

Manual de usuario.

MICRONAPSTER

Versión 1.0.

Programación Orientada a Objetos.

Díaz Medina Jesús Kaimorts.
Galindo Reyes Agustín.
Vargas Romero Erick Efraín.

Grupo: 2CM4.

Objetivo

El propósito de este manual es facilitar al usuario la operación de las diferentes pantallas de captura y consulta de la información que se administra en el sistema de reservación de viaje

Implementación del sistema

a) Requerimientos del hardware.

- ✚ Computadora personal.
 - i. Memoria RAM de 4GB,
 - ii. Disco duro de 200GB (mínimamente)
 - iii. Procesador Intel de 4th generación hacia adelante.

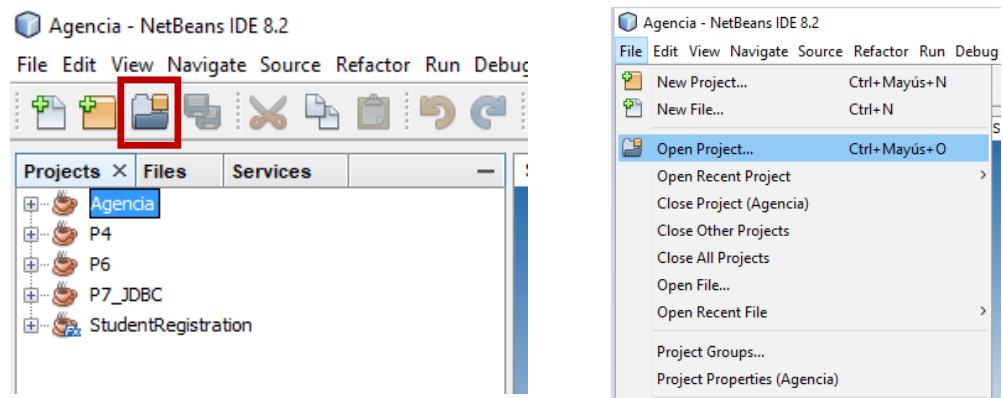
b) Requerimientos de Software.

- ✚ Sistema Operativo Windows 8,8.1,10 a x32 o x63 bits.
- ✚ Java versión 1.8.0.121 mínimamente.
- ✚ Permiso de acceso como administrador.
- ✚ Entorno de desarrollo integral (IDE) Netbeans 8.2.
- ✚ Sistema Gestor de Base de Datos MySQL (interfaz de consola).

Nota: Los requerimientos de hardware y software son los mínimos. En versiones adelantadas, se espera que el sistema se comporte de manera similar.

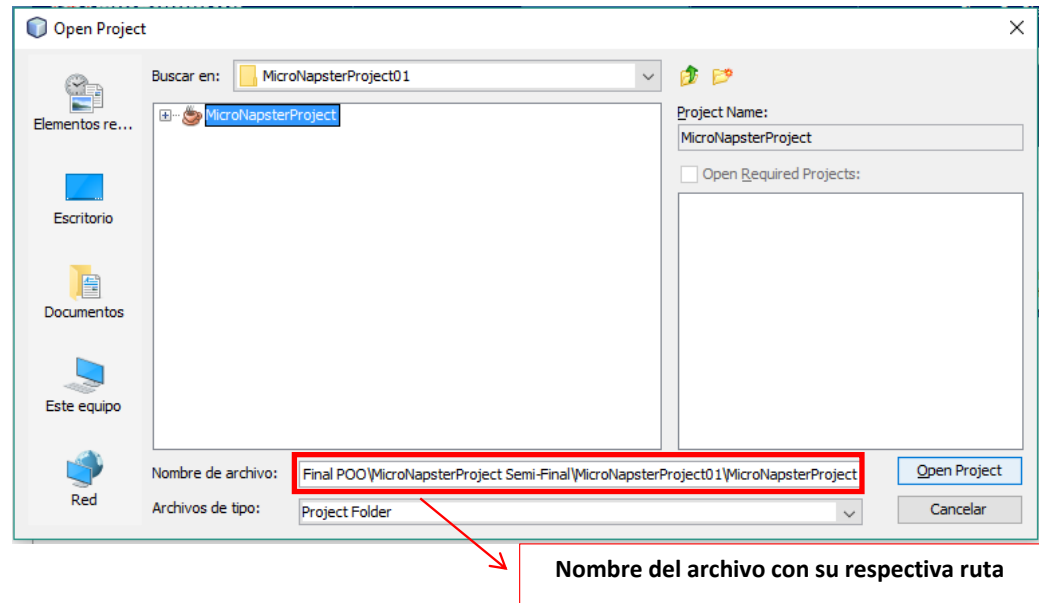
Ingresando al sistema.

