

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1



Documento Soporte

Carlos Alberto Guerrero Benavides
Jhostyn David Garcia Urrego
Andres Felipe Martin Rodriguez

Tabla de contenido

1. Introducción.....	3
2. Requerimientos.....	4
3. Diseño del Juego.....	5
4. Estructura del Juego.....	6
5. Información de contacto.....	10

1. Introducción

El presente documento describe los aspectos técnicos informáticos del proyecto para ciencias de la computación I. Este documento buscará familiarizar a las personas interesadas en estudiar el funcionamiento del software según sean sus motivos.

¿Información destacada

El manual técnico hace referencia a la información necesaria con el fin de orientar a quien lo desee en la concepción, planteamiento, análisis y programación. Es de notar que la redacción propia del manual técnico está orientada a personal con conocimientos en sistemas, tecnologías de información, estructuras de datos y el lenguaje de programación c + +.

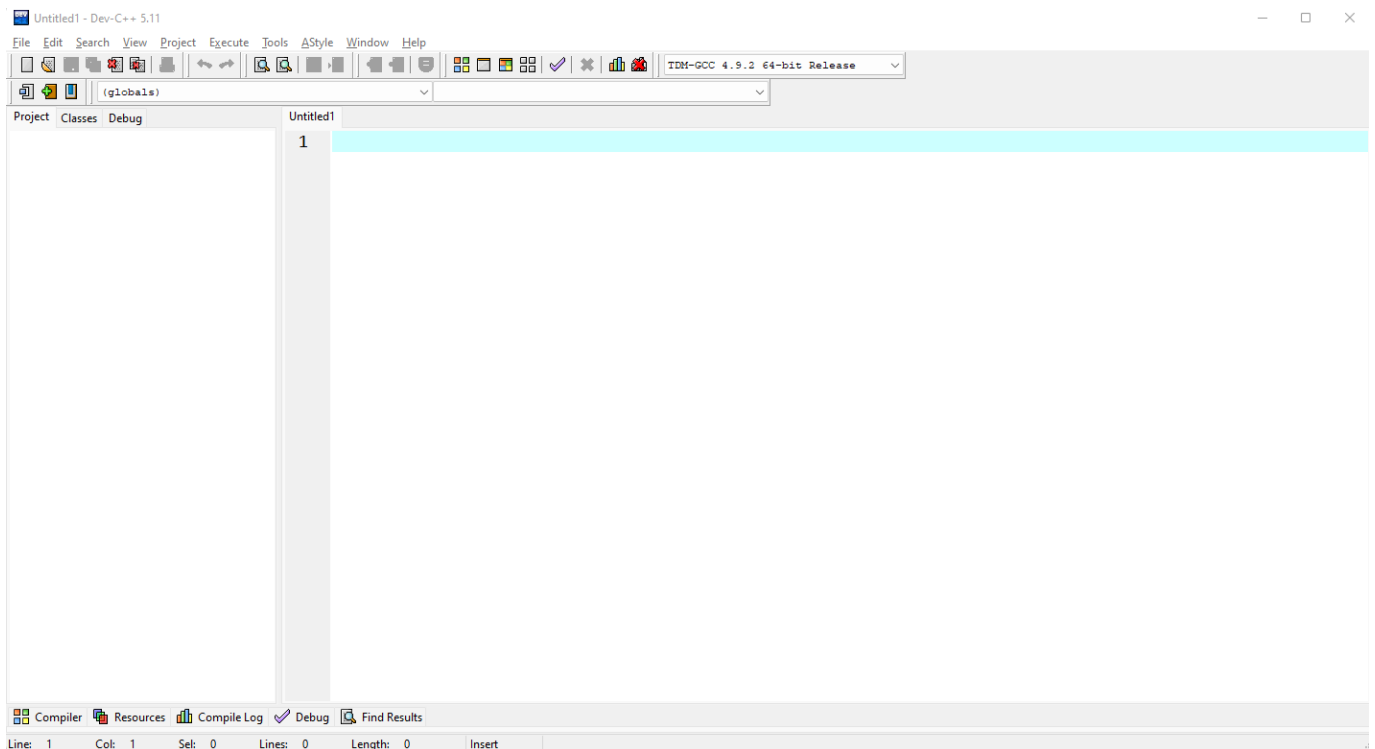
Objetivos

Instruir acerca de la estructura, conceptos y funcionamiento del programa, para el acceso oportuno y adecuado en el estudio del mismo, mostrando la descripción de los archivos relevantes del sistema los cuales nos orienten en la configuración, estudio y soporte del mismo.

