MU

Manual de usuario

OTRAME

Elaborado por AMTEGA

CONTROL DE VERSIÓNS E DISTRIBUCIÓN			
NOME DO DOCUMENTO:	**Manual de Usuario do Observatorio de Transporte de Mercancías de Galicia**	**VERSIÓN:**	01.01
COD. DO DOCUMENTO:	OTRAME_MU_manualUsuario_v.01.01.odt		
ELABORADO POR:	AMTEGA	**DATA:**	17/06/20
VALIDADO POR:		**DATA:**	
APROBADO POR:		**DATA:**	

REXISTRO DE CAMBIOS		
Versión	**Causa da nova versión**	**Data de aprobación**
01.00	Versión inicial. Versión 1.0.0 da aplicación.	
01.01	Actualización. Versión 1.0.2 da aplicación.	

LISTA DE DISTRIBUCIÓN (opcional)		
Nome	**Número de copia**	**Área/Centro/Localización**

CLÁUSULA DE CONFIDENCIALIDADE
Este documento será propiedade da Amtega (Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia). Deberá empregar este material exclusivamente para os servizos que foron acordados coa Amtega e que requiren necesariamente da súa utilización. Está prohibida a reprodución parcial ou total, por calquera medio ou método, dos contidos deste documento para calquera outro uso non acordado coa Amtega.

Índice

1. INTRODUCIÓN....4
2. PRESENTACIÓN DO SISTEMA....5
   2.1. Requisitos de Hardware e software....5
3. FUNCIONALIDADES DO SISTEMA....7
   3.1. Funcionalidades públicas....7
      3.1.1. Cálculo de simulacións....7
      3.1.2. Visualización de novas....10
      3.1.3. Envío de suxestións....13
   3.2. Funcionalidades privadas....15
      3.2.1. Xestión de parámetros e siluetas....15
         3.2.1.1. Ver listado de siluetas....15
         3.2.1.2. Creación dunha nova silueta....16
         3.2.1.3. Edición dunha silueta....17
         3.2.1.4. Ver listado de grupos de siluetas....18
         3.2.1.5. Creación de grupos de siluetas....19
         3.2.1.6. Edición de grupos de siluetas....20
         3.2.1.7. Modificación de parámetros....21
      3.2.2. Xestión de usuarios....22
         3.2.2.1. Ver listado de usuarios....22
         3.2.2.2. Creación dun novo usuario....23
         3.2.2.3. Edición dun usuario....24
      3.2.3. Xestión de contidos....25
         3.2.3.1. Ver listado de novas....25
         3.2.3.2. Creación dunha nova....26
         3.2.3.3. Edición dunha nova....27
         3.2.3.5. Ver listado de seccións....28
         3.2.3.6. Edición dunha sección....29
      3.2.4. Xestión de contactos....30
         3.2.4.1. Ver listado de contactos....30
         3.2.4.2. Ler contacto....31
      3.2.5. Xestión de suxestións....32
         3.2.5.1. Listado de suxestións....32
         3.2.5.2. Edición de suxestións automáticas....33
         3.2.5.3. Edición de suxestións de erro....35
         3.2.5.4. Edición de suxestións de parámetro....36
         3.2.5.5. Edición de suxestións de funcionalidade....38
      3.2.6. Taboleiro....39
4. FAQ´S DO SISTEMA....41
5. LISTAXE DE MENSAXES DE ERRO....42

1. INTRODUCIÓN

O obxectivo do presente documento é explicar os pasos a seguir para realizar as funcionalidades dispoñibles na versión 1.0.0 do Observatorio de Transporte de Mercancías de Galicia.

O Observatorio de Transporte de Mercancías de Galicia divide as funcionalidades en dous tipos de acceso:

1. Funcionalidades públicas: Están accesibles para calquera usuario a través do portal web.
2. Funcionalidades privadas: Estas funcionalidades só están dispoñibles para os administradores do portal.

2. PRESENTACIÓN DO SISTEMA

Neste documento descríbense as seguintes funcionalidades:

1. Funcionalidades públicas
    1. Cálculo de simulacións
    2. Visualización de novas
    3. Envío de suxestións
2. Funcionalidades privadas
    1. Xestión de parámetros e siluetas
        1. Ver listado de siluetas
        2. Creación dunha nova silueta
        3. Edición dunha silueta
        4. Ver listado de grupos de siluetas
        5. Creación de grupos de siluetas
        6. Edición de grupos de siluetas
        7. Modificación de parámetros
    2. Xestión de usuarios
        1. Ver listado de usuarios
        2. Creación dun novo usuario
        3. Edición dun usuario
    3. Xestión de contidos
        1. Ver listado de novas
        2. Creación dunha nova nova
        3. Edición dunha nova
        4. Ver listado de seccións editables
        5. Edición dunha sección

2.1. Requisitos de Hardware e software

O usuario poderá acceder á aplicación empregando un equipo con conexión a internet e un dos seguintes navegadores:

- Internet Explorer 10 ou superior
- Mozilla Firefox 24 ou superior
- Google Chrome 31 ou superior

2.2. Perfís de usuario

Perfil	Descrición xeral
Anónimo	O perfil anónimo corresponde aos usuarios que non están rexistrados, poderán acceder as seguintes funcionalidades públicas: • Cálculo de simulacións • Visualización de novas • Envío de suxestións
Consulta	Os usuarios con perfil consulta poderán acceder a todas as funcionalidades públicas.
Xestor de contidos	Os usuarios con perfil xestor de contidos poderán acceder a todas as funcionalidades públicas ademais das seguintes funcionalidades privadas: • Xestión de contidos ○ Ver listado de novas

	◦ Creación dunha nova nova ◦ Edición dunha nova
Asistencia técnica	Os usuarios con perfil asistencia técnica poderán acceder a todas as funcionalidades públicas ademais das seguintes funcionalidades privadas: • Xestión de parámetros e siluetas ◦ Ver listado de siluetas ◦ Creación dunha nova silueta ◦ Edición dunha silueta ◦ Ver listado de grupos de siluetas ◦ Creación de grupos de siluetas ◦ Edición de grupos de siluetas ◦ Modificación de parámetros • Xestión de usuarios ◦ Ver listado de usuarios ◦ Creación dun novo usuario ◦ Edición dun usuario
Administrador	Os usuarios con perfil administrador poderán acceder a todas as funcionalidades públicas e privadas.

Os perfís Consulta, Xestor de contidos e Asistencia técnica son acumulables.

3. FUNCIONALIDADES DO SISTEMA

3.1. Funcionalidades públicas

3.1.1. Cálculo de simulacións

O cálculo de simulacións permite realizar unha simulación de custos dun vehículo, obtendo os custos anuais, por hora, por km e por servizo.

Esta funcionalidade é accesible por todos os perfís.

Pantallas

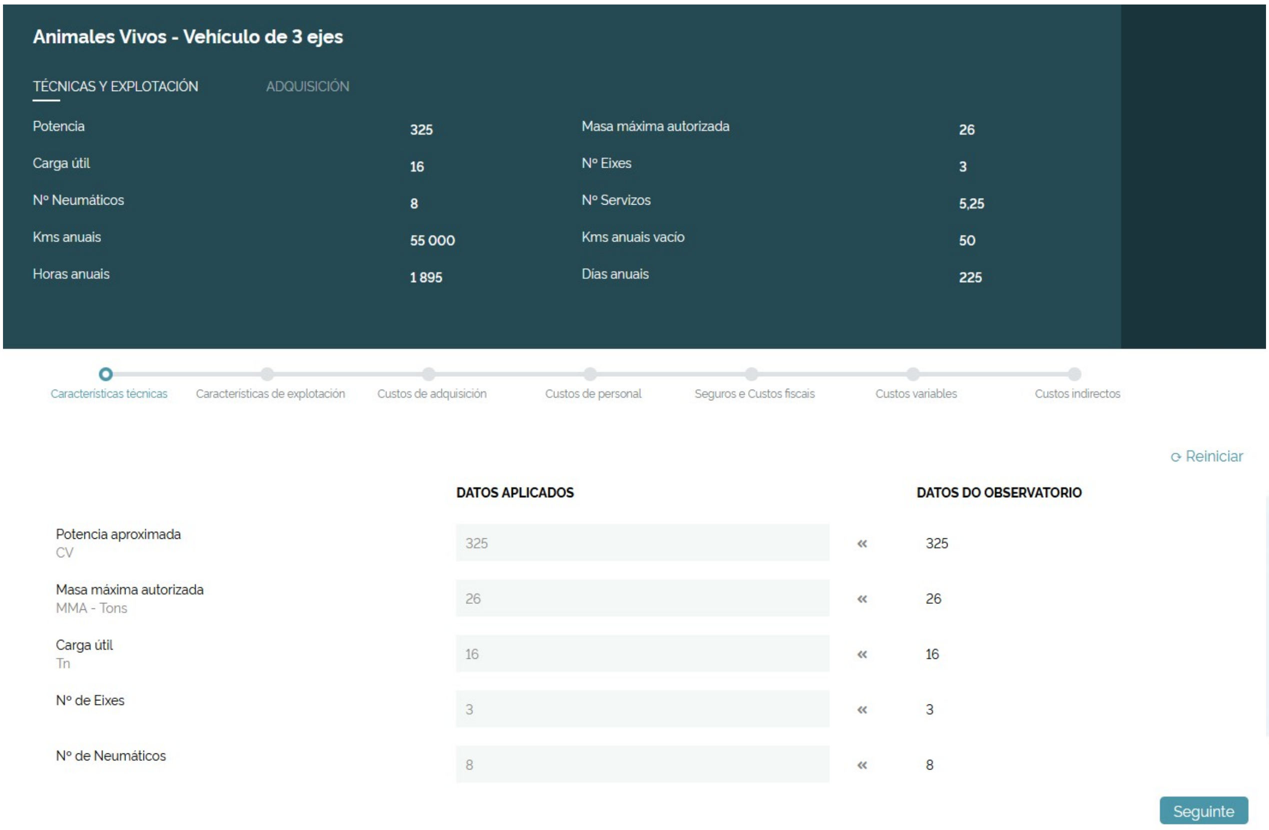
Esta funcionalidade ten as seguintes pantallas:

1. Selector de siluetas: permite escoller a silueta/vehículo sobre a que se vai a realizar a simulación
2. Datos de simulación: permite introducir os datos que se empregarán na simulación
3. Resultado da simulación: mostra o resultado do cálculo da simulación

Imaxe 1. Selector de siluetas

O **selector de siluetas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 1. Selector de siluetas):

1. Selector "Siluetas", onde escollerá a silueta/vehículo sobre a que se realizará a simulación
2. Botón "Crear simulación", ao premerse accedese á pantalla de introdución dos **datos de simulación**



Imaxe 2. Datos de simulación

A pantalla de introdución de **datos de simulación** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 2. Datos de simulación):

1. Panel cos datos da silueta/vehículo seleccionada, permite consultar os datos iniciais
2. Barra de progreso, esta barra mostra os distintos apartados cos datos a introducir na simulación
3. Botón "Reiniciar", ao premelo substitúe os datos introducidos polos datos iniciais da silueta/vehículo e volve ao primeiro apartado
4. Inputs de datos aplicados, nestes inputs introduciranse os datos que se queiran aplicar na simulación
5. Textos de datos do observatorio, contén os valores iniciais da silueta
6. Botón de carga de datos do observatorio ("<<"), ao premelo introduce no input de datos aplicados correspondente o valor inicial da silueta
7. Botón "Anterior", ao premelo volve ao apartado anterior (non é visible no primeiro apartado)
8. Botón "Seguinte", ao premelo avanza ao seguinte apartado (non é visible no derradeiro apartado)
9. Botón "Calcular", ao premelo realiza o cálculo da simulación e accede á pantalla de **resultado da da simulación** (só é visible no derradeiro apartado)

Animales Vivos - Vehículo de 3 ejes

TÉCNICAS Y EXPLOTACIÓN   ADQUISICIÓN

Potencia	325	Masa máxima autorizada	26
Carga útil	16	Nº Eixes	3
Nº Neumáticos	8	Nº Servizos	5,25
Kms anuais	55 000	Kms anuais vacío	50
Horas anuais	1 895	Dias anuais	225

Resultado do cálculo

CUSTOS ANUAIS				TOTAL
Custos directos fixos		**Custos directos variables**		
Amortización do vehículo	9 550,27	Combustible	17 196,41	
Financiación do vehículo	1 749,29	Dietas do condutor	3 051,52	
Persoal de conducción	21 608,05	Neumáticos	3 844,02	
Seguros do vehículo	3 419,25	Mantemento e Reparacións	4 442,07	
Custos fiscais	334,78	Peaxes	1 670,40	
	36 661,63		**30 204,41**	66 866,04
Custos indirectos				1,00
				66 867,04

CUSTOS KM E HORA ANUAIS	Kilometros	Horas
Custos fixos anuais	0,66658	19,34651
Custos variables anuais	0,54917	15,93900
Custos indirectos anuais	0,00002	0,00053
Custos por Km-hora percorrido	1,21576	35,28604
Custos por Km-hora en carga	2,43153	70,57208
	55 000,00	**1 895**

CUSTOS POR SERVIZO	
Custos Fixos	31,04
Custos Variables	25,57
	56,61

Imaxe 3. Resultado da simulación

A pantalla do **resultado da simulación** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 3. Resultado da simulación):

1. Panel cos datos introducidos, permite consultar os aplicados na simulación
2. Resultados do cálculo, mostra os resultados do cálculo da simulación divididos en distintas seccións (Custos anuais, custos por km e por hora e custos por servizo)

Pasos a seguir

Para a realización dunha simulación realízanse os seguintes pasos:

1. O **selector de siluetas** está dispoñible desde a páxina principal do portal ou desde o menú superior premendo a opción de "Cálculo de simulacións"
2. Escollerase a silueta/vehículo correspondente no selector "Siluetas" e premerase o botón "Crear simulación", ao facelo accederase á pantalla de introdución de **datos de simulación**
3. Introduciranse os datos que se queiran aplicar nos inputs de datos aplicados, premendo o botón seguinte para avanzar aos seguintes apartados ata que todos estean cumprimentados
4. Ao rematar premer o botón "Calcular", ao facelo accederase á pantalla de **resultado da simulación** na que se mostran os custos

3.1.2. Visualización de novas

A visualización de novas permite consultar un listado de novas e ver contido de cada unha delas.

