

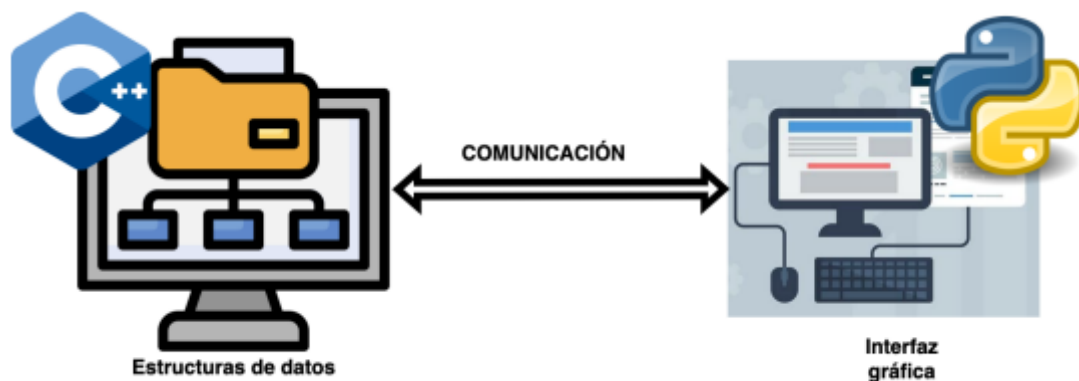
MANUAL TECNICO

Aplicacion actualizada, para esta segunda versión de la misma, USAC Games incorpore el juego funcionalmente, haciendo uso de las estructuras realizada en la primera versión de la aplicación (revisar el funcionamiento de la primera versión en este link [C:\Users\GEUZ99\Desktop\\[EDD_2S\]BatallaNaval_201800500\EDD_2S-BatallaNaval_201800500\Fase_1\MUNUAL TECNICO.pdf](C:\Users\GEUZ99\Desktop\[EDD_2S]BatallaNaval_201800500\EDD_2S-BatallaNaval_201800500\Fase_1\MUNUAL TECNICO.pdf)), esto mismo dando a esta versión un modo de interfaz grafica usando tkinter.

Mencionado anteriormente la librería de cual esta aplicación fue actualizada, cabe mencionar que en esta versión fue realizada mediante el lenguaje Python (<https://www.python.org/>)

Usando la librería tkinter <https://docs.python.org/3/library/tkinter.html> utilizando la documentación fue realizada toda la interfaz grafica para que el usuario pueda tener interacción con la base de datos utilizando la librería crow.

Crow fue la librería utilizada en c++ para la creación de la API REST para tener interacción de usuario con la base de datos, es decir tener interacción con el lenguaje Python y el lenguaje c++



Utilizando la documentación <https://crowcpp.org/master/guides/app/> fue posible la obtención de datos usando los parámetros get y put.

De igual manera el funcionamiento en la parte de la interfaz gráfica, fue utilizando la librería requests.