2. Recursos requeridos

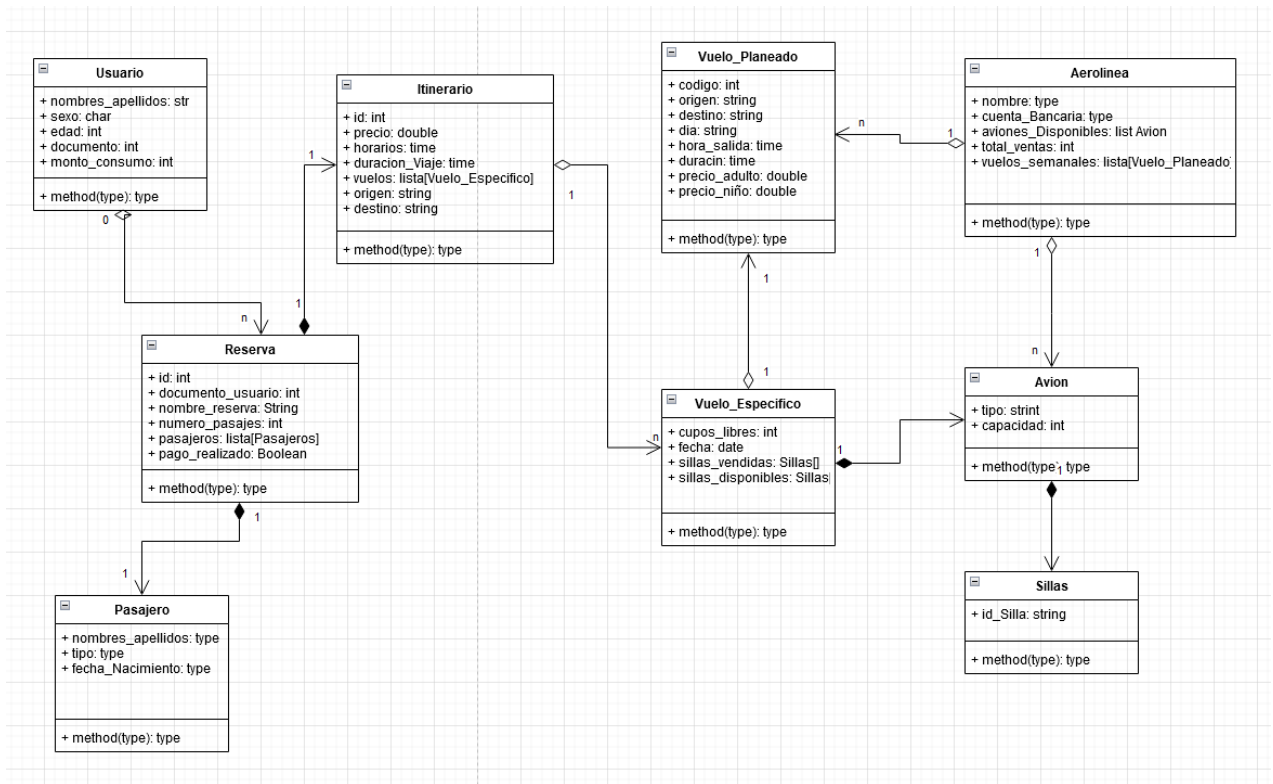
Como recurso principal se necesitará de un entorno de desarrollo especializado en el lenguaje de programación c + +. Este entorno de desarrollo permitirá una mejor visualización y posibilidad de configuración, edición y soporte de los archivos y directorios que componen al programa.

