede a través del botón *Imágenes* situado en el panel izquierdo de la ventana gestión de carreras. Una vez pulsado el botón se mostrará la ventana de la Figura 4.68. En esta ventana se muestran las imágenes que el usuario quiera añadir sobre la carrera en curso o finalizada. Para añadir una imagen hay que pulsar el botón *Añadir Imagen* situado en la parte superior. Una vez pulsado se muestra la ventana de gestión de una imagen (Figura 4.69). Los botones de la ventana de gestión de una imagen son los siguientes:

- *Cancelar*. Si la imagen es nueva este botón será visible al usuario, en caso contrario no. Al pulsar el botón cierra la ventana cancelando la inserción de la imagen y no agregándola a la zona de imágenes.

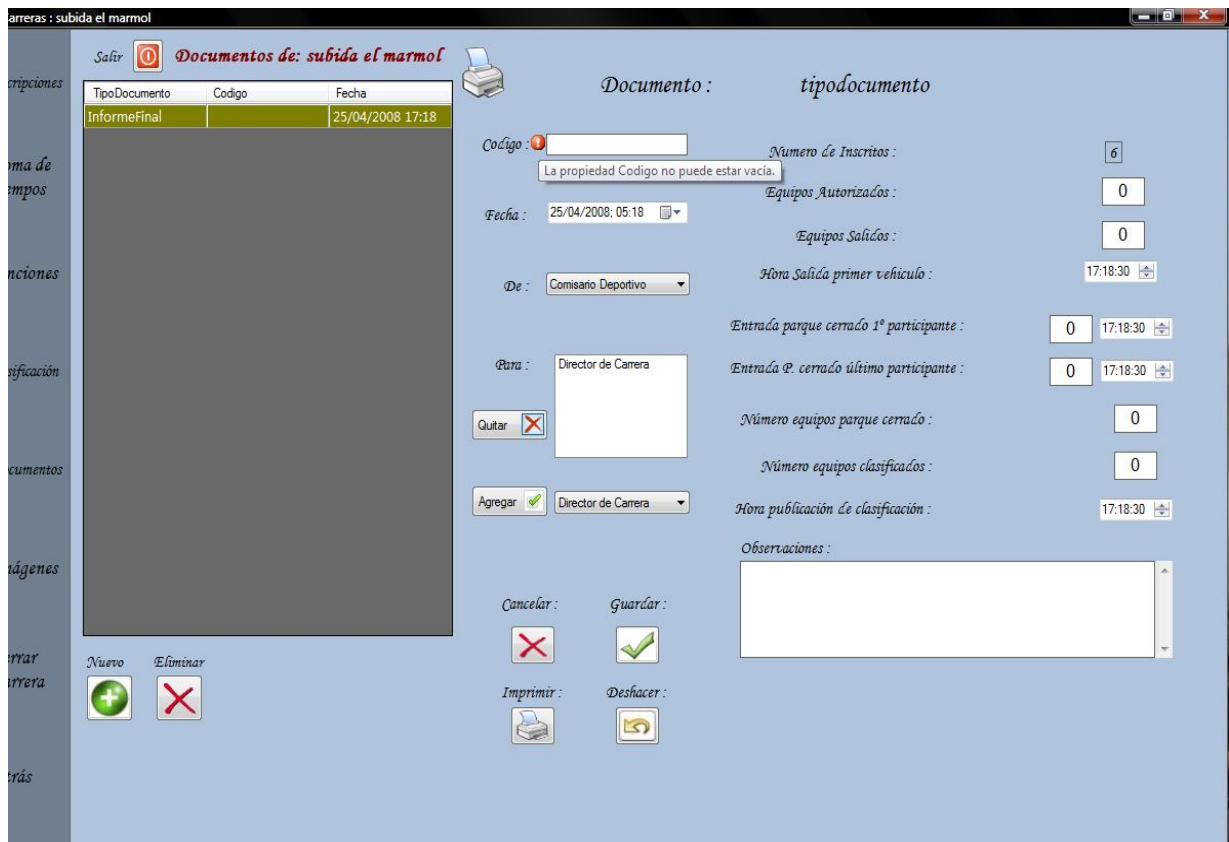


Figura 4.63. Ejemplo de ventana de documentos.

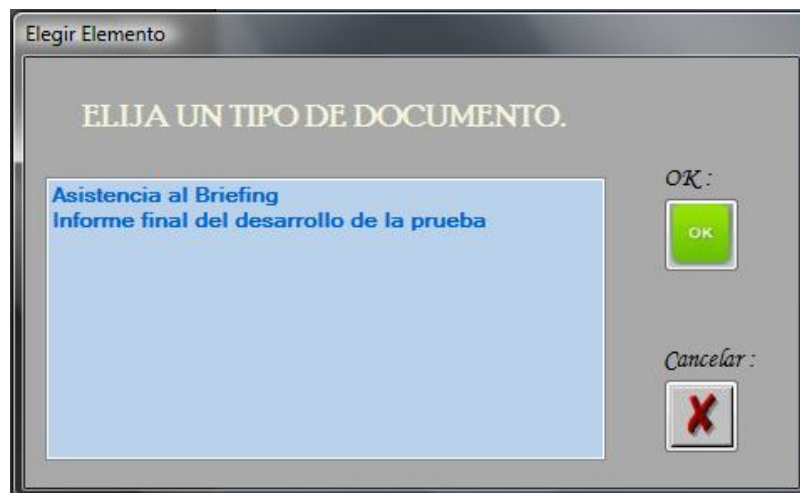


Figura 4.64. Ventana para elegir el tipo de documento a crear.

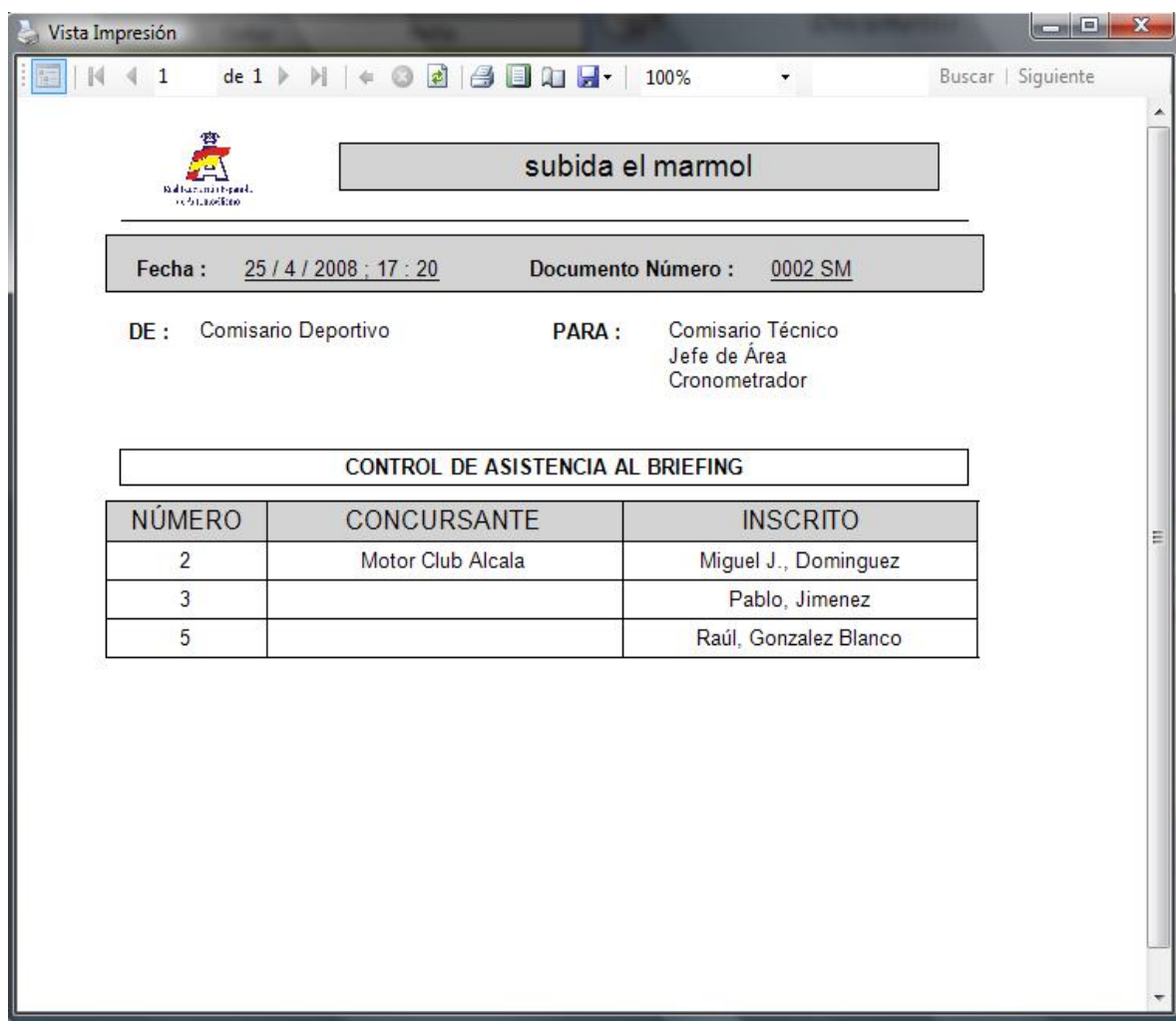




Figura 4.65. Imagen de impresión de un documento.




