Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas Sistemas

Introducción a la Programación y Computación Sección P

**Escuela de vacaciones Primer Semestre 2023** 

Práctica 2: simulación de una aplicación de pedidos

Manual de Usuario

**Nombre: Bryant Herrera Rubio** 

Carné: 201701010

## Descripción de la aplicación:

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 se Serialización dónde queda guardado los datos del historial.

## Requerimientos mínimos del sistema

Procesador: Intel Core i7 10th gen

Memoria RAM: 4 GB

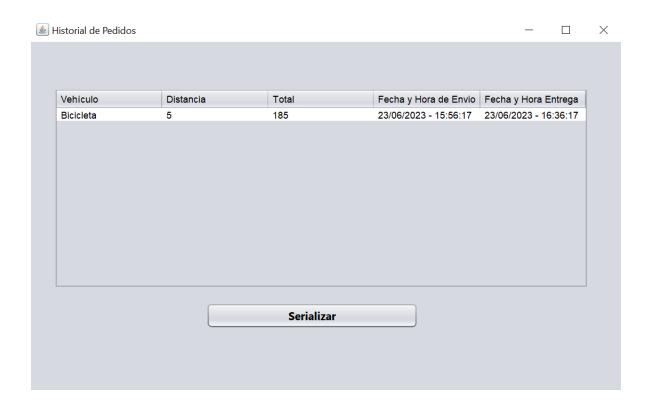
Espacio de disco duro disponible: 1 GB

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



Se tiene el botón de Agregar producto Seleccionado al Pedido, donde se agregan los datos seleccionados la otra lista. Se puede observar el total a pagar además de lo que el usuario puede ingresar.

Si se cliquea en el botón de Historial lo llevará a otra ventana donde vera lo que se ha pedido.



Al darle clic al botón envío de pedidos lo llevará a esta ventana donde se visualizará gráficamente la trayectoria de los vehículos.