- Dev-C++

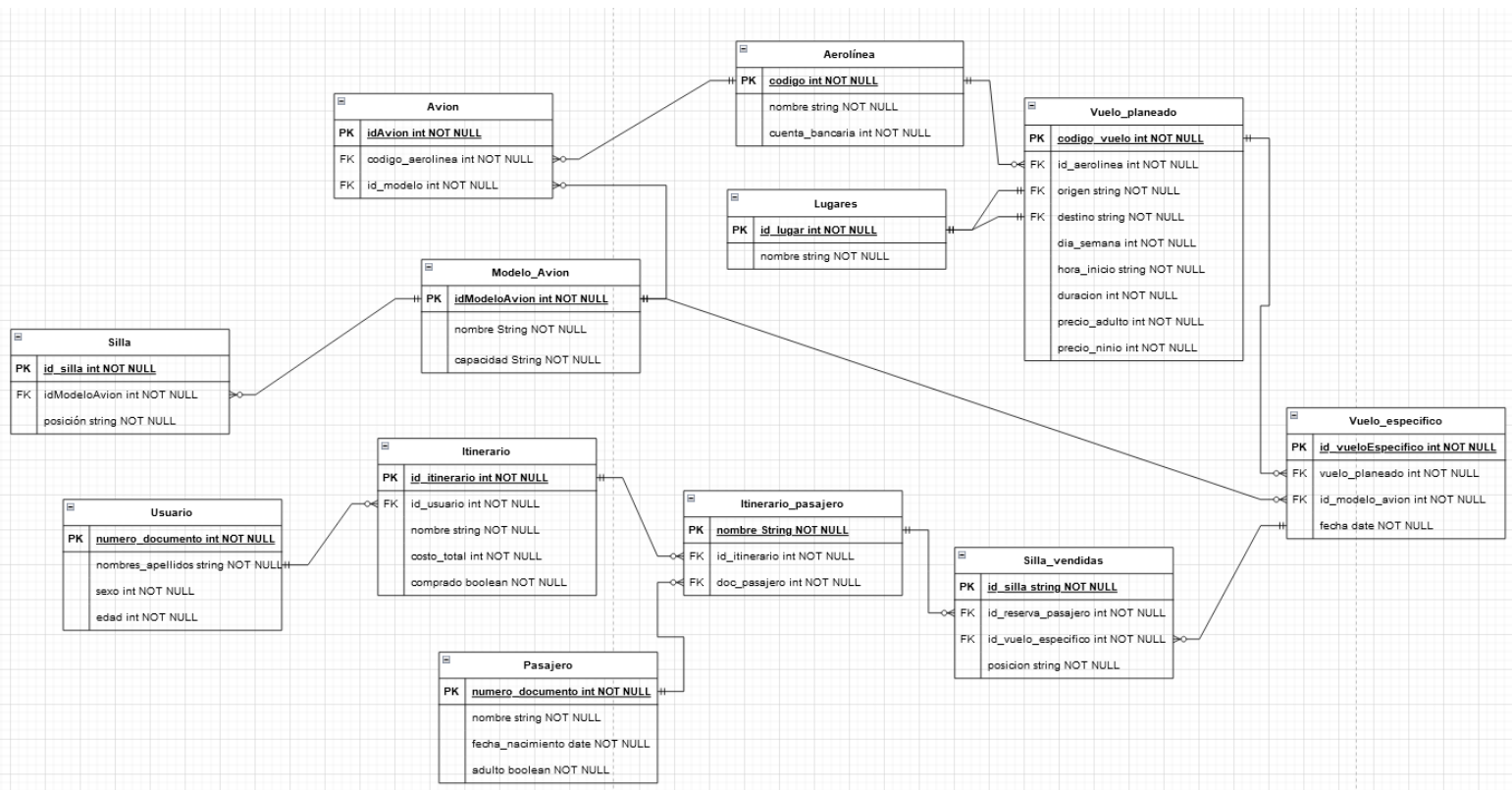


3. Diseño del aplicativo

3.1 Diagrama de clases



3.1 Diagrama Entidad-Relación



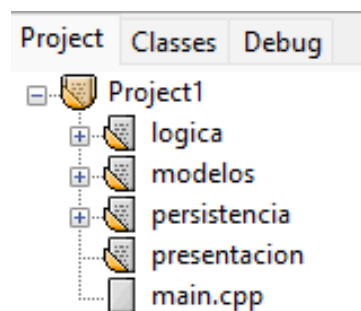
4. Estructura del aplicativo

Proyecto

Como se puede observar en el código indentado usted encontrará una última versión o “versión final” del aplicativo, dicho directorio será el que usted debe abrir utilizando el entorno de desarrollo de su preferencia, en este caso nos referiremos a Dev-C++. Este corresponde al proyecto del aplicativo (archivo .dev) “Proyecto1”.

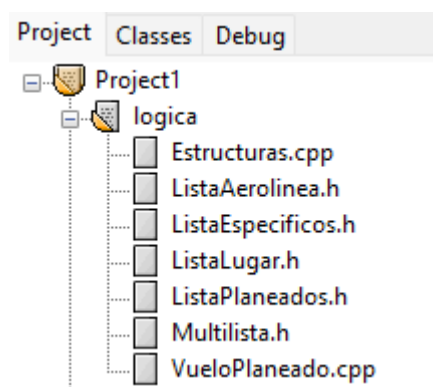
Directorios y archivos del proyecto

Como se puede ver en la imagen dentro del Proyecto1 están contenidos los directorios con los cuales se organizan y categorizan los archivos utilizados en el aplicativo, recorreremos estos directorios uno a uno a continuación.



