.

**Manual Técnico**



**Empresa: Blue Sky**

**Proyecto: Pet Sitting**

Índice de Contenido

[OBJETIVOS 3](#_Toc24892738)

[INTRODUCCIÓN 4](#_Toc24892739)

[REQUERIMIENTOS TÉCNICOS. 5](#_Toc24892740)

[HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO 6](#_Toc24892741)

[Java: 6](#_Toc24892742)

[MYSQL: 6](#_Toc24892743)

[Arduino: 6](#_Toc24892744)

[HTML: 6](#_Toc24892745)

[CSS: 6](#_Toc24892746)

[GitHub: 7](#_Toc24892747)

# OBJETIVOS

Brindar la información necesaria para poder realizar la instalación y configuración del sistema.

Específicos:

* Representar la funcionalidad técnica de la estructura, diseño y definición del aplicativo.
* Definir claramente el procedimiento de instalación del aplicativo.
* Detallar la especificación de los requerimientos de Hardware y Software necesarios para la instalación de la aplicación.
* Describir las herramientas utilizadas para el diseño y desarrollo del prototipo.

# INTRODUCCIÓN

Este manual describe los pasos necesarios para cualquier persona que tenga

ciertas bases de sistemas y pueda realizar la instalación del sistema creado para

la administración y cuidado correcto de una o más mascotas con las que el usuario cuente.

Es importante tener en cuenta que en el presente manual se hace mención a las

especificaciones mínimas de hardware y software para la correcta instalación del

aplicativo.

# REQUERIMIENTOS TÉCNICOS.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

* Procesador: Atom
* Memoria RAM: Mínimo: 1 Gigabytes (GB)
* Disco Duro: 120Gb.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

* Privilegios de administrador
* Sistema Operativo: XP/Vista/Windows7/Windows8.1/Windows10

# HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO

## Java:

Java es un lenguaje de programación y una plataforma informática comercializada por primera vez en 1995 por Sun Microsystems. Hay muchas aplicaciones y sitios web que no funcionarán a menos que tenga Java instalado y cada día se crean más. Java es rápido, seguro y fiable.

## MYSQL:

MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacional (RDBMS) de código abierto, basado en lenguaje de consulta estructurado (SQL). MySQL se ejecuta en prácticamente todas las plataformas, incluyendo Linux, UNIX y Windows.

## Arduino:

Arduino es una plataforma de hardware libre, basada en una placa con un microcontrolador y un entorno de desarrollo (software), diseñada para facilitar el uso de la electrónica en proyectos multidisciplinares. Arduino es una plataforma abierta que facilita la programación de un microcontrolador.

## HTML:

HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, o Hypertext Markup Language en inglés) es el lenguaje usado para crear documentos web. ... Cuando se usa como extensión de archivo, ésta le informa a un explorador web como Firefox que el archivo es un documento web.

## CSS:

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets - Hojas de Estilo en Cascada - que es un lenguaje que describe la presentación de los documentos estructurados en hojas de estilo para diferentes métodos de interpretación, es decir, describe como se va a mostrar un documento en pantalla, por impresora, por voz etc.

## GitHub:

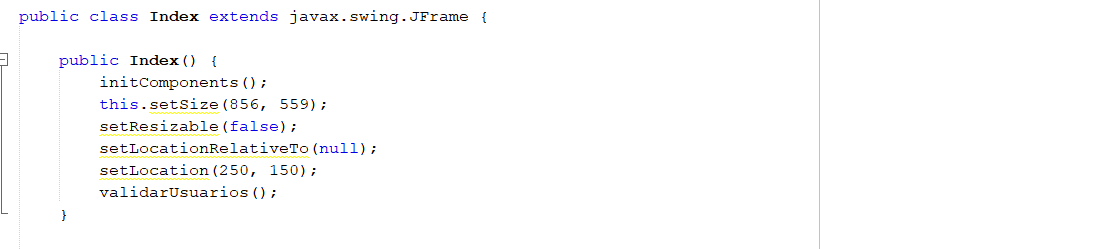
GitHub es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.