Esta funcionalidade é accesible por todos os perfís.

Pantallas

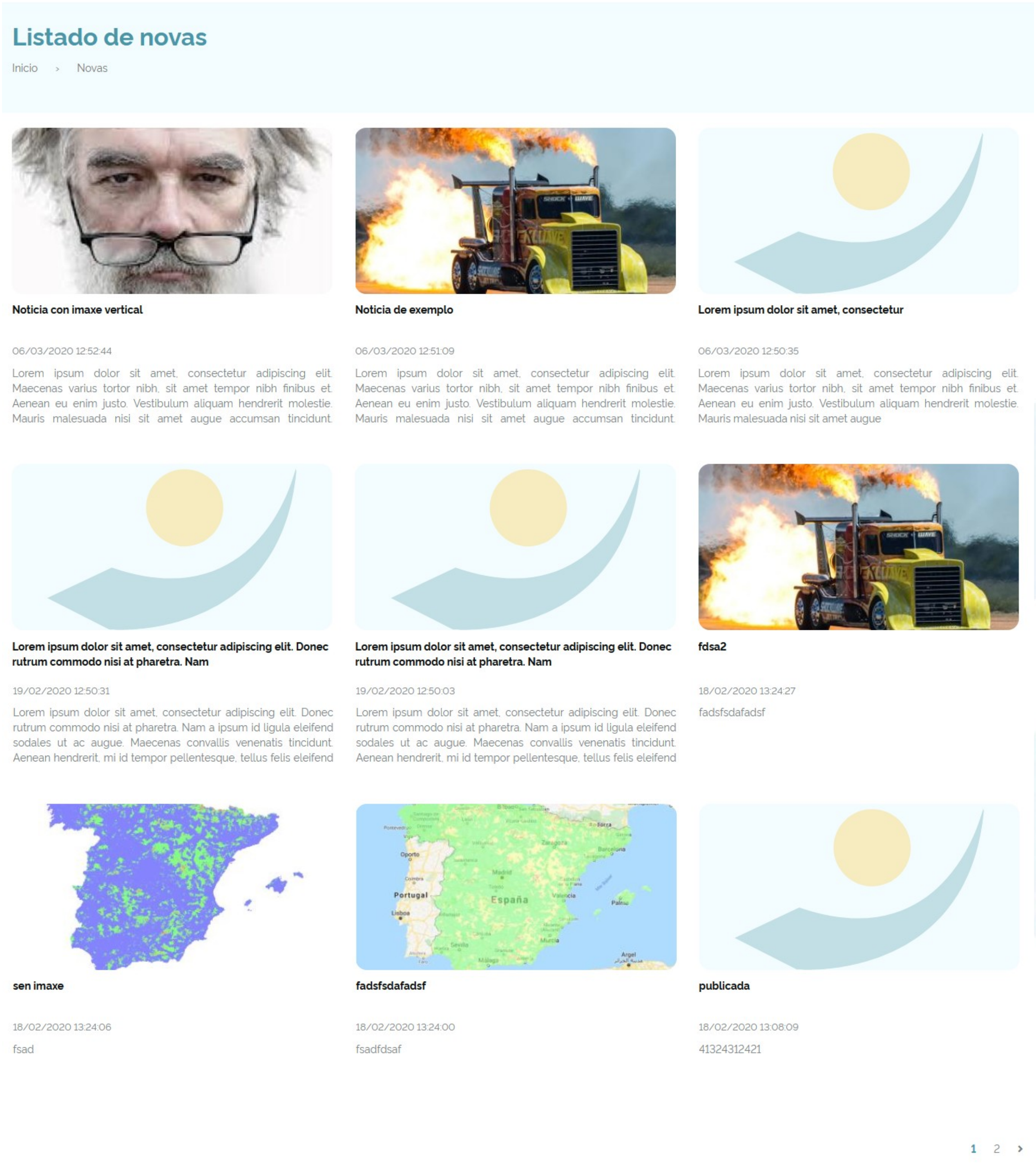
Esta funcionalidade ten as seguintes pantallas:

1. Listado de novas simplificado: mostra as derradeiras novas publicadas e permite acceder á información detallada delas
2. Listado de novas completo: mostra todas as novas publicadas e permite acceder á información detallada delas
3. Vista detallada da nova: mostra a información completa da nova

Imaxe 4. Listado de novas simplificado

O **listado de novas simplificado** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 4. Listado de novas simplificado):

1. Listado de novas, para cada nova mostra:
   1. Imaxe da nova, no seu defecto mostra unha imaxe predefinida
   2. Título, ao premelo accede á **vista detallada da nova**
   3. Data de publicación
   4. Resumo do contido
2. Botón "Ver todas", ao premelo accede ao **listado de novas completo**



Imaxe 5. Listado de novas completo

O **listado de novas completo** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 5. Listado de novas completo):

1. Listado de novas, para cada nova mostra:
    1. Imaxe da nova, no seu defecto mostra unha imaxe predefinida
    2. Título, ao premelo accede á **vista detallada da nova**
    3. Data de publicación
    4. Resumo do contido
2. Botóns de paxinación, permiten desprazarse entre todas as novas (só visible se hai máis de unha páxina)

Imaxe 6. Vista detallada da nova

A **vista detallada da nova** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 6. Vista detallada da nova):

1. Imaxe da nova, no seu defecto mostra unha imaxe predefinida
2. Título
3. Data de publicación
4. Contido da nova
5. Lista de últimas novas, para cada unha das novas mostra:
    1. Imaxe da nova, no seu defecto mostra unha imaxe predefinida
    2. Título, ao premelo accede á **vista detallada da nova** seleccionada
    3. Data de publicación
6. Botón “Ver todas”, ao premelo accede ao **listado de novas completo**

Pasos a seguir

A visualización das noticias pode realizarse a través de varias opcións:

Opción 1, a través do **listado de novas simplificado**:

1. O **listado de novas simplificado** móstrase na vista principal do portal
2. Premendo no título accédese á **vista detallada da nova**

Opción 2, a través do **listado de novas completo**:

1. Pode accederse ao **listado de novas completo** de varias maneiras:
    1. Desde o menú superior premendo “Novas”,
    2. Desde o **listado de novas simplificado** premendo o botón “Ver todas”
    3. Desde a **vista detallada da nova** premendo o botón “Ver todas”
2. Desde o listado, accédese á **vista detallada da nova** premendo no título

3.1.3. Envío de suxestións

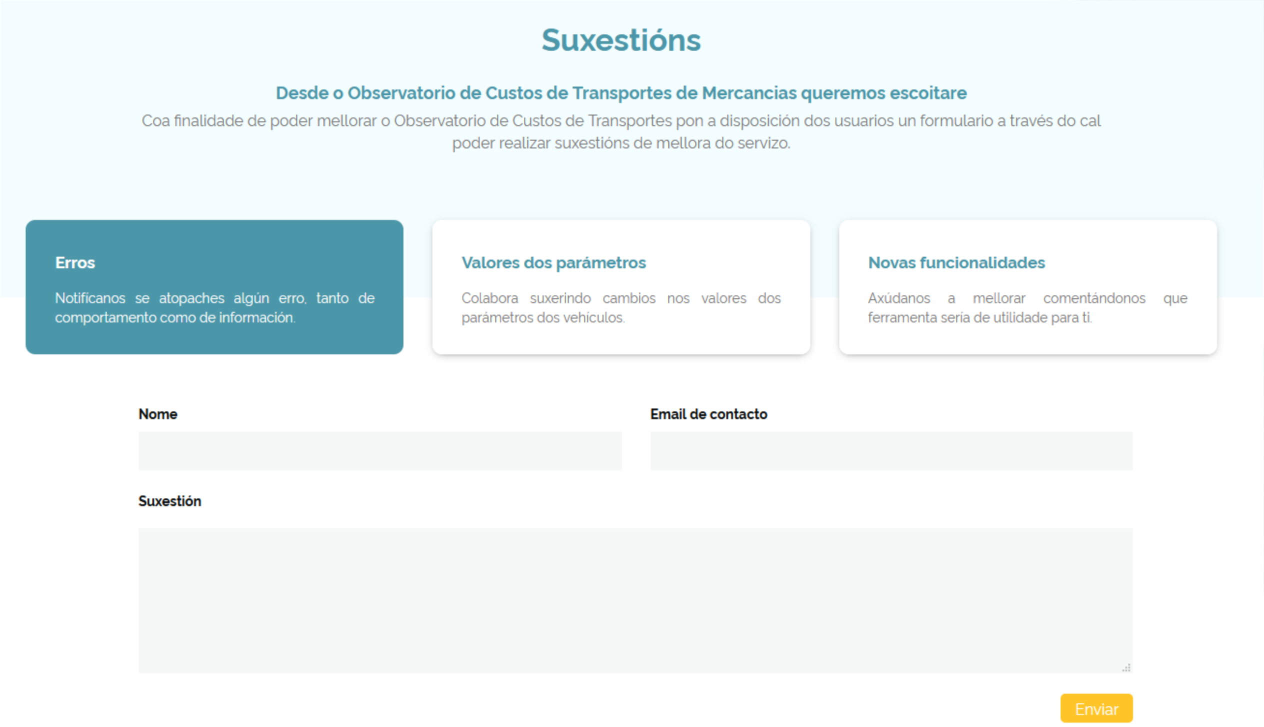
O envío de suxestións permite que os usuarios envíen suxestións e comentarios sobre erros, cambios nos valores dos parámetros ou novas funcionalidades.

Esta funcionalidade é accesible por todos os perfís.

