

SISTEMA DE GESTIÓN DE COMPRAS Y DATOS CINE JUNGLA

MANUAL TÉCNICO

Harrinson Toledo Gonzalez
Juan Camilo Herrera Gómez
David Leonardo Florez Percy

www.Cinejungla.com

Contenido

I.Intı	oducción	3
1.Obje	etivo	3
2.Requerimientos		3
3.Herr	ramientas para el desarrollo	3
II.Op	ociones del sistema	5
1.	Selección del punto multiplex	6
2.	Solicitud de acceso	6
3.	Registro	7
4.	Elección de inicio de sesión	8
	Control de acceso (Para trabajadores)	9
	Inicio de sesión (Para usuarios del común)	10
5.	Vista del menú principal	11
6.	Sinopsis y selección de función	12
7.	Elección de asiento	13
8.	Compra de confitería	14
9.	Generación de factura	16
III.M	lódulo de administrador	17
1.	Estadísticas	17
2.	Registro de empleados.	17

I. INTRODUCCIÓN

1. Objetivos

Brindar la información necesaria para poder realizar la instalación y configuración del aplicativo

Específicos:

- Representar la funcionalidad técnica de la estructura, diseño y definición del aplicativo.
- Definir claramente el procedimiento de instalación del aplicativo.
- Detallar la especificación de los requerimientos de Hardware y Software necesarios para la instalación de la aplicación.
- Describir las herramientas utilizadas para el diseño y desarrollo del prototipo

2. Requerimientos

Windows

RAM: 1 GB RAM mínimo, 4 GB RAM o más recomendado para desarrollo

Android, o producción comercial

Almacenamiento: 300 MB de espacio en disco + 1 GB para cache

JDK Versión: JDK 1.8 desde 2016.1

Resolución de Pantalla: 1024×768 resolución mínima de pantalla

3. Herramientas para el desarrollo

HTML, CSS Y JAVASCRIPT

El lenguaje HTML (*HyperText Markup Language*) nos aporta la estructura básica de los sitios, mejorada y modificada por otras tecnologías como CSS y JavaScript que vemos a continuación. Es el lenguaje famoso por sus etiquetas conocido por todos los que se han inmerso en el desarrollo de páginas web.

Por otro lado, CSS u Hojas de Estilo en Cascada (*Cascading Style Sheets*) se utiliza para controlar la presentación, el formato, y el diseño de nuestra aplicación. Gracias a ella podemos dar forma al estilo que queremos que se muestre.

JavaScript se utiliza para controlar el comportamiento de los diferentes elementos, esto es, aporta funcionalidad, dinámica, a nuestros elementos.

JSP

JavaServer Pages (JSP) es una tecnología que ayuda a los desarrolladores de software a crear páginas web dinámicas basadas en HTML y XML, entre otros tipos de documentos. JSP es similar a PHP, pero usa el lenguaje de programación Java.

Para desplegar y correr JavaServer Pages, se requiere un servidor web compatible con contenedores servlet como Apache Tomcat o Jetty.

El rendimiento de una página JSP es el mismo que tendría el servlet equivalente, ya que el código es compilado como cualquier otra clase Java. A su vez, la máquina virtual compilará dinámicamente a código de máquina las partes de la aplicación que lo requieran. Esto hace que JSP tenga un buen desempeño y sea más eficiente que otras tecnologías web que ejecutan el código de una manera puramente interpretada.

MYSQL

Es un manejador de Bases de Datos, el cual permite múltiples hilos y múltiples usuarios, fue desarrollado como software libre. Aunque se puede usar sobre varias plataformas es muy utilizado sobre LINUX. Es libre para uso en Servidores WEB. Ofrece ventajas tales como fácil adaptación a diferentes entornos de desarrollo, Interacción con Lenguajes de Programación como PHP, Java Script y fácil Integración con distintos sistemas operativos

APACHE

Es un Servidor WEB desarrollado por el grupo Apache. Su código fuente se puede distribuir y utilizar de forma libre. Está disponible para diferentes plataformas de Sistemas Operativos entre otros Windows, Linux, Mac y NetWare. Ofrece ventajas tales como independencia de plataforma, haciendo posible el cambio de plataforma en cualquier momento; creación de contenidos dinámicos, permitiendo crear sitios mediante lenguajes PHP. Además de ser libre su soporte técnico es accesible ya que existe una comunidad que está disponible en foros, canales IRC y servidores de

noticias, donde hay gran cantidad de usuarios disponibles para cuando surge algún problema.

