



---

## **Manual Técnico**

**Proyecto: Mascota Virtual**

MATERIA: Introducción a la Computación y Programación.

Universidad de San Carlos de Guatemala

---

[04/2022]

|  |          |
|--|----------|
| <b>MANUAL TÉCNICO</b>                                | <b>1</b> |
| <b>1. Objetivos</b>                                  | <b>3</b> |
| <b>1.1 Objetivos Específicos</b>                     | <b>3</b> |
| <b>2. Alcance</b>                                    | <b>3</b> |
| <b>3. Requerimientos Técnicos</b>                    | <b>3</b> |
| <b>3.1 Requerimientos Mínimos de Hardware</b>        | <b>3</b> |
| <b>3.2 Requerimientos Mínimos de Software</b>        | <b>3</b> |
| <b>4. Herramientas Utilizadas para el Desarrollo</b> | <b>3</b> |
| <b>5. Instalación</b>                                | <b>4</b> |

## CONTENIDO

### 1. Objetivos

*Familiarizar al estudiante con la librería gráfica Swing del lenguaje*

#### 1.1 Objetivos Específicos.

- Construcción de diagrama de clases para los requerimientos de la actividad.
- Ampliar el conocimiento de conceptos avanzados de programación orientada a objetos.
- Implementación de excepciones y manejo de errores.
- Construcción de aplicaciones usando interfaz gráfica basada en librería Swing.
- Uso de Threads para el manejo de procesos independientes

### 2. Alcance

Este documento está dirigido a: Quien interese

Conocimientos básicos en: Java

### 3. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Netbeans y el archivo de la practica.

#### a. Requerimientos Mínimos de Hardware.

Procesador: No sé

Memoria RAM (Mínimo): No sé

Disco Duro: No sé

#### b. Requerimientos Mínimos de Software.

Privilegios de Administrador: No

### 4. Herramientas Utilizadas para el Desarrollo.

- **Herramienta 1**  
*Neatbeans 12.2*
- **Herramienta 2**  
*Drawio*

Mascota Virtual  
MANUAL TÉCNICO

## 5. Instalación

*Tener Netbeans 12.2 y el archivo de la practica*

### Diagrama UML