En la pantalla del entorno de desarrollo de Netbeans, se cargará el proyecto respectivo (con nombre MicroNapsterProject01) de la siguiente manera.



1.1 Abrir el proyecto

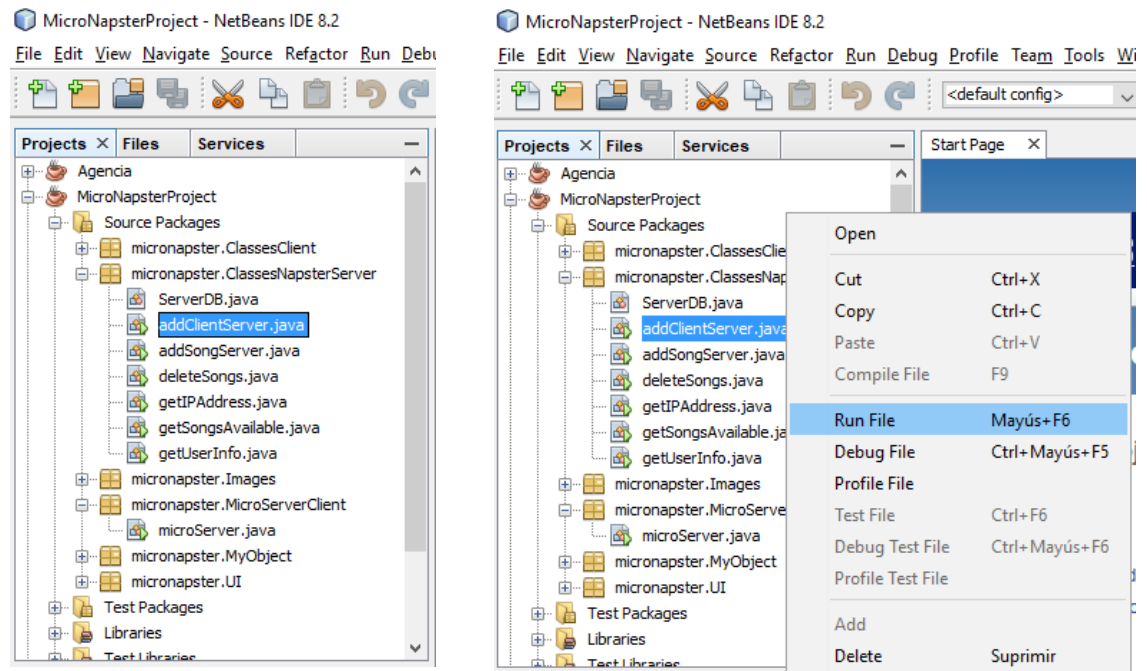
Una vez que hecho esto, se abrirá una ventana en la cual tendremos que buscar el nombre del proyecto y abrirlo.



1.2 Apertura del proyecto.

Posteriormente, el proyecto podrá ser visualizado en el apartado de *Projects* en Netbeans.

A continuación, se procederá a abrir el paquete **micronapster.ClassesNapsterServer** y **micronapster.MicroServerClient**, para proceder a ejecutar las siguientes clases de la forma en como se muestra en la imagen 1.3.



