UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1
CATEDRÁTICO: ING. WILLIAM ESTUARDO ESCOBAR ARGUETA
TUTOR ACADÉMICO: JOSUÉ RODOLFO MORALES CASTILLO



BRAYAN ALEXANDER GUZMAN MARGOS

CARNÉ: 202105658

SECCIÓN: B

GUATEMALA, 01 DE FEBRERO DEL 2,024

ÍNDICE

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	1
GENERAL	1
ESPECÍFICOS	1
INTRODUCCIÓN	2
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	2
REQUISITOS DEL SISTEMA	2
FLUIO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA	2

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

El objetivo del siguiente manual es darle la mejor experiencia a nuestros viajeros al proporcionarles herramientas y sus funcionales útiles, y asi poder llegar a su destino de una manera segura.

ESPECÍFICOS

- Objetivo 1: El siguiente manual nos llevara a un pequeño rrecorido en lo que es la funcionalidad de nuestro sistema de citas y sus funciones basicas.
- Objetivo 2: De igual forma daremos a conocer sus funciones y el por que de cada una de las funciones utilizadas al momento de ejecutar nuestro sistema de viajes y lograr la mejor experiencia.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a nuestro sistema de viajes. Este sistema le permitira crear sus viajes desde su punto de partida hasta su destino final y asi llegar a su destino de una manera segura eligiendo al transporte de preferencia.

Aca tendras la guia para que puedas tener la mejor experiencia de nuestra aplicacion.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Nuestro sistema se trata de un sistema de viajes en una interfaz grafica escrita en el lenguaje Java, ya que este nos ofrece una experiencia de uso simple al que hemos nombrado "UDRIVE".

El código comienza con la declaración del paquete practicaviaje. Los paquetes en Java se utilizan para organizar y modularizar el código. Contienen clases e interfaces relacionadas.

La clase Modulo extiende javax.swing.JFrame, lo que significa que representa una ventana de la interfaz gráfica.

Se declaran varios atributos y variables, como moto, carro1, carro2, fileChooser, y JFileSelected.

moto, carro1, y carro2 son etiquetas (JLabel) que se utilizarán para mostrar imágenes en la interfaz.

fileChooser es un componente para seleccionar archivos.

JFileSelected es una variable para almacenar el archivo seleccionado.

El método initComponents() inicializa los componentes de la interfaz gráfica.

Esto incluye la configuración de botones, tablas, etc.

setLocationRelativeTo(null) centra la ventana en la pantalla.

Se cargan tres imágenes: una moto, un dragón y un personaje de Mario.

Las imágenes se escalan para ajustarse al tamaño de las etiquetas (moto, carro1, carro2).

Las etiquetas se agregan al panel (jPanel2) para mostrar las imágenes en la interfaz.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Antes de iniciar, debes de comprabar en tu computadora, si tienes instalado el JDK y Netbeas en tu computadora, de no ser asi puedes recurrir al sitio oficial de Java y descargarlo.

FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

Paquetes y Clases:

El código está dentro del paquete practicaviaje.

La clase Modulo extiende javax.swing.JFrame, lo que significa que representa una ventana de la interfaz gráfica.

Atributos y Variables:

Se declaran varios atributos y variables:

moto, carro1 y carro2 son etiquetas (JLabel) que se utilizarán para mostrar imágenes en la interfaz.

fileChooser es un componente para seleccionar archivos.

JFileSelected es una variable para almacenar el archivo seleccionado.

Inicialización de Componentes:

El método initComponents() inicializa los componentes de la interfaz gráfica. Esto incluye la configuración de botones, tablas, etc.

setLocationRelativeTo(null) centra la ventana en la pantalla.

Imágenes:

Se cargan tres imágenes:

Una moto: Se crea una etiqueta moto y se le asigna una imagen escalada de una moto.

Un dragón: Se crea una etiqueta carro1 y se le asigna una imagen escalada de un dragón.

Mario: Se crea una etiqueta carro2 y se le asigna una imagen escalada del personaje Mario.

Las etiquetas se agregan al panel (jPanel2) para mostrar las imágenes en la interfaz.