UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1
CATEDRÁTICO: ING. EDGAR FRANCISCO RODAS ROBLEDO
TUTOR ACADÉMICO: Federico David Zet Pajoc



Fernando Josúe López Iboy

CARNÉ: 202300840

SECCIÓN: G

GUATEMALA, 9 DE SEPTIEMBRE DEL 2,024

ÍNDICE

Contenido

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	2
GENERAL	2
ESPECÍFICOS	2
INTRODUCCIÓN	3
REQUISITOS DEL SISTEMA	4
REQUISITOS DE SOFTWARE	4
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	5
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA	5

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

El objetivo general y el por el cual se desarrolló la aplicación, es el llevar un control del ingreso de muestras en una lista, además de llevar el control de investigadores y patrones en las muestras.

ESPECÍFICOS

• Que el usuario entienda cómo utilizar este programa

	_				
INT	rr <i>(</i>	JD.	HC	CIÒ	N

La utilización del programa es bastante sencilla e intuitiva, a lo largo de este documento se explicará la utilización del mismo.

REQUISITOS DEL SISTEMA

REQUISITOS DE SOFTWARE

La aplicación puede ser ejecutada en cualquier computador, media vez este tenga instalado JAVA, Oracle JDK 8, Netbeans IDE, o en su caso Visual Studio Code

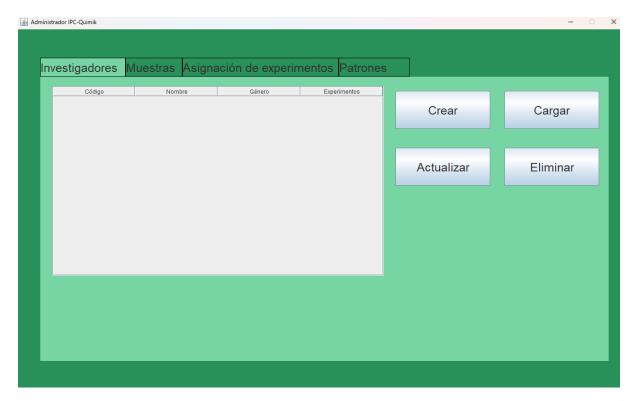
INFORMACIÓN DEL SISTEMA

El programa es un ejecutable al igual que cualquier aplicación de computadora, al ser iniciado se podrá utilizar de manera normal, explicandose en el siguiente apartado su funcionamiento

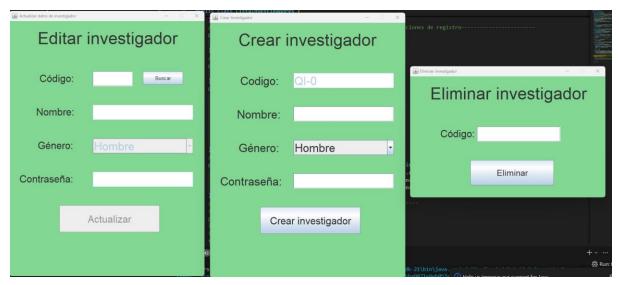
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA



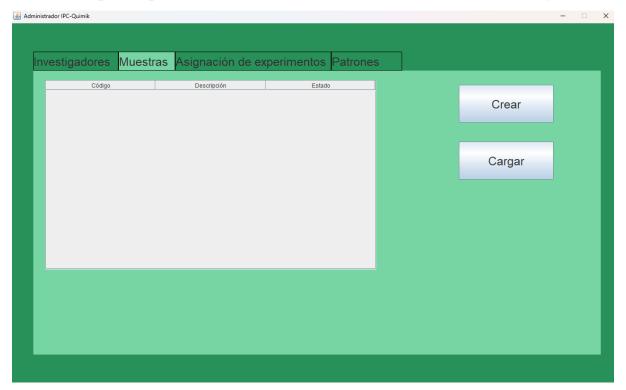
Lo primero que veremos al ejecutar es este módulo de login, en dónde se deberá ingresar un nombre de usuario y una contraseña, al ingresar a la aplicación nos toparemos con 2 posibles casos, entrar al módulo de administrador, o al de investigador, para entrar al de administrador se debera ingresar la palabra "admin" en los datos solicitados, código y contraseña.



Ya dentro del panel de administrador nos toparemos con múltiples paneles, cada uno con sus respectivas funcionalidades, para cambiar entre paneles no habrá más falta que clicar encima de la pestaña. En el panel de investigadores podremos crear investigadores, los cuales, al ser creados, podremos cargar en la tabla que se aprecia en grande de la pestaña, también podremos modificar los datos ingresados, y eliminar a los investigadores.



En la pestaña de muestras tenemos prácticamente las mismas funciones, con el cambio de que no podremos modificar datos ni eliminar las muestras ingresadas

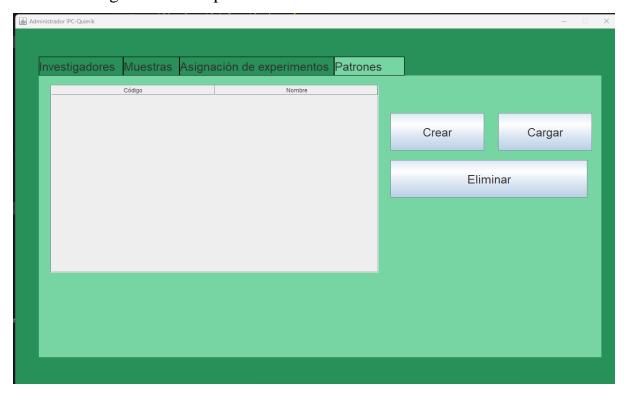


Para la creación de muestras, primero deberemos registrar patrones a la aplicación, los cuales se crear en la pestaña de patrones.



En la pestaña de asignación de experimentos, podremos asignar a un investigador registrado, una muestra registrada, para que en su módulo, el investigador pueda trabajar con esa muestra, para registrar una muestra a un investigador esta no deberá tener ningún otro investigador asignado, y además,

haber sido registrada en la pestaña de muestras.



En la pestaña de patrones podremos registrar estos mismos, mostrandose la información en la tabla al cargarla, al igual que con las demás pestañas, los botones nos indican las operaciones que podemos realizar, en este caso, cargar y

eliminar patrones.



En el módulo de invetigadores, estos en teoría podrán analizar las muestras que se las haya asignado, y luego verificar la información recabada en la pestaña de muestras.