Pantallas

Esta funcionalidade ten as seguintes pantallas:

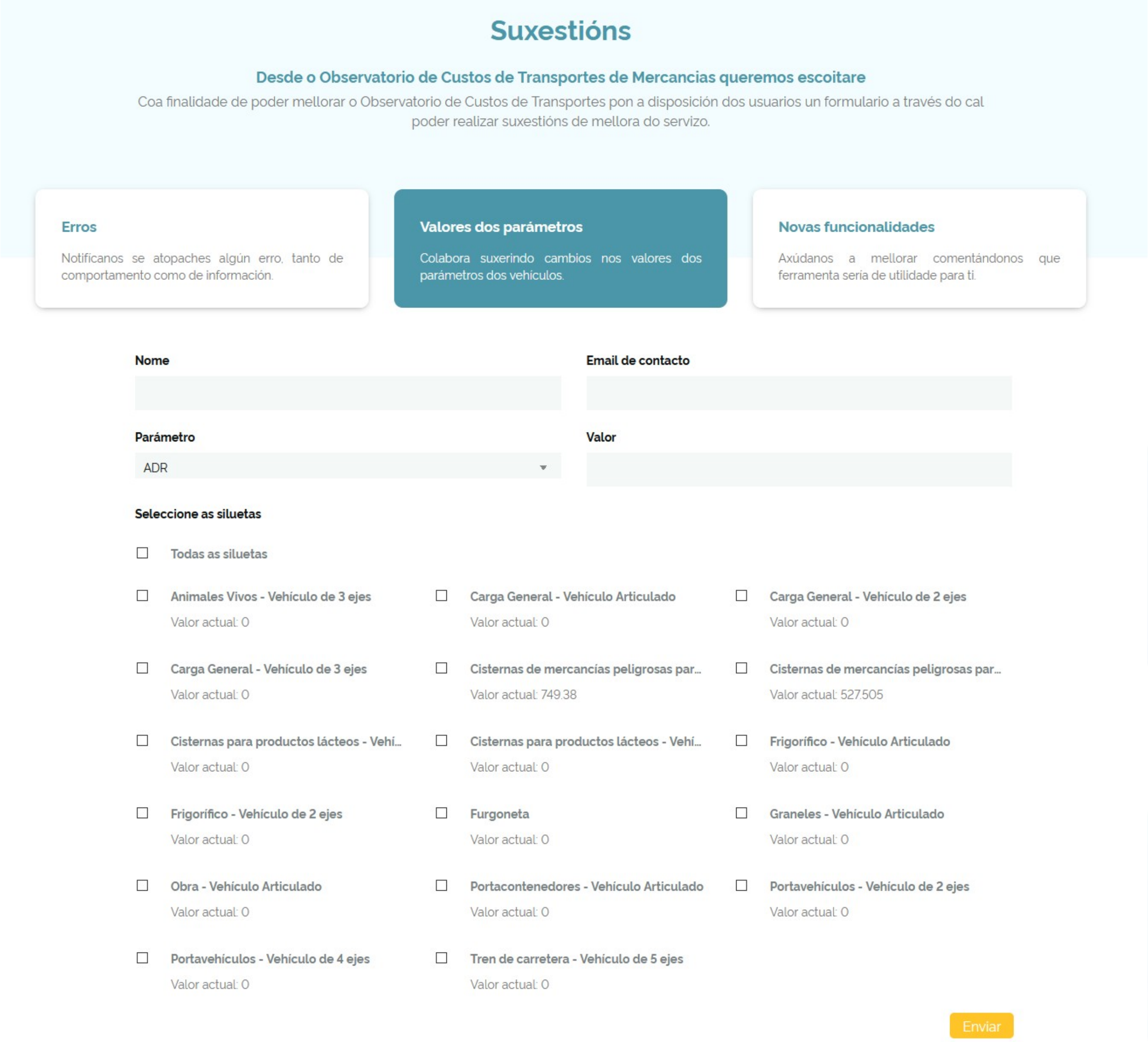
1. Envío de erros: permite o envío dun comentario sobre un erro
2. Valores dos parámetros: permite o envío dunha suxestión sobre o valor dun parámetro para unha ou varias siluetas
3. Novas funcionalidades: permite o envío dunha proposta de novas funcionalidades, **esta pantalla é análoga á de envío de erros polo que non se detallará.**



Imaxe 7. Envío de erros

A pantalla de **envío de erros** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 7. Envío de erros):

1. Descrición da sección de suxestións
2. Selectores do tipo de suxestións, ao premer sobre un tipo entra na pantalla correspondente
3. Inputs de datos, permiten engadir un nome de usuario, un email de contacto e o texto da suxestión
4. Botón "Enviar", ao premerse envíase a suxestión



Imaxe 8. Valores dos parámetros

A pantalla de envío de suxestións sobre **valores dos parámetros** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 8. Valores dos parámetros):

1. Descrición da sección de suxestións
2. Selectores do tipo de suxestións, ao premer sobre un tipo entra na pantalla correspondente
3. Inputs de datos, permiten engadir un nome de usuario, un email de contacto, seleccionar o parámetro e establecer o seu valor
4. Selectores de siluetas, permite escoller sobre que siluetas se suxire o cambio de parámetro
5. Botón “Enviar”, ao premerse envíase a suxestión

Pasos a seguir

Para o envío dunha suxestión realízanse os seguintes pasos:

1. Accedese á páxina de suxestións a través do menú superior premendo “Suxestións”
2. Escóllese o tipo de suxestión nos selectores de tipo
3. Introdúcense os datos que correspondan
4. Prémese o botón “Enviar” para realizar o envío da suxestión

3.2. Funcionalidades privadas

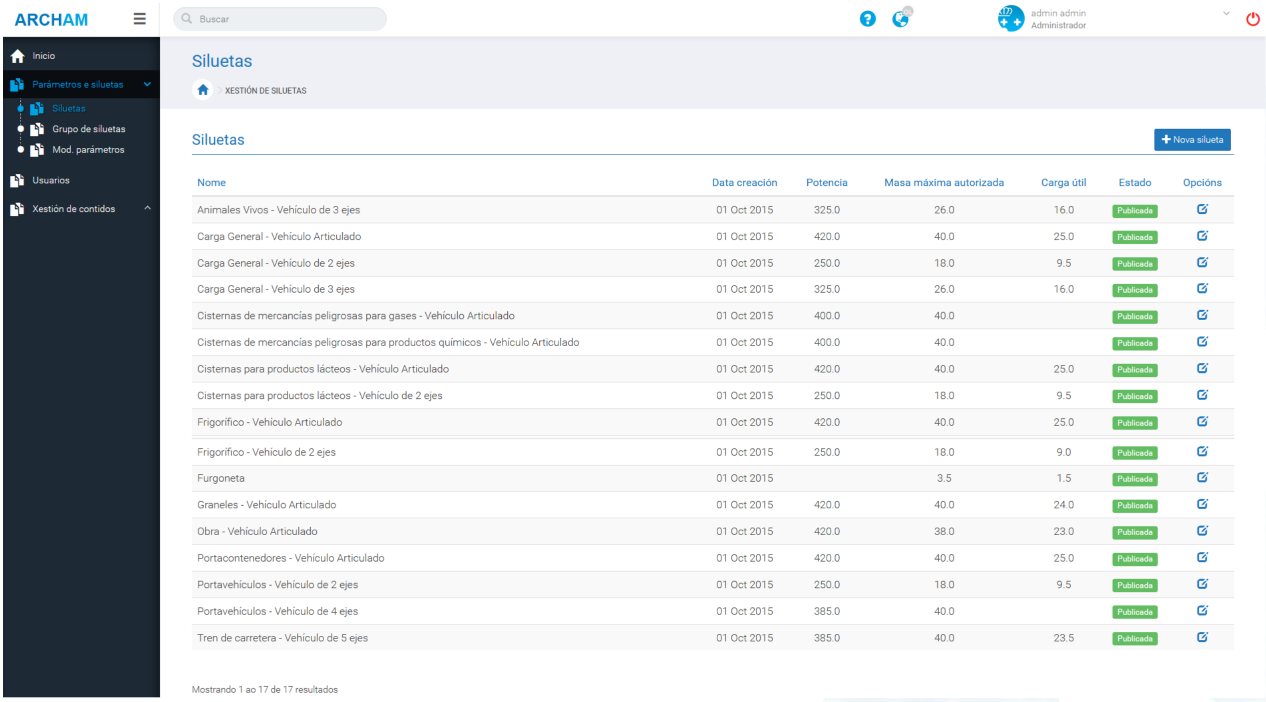
3.2.1. Xestión de parámetros e siluetas

3.2.1.1. Ver listado de siluetas

A visualización do listado de siluetas permite que os usuarios consulten as siluetas existentes.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 9. Listado de siluetas

A pantalla de **listado de siluetas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 9. Listado de siluetas):

1. Botón "Nova silueta", ao premelo accedese a pantalla de **creación dunha nova silueta**
2. Listado de siluetas, por cada silueta mostra os datos básicos e un botón para acceder á pantalla de **edición dunha silueta**
3. Botóns de paxinación, permiten o desprazamento entre todas as siluetas (só visible se hai máis dunha páxina)
4. Texto de paxinación, indica o número de elementos que se están visualizando e o total

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de siluetas** hai que seguir os seguintes pasos:

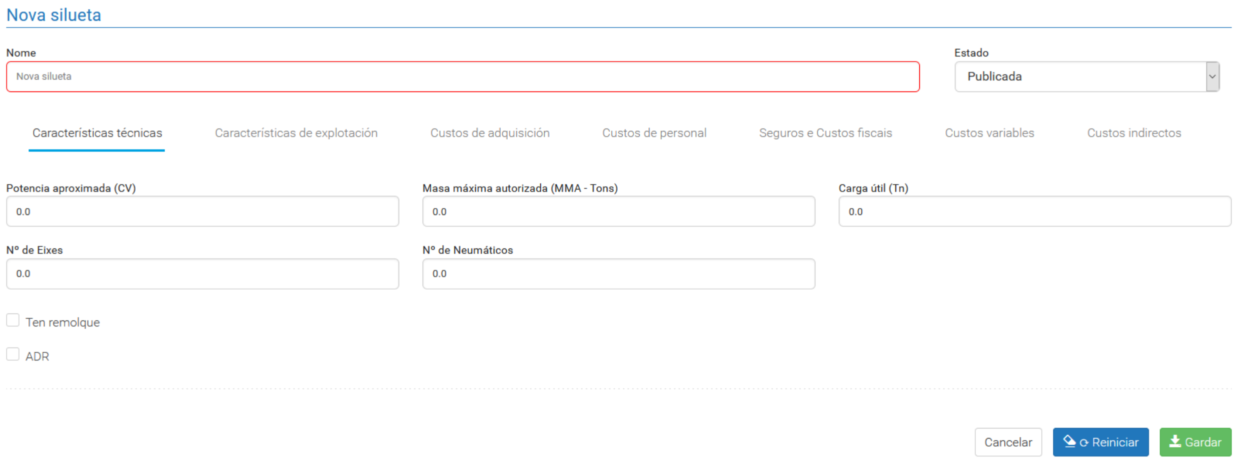
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Siluetas**

3.2.1.2. Creación dunha nova silueta

A creación dunha nova silueta permite engadir unha nova silueta á aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 10. Creación dunha nova silueta

A pantalla de **creación dunha nova silueta** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 10. Creación dunha nova silueta):

1. Input “Nome”, nome público da silueta
2. Selector de estado, establece o estado da silueta, BORRADOR para que non sexa visible na parte pública ou PUBLICADA para que sexa visible
3. Barra de selección de apartados, permite navegar entre os apartados da silueta
4. Inputs de datos, permite introducir os datos da silueta do apartado seleccionado
5. Botón “Cancelar”, ao premelo cancela a creación da silueta e volve ao l**istado de siluetas**
6. Botón “Reiniciar”, ao premelo restablece os valores dos campos
7. Botón “Gardar”, ao premelo crea a nova silueta e volve ao **listado de siluetas**

Pasos a seguir

Para **crear unha nova silueta** hai que seguir os seguintes pasos:

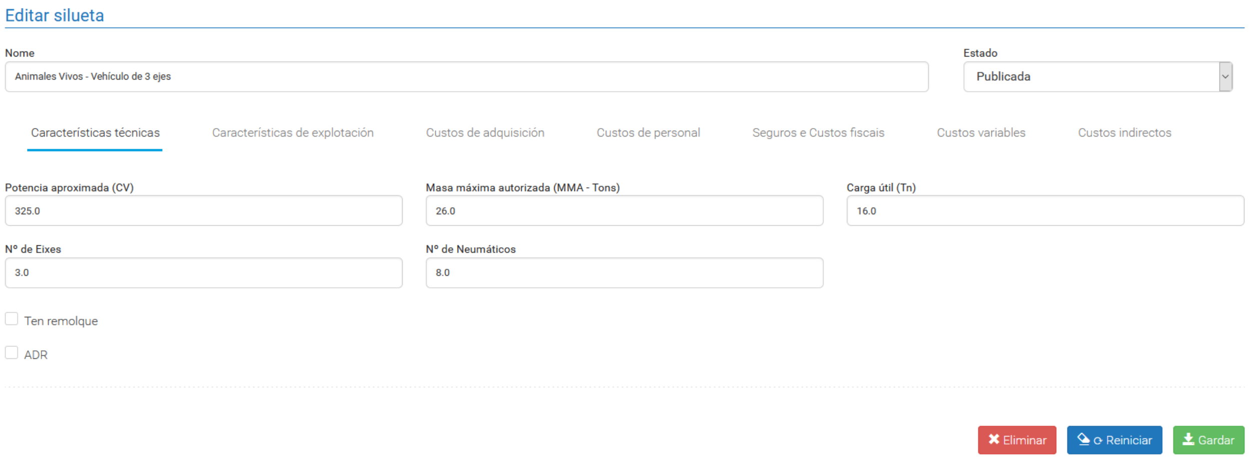
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Siluetas** para acceder ao l**istado de siluetas**
3. Prémese o botón “Nova silueta” para acceder á pantalla de **creación dunha nova silueta**
4. Introdúcense os datos correspondentes da silueta nos distintos apartados
5. Prémese o botón “Gardar”