Documento : *Asistencia al Briefing*


Código :



La propiedad Codigo no puede estar vacía.

Fecha : 05/05/2008; 11:24 

De : Ninguno 


Para :

Quitar 

Agregar  Ninguno 


INSCRITOS NO PRESENTADOS AL BRIEFING



Número	Concursante	Inscrito
0	Escudería Sur	Pablo, Jimenez
1	Escudería Sur	Raúl, Gonzalez Blanco

Agregar  a presentados

INSCRITOS PRESENTADOS AL BRIEFING

Número	Concursante	Inscrito

Quitar  de presentados

Cancel : 
Guardar : 



Imprimir : 
Deshacer : 

Figura 4.66. Ejemplo de documento de Asistencia al Briefing.

Documento : *Informe final del desarrollo de la prueba*

Código : IF-0001 **Numero de Inscritos :** 2

Fecha : 05/05/2008; 11:26 **Equipos Autorizados :** 0

De : Ninguno **Equipos Salidos :** 0

Para : **Hora Salida primer vehiculo :** 11:26:17

Entrada parque cerrado 1º participante : 0 11:26:17

Entrada P. cerrado último participante : 0 11:26:17

Número equipos parque cerrado : 0

Número equipos clasificados : 0

Hora publicación de clasificación : 11:26:17

Observaciones :

Cancelar : **Guardar :**

Imprimir : **Deshacer :**

Quitar : **Agregar :** Ninguno

Figura 4.67. Ejemplo de documento de Informe final de carrera.

- **Guardar.** Guarda una imagen modificada, previa confirmación del usuario. Esta operación almacena la imagen seleccionada junto con sus datos (Nombre y Descripción). En el caso de que hubiese algún error al guardar la imagen, el sistema avisará al usuario del suceso.
Cabe destacar que si no se guarda una imagen nueva y se cierra la ventana, ésta no se añadirá a la zona de imágenes, por lo que el usuario tendrá que estar seguro que

ha guardado la imagen antes de cerrarla. Para ello basta con pulsar el botón *Guardar* y si aparece la confirmación es que no se guardó previamente.

- *Deshacer*. Vuelve a cargar los datos de una imagen previamente almacenada, mostrándose los datos desde la última vez que se guardó.
- *Salir*. Al pulsar el botón se cierra la ventana y vuelve a mostrar el estado inicial de gestión de carreras.

Una vez añadida una imagen y almacenada, ésta se muestra en la zona de imágenes como la de la Figura 4.68. La imagen se muestra a menor escala que cuando se almacenó, junto con dos opciones. La primera opción es el botón *Ampliar* que abre la ventana de gestión de imagen especificada anteriormente (pulsando dos veces sobre la imagen también realiza esta acción). La segunda opción es seleccionar el campo *Eliminar* situado al lado del botón *Ampliar*. Si el usuario desea eliminar una o varias imágenes, lo primero que tiene que hacer es marcar las imágenes. Una vez marcada/s la/s imagen/es, el usuario debe pulsar el botón *Eliminar Imágenes* situado en la zona superior al lado de *Añadir Imagen* (ver Figura 4.68). Una vez pulsado el botón y posterior confirmación del usuario, se eliminan todas las imágenes seleccionadas.

Cabe aclarar que los datos de las imágenes sí se guardan en la base de datos del sistema, pero la imagen se guarda en una carpeta destinada para ello situada en la ubicación donde se instaló el software

3.3.7. Cerrar una carrera

Esta opción se encuentra en la parte inferior de la paleta izquierda de botones de la ventana de gestión de carreras. Una vez pulsado el botón, se pedirá al usuario confirmación para realizar la acción. Si el usuario confirma, se procede a finalizar la carrera en curso.

Si por alguna razón no se llegase a cumplir con éxito la finalización de la carrera, el sistema notificará al usuario de tal suceso mediante un mensaje informativo.

Se aclara al usuario que una vez cerrada una carrera no se puede volver a reabrir. Por tanto, el usuario debe de estar muy seguro de realizar esta acción.

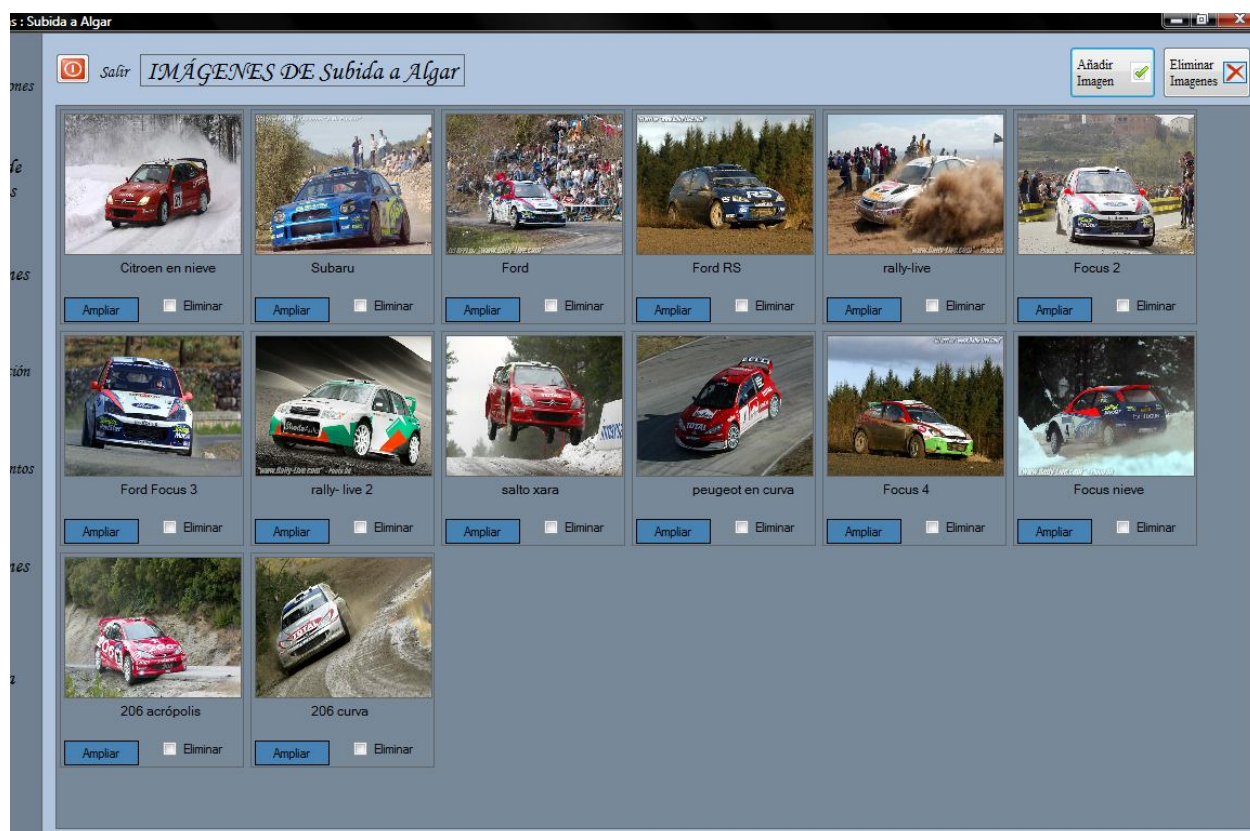


Figura 4.68. Galería de imágenes de una carrera.

