

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Introducción a la Programación y Computación Sección P

Escuela de vacaciones Primer Semestre 2023

Práctica 2: simulación de una aplicación de pedidos

Manual Técnico

Nombre: Bryant Herrera Rubio

Carné: 201701010

Descripción de la Solución:

La aplicación es un menú de opciones que permite al usuario agregar productos además de la lista de los que se encuentran ya en la lista. Cuenta con un botón para agregar los productos a otra lista donde se van acumulando las opciones que se seleccionan de la lista de productos, también verá una etiqueta que irá sumando el total de lo comprado, además se ingresará la cantidad de kilómetros que la persona hace su envío, y también puede seleccionar el tipo de vehículo que el usuario ingresa, hay un botón donde lleva al usuario a una interfaz gráfica donde se puede observar lo que le falta al repartidor llegar a su destino y el regreso, también cuenta con un historial del tipo de vehículo que se seleccionó, la distancia que se ingresó, el monto total que se pagó, la hora que se realizó el pedido y la hora a la que llega, también cuenta con un botón de Serialización donde queda guardado los datos del historial.

Requerimientos mínimos del sistema

Procesador: Intel Core i7 10th gen

Memoria RAM: 4 GB

Espacio de disco duro disponible: 1 GB

En equipos con características similares o mejores debe funcionar sin problema.

Diccionario de Clases:

Agregar Productos: acá se agregan los productos desde dos textfields

Historial: se encuentra una tabla donde se van almacenando los datos de los pedidos, la hora de entrega varía dependiendo del vehículo seleccionado

Productos: Es la clase principal donde se encuentran todas las opciones para trabajar.

Recorrido: Es la Clase donde se hacen las funciones para que las imágenes se muevan

VerRecorrido: En esta clase es donde se visualiza el movimiento de las imágenes cuenta con un botón para cada imagen además de uno para mover todos a la vez

Diccionario de métodos y funciones

public void productos()

Se usó para poder crear los datos de la tabla de productos que están por defecto.

public void Pedido()

Se usa para poder ir almacenando los productos con su precio que el usuario va seleccionando

public class Recorrido extends Thread

Los hilos que se van usando para poder hacer que las imágenes se muevan esta va en la clase de Recorrido

private void Agregar()

Se usó para agregar los datos a la tabla que está en la clase Historial

class Registro implements Serializable

Se encuentra dentro de la clase Historial es usada para serializar los datos dentro de la tabla del historial