UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESTRUCTURA DE DATOS

CATEDRÁTICO: ING. WILLIAM ESTUARDO ESCOBAR ARGUETA

TUTOR ACADÉMICO: JOSUÉ RODOLFO MORALES CASTILLO



**MANUAL DE USUARIO**

**UDRIVE**

ENNER ESAÍ MENDIZBAL CASTRO

CARNÉ: 202302220

SECCIÓN: B

GUATEMALA, 21 DE MARZO DEL 2,024

# ÍNDICE

[**ÍNDICE 1**](#_riffqlpgvodh)

[**OBJETIVOS DEL SISTEMA 1**](#_2swqannopocq)

[GENERAL 1](#_hogiyg3hed9h)

[ESPECÍFICOS 1](#_20rpciiltrg7)

[**INTRODUCCIÓN 2**](#_bhva1zsv0zfi)

[**INFORMACIÓN DEL SISTEMA 2**](#_vv6ixu5jb3y3)

[**REQUISITOS DEL SISTEMA 2**](#_avqbyzr2r5zf)

[**FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA 2**](#_wm7q8gk4n86q)

# OBJETIVOS DEL SISTEMA

## GENERAL

Ofrecer al usuario un medio por el cual solucionar dudas acerca del funcionamiento del programa UDRIVE

## ESPECÍFICOS

* Objetivo 1: Introducir al usuario los conceptos básicos y necesarios para la utilización correcta del programa.
* Objetivo 2: Presentar el flujo del programa con imágenes para una mejor comprensión de cómo este trabaja.

# INTRODUCCIÓN

Este programa se crea con el fin de proporcionar todo lo necesario para que el usuario se familiarice con el programa y pueda ser capaz de utilizarlo sin problema alguno.

El programa UDRIVE es un programa de escritorio que se encarga de la gestión de viajes en carro, en donde el usuario podrá escoger un tipo de vehículo para movilizarse.

# INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Al comenzar con la ejecución del programa, aparecerá una pantalla de bienvenida con la cual, después de hacer clic en la opción de ingresar, se ingresa al programa al menú principal, en donde se pueden escoger 5 opciones:

* Cargar Rutas
* Ver Historial de Viajes
* Generar Viaje
* Inicio de Viajes

## Cargar Rutas

Al seleccionar esta opción, se podrán cargar las rutas con su ID, Inicio, Fin y distancia. Estas rutas cargadas aparecerán en la tabla que se encuentra en el centro.

## Editar distancia

Cuando se selecciona esta opción, aparecerá una ventana, la cual permitirá editar la distancia entre dos ubicaciones a partir de su ID.

## Ver historial de viajes

Una vez escogida esta opción, se mostrará una ventana en la cual se presentará una ventana con una tabla con todos los viajes que se han efectuado.

## Generar Viaje

Con esta opción, se mostrará una ventana que permitirá que se pueda generar un viaje con una posición inicial, final y un tipo de vehículo, siempre y cuando haya algún conductor disponible.

## Inicio de Viajes

Al iniciar esta ventana, se inicializará una ventana que se encargará de la ejecución de los distintos viajes. En esta ventana se mostrará los viajes que ya se hayan programado por medio de la ventana de generar viajes, siendo un máximo de 3, aquí aparecerá un botón por viaje, que permitirá que se inicie y otro que regrese, cada uno individualmente, adicionalmente, si se acaba la gasolina durante el vieje, al lado del vehículo aparecerá la opción para que se recargue la gasolina del vehículo y se continue con el viaje. Por último, en la parte superior se encuentran 4 botones, uno para iniciar el viaje de todos al mismo tiempo, otro para cerrar la pestaña (aún seguirá en proceso el viaje), otro para reanudar los viajes después de que se haya cerrado la pestaña y, por último, uno que permitirá guardar los datos actuales para que luego, cuando se vuelva a iniciar el programa, se pueda reanudar.

# REQUISITOS DEL SISTEMA

En este apartado hablar de lo que el usuario necesita instalar o tener en su computadora para poder ejecutar la aplicación. Ej: Sistema operativo, jdk, IDE, etc…

# FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

1. Ir explicando por pasos cómo ejecutar cada funcionalidad del programa e ir adjuntando sus respectivas imágenes o vistas, osea desde cómo abrirlo y correrlo, también por ejemplo en su caso si seleccionan la opcion 1, mostrar qué es lo que le aparecerá al usuario en la terminal, también que funciones debe realizar (escribir la letra d o p e indicar la funcionalidad de cada una), lo mismo con las demás opciones y por último finalizar su programa y qué es lo que le aparecerá al usuario.

# 