1.3 Ejecutar servidores.

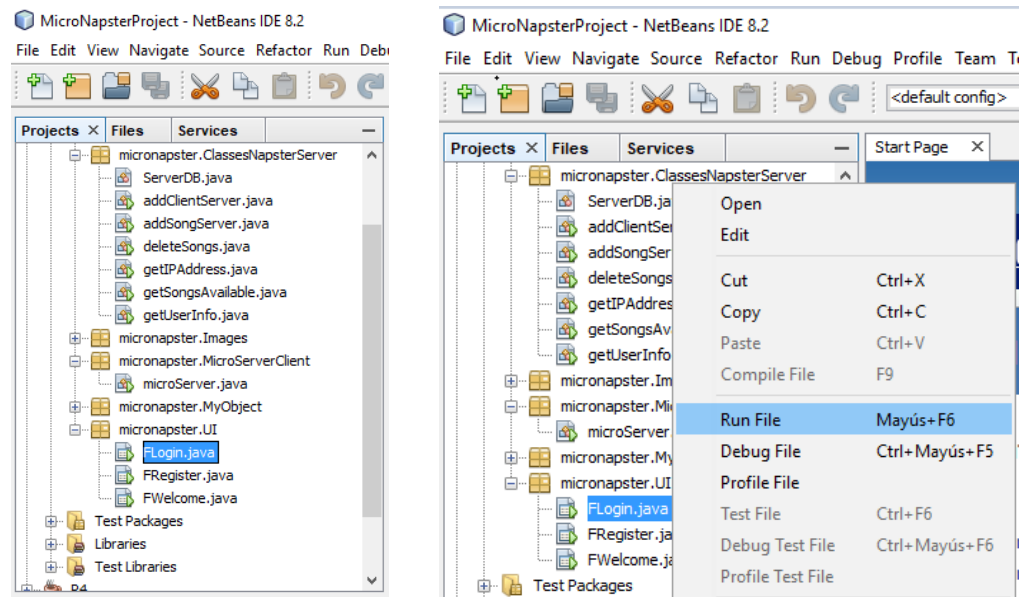
Se procederá a realizar la misma operación para las clases de:

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1) addSongSever.java. | 4) getSongsAvailable.java |
| 2) deleteSongs.java | 5) getUserInfo.java |
| 3) getIPAdress.java | 6) microServer.java |

Una vez que se han ejecutado los respectivos servidores, se debe desplegar el contenido del paquete **micronapster.UI**.

Inicio de sesión y Registro.

Dentro del paquete **micronapster.UI**, el siguiente paso es ejecutar el frame de FLogin.java (se ilustra en la figura 1.4).



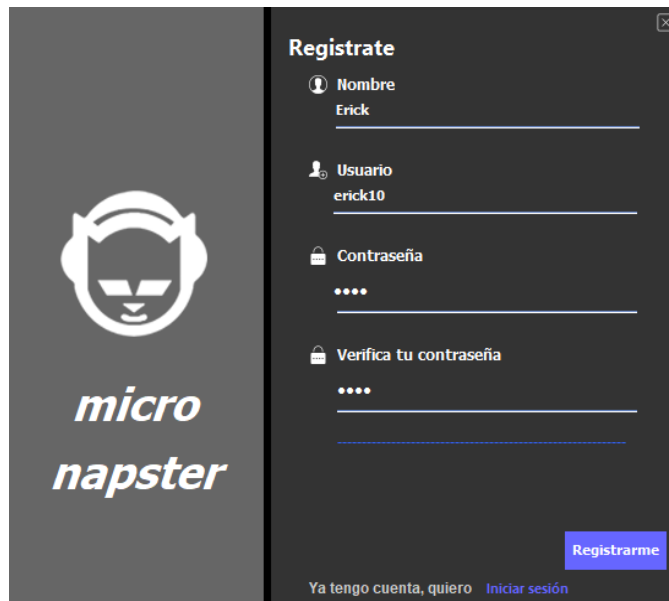
2.1 Ejecutar Inicio de sesión

En seguida, aparecerá una ventana en el cual ingresaremos nuestros datos respectivamente antes registrados.