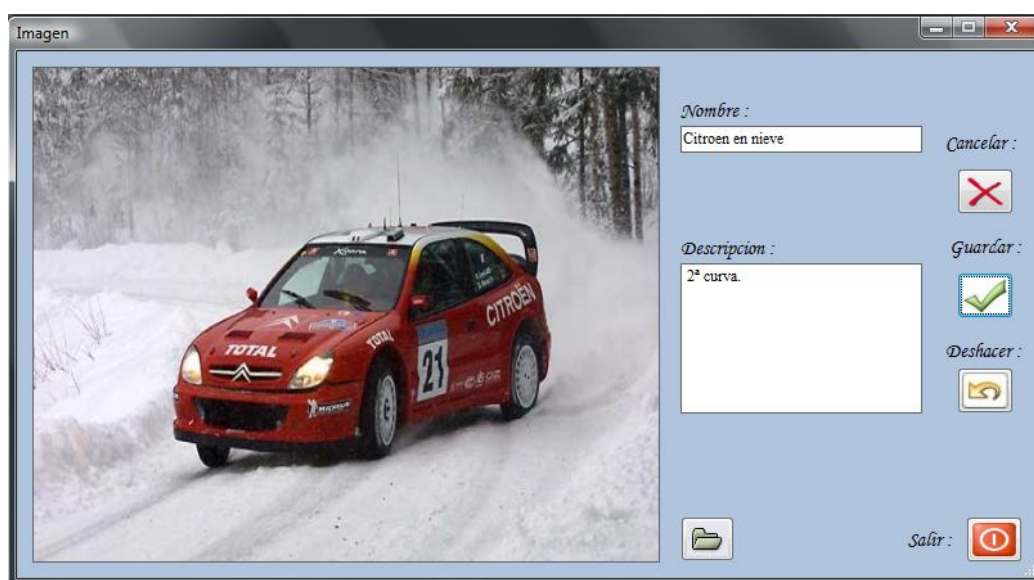


Figura 4.69. Ventana de gestión de una imagen.

3.4. Consultas

En esta sección se detalla todo lo relacionado con la visualización de datos por parte de los usuarios. Aclarar que esta sección está pensada principalmente para los usuarios con permisos de público, ya que solo sirve para la consulta de datos, ya sea de pilotos, carreras, etc. En las ventanas que componen esta sección no se podrá ni modificar, crear o eliminar datos. En algunas zonas si el usuario que quiere consultar tiene privilegios avanzados, es posible que pueda realizar alguna operación extra.

Para acceder a la zona de consultas el usuario debe pulsar el botón correspondiente en el menú principal llamado *Consultas*. Una vez pulsado, el sistema abre una ventana como la que muestra la Figura 4.71.

En esta ventana se muestra una serie de botones en la parte izquierda que se explicarán a continuación. En la zona restante está dividida en dos zonas, las cuales mostrarán los datos oportunos según la selección del usuario.

Esta ventana es similar a otras especificadas anteriormente, ya que para realizar cualquier acción hay que pulsar los botones situados en la parte izquierda. Para salir de esta ventana, el usuario puede presionar el botón *Atrás* o pulsar el botón **X** situado en la parte superior derecha de la misma.

A continuación se especifican las opciones que el usuario puede realizar.

3.4.1. Pilotos

Si el usuario pulsa el botón con el nombre de *Pilotos*, se muestra en la zona superior de la ventana de consultas todos los pilotos del sistema mediante un conjunto de filas, tal y como se ve en la Figura 4.72. Si el usuario selecciona una fila de la colección de pilotos, en la zona derecha a esta colección se ve los detalles del piloto, como su nombre, apellidos y la escudería a la que pertenece.

Junto a la colección donde se muestran los pilotos, se puede realizar una búsqueda más específica en el componente habilitado a tal efecto con la palabra *Búsqueda*. El usuario podrá seleccionar el tipo de búsqueda, así como los valores para filtrar la colección.

Adicionalmente, en la zona inferior aparecen las carreras en las que ha participado el piloto que esté seleccionado durante su carrera deportiva (ver Figura 4.73), junto con el detalle de su inscripción. También tiene una zona de búsqueda similar a la detallada anteriormente para filtrar las carreras participadas. El detalle de inscripción, mostrado en la Figura 4.74, muestra el dorsal que tuvo (o tiene si la carrera está en curso), junto con el vehículo que compite y el copiloto si es un rally. También se muestran las sanciones que ha sufrido en esa carrera, así como las clasificaciones durante el desarrollo de la misma. Para ver toda la clasificación, así como la de los campeonatos en los que participaba, basta con presionar la tecla '+' en la clasificación que se desee ver; ahí obtendrá información sobre el campeonato en el que participaba junto el puesto en el que quedó.

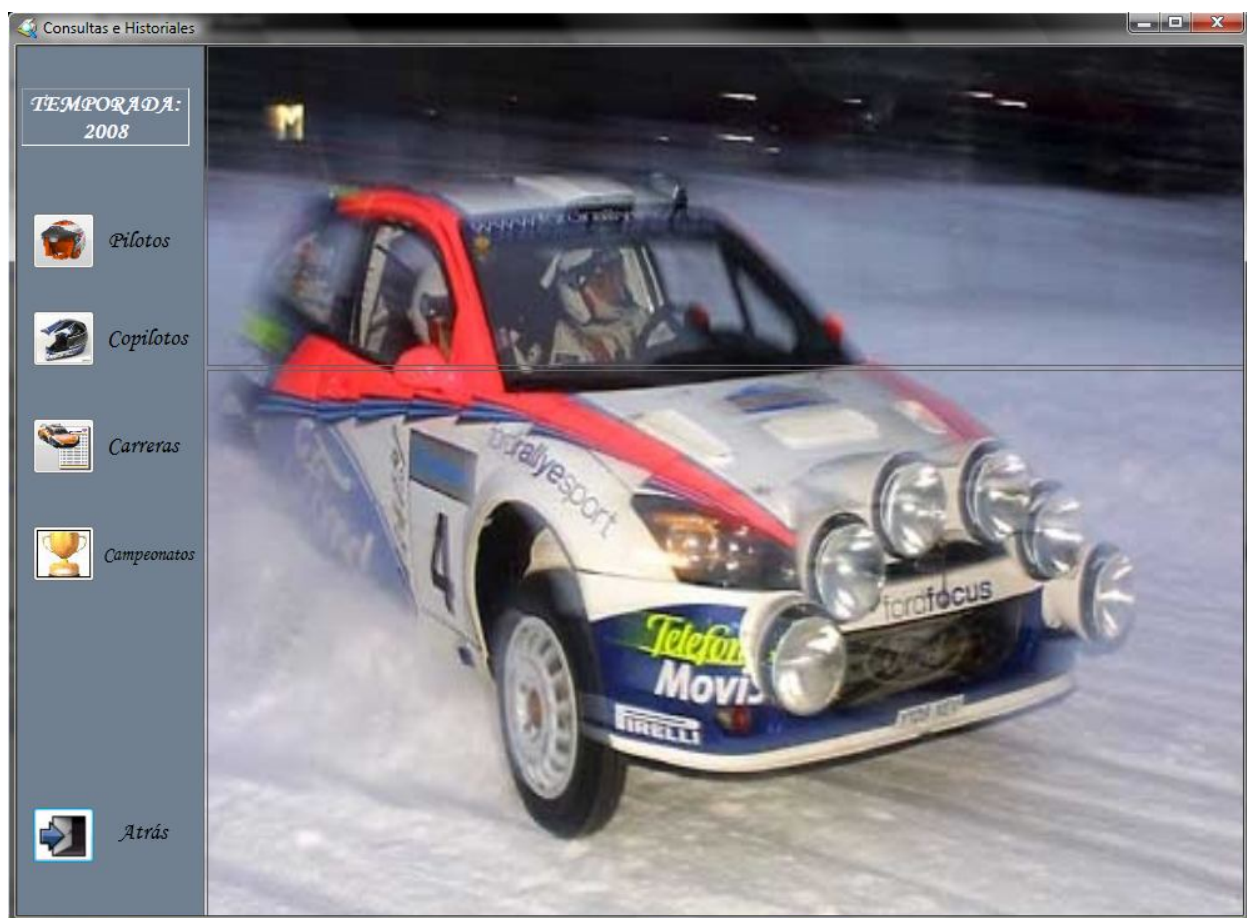


Figura 4.71. Ventana de consultas.



Figura 4.72. Detalles de un piloto, junto con el detalle de una inscripción.