3.2.1.3. Edición dunha silueta

A edición dunha silueta permite modificar unha silueta xa existente.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 11. Edición dunha silueta

A pantalla de **edición dunha silueta** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 11. Edición dunha silueta):

1. Input “Nome”, nome público da silueta
2. Selector de estado, establece o estado da silueta, BORRADOR para que non sexa visible na parte pública ou PUBLICADA para que sexa visible
3. Barra de selección de apartados, permite navegar entre os apartados da silueta
4. Inputs de datos, permite introducir os datos da silueta do apartado seleccionado
5. Botón “Eliminar”, ao premelo elimina a silueta e volve ao **listado de siluetas**
6. Botón “Reiniciar”, ao premelo restablece os valores dos campos
7. Botón “Gardar”, ao premelo modifica a silueta e volve ao **listado de siluetas**

Pasos a seguir

Para **editar unha silueta** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Siluetas** para acceder ao **listado de siluetas**
3. Prémese o botón de editar silueta da silueta correspondente para acceder á pantalla de **edición de silueta**
4. Modifícanse os datos correspondentes da silueta
5. Prémese o botón “Gardar”

3.2.1.4. Ver listado de grupos de siluetas

A visualización do listado de grupos de siluetas permite que os usuarios consulten os grupos de siluetas existentes.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas

Grupos de siluetas

+ Novo grupo

Nome do grupo	Nº de siluetas	Data de creación	Opcións
Carga general	3	24 xan 2020	
Grupo con todas	Todas	24 xan 2020	
Grupo vacío	0	24 xan 2020	
Pepe	0	07 feb 2020	
Proba	8	24 xan 2020	
proba modificada	Todas	24 xan 2020	
todas 2	Todas	24 xan 2020	

Mostrando 1 ao 7 de 7 resultados

Imaxe 12. Listado de grupos siluetas

A pantalla de **listado de grupos de siluetas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 12. Listado de grupos siluetas):

1. Botón “Novo grupo”, ao premelo accedese a pantalla de **creación dun novo grupo de siluetas**
2. Listado de grupos siluetas, por cada grupo mostra o nome, o número de siluetas que contén, a data de creación e un botón para acceder á pantalla de **edición dun grupo de siluetas**
3. Botóns de paxinación, permiten o desprazamento entre todos os grupos de siluetas (só visible se hai máis dunha páxina)
4. Texto de paxinación, indica o número de elementos que se están visualizando e o total

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de grupos de siluetas** hai que seguir os seguintes pasos:

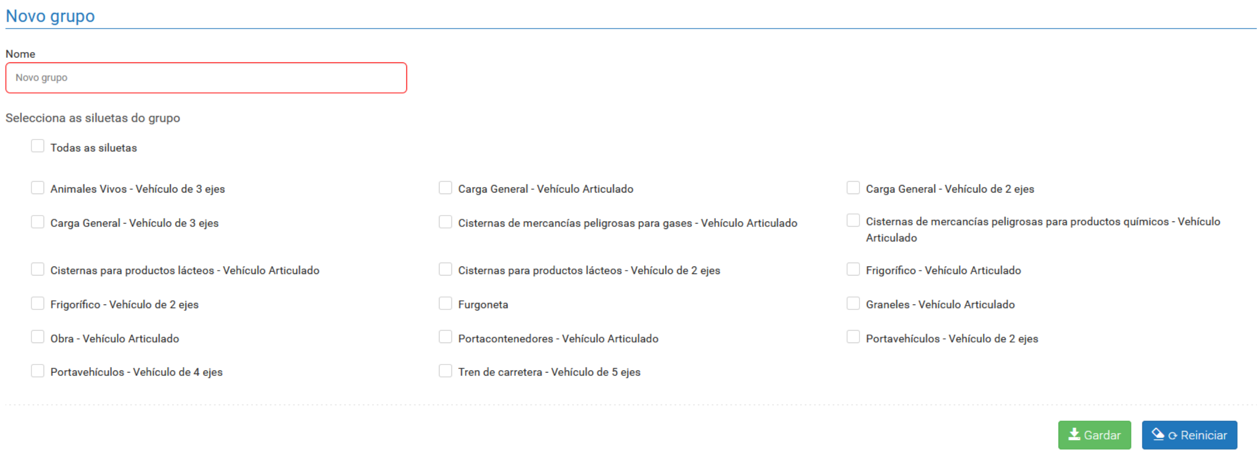
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Grupo de siluetas**

3.2.1.5. Creación de grupos de siluetas

A creación dun grupo de siluetas permite engadir un novo grupo de siluetas á aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 13. Creación dun grupo de siluetas

A pantalla de **creación dun grupo de siluetas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 13. Creación dun grupo de siluetas):

1. Input "Nome", nome do grupo
2. Checkbox "Todas as siluetas", ao premelo indícase que o grupo contén todas as siluetas
3. Checkbox de siluetas, permite seleccionar que siluetas están no grupo
4. Botón "Reiniciar", ao premelo restablece os valores dos campos
5. Botón "Gardar", ao premelo crea o grupo de siluetas e volve ao **listado de grupos de siluetas**

Pasos a seguir

Para **crear un grupo de siluetas** hai que seguir os seguintes pasos:

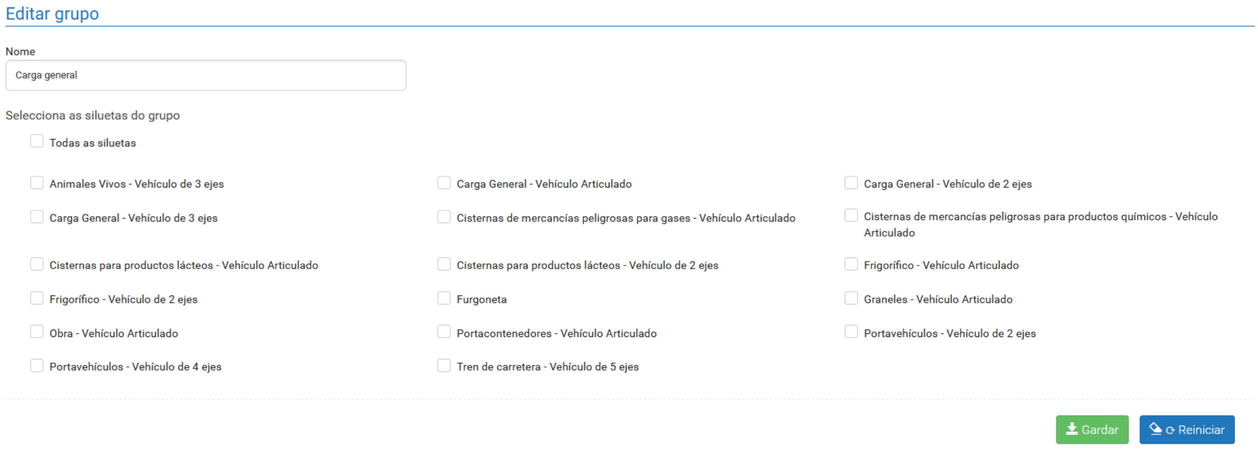
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Grupo de siluetas** para acceder ao **listado de grupos de siluetas**
3. Prémese o botón "Novo grupo" para acceder á pantalla de **creación dun grupo de siluetas**
4. Introdúcense o nome do grupo e escóllense as siluetas que contén
5. Prémese o botón "Gardar"

3.2.1.6. Edición de grupos de siluetas

A edición dun grupo de siluetas permite modificar grupo de siluetas existente.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 14. Edición dun grupo de siluetas

A pantalla de **edición dun grupo de siluetas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 14. Edición dun grupo de siluetas):

1. Input "Nome", nome do grupo
2. Checkbox "Todas as siluetas", ao premelo indícase que o grupo contén todas as siluetas
3. Checkbox de siluetas, permite seleccionar que siluetas están no grupo
4. Botón "Reiniciar", ao premelo restablece os valores dos campos
5. Botón "Gardar", ao premelo modifica o grupo de siluetas e volve ao **listado de grupos de siluetas**

Pasos a seguir

Para **modificar un grupo de siluetas** hai que seguir os seguintes pasos:

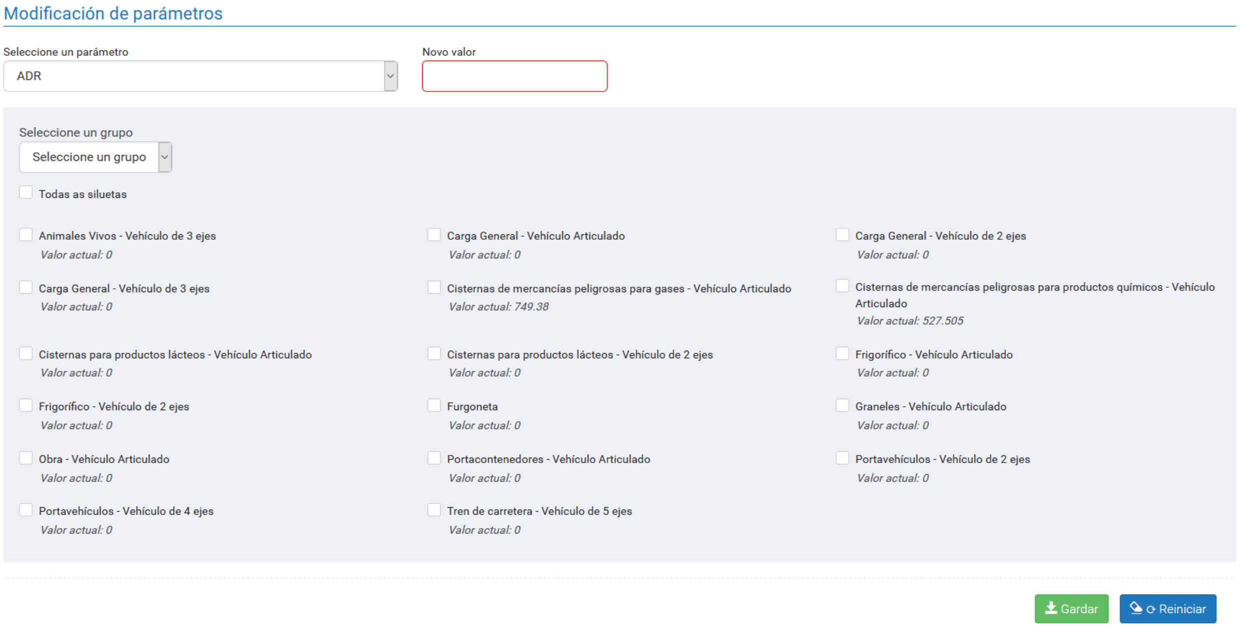
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Grupo de siluetas** para acceder ao **listado de grupos de siluetas**
3. Prémese o botón de edición para acceder á pantalla de **edición dun grupo de siluetas**
4. Modifícase o nome do grupo e escóllense as siluetas que correspondan
5. Prémese o botón "Gardar"

3.2.1.7. Modificación de parámetros

A modificación de parámetros permite cambiar o valor dun parámetro en varias siluetas de forma simultánea.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 15. Modificación de parámetros

A pantalla de **modificación de parámetros** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 15. Modificación de parámetros):

1. Selector "Parámetro", permite escoller o parámetro a modificar
2. Input "Novo valor", permite establecer o novo valor do parámetro
3. Selector "Grupo", permite escoller un grupo de siluetas
4. Checkbox "Todas as siluetas", permite indicar que o cambio se aplicará a todas as siluetas
5. Checkbox de siluetas, permite seleccionar que siluetas sobre as que se desexa facer o cambio, para cada unha delas móstrase o nome e o valor actual do parámetro
6. Botón "Reiniciar", ao premelo restablece os valores dos campos
7. Botón "Gardar", ao premelo asigna o novo valor do parámetro ás siluetas seleccionadas

Pasos a seguir

Para **modificar un parámetro** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Parámetros e siluetas** -> **Mod. parámetros**
3. Escollese o parámetro no selector "Parámetro"
4. Introdúcese o novo valor no input "Novo valor"
5. Selecciónanse as siluetas sobre as que se queira facer a modificación
6. Prémese o botón "Gardar"