2.2 Inicio de sesión

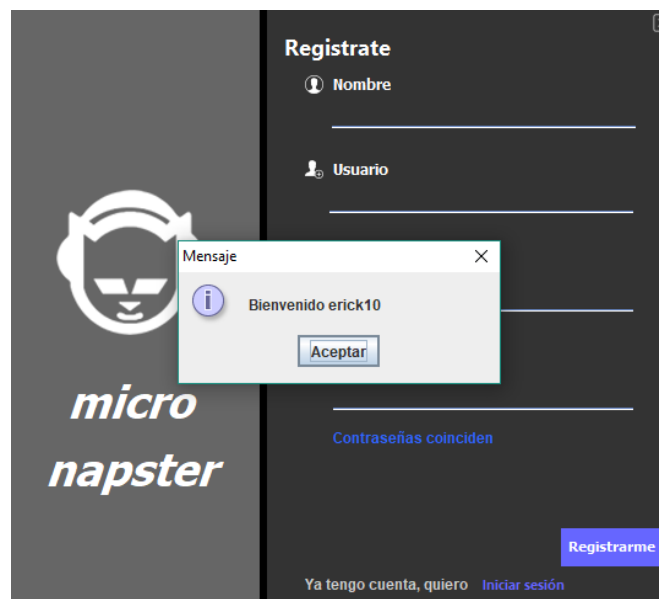
En llegado caso de que el usuario no tenga una cuenta, se debe de dar clic en la leyenda azul de la parte inferior que dice "Registrarme", en donde a continuación se abrirá la ventana de registro.



The screenshot shows the registration interface for Micronapster. On the left is a dark grey sidebar with the Micronapster logo (a stylized face with headphones) and the text "micro napster" in a white, lowercase, sans-serif font. The main area is a dark grey form titled "Regístrate" in white. It contains four input fields: "Nombre" (Name) with the value "Erick", "Usuario" (Username) with the value "erick10", "Contraseña" (Password) with masked dots, and "Verifica tu contraseña" (Verify your password) with masked dots. A blue "Registrarme" button is at the bottom right. Below the button, there is a link "Ya tengo cuenta, quiero Iniciar sesión" (I already have an account, I want to log in).

2.3 Procesos de registro.

En caso de que el registro se haya hecho de manera exitosa, aparecerá un mensaje como el siguiente.



This screenshot shows the same registration form as in the previous image, but with a success message displayed. A small white dialog box titled "Mensaje" (Message) is centered over the form. It contains an information icon (i) and the text "Bienvenido erick10" (Welcome erick10). Below the text is a blue "Aceptar" (Accept) button. The background form is partially visible, showing the "Nombre" and "Usuario" fields, the "Contraseñas coinciden" (Passwords match) status, and the "Registrarme" button.

2.4 Registro exitoso

De lo contrario, aparecerán todos los campos vacíos y se deberá de intentar nuevamente el registro.

Buscador de canciones.

Al haber creado una cuenta o bien al haber iniciado sesión con una cuenta, con anterioridad, creada, se podrá visualizar la pantalla principal.



3.1 Pantalla principal.

Dentro de esta, se podrán realizar las búsquedas requeridas por el usuario con los distintos filtros que ofrece la interfaz:

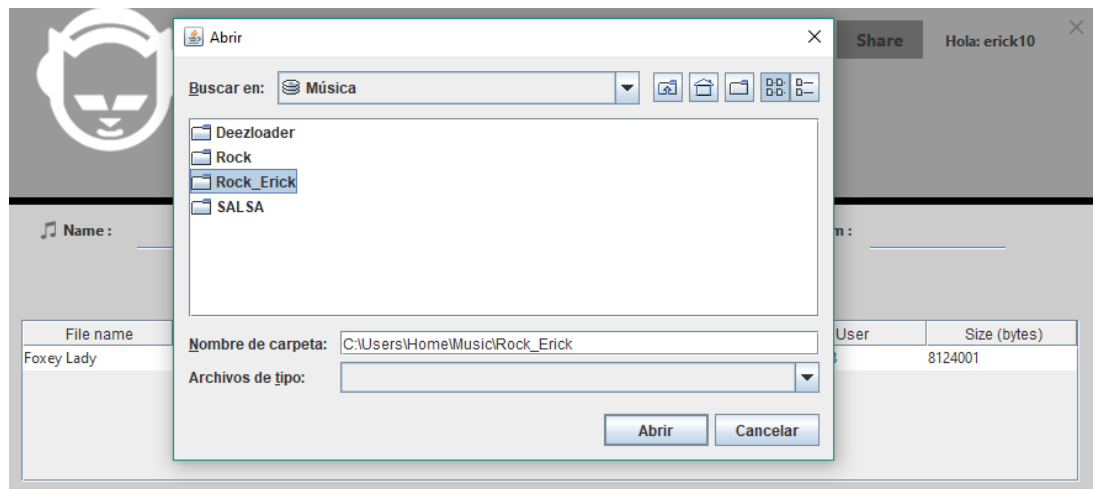
- 1) Búsqueda por Nombre.
- 2) Búsqueda por Artista.
- 3) Búsqueda por Genero.
- 4) Búsqueda por Album.

