



MANUAL TÉCNICO

[PRACTICA 2]

DAVED ABSHALON EJCALON
CHONAY - 202105668

INGENIERÍA EN CIENCIAS Y
SISTEMAS

LABORATORIO
INTRODUCCIÓN A LA
PROGRAMACIÓN 1

OBJETIVOS Y ALCANCES DEL PROGRAMA

- Sistema operativo
Windows 7
- Procesador
Intel Core 2 Duo E8200, AMD Phenom II X6 1075 a 3,0 GHz
- Memoria
1 GB de RAM
- Almacenamiento
1 GB de espacio disponible
- Tarjeta gráfica
NVIDIA GT 630 / AMD HD 7750

CLASES DEL PROGRAMA

- Pedidos.java

Es una clase llamada "Actividad" en el paquete "Clases".

- **Atributos:**

- Pedidos: es una variable de tipo String que parece representar los pedidos.
- Precio: es una variable de tipo String que representa el precio de los pedidos.

- **Constructores:**

- La clase tiene un constructor que acepta dos parámetros, Pedidos y Precio, y los utiliza para inicializar los atributos correspondientes.

- **Métodos:**

- getPedidos(): es un método que devuelve el valor de la variable Pedidos
- setPedidos(String Pedidos): es un método que establece el valor de la variable Pedidos según el valor pasado como argumento.
- setPedidos(String Pedidos): es un método que establece el valor de la variable Pedidos según el valor pasado como argumento.
- setPrecio(String Precio): es un método que establece el valor de la variable Precio según el valor pasado como argumento.

```
public Pedidos(String Pedidos, String Precio) {  
    this.Pedidos = Pedidos;  
    this.Precio = Precio;  
}  
  
    public String getPedidos() {  
        return Pedidos;  
    }  
  
    public void setPedidos(String Pedidos) {  
        this.Pedidos = Pedidos;  
    }  
  
    public String getPrecio() {  
        return Precio;  
    }  
  
    public void setPrecio(String Precio) {  
        this.Precio = Precio;  
    }  
}
```

CLASES DEL PROGRAMA

- Recorrido.java

- **Atributos:**

- vehiculo: es una variable de tipo JLabel que representa un componente de etiqueta utilizado para mostrar un vehículo en una interfaz gráfica.
- distancia: es una variable de tipo int que representa la distancia del recorrido.
- regreso: es una variable de tipo boolean que indica si el vehículo está en su camino de regreso.

- **Constructores:**

- La clase tiene un constructor que acepta dos parámetros, vehiculo y distancia, y los utiliza para inicializar los atributos correspondientes. Además, establece el valor de regreso como false.

- **Métodos:**

- En resumen, la clase "Recorrido" parece ser una implementación de un hilo (Thread) que controla el movimiento de un vehículo en una interfaz gráfica. Utiliza el componente JLabel para representar el vehículo y se desplaza de manera incremental hacia la derecha hasta alcanzar una posición de destino, y luego regresa hacia la izquierda hasta una posición de origen. El bucle while(true) permite que el movimiento sea continuo hasta que se interrumpa el hilo o se cumpla alguna condición de salida.

```
public Recorrido(JLabel vehiculo, int distancia) {
    this.vehiculo = vehiculo;
    this.distancia = distancia;
    this.regreso=false;
}

@Override
public void run(){
    while(true){
        try {
            //delay
            sleep(10 * distancia);
            //posicion
            int VehiculosposX=vehiculo.getLocation().x;
            if(!regreso){
                if(VehiculosposX < posDestino - 100){
                    vehiculo.setLocation( VehiculosposX + 10,vehiculo.getLocation().y );
                }else{
                    regreso= true;
                }
            }else{
                if(VehiculosposX > + 100 ){
                    vehiculo.setLocation( VehiculosposX - 10,vehiculo.getLocation().y );
                }else{
                    break;
                }
            }
        } catch (Exception e) {
            system.out.println(e);
        }
    }
}
```

CLASES DEL PROGRAMA

- Registro.java

- **Atributos:**

- vehiculo: es una variable de tipo String que representa el vehículo relacionado con el registro.
 - distancia: es una variable de tipo String que representa la distancia relacionada con el registro.
 - monto: es una variable de tipo String que representa el monto relacionado con el registro.
 - fecha_creacion: es una variable de tipo String que representa la fecha de creación del registro.
 - fecha_entrega: es una variable de tipo String que representa la fecha de entrega del registro.

- **Constructores:**

- La clase tiene un constructor que acepta cinco parámetros (vehiculo, distancia, monto, fecha_creacion, fecha_entrega) y los utiliza para inicializar los atributos correspondientes.

- **Métodos:**

- La clase proporciona métodos get y set para acceder y modificar los valores de los atributos.

```
public Registro(String vehiculo, String distancia, String monto, Str
    this.vehiculo = vehiculo;
    this.distancia = distancia;
    this.monto = monto;
    this.fecha_creacion = fecha_creacion;
    this.fecha_entrega = fecha_entrega;
}

public String getVehiculo() {
    return vehiculo;
}

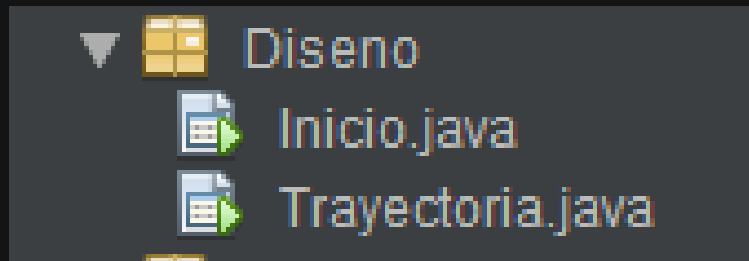
public void setVehiculo(String vehiculo) {
    this.vehiculo = vehiculo;
}

public String getDistancia() {
    return distancia;
}

public void setDistancia(String distancia) {
    this.distancia = distancia;
}
```

CLASE FORMS

Clase donde se encuentran ubicadas todo el código generado para la interfaz gráfica en esta caso con el IDE Netbeans y la utilización de drag and drop.



CLASE IMAGENES

Clase donde se encuentran ubicadas todas las imagens utilizadsas en el programa.