Intellij

IntelliJ IDEA es un entorno de desarrollo integrado (IDE) para el desarrollo de programas informáticos. Es desarrollado por JetBrains (anteriormente conocido como IntelliJ), y está disponible en dos ediciones: edición para la comunidad y edición comercial.

II. OPCIONES DEL SISTEMA

1. Selección del punto multiplex

```
import app.java.cinejungla.ContenidoMultiplex.PuntoAgil.Multiplex;

public class PuntosCineJungla {
    private static PuntosCineJungla instance;

    private MultiplexBuilder multiplexBuilder;

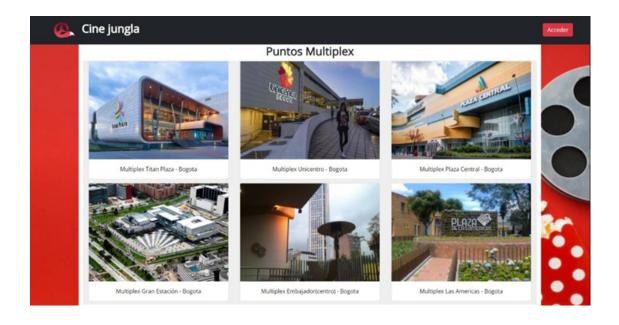
public void setMultiplexBuilder(MultiplexBuilder mp) { multiplexBuilder = mp; }

public Hultiplex getMultiplex() { return multiplexBuilder.getMultiplex(); }

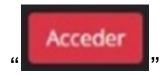
public void contruirPizza() {
    multiplexBuilder.crearMultiplex();
    multiplexBuilder.buildMultiplex();
}

public static PuntosCineJungla getInstance() {
    if (instance == new PuntosCineJungla();
    }

return instance;
}
```



2. Solicitud de acceso



3. Registro

```
package app.java.cinejungla.infoPersona.Clientes;

public class Cliente {
    private String Nombre;
    private String Contraseña;
    private int Cedula;
    private int Puntos;

    public String getNombre() { return Nombre; }

    public void setNombre(String nombre) { Nombre = nombre; }

    public String getContraseña() { return Contraseña; }

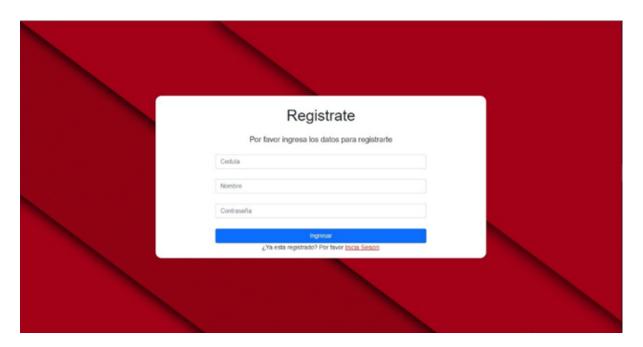
    public void setContraseña(String contraseña) { Contraseña = contraseña; }

    public int getCedula() { return Cedula; }

    public void setCedula(int cedula) { Cedula = cedula; }

    public int getPuntos() { return Puntos; }

    public void setPuntos(int puntos) { Puntos = puntos; }
}
```



4. Elección de inicio de sesión

```
public String multiplexUsuario() {    return selectUsuario.getMultiplex(); }

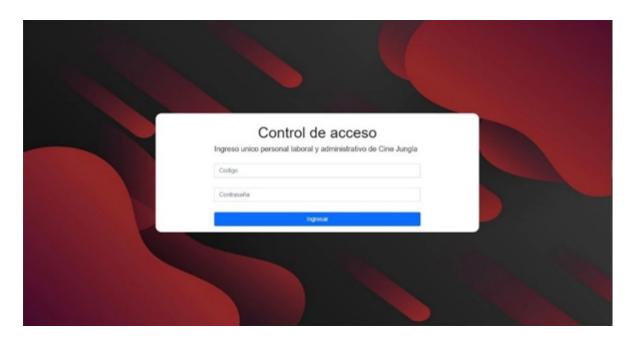
public Boolean loginCliente(int cedula, String password) {
    selectCliente = SelectCliente.getInstance();
    for (Cliente c: listadoClientes.getListado()) {
        if (c.getCedula() == cedula && c.getContraseña().equals(password)) {
            selectCliente.setContraseña(c.getContraseña());
            selectCliente.setNombre(c.getNombre());
            selectCliente.setPuntos(c.getPuntos());
            return true;
        }
    }
    return false;
}

public void cerrarSesion(int tipo) {
    if (tipo == 1) {
        selectUsuario = null;
    } else if (tipo == 2) {
            selectCliente = null;
    }
}
```

