



ByteGear

DOCUMENTACIÓN

TÉCNICA

4°B

José Antonio López Alcalde

Brayan José Márquez Domínguez

Wendy de Jesús Román López



Documentación Técnica

Bytegear (Java con Eclipse)

1. Introducción

Este documento proporciona información técnica sobre la aplicación Bytegear, desarrollada en Java utilizando el entorno de desarrollo Eclipse. Incluye detalles sobre la estructura del código, la arquitectura del sistema y las principales características de implementación.

2. Estructura del Proyecto

El proyecto Bytegear sigue una estructura de directorios común en Eclipse para proyectos Java:

lua

BytegearProject/

| -- src/

| | -- itz/

| | | -- ModelTable.java

| | | -- RegistroUsuario.java

| | | -- TiendaComponentes.java

| | | -- VentanasConComponentes.java

| | | -- tabla.java

| -- recursos/

| | -- opciones.png

| | -- opciones2.png

| -- (otros archivos y carpetas)

| -- .classpath

| -- .project

3. Tecnologías Utilizadas

3.1. Lenguaje de Programación

El código está escrito en Java, aprovechando la plataforma de desarrollo Java (Java).

3.2. Entorno de Desarrollo

La aplicación se desarrolla utilizando Eclipse, una plataforma de desarrollo de software de código abierto ampliamente utilizada.

4. Arquitectura del Sistema

La aplicación sigue una arquitectura de tres capas:

Capa de Presentación (UI): Implementada en clases como `VentanasConComponentes` y `TiendaComponentes`.

Capa de Lógica de Negocios (Backend): Implementada en clases como `ModelTable` y `RegistroUsuario`.

Capa de Almacenamiento (Persistencia): Se utiliza un archivo CSV (`Registro.csv`) para almacenar y cargar datos.

5. Dependencias

No se utilizan bibliotecas externas en este proyecto. Se hace uso de las bibliotecas estándar de Java para la implementación.

6. Instrucciones de Configuración y Ejecución

El proyecto se puede importar directamente en Eclipse.

Los archivos de recursos (imágenes) se encuentran en la carpeta `recursos`.

Se proporcionan instrucciones en el código para agregar lógica específica a los botones y elementos de la interfaz.

7. Uso de la Aplicación

La aplicación consta de varias clases que representan diferentes aspectos, como la gestión de usuarios, la tienda de componentes y la creación de ventanas con componentes. Las clases `VentanasConComponentes` y `tabla` son especialmente importantes para la interacción con el usuario.

8. Consideraciones de Seguridad

No se han implementado medidas de seguridad significativas en este código de ejemplo.

9. Conclusiones

Este documento proporciona una visión general de la aplicación Bytegear, su estructura y cómo se implementan las funcionalidades clave. Se recomienda revisar el código fuente para obtener detalles más específicos.