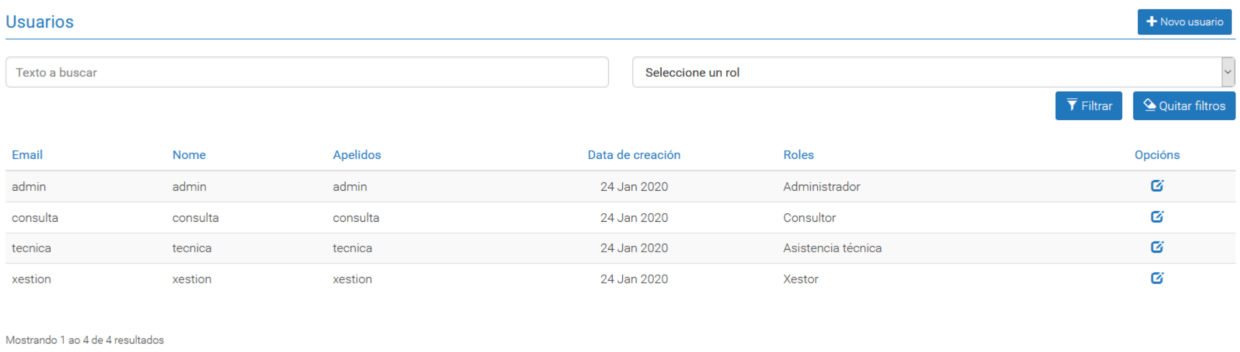
3.2.2. Xestión de usuarios

3.2.2.1. Ver listado de usuarios

A visualización do listado de usuarios permite consultar os usuarios existentes da aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 16. Listado de usuarios

A pantalla de **listado de usuarios** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 16. Listado de usuarios):

1. Botón "Novo usuario", ao premelo accedese a pantalla de **creación dun novo usuario**
2. Barra de filtrado, permite realizar un filtrado sobre os usuarios, contén os seguintes elementos:
    1. Input de texto, permite establecer un texto que debe estar contido no email, nome ou apelido do usuario
    2. Selector de roles, permite escoller un perfíl que ten que ter o usuario
    3. Botón "Filtrar", ao premelo actualiza a lista de usuarios aplicando os filtros
    4. Botón "Quitar filtros", ao premelo elimina os filtros establecidos
3. Listado de usuarios, por cada usuario mostra os datos básicos de identificación, os perfís que contén, a data de creación e un botón para acceder á pantalla de **edición dun usuario**
4. Botóns de paxinación, permiten o desprazamento entre todos os usuarios (só visible se hai máis dunha páxina)
5. Texto de paxinación, indica o número de elementos que se están visualizando e o total

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de usuarios** hai que seguir os seguintes pasos:

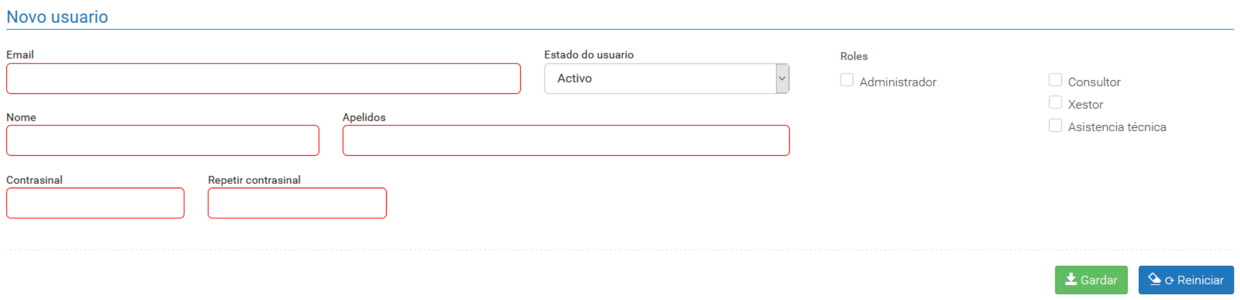
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Usuarios**
3. Opcionalmente, introducir os valores correspondentes nos campos da barra de filtrado e premer o botón "Filtrar" para realizar un filtrado dos usuarios

3.2.2.2. Creación dun novo usuario

A creación dun novo usuario permite engadir un novo usuario á aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 17. Creación dun usuario

A pantalla de **creación dun usuario** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 17. Creación dun usuario):

1. Inputs para introducir os datos do usuario
2. Selector “Estado”, permite indicar se o usuario esta activo
3. Checkbox de roles, permite escoller os perfís do usuario
4. Botón “Reiniciar”, ao premelo restablece os valores dos campos
5. Botón “Gardar”, ao premelo crea o usuario e volve ao **listado de usuarios**

Pasos a seguir

Para **crear un usuario** hai que seguir os seguintes pasos:

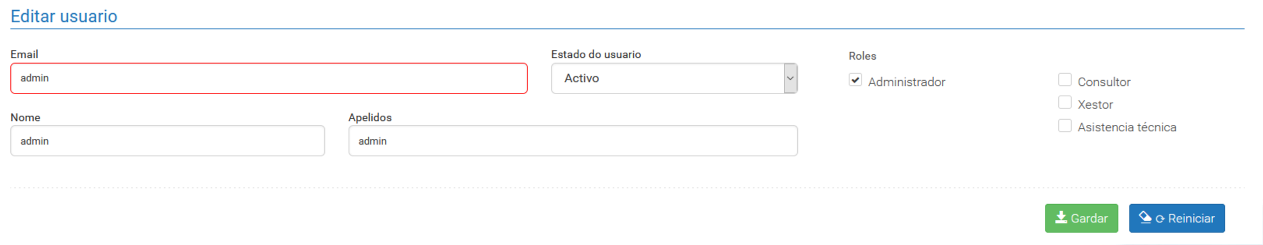
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Usuario** para acceder ao l**istado de usuarios**
3. Prémese o botón “Novo usuario” para acceder á pantalla de **creación dun usuario**
4. Introdúcense os datos correspondentes do usuario
5. Prémese o botón “Gardar”

3.2.2.3. Edición dun usuario

A edición dun usuario permite modificar un usuario existente.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís asistencia técnica e administrador.

Pantallas



Imaxe 18. Edición dun usuario

A pantalla de **edición dun usuario** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 18. Edición dun usuario):

1. Inputs para introducir os datos do usuario
2. Selector "Estado", permite indicar se o usuario esta activo
3. Checkbox de roles, permite escoller os perfís do usuario
4. Botón "Reiniciar", ao premelo restablece os valores dos campos
5. Botón "Gardar", ao premelo modifica o usuario e volve ao **listado de usuarios**
6. Inputs para modificar o contrasinal
7. Botón "Cambiar contrasinal", ao premelo cambia o contrasinal do usuario

Pasos a seguir

A edición dun usuario pode realizarse para dúas tarefas:

1. A modificación de datos básicos, os cales son o email, nome, apelidos, estado e perfís do usuario
2. A modificación do contrasinal

Para **modificar os datos básicos dun usuario** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Icíase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Usuario** para acceder ao **listado de usuarios**
3. Prémese o botón de editar usuario do usuario correspondente para acceder á pantalla de **edición dun usuario**
4. Introdúcense os datos correspondentes do usuario
5. Prémese o botón "Gardar"

Para **modificar o contrasinal dun usuario** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Icíase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Usuario** para acceder ao **listado de usuarios**
3. Prémese o botón de editar usuario do usuario correspondente para acceder á pantalla de **edición dun usuario**
4. Introdúcese a nova contrasinal nos inputs de cambiar contrasinal, esta contrasinal debe cumprir os requisitos de seguridade establecidos
5. Prémese o botón "Cambiar contrasinal"

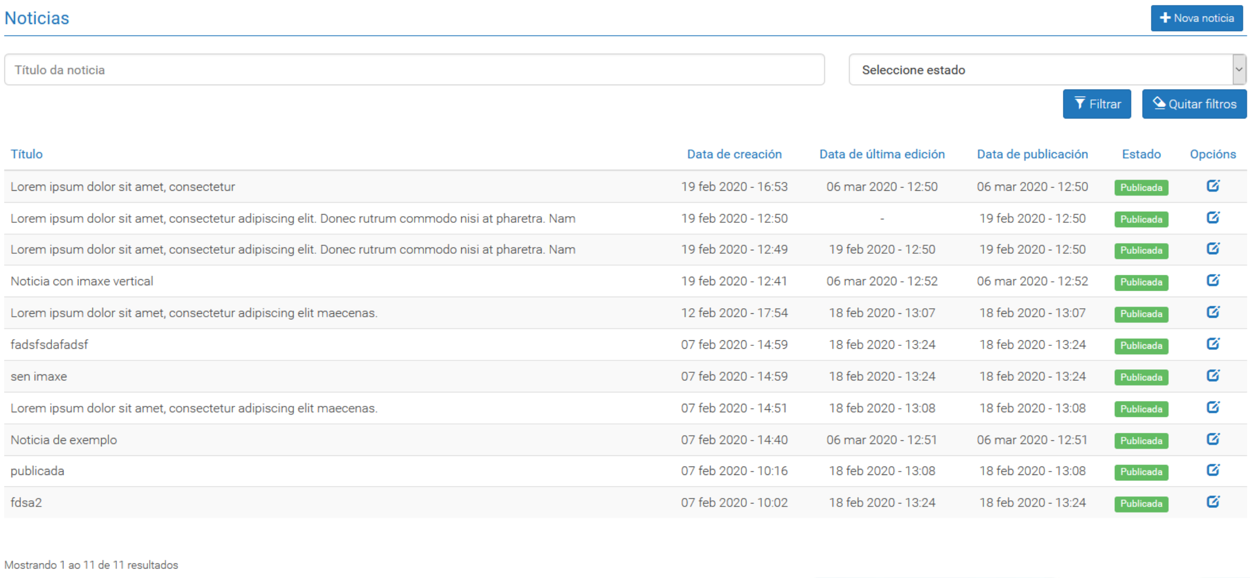
3.2.3. Xestión de contidos

3.2.3.1. Ver listado de novas

A visualización do listado de novas permite consultar as novas existentes da aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas


Noticias

+ Nova noticia

Título da noticia

Seleccione estado

Filtrar

Quitar filtros

Título	Data de creación	Data de última edición	Data de publicación	Estado	Opcións
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur	19 feb 2020 - 16:53	06 mar 2020 - 12:50	06 mar 2020 - 12:50	Publicada	
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec rutrum commodo nisi at pharetra. Nam	19 feb 2020 - 12:50	-	19 feb 2020 - 12:50	Publicada	
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec rutrum commodo nisi at pharetra. Nam	19 feb 2020 - 12:49	19 feb 2020 - 12:50	19 feb 2020 - 12:50	Publicada	
Noticia con imaxe vertical	19 feb 2020 - 12:41	06 mar 2020 - 12:52	06 mar 2020 - 12:52	Publicada	
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit maecenas.	12 feb 2020 - 17:54	18 feb 2020 - 13:07	18 feb 2020 - 13:07	Publicada	
fadsfsdafadsf	07 feb 2020 - 14:59	18 feb 2020 - 13:24	18 feb 2020 - 13:24	Publicada	
sen imaxe	07 feb 2020 - 14:59	18 feb 2020 - 13:24	18 feb 2020 - 13:24	Publicada	
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit maecenas.	07 feb 2020 - 14:51	18 feb 2020 - 13:08	18 feb 2020 - 13:08	Publicada	
Noticia de exemplo	07 feb 2020 - 14:40	06 mar 2020 - 12:51	06 mar 2020 - 12:51	Publicada	
publicada	07 feb 2020 - 10:16	18 feb 2020 - 13:08	18 feb 2020 - 13:08	Publicada	
fdsa2	07 feb 2020 - 10:02	18 feb 2020 - 13:24	18 feb 2020 - 13:24	Publicada	

Mostrando 1 ao 11 de 11 resultados

Imaxe 19. Listado de novas

A pantalla de **listado de novas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 19. Listado de novas):

1. Botón “Nova noticia”, ao premelo accedese a pantalla de **creación dunha nova**
2. Barra de filtrado, permite realizar un filtrado sobre as novas, contén os seguintes elementos:
   1. Input de texto, permite establecer un texto que debe estar contido na nova
   2. Selector de estado, permite escoller un estado da nova
   3. Botón “Filtrar”, ao premelo actualiza a lista de novas aplicando os filtros
   4. Botón “Quitar filtros”, ao premelo elimina os filtros establecidos
3. Listado de novas, por cada nova mostra o título, as datas de creación, edición e publicación, o estado e un botón para acceder á pantalla de **edición dunha nova**
4. Botóns de paxinación, permiten o desprazamento entre todas as novas (só visible se hai máis dunha páxina)
5. Texto de paxinación, indica o número de elementos que se están visualizando e o total

