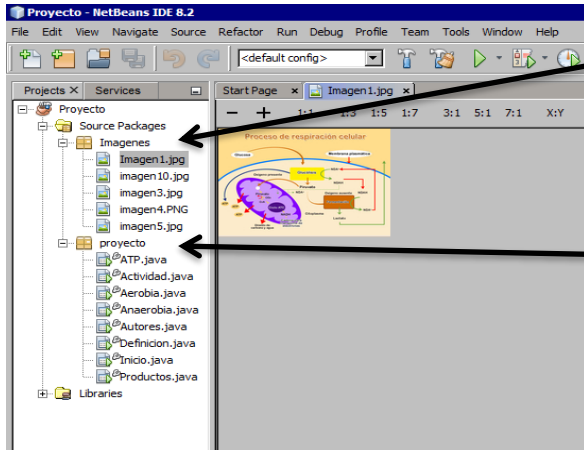


Manual técnico (productos de la respiración celular)

introducción:

este manual te explicara todos los componentes que fueron usados para formar el programa con la aplicación de NetBeans.

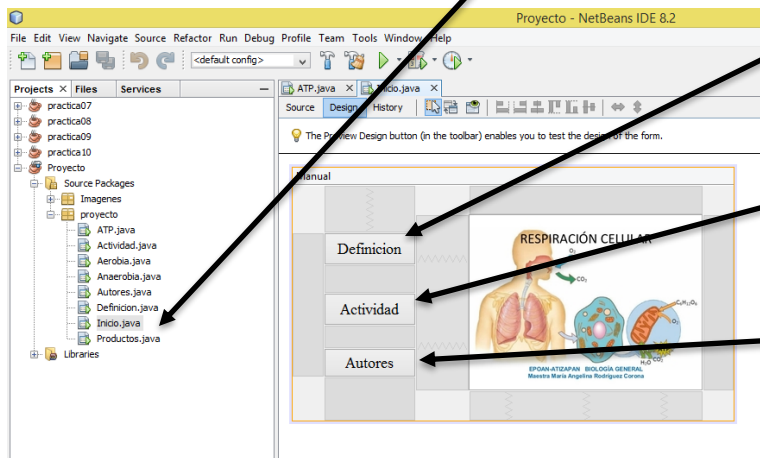
esta aplicación cuenta con carpetas para ordenar la información.



Carpeta de imágenes.

Carpeta que contiene los códigos y ventanas

la ventana llamada inicio es la principal la cual contiene tres botones y una imágenes la cual contiene el titulo.



El botón “definición” abre la ventana con este mismo nombre.

El botón “actividad” abre la ventana con este mismo nombre.

el botón “autores” abre esta misma ventana.

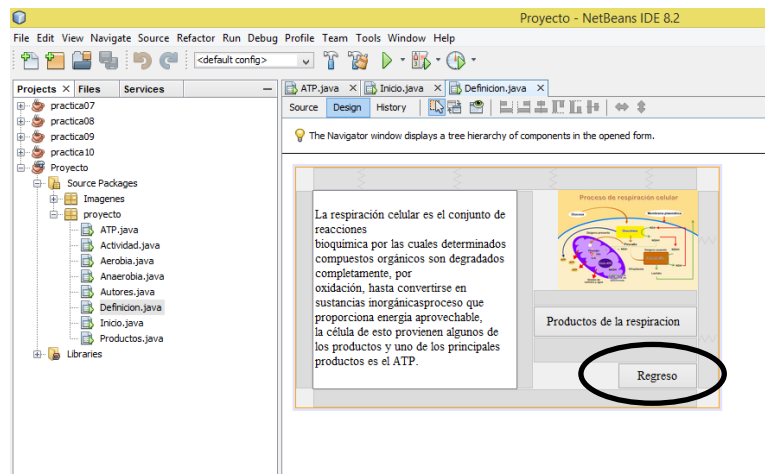
un ejemplo de estos botones es este que es el código para el funcionamiento de el botón denominando definición el cual se encuentra en la ventana llamada inicio :

```

24      * regenerated by the Form Editor.
25      */
26      @SuppressWarnings("unchecked")
27      Generated Code
117
118      private void btnDefinicionActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
119          Definicion def = new Definicion();
120          def.setVisible(true);
121          // TODO add your handling code here:
122
123

```

En las ventanas secundarias se agregó un botón que te regresa a la ventana que abriste posteriormente y si mismo cerrando la actual.



y el código que se utilizo es:

```

105      Productos pro = new Productos();
106      pro.setVisible(true); // TODO add your handling code here:
107
108
109      private void btnRegresoActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
110          dispose(); // TODO add your handling code here:
111      }
112
113      /**
114       * @param args the command line arguments

```

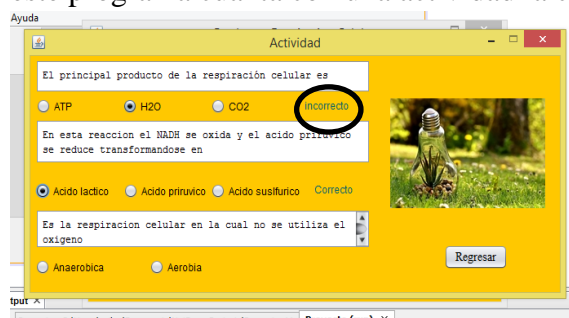
al programa se le agrego color con el siguiente código:

```

12      * Creates new form Inicio
13
14      public Inicio() {
15          initComponents();
16          this.getContentPane().setBackground(Color.DARK_GRAY);
17
18
19

```

este programa cuenta con una actividad la cual consta de tres preguntas y te indicara si tus respuestas son correctas o incorrectas:



código para poder hacer trabajar es:

```
12 rbP1r1.setSelected(true);
13 lblRes.setText("Correcto");
14 }
15
16 private void rbP2r1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
17     rbP2r2.setSelected(false);
18     rbP2r3.setSelected(false);
19     lblRes.setText("Correcto"); // TODO add your handling code here:
20 }
21
22 private void rbP1r2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
23     rbP1r1.setSelected(false);
24     rbP1r3.setSelected(false);
25     lblRes.setText("Incorrecto"); // TODO add your handling code here:
26 }
27
28 private void rbP1r3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
29     rbP1r1.setSelected(false);
30     rbP1r2.setSelected(false);
31     lblRes.setText("Incorrecto"); // TODO add your handling code here:
32 }
33
34 private void rbP2r2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
35     rbP2r1.setSelected(false);
36     rbP2r3.setSelected(false);
37     lblRes.setText("Incorrecto"); // TODO add your handling code here:
38 }
39
40 private void rbP2r3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
41     rbP2r1.setSelected(false);
42     rbP2r2.setSelected(false);
43 }
```

este código permite que te marque cual es la respuesta correcta y te indica si la que señalaste es correcta o incorrecta.

también se utilizó un código que permite que el cambio de colores a cada una de las ventanas en la aplicación:

```
1 package proyecto;
2
3 import java.awt.Color;
4
5 /**
6  *
7  * @author 18PROGB0026
8  */
9 public class Inicio extends javax.swing.JFrame {
10
11     /**
12      * Creates new form Inicio
13      */
14     public Inicio() {
15         initComponents();
16         this.getContentPane().setBackground(Color.orange);
17         this.setLocationRelativeTo(null);
18     }
19
20 }
21
```

el programa cuenta con el botón de regreso así que se deshabilito la “X” en cada ventana que contiene el programa