Si bien, el usuario no desea hacer una búsqueda especializada, basta con presionar en el botón de Search, el cual desplegará un mensaje con las coincidencias (canciones disponibles) en ese momento.



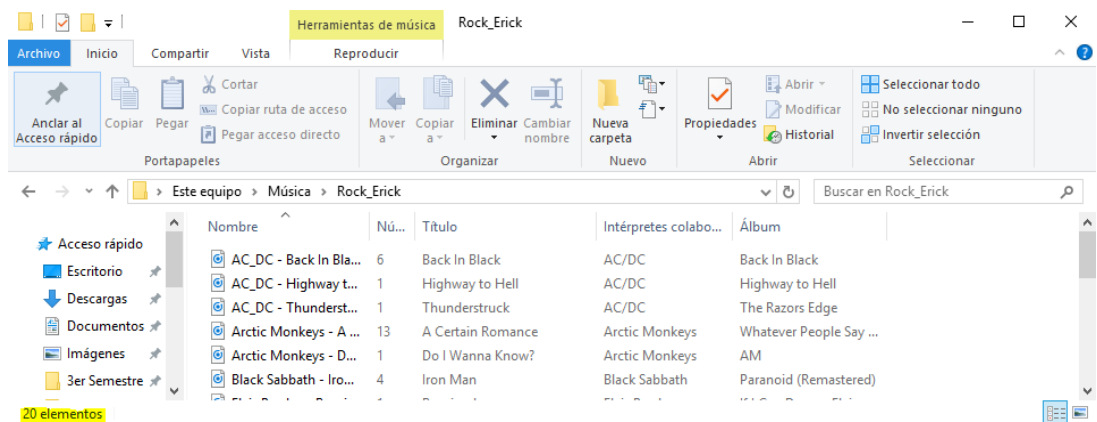
3.2 Buscador de canciones.

En dado caso de que el usuario desee subir alguna canción, éstas deben ser albergadas en una carpeta únicamente designada para poder ser compartidas con los demás usuarios. Para ello, se dará en el botón de Share, ubicado en la parte superior derecha, el cuál en instantes le mostrará una ventana para que escoja la ruta de la carpeta que quiere compartir.



3.3 Compartir canciones.

Después de cierto tiempo, el sistema cargará de manera exitosa todas las canciones que tengamos en dicha carpeta. En este caso, la carpeta de Rock_Erick tiene 20 elementos.