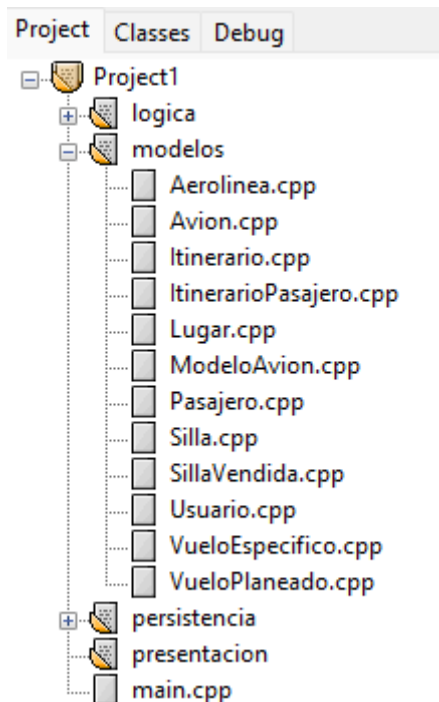
Directorio: lógica

El paquete lógica contiene el archivo multilista la cual es una estructura de datos con un conjunto de nodos en que algunos tienen más de un puntero y pueden estar en más de una lista simultáneamente. Esta se encarga de gestionar todos los datos relacionados a los vuelos planeados, a su vez se encuentran las listas de algunas de las entidades que se necesitaran para el tratamiento de datos en los métodos definidos por la multilista.



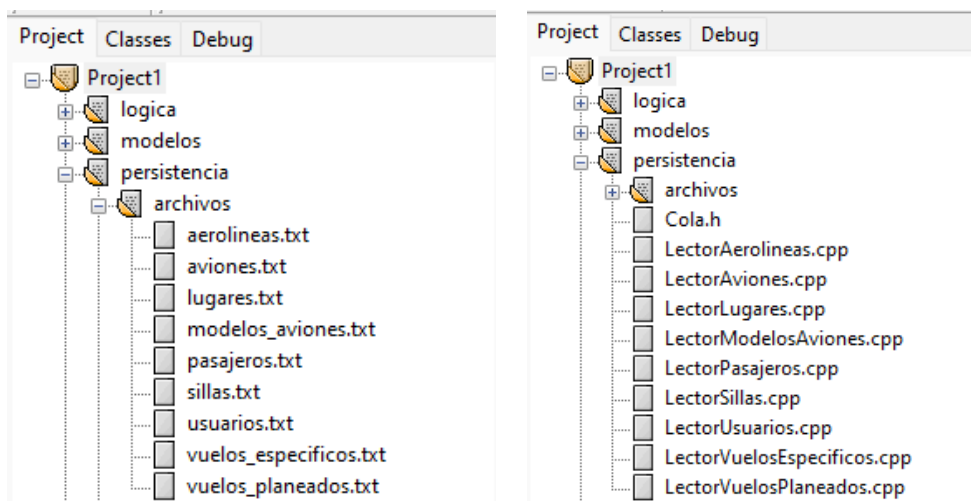
Directorio: modelos

El directorio modelos contendrá cada una de las clases que representan a cada “ente” (existente) que jugará un papel relevante para el desarrollo del aplicativo. Ya que definen la estructura de clase y atributos que poseerá cada uno de ellos.



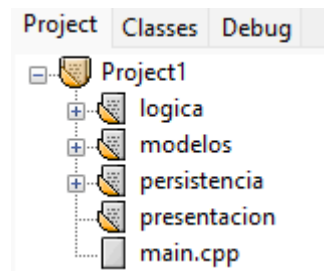
Directorio: persistencia

Este directorio es uno de los pilares del aplicativo y uno de los directorios que más trabajo conllevo a hacer dentro de este se encuentra un sub directorio que contiene todos los archivos planos que son utilizados para cargar la información al aplicativo. Dentro de esto mismo directorio también se encuentran los archivos cuya principal función es leer cada uno de los archivos planos .txt para esto se valen de una estructura de cola que lee línea a línea un determinado archivo plano.



Archivo: main

Este es el archivo principal del aplicativo, contiene el método principal del programa y a su vez hace el llamado en su cabecera a cada uno de los archivos y librerías que se utilizan en el desarrollo del mismo.



5. Información de contacto

afmartinr@correo.udistrital.edu.co

jhdgarciau@correo.udistrital.edu.co

caraguerrero@correo.udistrital.edu.co