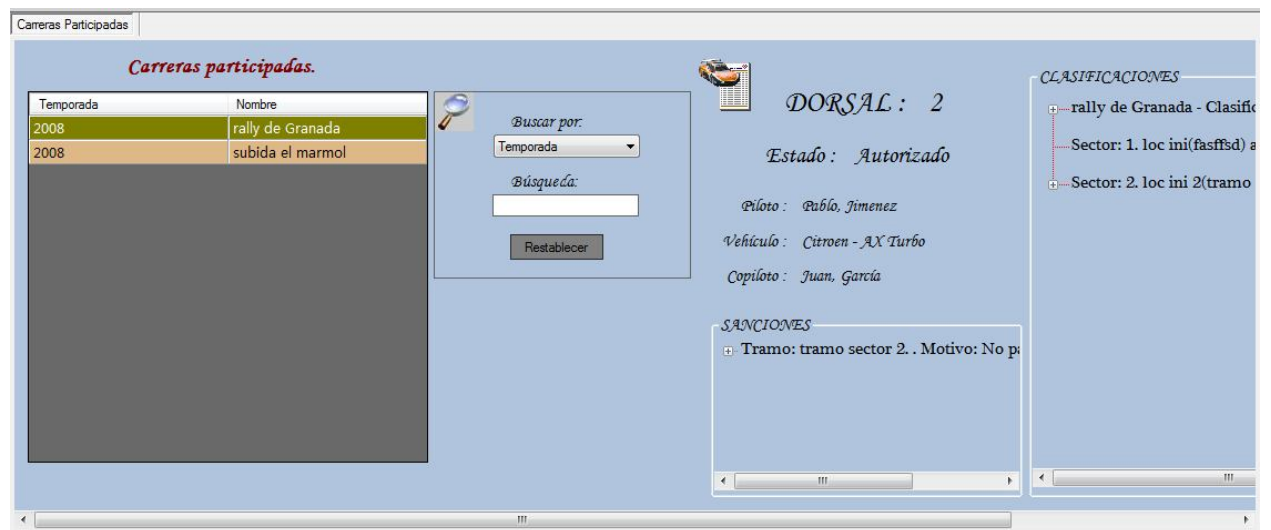


Figura 4.73. Detalles de una inscripción en la ventana de consultas (parte izquierda).

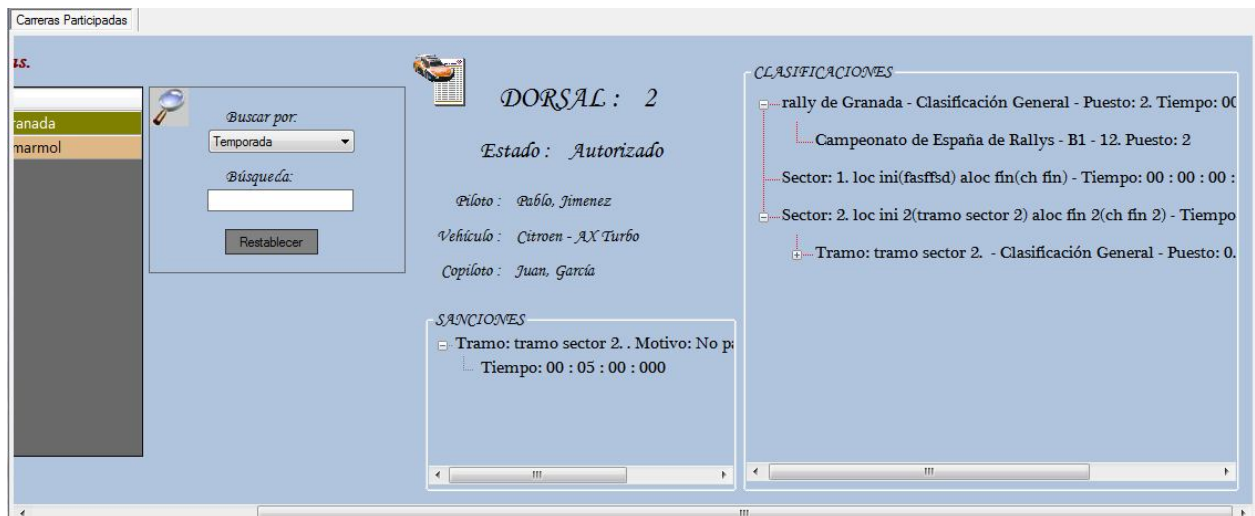


Figura 4.74. Detalles de una inscripción en la ventana de consultas (parte derecha).

3.4.2. Copilotos

Esta opción es similar a la anterior pero con la diferencia que el botón a pulsar es el de *Copilotos*, situado debajo del botón *Pilotos* de la zona izquierda de la ventana de consultas. Los datos mostrados esta vez son los de los copilotos, junto con sus inscripciones en los rallyes. En las Figuras 4.75, 4.76 y 4.77 se muestran ejemplos de la zona de copilotos y la zona de consulta de inscripción respectivamente.

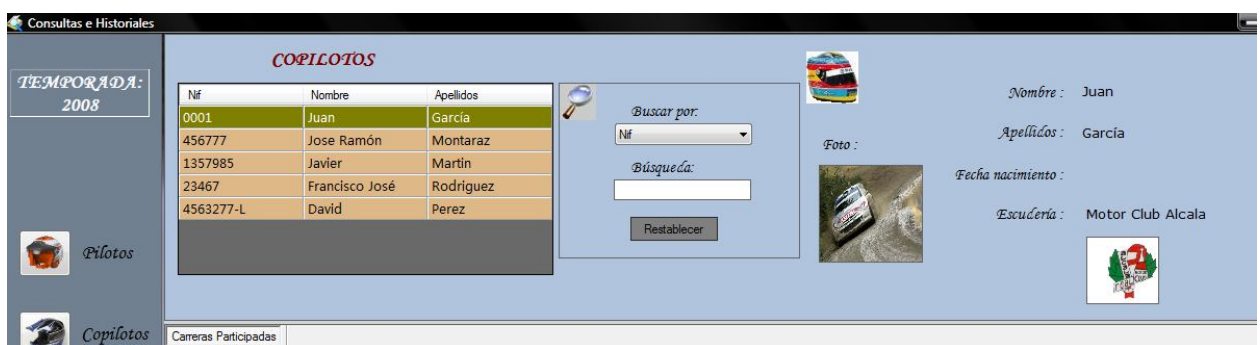


Figura 4.75. Detalle de la zona de Copilotos en la ventana de consultas.

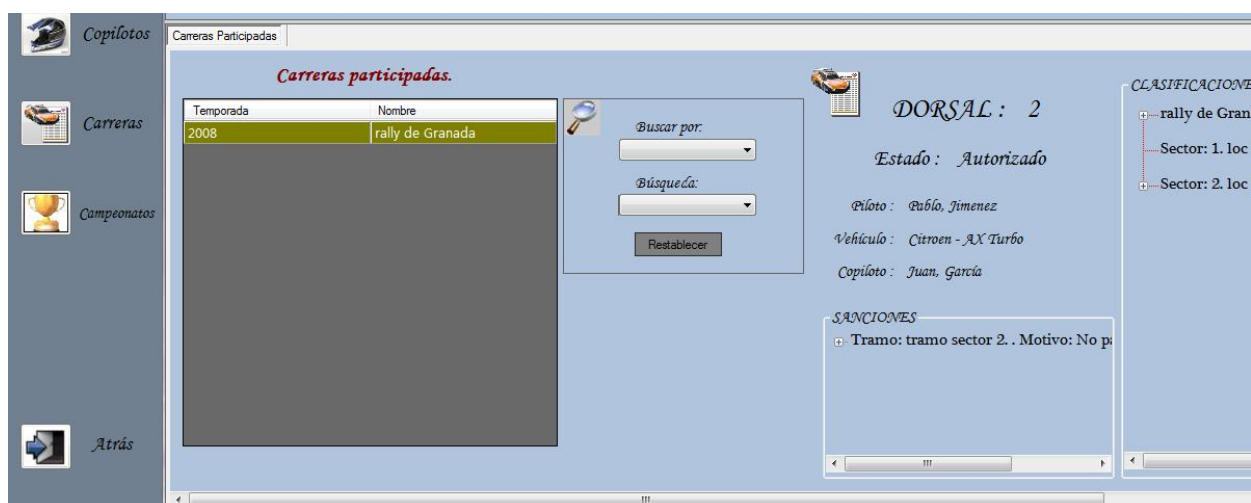


Figura 4.76. Detalles de una inscripción de un copiloto (1).

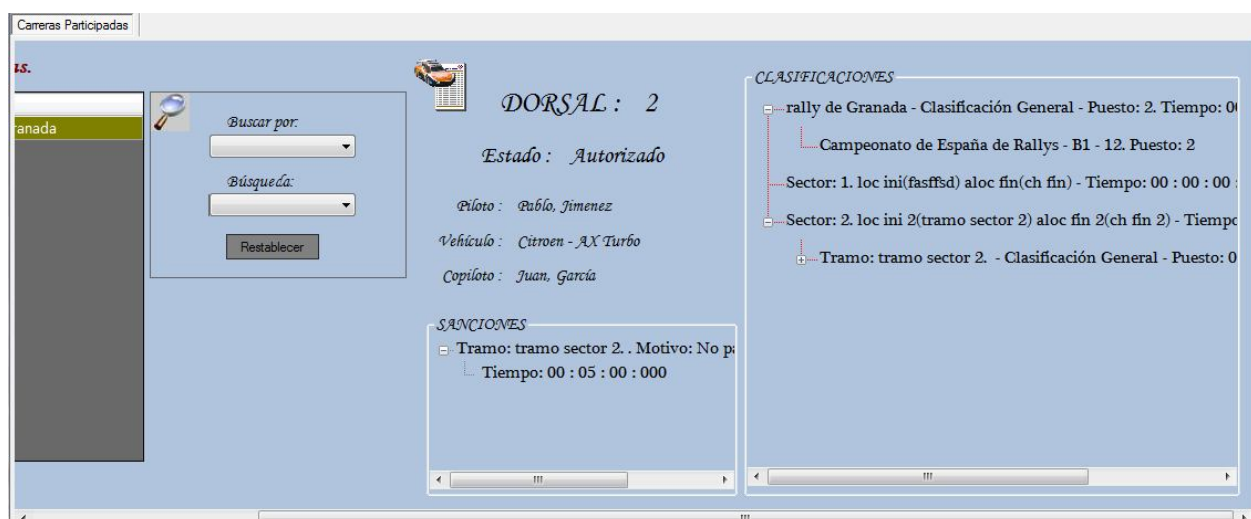


Figura 4.77. Detalles de una inscripción de un copiloto (2).