3.4 Carpeta para compartir

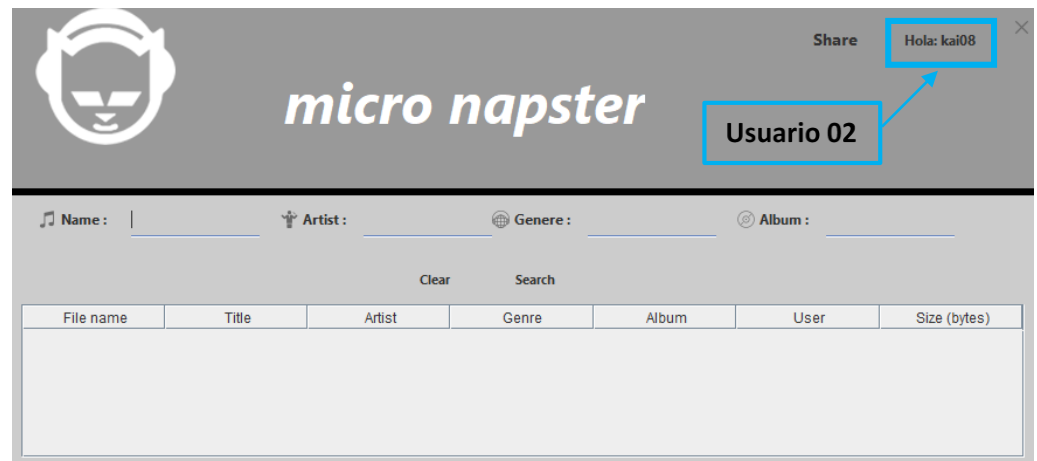
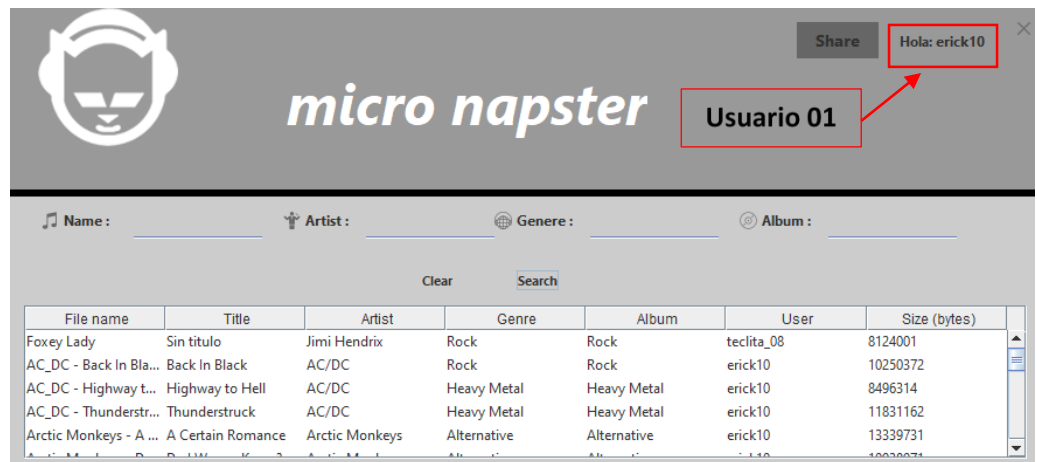
De esta forma, al momento en que nuevamente algún usuario realice una búsqueda de coincidencias, éstas serán proporcionales al número de canciones que algún usuario haya compartido, siempre y cuando éste (o éstos) estén conectados.

En este ejemplo hay un solo usuario conectado y se desplegarán las 21 canciones, como se puede apreciar en la imagen 3.5



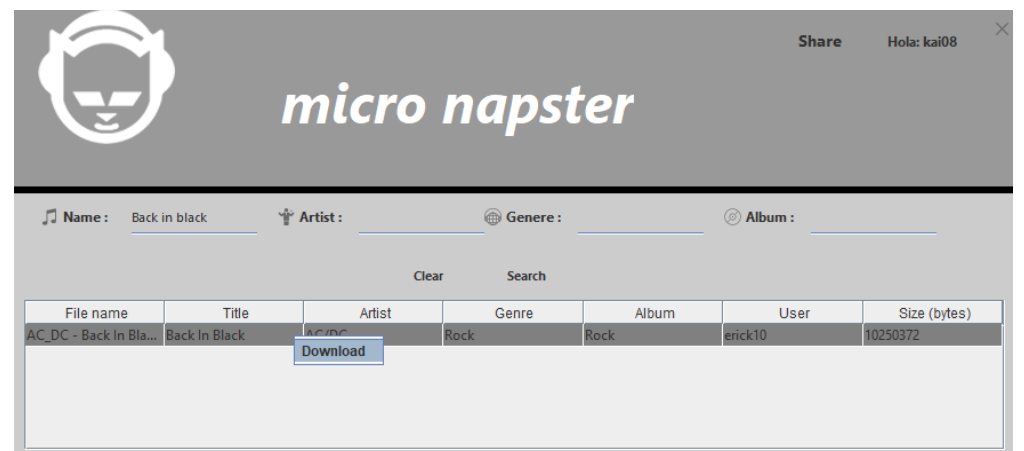
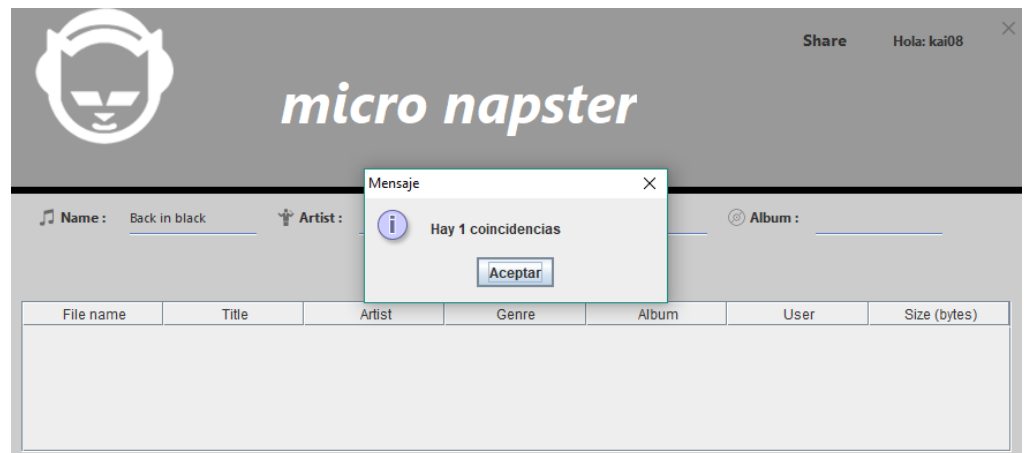
3.5 Compartir canciones de manera exitosa.

