

UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN



PROYECTO HECHO

POR:

Cristian Alexander Cux Garcia

Carne No.:7590-23-635

SAN JUAN SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA, OCTUBRE DEL 2023

SISTEMA PARA CREAR Y GESTIONAR PARTIDOS POLITICOS Y VOTAR POR LOS MISMOS

MANUAL TECNICO

Teléfono: 54835890

Facebook:

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100077820309427>

País: San Juan Guatemala

Email: ag6932981@gmail.com

CONTENIDO

1. Introducción	1
1.2 Objetivos	1
1.3 Alcance	1
2. Diagrama de Casos de Uso	2
3. Diagrama de Clases	3
4. Algoritmo de Toda la Solución	4
5. Diagrama de Flujo de Toda la Solución	
6. Tecnologías Utilizadas	
7. Instrucciones de Configuración	
8. Proceso de Compilación	
9. Solución de Problemas Comunes	

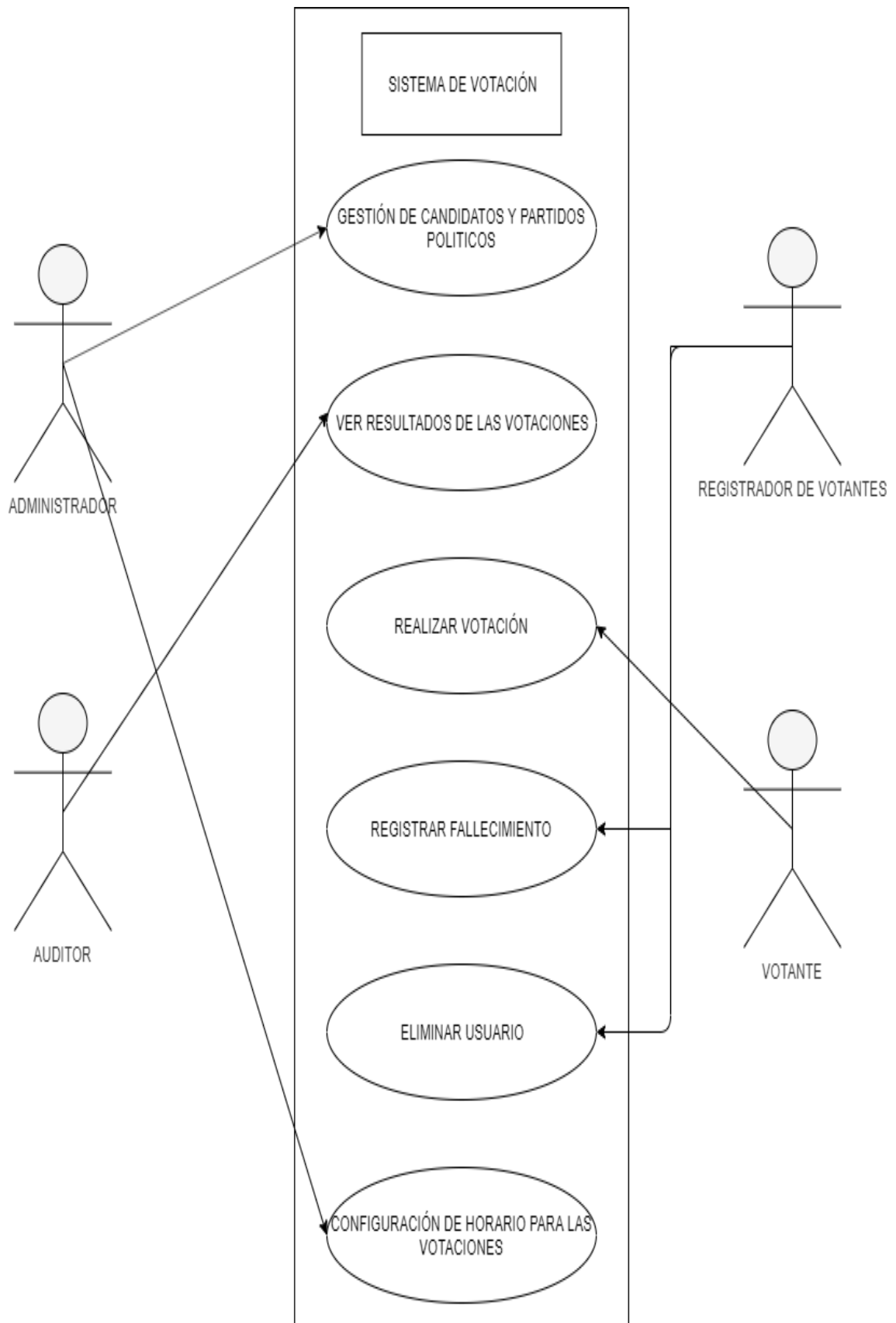
INTRODUCCION

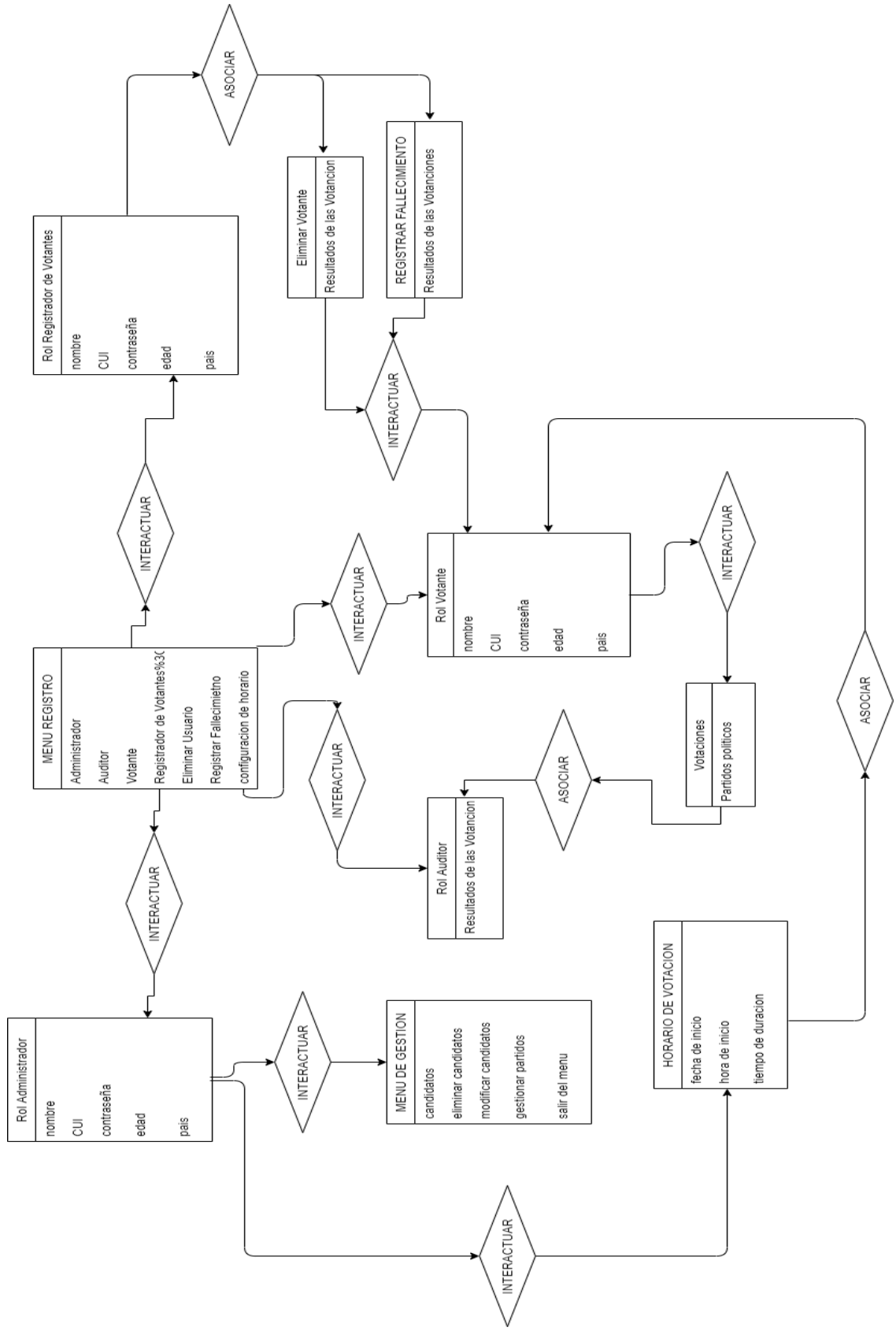
1. Objetivo

el siguiente manual se ha desarrollado con la finalidad de dar a conocer las diferentes actividades que puede realizar este sistema de votación. Por supuesto también llegar a mejorar este sistema de votaciones.

2. Alcance

El programa cumple con su propósito, el cual es crear, seleccionar candidatos para formar parte de partidos políticos que se deseen crear, además tanto como el código y la ejecución del sistema son fáciles de entender y aprendizaje rápido. Lo cual es beneficioso.





SISTEMA DE VOTACIONES

¿Cuáles son las entradas?

El ingreso como Administrador

El ingreso como Auditor

El ingreso como Votante

El ingreso como Registrador de Votante

¿Cuáles son las salidas esperadas?

Los resultados del conteo de votos

¿Qué métodos convierten las entradas en la salida deseada?

Los partidos creados por el administrador, se muestran en una lista en el apartado de usuario de tipo votante.

Donde se podrá elegir por que partido dar su voto. Para que los resultados se muestren en el apartado de Auditor.

Restricciones / Acondicionamientos Adicionales

Deben seguirse las instrucciones como se indican en el programa para no tener bucle finito y causar problemas en el conteo de votos