3.4.3. Carreras

Para llegar a esta opción hay que pulsar el botón *Carreras* de la zona de botones de la ventana de consultas. Al pulsarlo se muestran todas las carreras de las diferentes temporadas mediante una tabla donde cada fila representa una carrera. Al seleccionar cada fila, a la derecha de dicha tabla aparecen los detalles más significativos de la carrera. En la Figura 4.78 se puede ver un ejemplo de una fila seleccionada y los datos de una carrera.

También se pueden realizar filtros para buscar una carrera mediante el componente llamado *Búsqueda*. Este componente es similar al detallado en el apartado 4.3.4.1 con la diferencia de los campos que puede seleccionar el usuario para su búsqueda

Una vez mostrados estos datos, en la zona inferior de la ventana se muestra una serie de pestañas por las que el usuario podrá navegar y consultar datos de la carrera seleccionada.

La primera pestaña muestra una colección de filas de los inscritos de la carrera seleccionada en la parte superior. Si se selecciona una fila, a la derecha de la tabla se muestran los datos más significativos de dicha inscripción. En la Figura 4.79 y Figura 4.80 se ve una fila seleccionada y los datos de la inscripción, los cuales son el/los integrantes de la inscripción, las sanciones impuestas y la clasificación en la carrera. Estos detalles son similares a los ya detallados en la sección 4.3.4.1 y 4.3.4.2.

La segunda pestaña muestra la clasificación de la carrera, donde su funcionalidad es similar a la del apartado 4.3.3.4. Si el usuario actual tiene sólo permisos de público, no tendrá la función de imprimir especificada en el apartado 4.3.3.4. Las demás opciones son iguales a la de dicho apartado. En la Figura 4.81 se ve un ejemplo de una clasificación mostrada por la pestaña.

La tercera y última pestaña son las imágenes de una carrera, el usuario puede ver una galería de imágenes con las fotos tomadas de la carrera. El funcionamiento similar a la de la Sección 4.3.3.6 con la diferencia de que si el usuario que está consultando las imágenes tiene solo privilegios de público, no puede realizar acciones de añadir y/o eliminar imágenes. Al ampliar una imagen, si el usuario tiene sólo permisos de público, no tendrá acceso a las opciones de gestión de una imagen (*Guardar, Deshacer ni Cancelar*). En la Figura 4.82 se muestra la galería para un usuario público y en la Figura 4.83 una imagen ampliada para el mismo tipo de usuario, donde no podrá modificar ni añadir ningún dato.

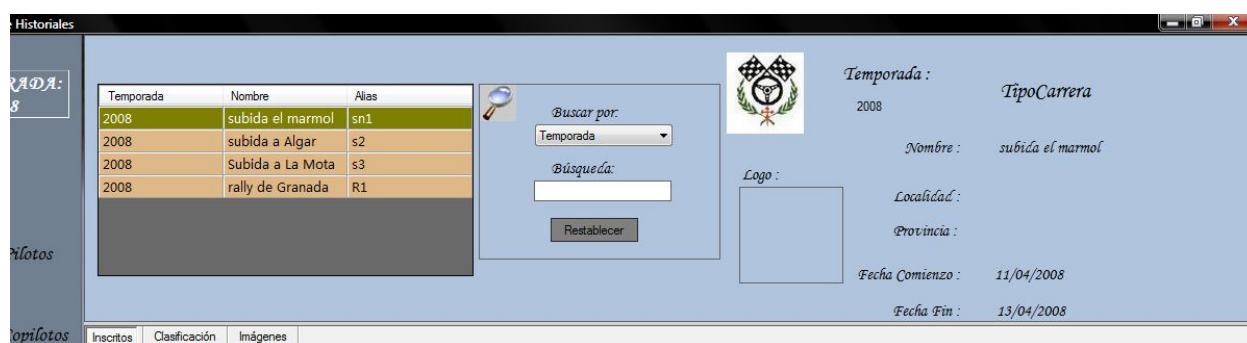


Figura 4.78. Colección de carreras junto a la zona de detalle de una fila seleccionada.

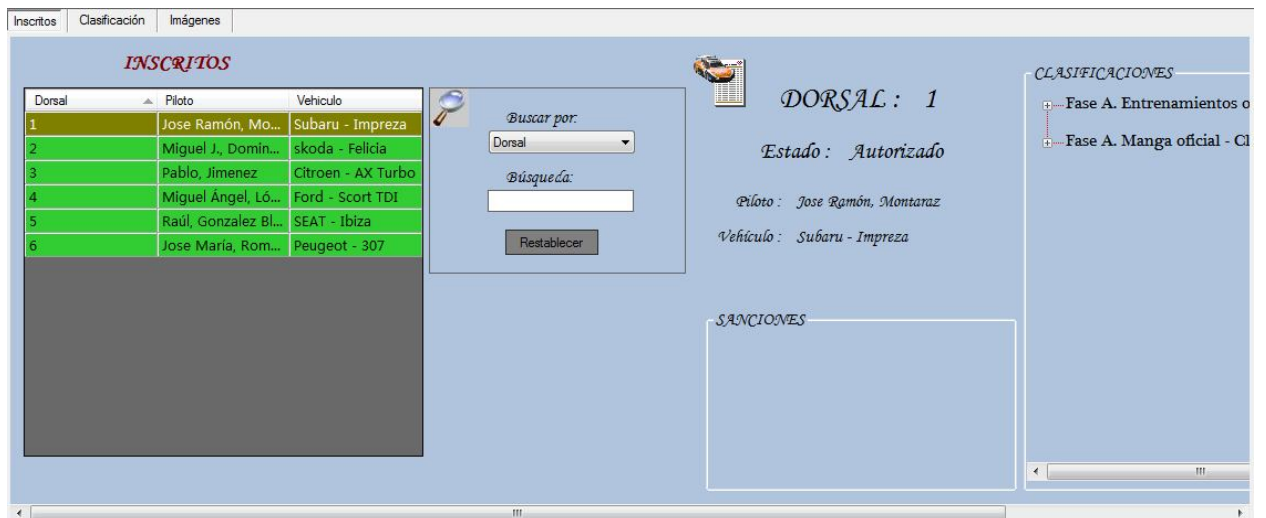


Figura 4.79. Colección de inscritos junto a la zona de detalle de una fila seleccionada.

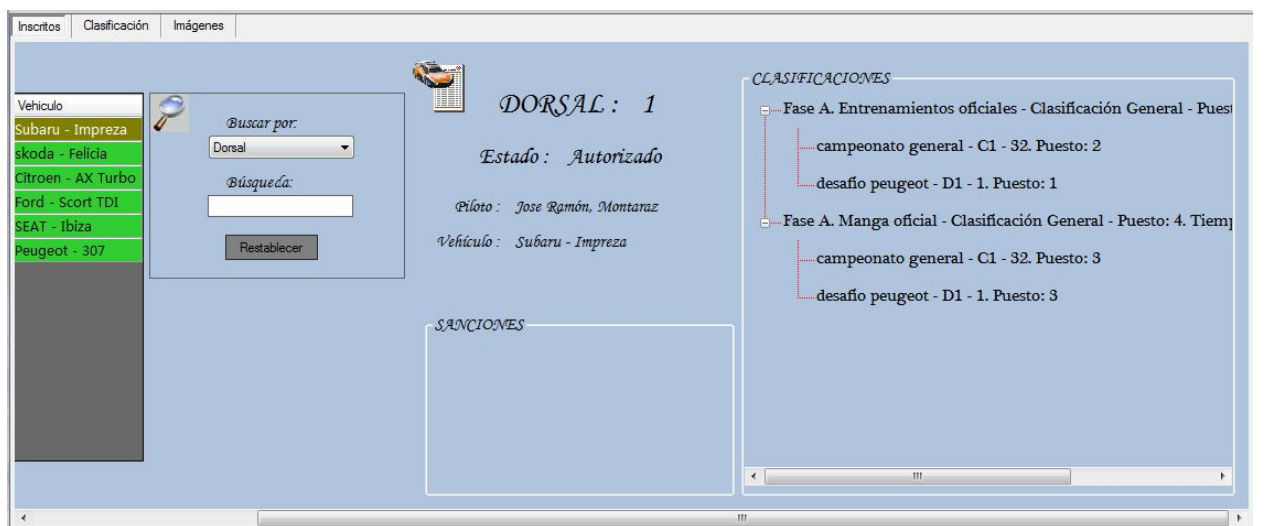


Figura 4.80. Detalles de una inscripción.