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de novas** hai que seguir os seguintes pasos:

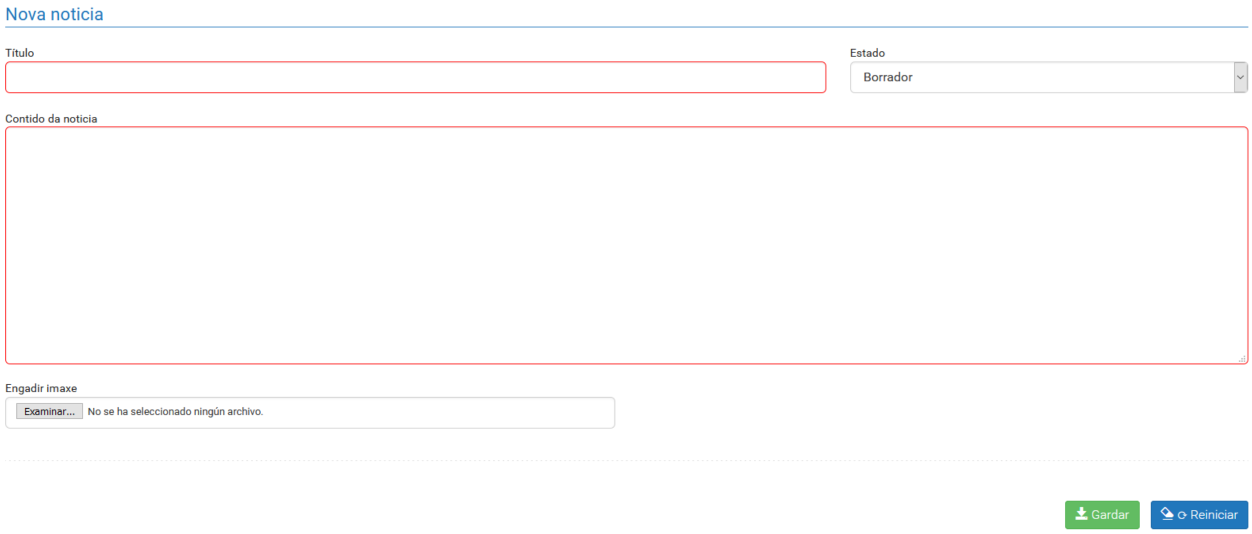
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Xestión de contidos** -> **Noticias**
3. Opcionalmente, introducir os valores correspondentes nos campos da barra de filtrado e premer o botón “Filtrar” para realizar un filtrado das novas

3.2.3.2. Creación dunha nova

A creación dunha nova permite engadir unha nova á aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 20. Creación dunha nova

A pantalla de **creación dunha nova** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 20. Creación dunha nova):

1. Inputs para introducir o título e o contido da nova
2. Selector "Estado", permite indicar o estado da nova
3. Input de imaxe, permite engadir unha imaxe á nova
4. Botón "Reiniciar", ao premelo restablece os valores dos campos
5. Botón "Gardar", ao premelo crea a nova e volve ao **listado de novas**

Pasos a seguir

Para **crear unha nova** hai que seguir os seguintes pasos:

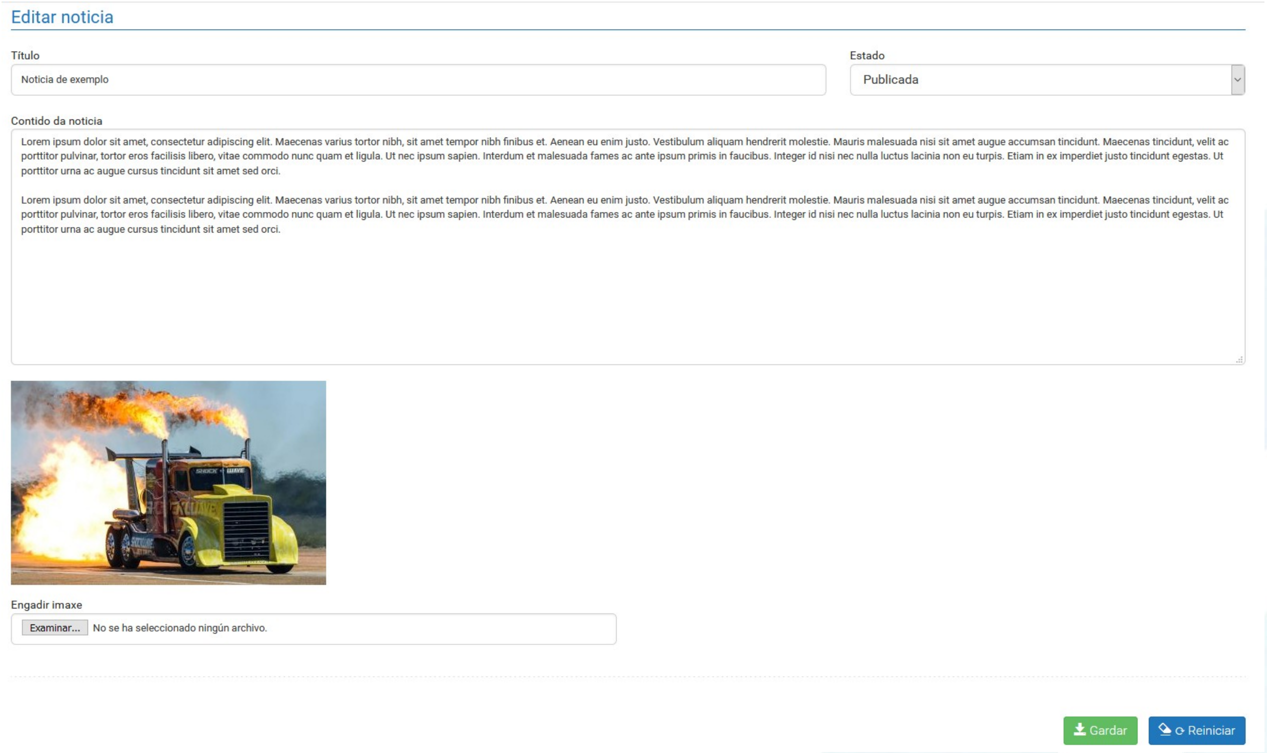
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Xestion de contidos** -> **Noticias** para acceder ao **listado de novas**
3. Prémese o botón "Nova noticia" para acceder á pantalla de **creación dunha nova**
4. Introdúcense os datos correspondentes da nova
5. Prémese o botón "Gardar"

3.2.3.3. Edición dunha nova

A edición dunha nova permite modificar unha nova xa existente.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 21. Edición dunha nova

A pantalla de **edición dunha nova** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 21. Edición dunha nova):

1. Inputs para introducir o título e o contido da nova
2. Selector "Estado", permite indicar o estado da nova
3. Input de imaxe, permite engadir unha imaxe á nova
4. Botón "Reiniciar", ao premelo restablece os valores dos campos
5. Botón "Gardar", ao premelo modifica a nova e volve ao **listado de novas**

Pasos a seguir

Para **editar unha nova** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Xestion de contidos** -> **Noticias** para acceder ao l**istado de novas**
3. Prémese o botón de editar nova da nova correspondente para acceder á pantalla de **edición dunha nova**
4. Introdúcense os datos correspondentes da nova

   4. Prémese o botón "Gardar"

3.2.3.5. Ver listado de seccións

A visualización do listado de seccións permite consultar as seccións editables existentes da aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas

Seccións

Nome	Tipo	Data de edición	Editar
Bloque Benvida	Bloque	15 xuñ 2020	
Bloque Presentación	Bloque	15 xuñ 2020	
Páxina Accesibilidade	Página	16 xuñ 2020	
Páxina Aviso Legal	Página	16 xuñ 2020	
Páxina Sobre Observatorio	Página	16 xuñ 2020	

Imaxe 22. Listado de seccións editables

A pantalla de **listado de seccións** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 22. Listado de seccións editables):

Listado de seccións editables, por cada sección mostra o nome, a data de edición e publicación e un botón para acceder á pantalla de **edición dunha sección.**

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de seccións** hai que seguir os seguintes pasos:

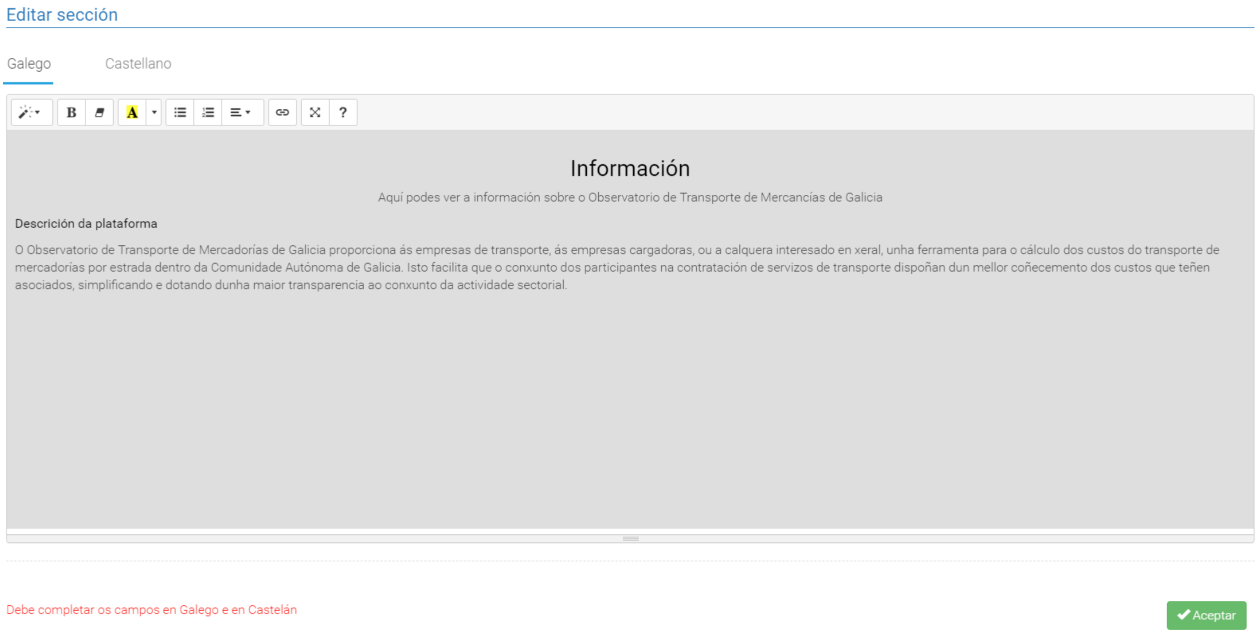
4. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
5. No menú lateral selecciónase **Xestión de contidos** -> **Seccións**

3.2.3.6. Edición dunha sección

A edición dunha sección permite modificar unha sección xa existente.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 23. Edición dunha sección

A pantalla de **edición dunha sección** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 23. Edición dunha sección):

1. Pestañas cun editor de texto para introducir o contido da sección en Galego e Castelán
2. Botón “Aceptar”, ao premelo modifica a seccióin e volve ao **listado de seccións**

Pasos a seguir

Para **editar unha sección** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Xestion de contidos** -> **Seccións** para acceder ao l**istado de seccións editables**
3. Prémese o botón de editar sección da sección correspondente para acceder á pantalla de **edición dunha sección**
4. Introdúcense os datos correspondentes da sección **en Galego e Castelán**
5. Prémese o botón “Aceptar”

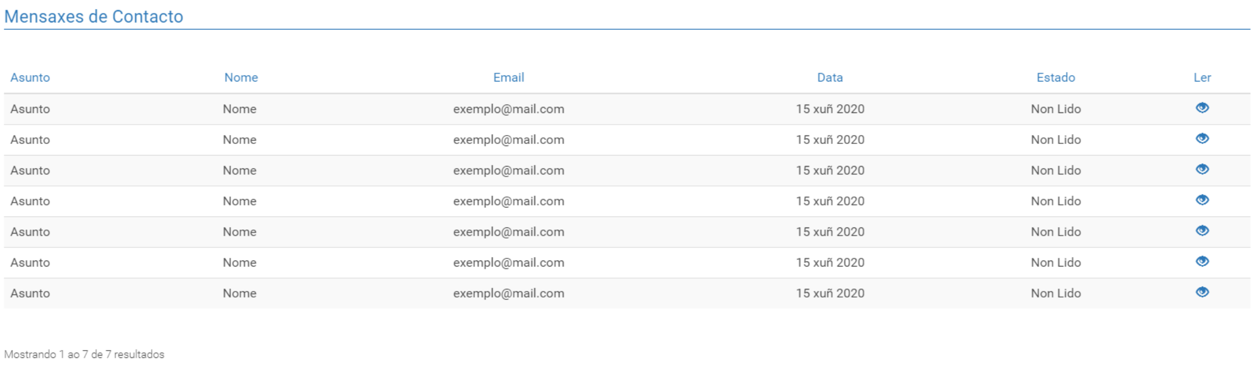
3.2.4. Xestión de contactos

3.2.4.1. Ver listado de contactos

A visualización do listado de contactos permite consultar as mensaxes de cotnacto recibidas de usuarios da aplicación.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas


Mensaxes de Contacto

Asunto	Nome	Email	Data	Estado	Ler
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	
Asunto	Nome	exemplo@mail.com	15 xuñ 2020	Non Lido	

Mostrando 1 ao 7 de 7 resultados

Imaxe 24. Listado de mensaxes de contacto

A pantalla de **Listado de mensaxes de contacto** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 24. Listado de mensaxes de contacto):

1. Para cada mensaxe móstrase o asunto da mensaxe de contacto, o nome da persoa ou do usuario que envía a mensaxe de contacto, o email da persoa ou usuario que envía a mensaxe de contacto, a data de envío da mensaxe, o estado da mensaxe, **botón para ler a mensaxe**
2. Botóns de paxinación, permiten o desprazamento entre todos os contactos (só visible se hai máis dunha páxina)
3. Texto de paxinación, indica o número de elementos que se están visualizando e o total

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de mensaxes de contacto** hai que seguir os seguintes pasos:

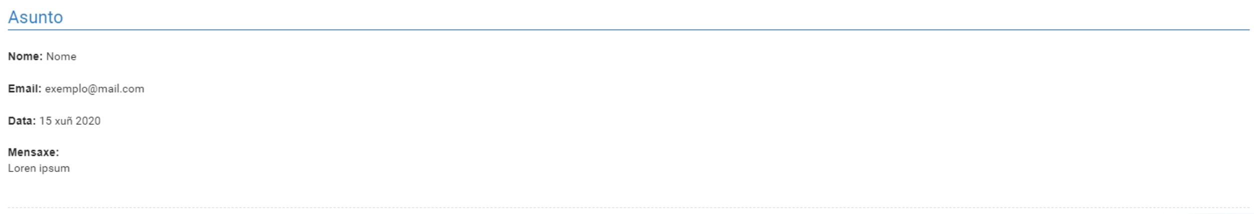
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Contacto**

3.2.4.2. Ler contacto

A lectura dun contacto permite ler o contido da mensaxe.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 25. Lectura dun contacto

A pantalla de **edición dunha sección** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 25. Lectura dun contacto):

1. O asunto da mensaxe de contacto
2. O nome da persoa ou usuario que envía a mensaxe de contacto
3. O email da persoa ou usuario que envía a mensaxe de contacto
4. A data de envío da mensaxe de contacto
5. O contido da mensaxe de contacto

Pasos a seguir

Para **ler unha mensaxe de contacto** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Contacto** para acceder ao l**istado de mensaxes de contacto**
3. Prémese o botón de **Ler** da mensaxe de contacto correspondente para acceder á pantalla de **lectura dun contacto.** Unha vez lido, o contacto pasa a estar en estado **lido.**

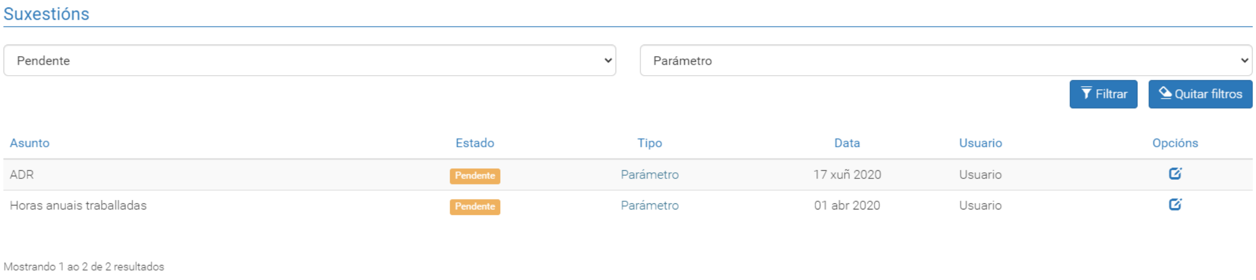
3.2.5. Xestión de suxestións

3.2.5.1. Listado de suxestións

A visualización do listado de suxestións permite consultar as suxestións recibidas.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 26. Listado de suxestións

A pantalla de **Listado de mensaxes de contacto** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 26. Listado de suxestións):

1. Barra de filtrado, permite realizar un filtrado sobre as suxestións, contén os seguintes elementos:
    1. Selector de estado, permite escoller un estado que ten que ter a suxestión
    2. Selector de tipo, permite escoller o tipo que ten que ter a suxestión
    3. Botón “Filtrar”, ao premelo actualiza a lista de usuarios aplicando os filtros
    4. **Botón “Quitar filtros”, ao premelo elimina os filtros establecidos**
2. Para cada mensaxe móstrase o asunto da suxestión, estado da suxestión, o tipo de suxestión, a data de envío da suxestión, o nome da persoa ou do usuario que envía a suxestión ou AUTOMÁTICO se foi recibida automáticamente, **botón para editar a suxestión**
3. Botóns de paxinación, permiten o desprazamento entre todas as suxestións (só visible se hai máis dunha páxina)
4. Texto de paxinación, indica o número de elementos que se están visualizando e o total

Pasos a seguir

Para consultar o **listado de suxestións** hai que seguir os seguintes pasos:

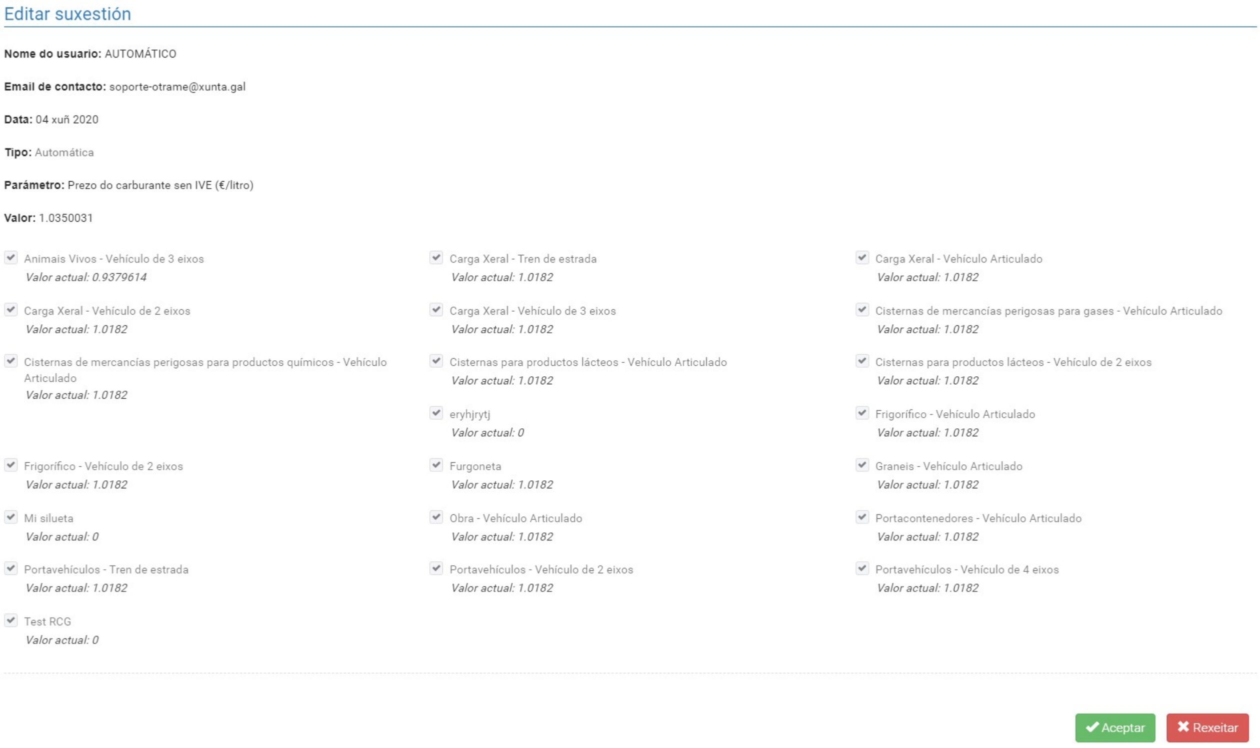
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. **No menú lateral selecciónase Suxestións**

3.2.5.2. Edición de suxestións automáticas

A edición de suxestións automáticas permite editar as suxestións automáticas recibidas.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 27. Edición de suxestións

A pantalla de Edición **de suxestións automáticas** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 27. Edición de suxestións):

1. Nome de usuario
2. Email de contacto
3. Data na que se recibiu a suxestións
4. Tipo de suxestións
5. Parámetro sobre o que se recibe a suxestión
6. Valor de dito parámetro
7. Siluetas nas que se aplicaría ese novo valor do parámetro
8. Botóns para aceptar ou rexeitar a suxestión

Pasos a seguir

Para editar **unha suxestión automática** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. **No menú lateral selecciónase Suxestións**
3. Prémese o botón editar da suxestión correspondente

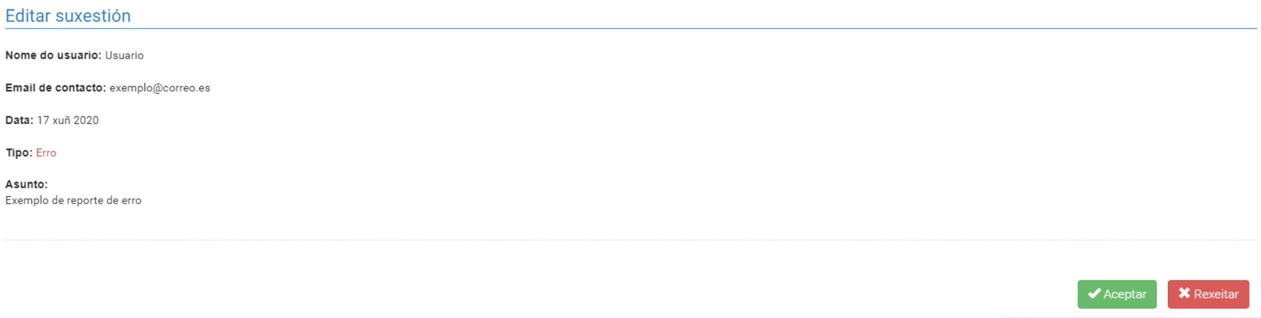
4. Premendo o boton **Aceptar**, a suxestión pasa a estado **Aceptado**, se se preme o botón **Rexeitar** pasa a estado **Rexeitado**

3.2.5.3. Edición de suxestións de erro

A edición de suxestións de erro permite editar as suxestións de erro recibidas.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 28. Edición de suxestións de erro

A pantalla de Edición **de suxestións de erro** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 28. Edición de suxestións de erro):

1. Nome de usuario
2. Email de contacto
3. Data na que se recibiu a suxestións
4. Tipo de suxestións
5. O asunto sobre o que trata o erro da suxestión

Pasos a seguir

Para editar **unha suxestión automática** hai que seguir os seguintes pasos:

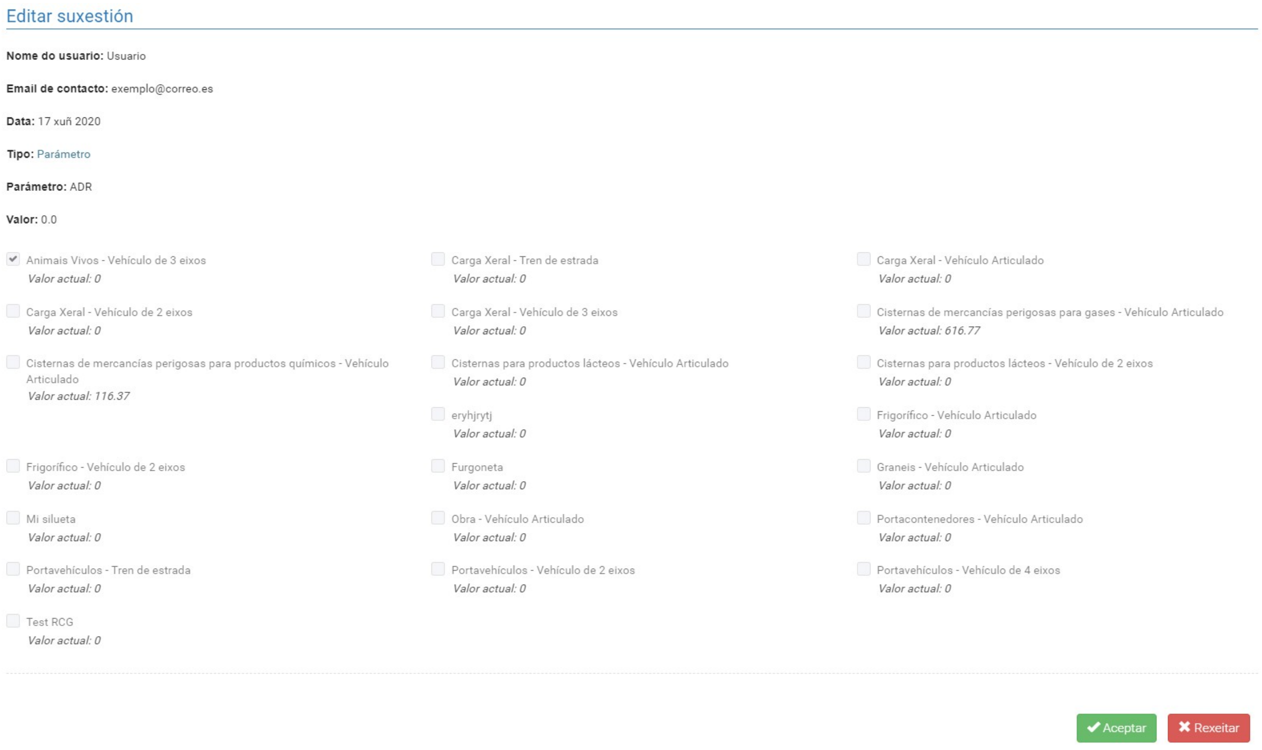
1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Suxestións**
3. Prémese o botón **editar** da suxestión correspondente
4. Premendo o boton **Aceptar**, a suxestión pasa a estado **Aceptado,** se se preme o botón **Rexeitar** pasa a estado **Rexeitado**

3.2.5.4. Edición de suxestións de parámetro

A edición de suxestións de parámetro permite editar as suxestións de parámetro recibidas.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 29. Edición de suxestións de parámetro

A pantalla de Edición **de suxestións de parámetro** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 29. Edición de suxestións de parámetro):

1. Nome de usuario
2. Email de contacto
3. Data na que se recibiu a suxestións
4. Tipo de suxestións
5. Parámetro sobre o que se recibe a suxestión
6. Valor de dito parámetro
7. Siluetas nas que se aplicaría ese novo valor do parámetro
8. Botóns para aceptar ou rexeitar a suxestión

Pasos a seguir

Para editar **unha suxestión de parámetro** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Suxestións**
3. Prémese o botón **editar** da suxestión correspondente

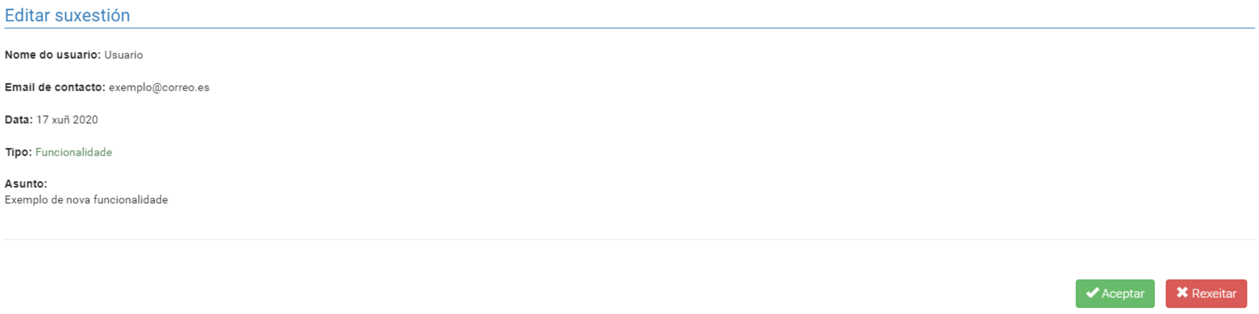
4. Premendo o boton **Aceptar**, a suxestión pasa a estado **Aceptado**, se se preme o botón **Rexeitar** pasa a estado **Rexeitado**

3.2.5.5. Edición de suxestións de funcionalidade

A edición de suxestións de funcionalidade permite editar as suxestións de funcionalidade recibidas.

Esta funcionalidade é accesible polos perfís xestor de contidos e administrador.

Pantallas



Imaxe 30. Edición de suxestións de funcionalidade

A pantalla de Edición **de suxestións de funcionalidade** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 30. Edición de suxestións de funcionalidade):

1. Nome de usuario
2. Email de contacto
3. Data na que se recibiu a suxestións
4. Tipo de suxestións
5. O asunto sobre o que trata a funcionalidade da suxestión

Pasos a seguir

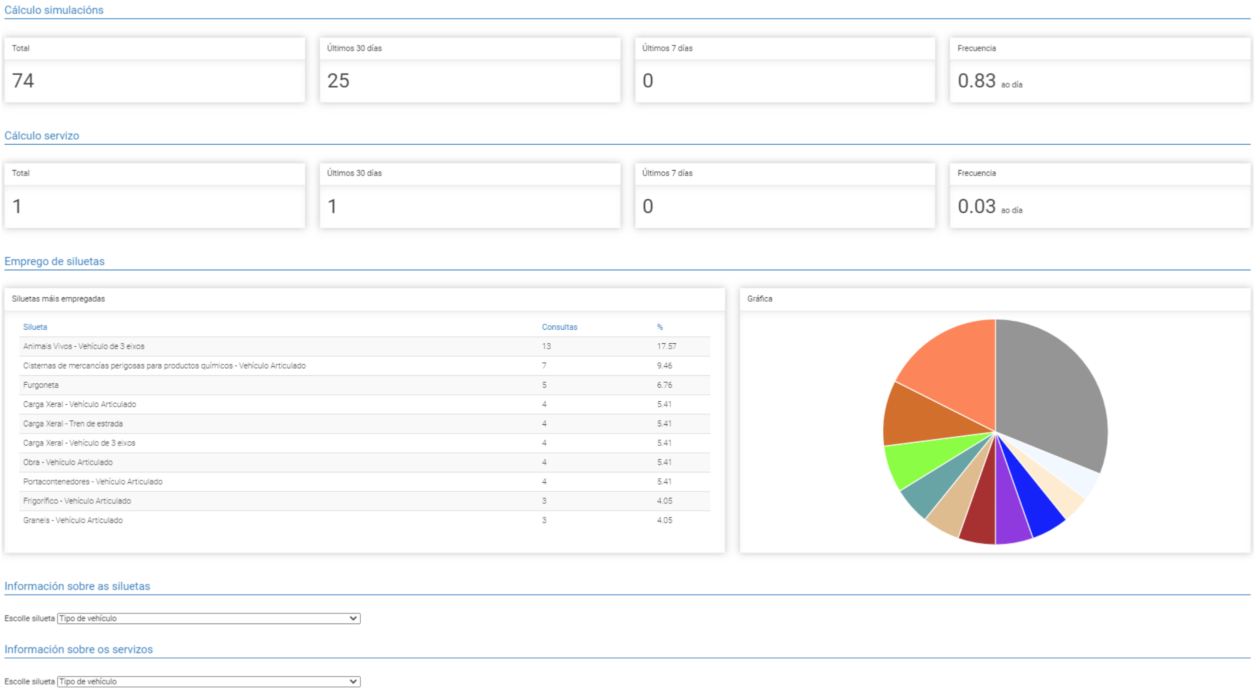
Para editar **unha suxestión de funcionalidade** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Iníciase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Suxestións**
3. Prémese o botón **editar** da suxestión correspondente
4. Premendo o boton **Aceptar**, a suxestión pasa a estado **Aceptado,** se se preme o botón **Rexeitar** pasa a estado **Rexeitado**

3.2.6. Taboleiro

O Taboleiro permite ver un resumo estadístico da utilización da aplicación

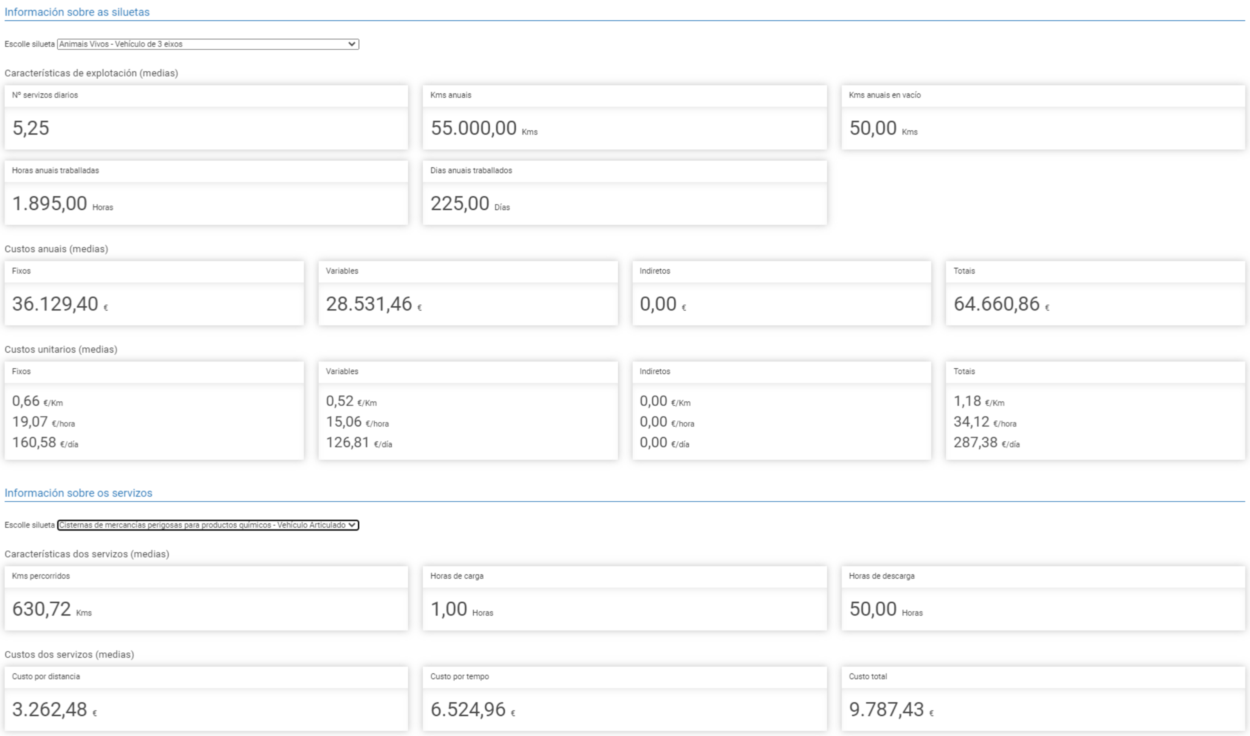
Pantallas



Imaxe 31. Taboleiro

A pantalla de **Taboleiro** contén os seguintes elementos (Ver Imaxe 31. Taboleiro):

1. Estadísticas do cálculo de simulacións
2. Estadísticas do cálculo de servizos
3. Estadísticas do emprego de siluetas
4. Información sobre as siluetas
5. Información sobre os servizos



Imaxe 32. Taboleiro (Información sobre siluetas e servizos)

Dentro da pantalla de **Taboleiro,** as seccións de **Información sobre siluetas** e **Información sobre servizos** conteñen os seguintes elementos (Ver Imaxe 32. Taboleiro (Información sobre siluetas e servizos)):

1. Información sobre as siluetas:
    1. Características de explotación (medias)
    2. Custos anuais (medias)
    3. Custos unitarios (medias)
2. Información sobre os servizos
    1. Características dos servizos (medias)
    2. Custos dos servizos (medias)

Pasos a seguir

Para consultar o **Taboleiro** hai que seguir os seguintes pasos:

1. Icíniase sesión no apartado privado coa URL: */internal/login* empregando un usuario que teña un dos perfís necesarios.
2. No menú lateral selecciónase **Taboleiro**
3. Para ver la información sobre una silueta debemos seleccionar unha silueta no combo de selección de siluetas dentro do apartado correspondente
4. Para ver a información sobre un servizo deberemos seleccionar un servizo no combo de selección de servizos dentro do apartado correspondente

4. FAQ´S DO SISTEMA

Non aplica

5. LISTAXE DE MENSAXES DE ERRO

Non aplica