## Desarrollo:

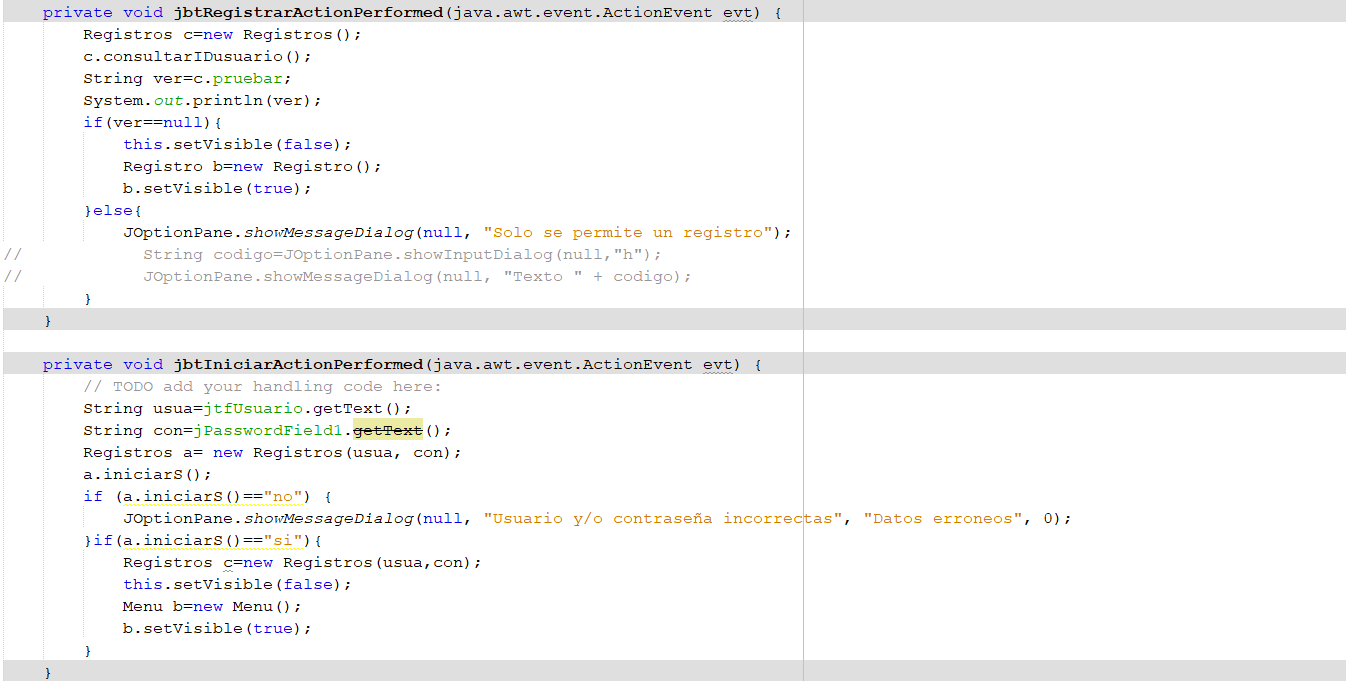
IMAGEN:

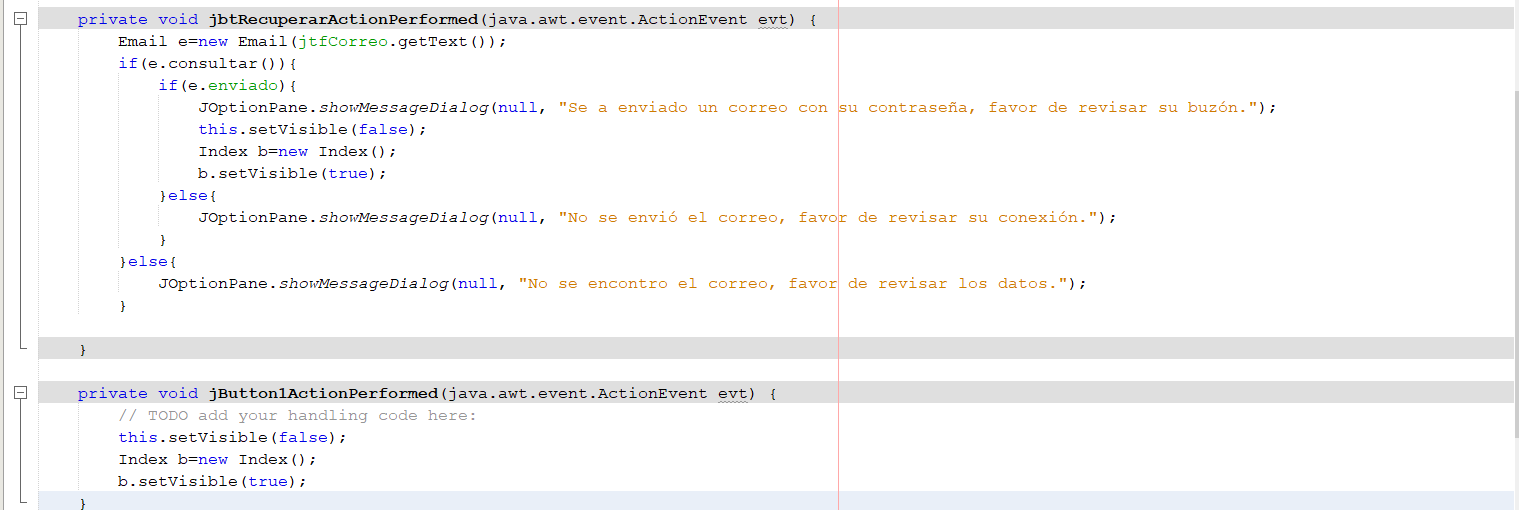
Descripción de lo que hace la clase:

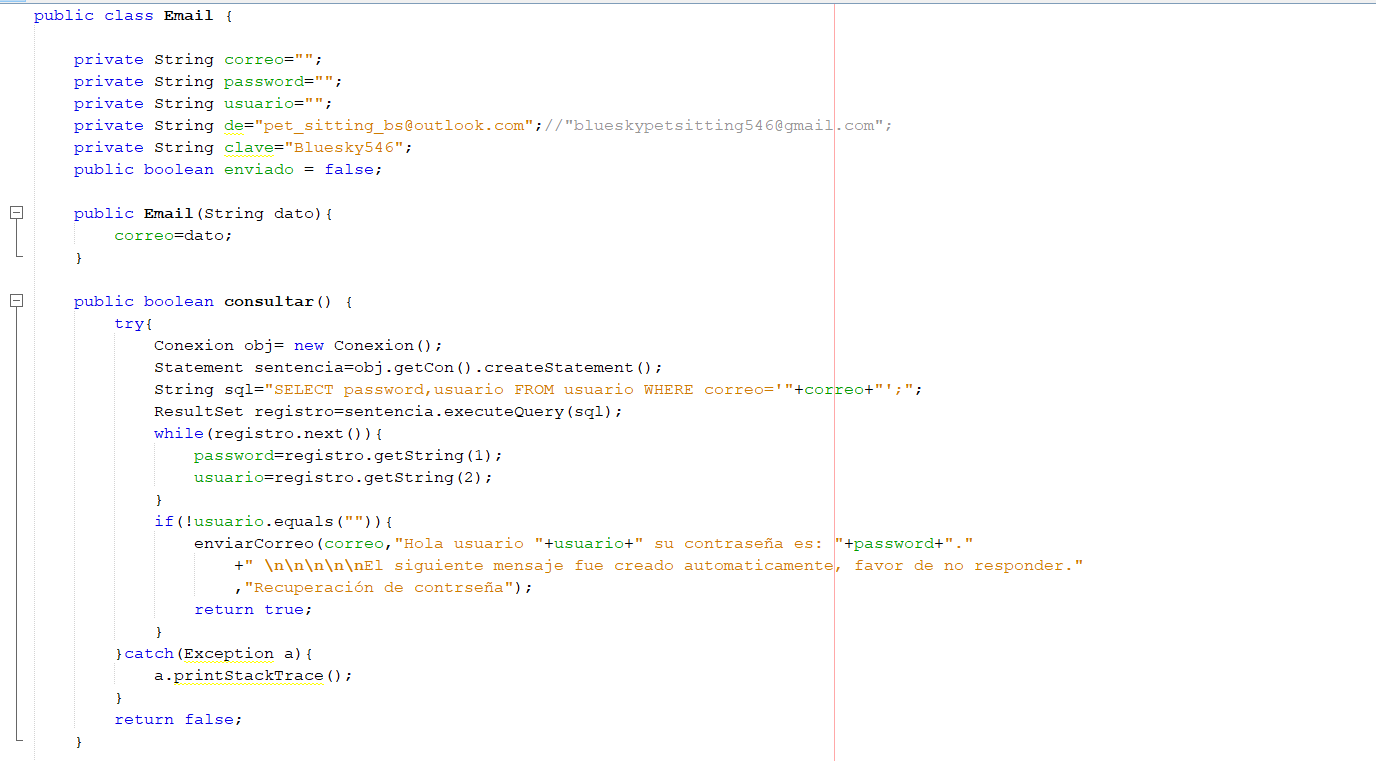
En esta clase llamada Índex es la venta principal del proyecto de Pet Sitting su función permite al usuario registrarse o iniciar sesión dentro de la aplicación de escritorio lo que contiene en su clase es un constructo por defecto que incializa diferentes propiedades de la ventana por ejemplo el tamaño, posición, editable, visibilidad, etc.