Inscritos
Clasificación
Imágenes

Tipo Clasificación :

☒ Tiempo
☐ Puntos

Clasificaciones :

Fase A. Entrenamientos oficiales
Fase A. Manga oficial

Campeonato :

Ninguno
campeonato general
desafío peugeot
Campeonato España de Montaña
campeonato copilotos

Grupo :

Clase :

Aceptar:

Salir:

CLASIFICACIONES DE FASE A. MANGA OFICIAL

PUESTO	DORSAL	NOMBRE	VEHÍCULO	CONCURSANTE	TIEMPO	DIF. ANTERIOR	DIF. PRIMERO
1	4	Miguel Ángel, López López	Ford Scott TDI	00:00:00:000	00:00:00:000
2	5	Raúl, Gonzalez Blanco	SEAT Ibiza	00:00:00:000	00:00:00:000	00:00:00:000
3	6	Jose Maria, Romero	Peugeot 307	00:00:00:000	00:00:00:000	00:00:00:000
4	1	Jose Ramón, Montaraz	Subaru Impreza	00:00:00:000	00:00:00:000	00:00:00:000
5	2	Miguel J., Dominguez	skoda Felicia	Motor Club Alcala	00:00:00:000	00:00:00:000	00:00:00:000

ABANDONOS

DORSAL	NOMBRE	VEHÍCULO	CONCURSANTE	MOTIVO
3	Pablo, Jimenez	Citroen AX Turbo	Descalificación: Norma 23.2: Conducción temeraria

Figura 4.81. Ejemplo de clasificación en la ventana de consultas para un usuario público.



Figura 4.82. Ejemplo de galería de imágenes de una carrera para un usuario de tipo público.



Figura 4.83. Imagen ampliada para el tipo de usuario público.

3.4.4. Campeonatos

Esta opción sirve para consultar los campeonatos de las diferentes temporadas. Para acceder a estos campeonatos, hay que pulsar el botón *Campeonatos* situado en el lateral izquierdo de la ventana de consultas. Una vez pulsado el botón se muestra una tabla con los campeonatos en la parte superior de la ventana (Figura 4.84). Al seleccionar una fila, a la derecha de la tabla, se muestra una zona de detalle con los datos más significativos del campeonato, así como sus grupos y las clases de éstos, los cuales el usuario podrá seleccionar para ver la cilindrada permitida de las clases. En la Figura 4.84 se muestra un ejemplo de una fila seleccionada y la zona de detalle a la derecha del campeonato.

También se puede realizar una búsqueda para facilitar la selección de campeonatos al usuario. El funcionamiento de la búsqueda es similar al descrito en apartados anteriores con la diferencia de los campos por los que realizar el filtrado.

Una vez seleccionada una fila, en la zona inferior se muestran las clasificaciones generales del campeonato. Estas clasificaciones tienen la opción de poder seleccionar los grupos y clases que forman el campeonato. Entre las opciones disponibles, se puede elegir entre los grupos y clases del campeonato, incluso no elegir nada y ver el campeonato completo. Una vez seleccionada alguna opción, se pulsa el botón *Aceptar* situado justo al lado de los componentes desplegables *Grupo* y *Clase*. En la Figura 4.85 se muestra un ejemplo de una clasificación general.

Si el usuario tuviese permisos elevados se mostrará el botón *Imprimir/Guardar*, que funciona de la misma forma que el descrito en el apartado 4.3.3.4 de clasificaciones. En caso de que fuese el usuario de tipo público, no será visible este botón.



Figura 4.84. Ejemplo de consulta de campeonatos con una fila seleccionada.



Figura 4.85. Detalle de una clasificación general eligiendo una clase.

3.5. Utilidades

Esta zona se utiliza para cambiar algunas configuraciones del sistema, así como la gestión de usuarios. Para acceder a la ventana de utilidades, el usuario debe pulsar el botón llamado *Utilidades* en la zona de botones del menú principal, situado en la parte izquierda. En la Figura 4.86 se muestra un ejemplo de la ventana de utilidades.

Esta ventana es similar a las especificadas anteriormente, ya que para realizar cualquier acción hay que pulsar los botones situados en la parte izquierda. Para salir de esta ventana, el usuario puede presionar el botón *Atrás* o pulsar el botón *X* situado en la parte superior derecha de la misma.

Para poder acceder a esta ventana, junto con las opciones que se pueden realizar en la misma, el usuario debe tener privilegios de administrador. En caso contrario, el botón *Utilidades* no estará visible en el menú principal.

3.5.1. Usuarios

En la Figura 4.87 se muestra la ventana que contiene los datos de los usuarios del sistema. Para poder crear, eliminar, guardar o dar de baja como usuario se debe revisar la especificación al comienzo de la sección 4.3.2, donde se detalla la funcionalidad de estos botones principales.

En la parte inferior de la ventana, se observa el detalle de dicha fila seleccionada. Para el caso de los usuarios, se muestran el Nick, NIF, Nombre y apellidos del usuario. Existen campos obligatorios que son identificados en la misma zona de detalle y que hay que rellenar obligatoriamente. La funcionalidad de la pestaña de detalle de los usuarios fue explicada al comienzo del manual (ver sección 4.2.2) con la diferencia que el administrador puede modificar los datos de cualquier usuario (incluso su clave de acceso), guardarlos posteriormente y eliminar un usuario. Se recomienda al administrador extremo cuidado al modificar o eliminar usuarios, ya que puede perjudicar a las personas que acceden al sistema.

Cuando se crea un usuario nuevo, cabe la posibilidad que esta persona ya se encuentre en el sistema, ya sea la persona piloto, copiloto, u oficial. Para que esta persona y la nueva que el usuario quiera crear sean la misma entidad, la persona en cuestión debe tener un NIF no vacío. Si la persona tiene un NIF no vacío, basta con teclear el NIF en la casilla “NIF” de la zona de detalle del piloto para que se carguen todos los datos de la persona. Una vez hecho esto se guarda los datos mediante el botón correspondiente y esa persona ya sería usuario a la vez que el/los otro/s tipo/s.

Existe en esta ventana una pestaña adicional para gestionar los permisos de los usuarios. La explicación de esta pestaña se detalla a continuación



Figura 4.86. Ventana de utilidades.

Pestaña de permisos.

Una vez seleccionado un usuario y mostrado todas las opciones posibles, se puede acceder a esta pestaña pulsándola. Los datos de esta pestaña están en la Figura 4.88. Se muestra una colección de los permisos que posee un usuario. Cuando se selecciona un permiso de la colección, se muestran los datos más detallados a la derecha de dicha colección. Debajo de la tabla de permisos se encuentran los siguientes botones:

- *Nuevo*. Crea un permiso nuevo para el usuario correspondiente, mostrándose a la derecha de la colección el detalle de la licencia que se ha creado.
- *Eliminar*. Elimina un permiso seleccionado anteriormente y previa confirmación del usuario. En caso de error se notificará el suceso ocurrido. Cabe aclarar que el usuario no puede estar sin permisos en el sistema, por lo que si se intenta eliminar el único permiso que tuviese se produciría un error y se notificará al usuario.

Una vez seleccionado o creado un nuevo permiso, se muestra el tipo de permiso para ser modificado. Los tipos de permisos son: **Público**, **Administrador**, **Secretario** y **Cronometrador**. El permiso **Secretario** tendrá todos los accesos al sistema excepto el acceso a la parte de *Toma de tiempos* y la parte de *Utilidades*. El permiso de **Cronometrador** solo tendrá acceso a la parte de *Toma de tiempos* y *Consultas*. El

permiso Público sólo tendrá acceso a la zona de *Consultas*. El Administrador tendrá acceso a todo el sistema.