Si bien, en el sistema hay más de un usuario conectado, y desea descargar alguna canción, éste se le permitirá siempre y cuando el cliente que alberga dicha canción esté conectado, de lo contrario, no aparecerá ninguna coincidencia.



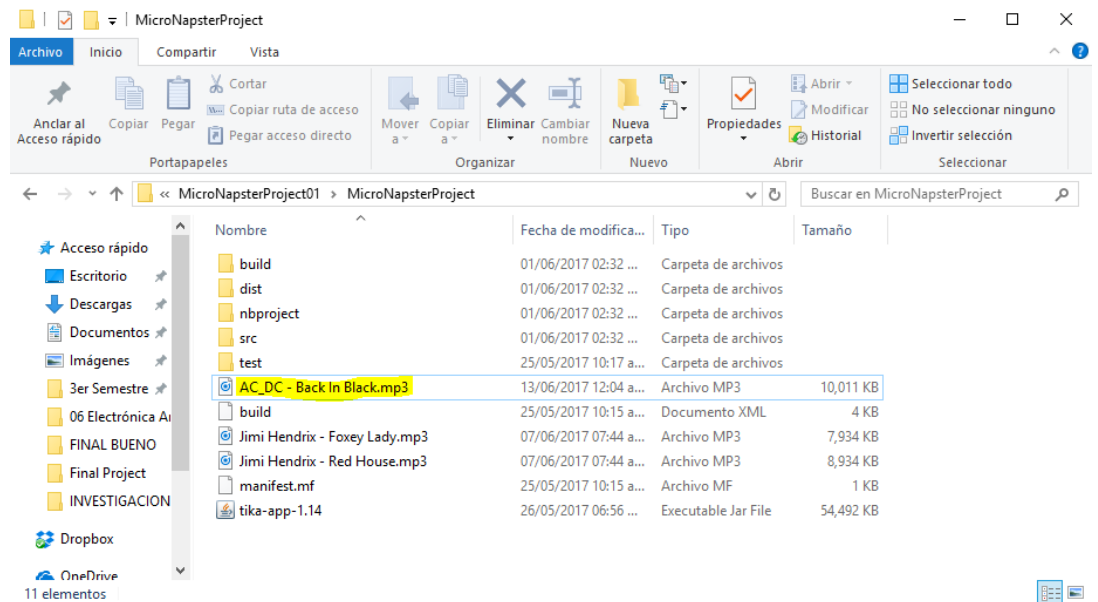
3.6 Múltiples usuarios.

En llegado caso de que usuario 02 desee realizar una búsqueda de la canción: “**Back in Black**”, la cual es albergada por el usuario 01, quién está aún conectado, será posible descargarla. Para ello realizará la búsqueda pertinente a partir del nombre y presionando el botón de **Search**, y una vez encontradas todas las coincidencias, se posicionará en la canción y se dará clic derecho para que la canción se descargue.



3.7 Búsqueda de canciones

Una vez que se ha seleccionado y descargado la canción, esta será alojada en la carpeta que hayamos especificado. En este caso particular, la canción será alojada en la carpeta en la que se encuentra el proyecto.



3.8 Descarga de canción.