Después del constructor siguen 2 métodos que son de tipo evento reciben el evento de tipo “ActionEvent”, dentro del método se crea un objeto de la clase Registros donde llama al método consultar para verificar si existe un registro en caso de haber un registro devuelve un mensaje al usuario o en caso contrario se registra el usuario nuevo. En el segundo método se hace el inicio de sesión crea un objeto de la clase registro y captura la información ingresada por el usuario guardándola en dos atributos (usuario y password) y después se válida para en caso de no iniciar sesión regresa un mensaje que no encontró al usuario o puede que se haya equivocado en ingresar la información.



Esta clase llamada “Recuperar” es una vista de la aplicación de escritorio del proyecto pet Sitting que permite obtener la contraseña extraviada por el usuario, Esta clase contiene dos métodos de tipo evento (ActionEvent), el primer evento pertenece al botón “jbtrecuperar” la cual hace es crear un objeto de la clase Email y envía el correo ingresado por el usuario en el formulario de la clase después se declara un “if” valida si el correo ingresado es igual al que registro el usuario una vez encontrado se crea otra validación donde verifica si el correo se envió y después para terminar se cierra la ventana y llama a la ventana principal. En el segundo método crea un objeto de la clase principal y poder regresar a esa misma clase.

En esta clase Email crea el correo para que automáticamente lo envié al usuario, la cual contiene sus atributos declarados y su constructor con parámetros y además cuenta con dos métodos, el primer método llamado “consultar” su función es buscar el correo ingresado por el usuario si existe en la base de datos en caso de haber encontrado la información se guarda la contraseña y el usuario en un mensaje y después es enviado al segundo método llamado “enviarcorreo”.

En este método es de tipo booleano para identificar si se pudo realizar el envió del correo al usuario para generar el correo se creó un atributo de tipo String donde contiene el tipo de host se maneja (Gmail o Outlook) se declara un objeto de tipo propiedades y se manda la información del correo de donde se van enviar y luego se crea un objeto de tipo “Session” donde se realiza el formato del correo se manda la información a quien se dirige, el mensaje y el asunto del correo y por último se crea un objeto donde se hace el transporte del correo.