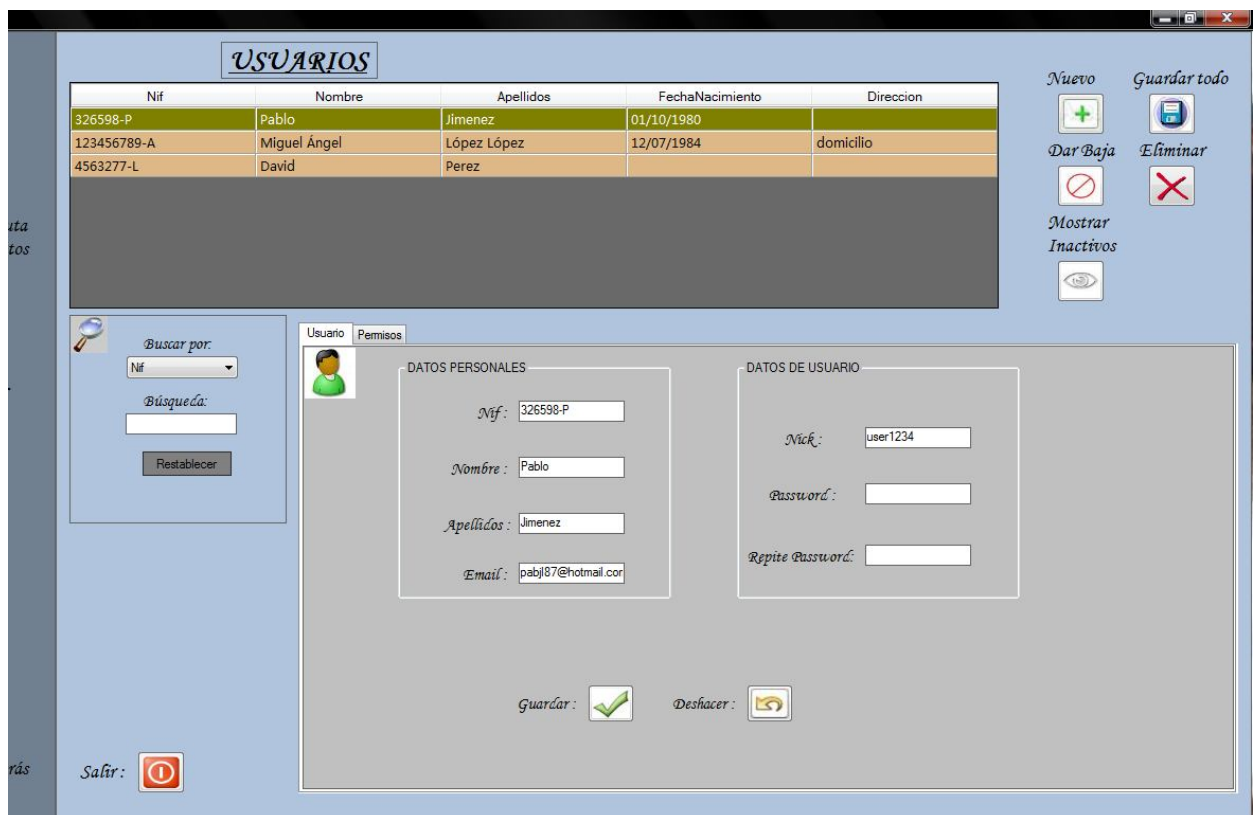


Figura 4.87. Ventana de detalle de un usuario seleccionado.

Para cada permiso se podrá hacer lo siguiente pulsando los botones correspondientes en la zona central de la pestaña:

- **Guardar.** Guarda el permiso si ha sido modificado o si es nuevo, previa confirmación del usuario. En caso de que hubiese algún error al guardar se mostrará un mensaje de error al usuario y no se almacenará ninguna modificación; de lo contrario, se notificará de la operación realizada.
- **Deshacer.** Deshace los últimos cambios realizados desde la última vez que se guardó.
- **Cancelar.** Si el permiso es nuevo, esta opción estará habilitada (en caso contrario, no). Si se pulsa, lo que hace es cancelar la creación del permiso y mostrar el siguiente, ya que actuaría como seleccionado, mostrando el detalle del permiso.

Si se han modificado varios permisos y el usuario desea guardar todos de una vez tendría que dirigirse a la pestaña de detalle (pestaña usuario) y pulsar sobre el botón **Guardar**, explicado anteriormente. También se podría guardar todos los permisos si se pulsa sobre el botón **Guardar todo** situado en la zona superior de la ventana (al lado de

la colección de usuarios), ya que lo guardaría todo y, por tanto, los permisos nuevos y/o modificados.

3.5.2. Cambio de ruta de la base de datos

Esta opción sirve para elegir la ubicación de la base de datos del sistema. A esta opción se puede llegar de dos formas, la primera es usando el botón *Cambiar Ruta Base de Datos* de la ventana de utilidades, y la segunda es cuando se abre el sistema y no encuentra la ruta original, ya que habrá que indicarle la ubicación de la base de datos. En la Figura 4.89 se muestra un ejemplo de elegir la ruta de la base de datos de la aplicación.

Cabe aclarar que el cambio de ruta no elimina la base de datos antigua. Esa base de datos se quedaría en esa ubicación a no ser que alguna persona modifique o elimine el archivo.

La base de datos puede ser abierta también por el software Microsoft Access. Es recomendable que solo lo abra con este software una persona especializada y cualificada, ya que un mal uso podría desestabilizar todo el sistema.

3.5.3. Copia de seguridad

Esta opción sirve para realizar una copia de seguridad o *Backup* de la base de datos de la aplicación. Se recomienda usar esta opción antes y después de realizar una carrera, para así poder recuperar los datos en caso de errores inesperados. Para acceder a esta opción se pulsa el botón *Copia de Seguridad* de la ventana de utilidades. Una vez pulsado el botón se abre una ventana como la mostrada en la Figura 4.90 en la que el usuario indica la ubicación de la copia que se va a realizar. Si el usuario acepta la ubicación se realizará la copia y se le notificará al respecto.

3.5.4. Nueva temporada

Esta operación sirve para finalizar la temporada y comenzar la siguiente. El botón se encuentra en la zona izquierda de la ventana de utilidades. Una vez el usuario pulse el botón se le muestra una confirmación como la de la Figura 4.91. Si el usuario acepta, comenzará a realizar dicha operación. Cabe destacar que si hubiese carreras sin terminar, el sistema avisará al usuario de tal suceso, y éste podrá decidir si decide continuar con la operación finalizando las carreras que aún estén abiertas.

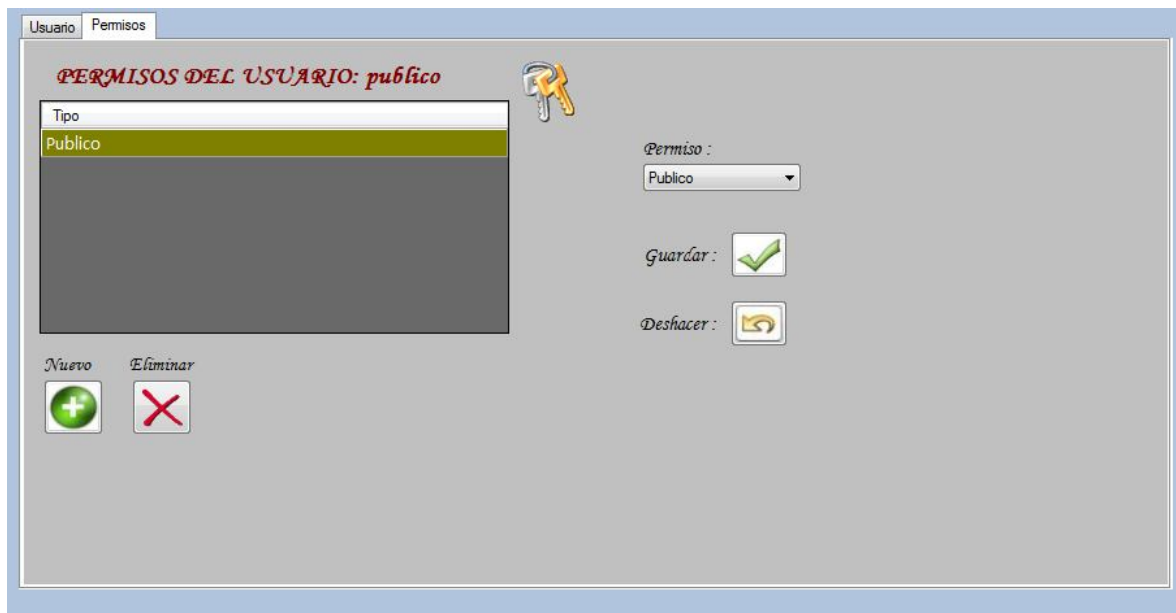


Figura 4.88. Pestaña de permisos de un usuario.

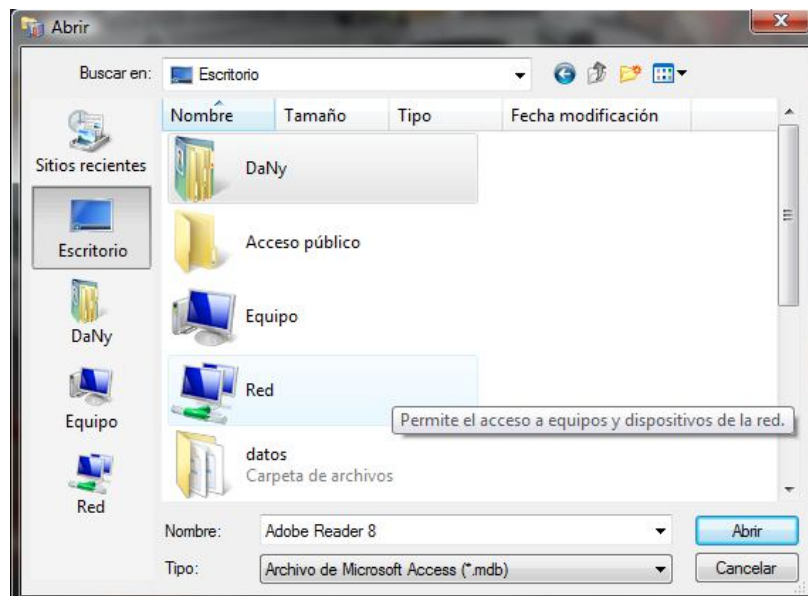


Figura 4.89. Ventana para elegir la ubicación de la base de datos.

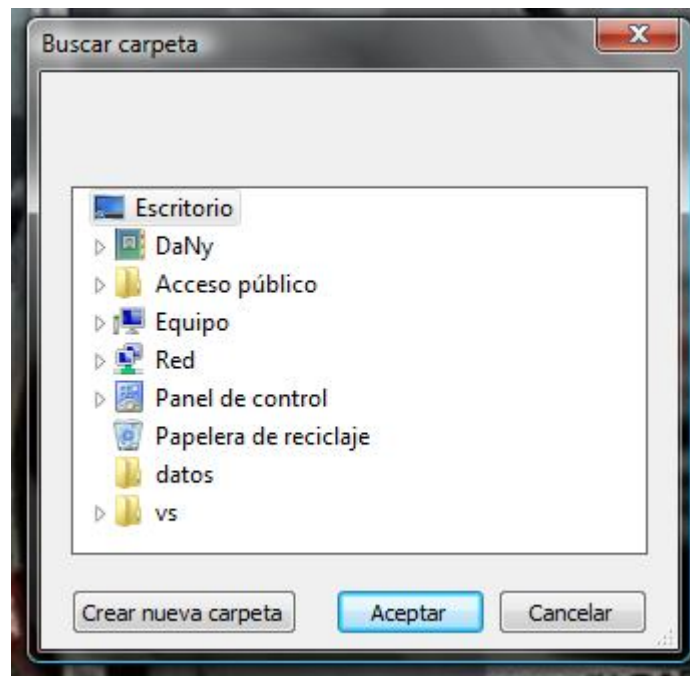


Figura 4.90. Ventana para elegir ubicación para la copia de la base de datos.



Figura 4.91. Mensaje de confirmación de finalización de la temporada.

4. IMPRESOS

Todos los impresos del sistema se pueden imprimir desde el mismo sistema, o bien exportándolos a formato PDF e imprimirlos desde otra aplicación.

4.1. Impresos para Clasificaciones

Las clasificaciones de carreras, así como de campeonatos para clasificaciones generales, tienen un mismo formato. En la zona superior se muestra el logo de la RFEdA (Real Federación Española de Automovilismo), junto con el nombre de la carrera si es una clasificación de una carrera o con la etiqueta “*Clasificación General*” si es una clasificación general de un campeonato. En la Figura 4.92 se muestra un ejemplo de clasificación de una carrera, ya sea de toda la carrera o de un campeonato, mientras que en la Figura 4.93 se muestra el ejemplo de una clasificación de un campeonato cuando se eligió la opción para mostrar los puntos. En la Figura 4.94 se ve un ejemplo de clasificación general.

SUBIDA A ALGAR

FASE A. MANGA OFICIAL - CLASIFICACIÓN GENERAL

Puesto	Dorsal	Piloto	Escudería	Vehículo	Tiempo	D. Primero	D. Anterior
1	2	Raúl, Gonzalez Blanco	Escudería Sur	Peugeot - 307	00 : 03 : 40 : 000	00 : 00 : 00 : 000	
2	5	José Manuel, Martín		Subaru - Impreza	00 : 04 : 15 : 000	00 : 00 : 35 : 000	00 : 00 : 35 : 000
3	3	Antonio, Gómez		Peugeot - 2006	00 : 04 : 50 : 000	00 : 01 : 10 : 000	00 : 00 : 35 : 000
4	4	David, Herrero	Motor Club Almería	BMW - 150	00 : 08 : 39 : 500	00 : 04 : 59 : 500	00 : 03 : 49 : 500
5	1	Pablo, Jimenez	Escudería Sur	Citroen - ZX	00 : 25 : 45 : 522	00 : 22 : 05 : 522	00 : 17 : 06 : 022

ABANDONOS

Dorsal	Piloto	Vehículo	Escudería	Motivo Abandono
6	Emilio, López	Renault - 5		Salirse de la carretera

Figura 4.92. Impreso de clasificación de una carrera.


 SUBIDA EL MARMOL							
EASE A. MANGA OFICIAL - DESAFIO PEUGEOT - GRUPO DI - CLASE I							
Puesto	Dorsal	Piloto	Escuderia	Vehiculo	Puntos	D. Primero	D. Anterior
1	8	Jose Maria, Romeo		Peugeot-307	12	0	-----
2	2	Miguel J. Dominguez	MotorClub Aloca	skoda-Felide	8	8	8
3	1	Jose Ramon, Montez		Subaru-Impreza	4	8	2
ABANDONOS							
Dorsal	Piloto	Vehiculo	Escuderia	Motivo Abandono			

Figura 4.93. Impreso de clasificación de un campeonato mostrando los puntos.

CLASIFICACIÓN GENERAL				
CAMPEONATO GENERAL - C1 - 32				
Puesto	Nombre	Puntos	D. Primero	D. Anterior
1	Pablo, Jimenez	16	0	-----
2	Raúl, Gonzalez Blanco	8	8	8
3	Jose Ramon, Montez	5	11	3
4	Miguel J., Dominguez	4	12	1

Figura 4.94. Impreso de una clasificación general.

4.2. Impresos para Asistencia al Briefing

En la zona superior del impreso se muestra logo de la RFEdA, junto con el nombre de la carrera del documento. A continuación, se muestran el cargo de oficial que realiza el documento, así como los cargos que lo van a recibir. Más abajo se muestra una tabla con los inscritos que han asistido al briefing. En la Figura 4.95 se muestra un ejemplo de este documento.



subida el mamol

Fecha : 25 / 4 / 2008 ; 17 : 20 Documento Número : 0002 SM

DE : Comisario Deportivo PARA : Comisario Técnico
Jefe de Área
Cronometrador

CONTROL DE ASISTENCIA AL BRIEFING		
NÚMERO	CONCURSANTE	INSCRITO
2	Motor Club Alcalá	Miguel J. Domínguez
3		Pablo, Jiménez
5		Raúl, González Blanco

Figura 4.95. Impreso de documento de asistencia al briefing.

4.3. Impresos para Informe final de carrea

Este documento tiene la misma cabecera que la especificada en el apartado anterior, es decir, con el logo de la RFEdA y el nombre de la carrera del documento. También contiene los cargos de oficiales, tanto del realizador como de los receptores. A continuación se muestran los datos del documento, tal y como se observa en la Figura 4.96.



subida el marmol

Fecha : 25 / 1 / 2008 : 1 : 21

Documento Número : 2356 SM

DE : Comisario Deportivo

PARA : Director de Carrera

INFORME FINAL DE DIRECCIÓN DE CARRERA SOBRE DESARROLLO DE LA PRUEBA		
Número de Equipos Inscritos	<input type="text" value="6"/>	
Equipos Autorizados a Tomar la Salida	<input type="text" value="5"/>	
Número de Equipos Salidos	<input type="text" value="6"/>	
Hora Salida 1º Vehículo	<input type="text" value="11 : 22"/>	
Entrada Parque Cerrado 1º Participante	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="17 : 16"/>
Entrada P. Cerrado Último Participante	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="17 : 30"/>
Número de Equipos en Parque Cerrado	<input type="text" value="6"/>	
Número de Equipos Clasificados	<input type="text" value="5"/>	
Hora Publicación de la Clasificación	<input type="text" value="18 : 02"/>	
Observaciones : Descalificación de un participante		

El director de carrera

Fdo.:

Licencia Número :

Figura 4.96. Impreso de informe final de carrera.