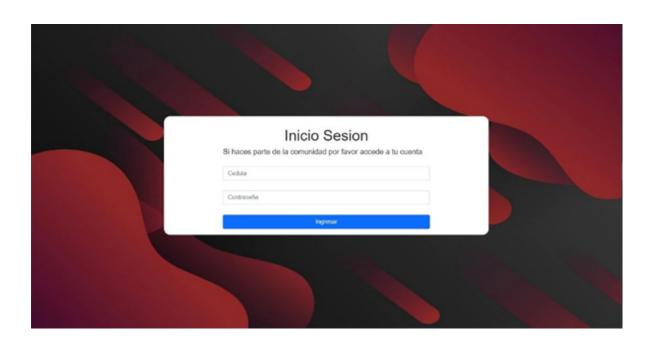
```
public static Login getInstance(){
    if (instance == null) {
        instance = new Login();
    }
    return instance;
}
```



Control de acceso (Para trabajadores)



Inicio de sesión (Para usuarios del común)

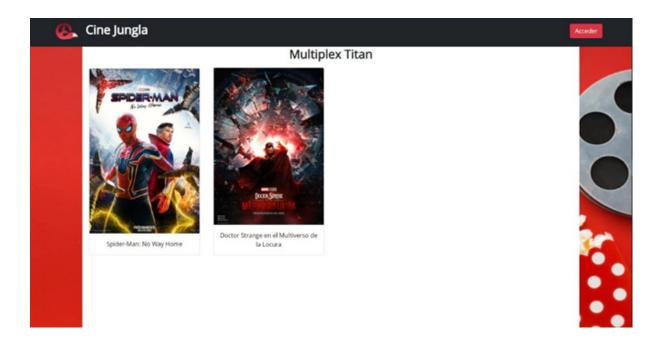


5. Vista del menú principal

```
public Funcion getSelectFuncion() { return selectFuncion; }

public void setSelectFuncion(Funcion selectFuncion) { this.selectFuncion = selectFuncion; }

public static SelectPelicula getInstance() {
    if (instance == null) {
        instance = new SelectPelicula();
    }
    return instance;
}
```



6. Sinopsis y selección de función

```
public class Pelicula {
   public String nom_pelicula;
   public String duracion;
   public String descripcion;
   public String imagen;

public String getNom_pelicula() { return nom_pelicula; }

public void setNom_pelicula(String nom_pelicula) { this.nom_pelicula = nom_pelicula; }

public String getDuracion() { return duracion; }

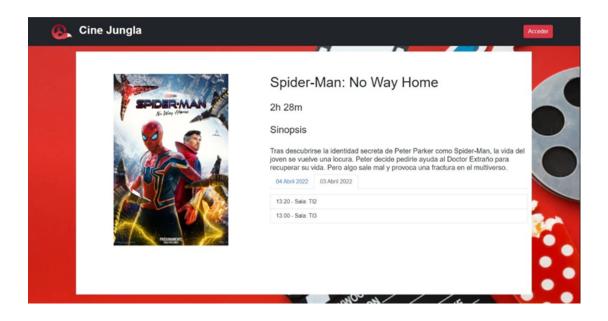
public void setDuracion(String duracion) { this.duracion = duracion; }

public String getDescripcion() { return descripcion; }

public void setDescripcion(String descripcion) { this.descripcion = descripcion; }

public String getImagen() { return imagen; }

public void setImagen(String imagen) { this.imagen = imagen; }
}
```



7. Elección de asiento

```
public class Filla {
    private int id_silla;
    private int valor;
    private String estado;
    private String cod_silla;

public Silla() {

    public int getId_silla() { return id_silla; }

    public void setId_silla(int id_silla) { this.id_silla = id_silla; }

    public int getValor() { return valor; }

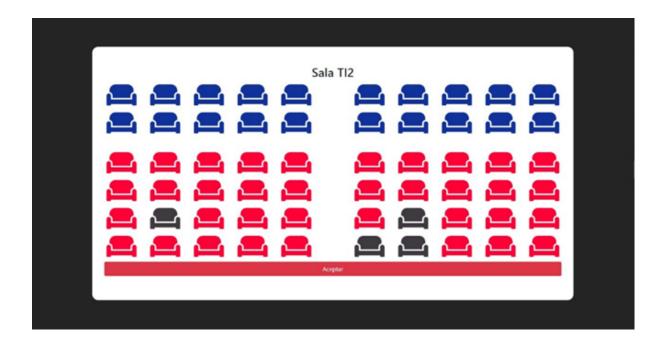
    public void setValor(int valor) { this.valor = valor; }

    public String getEstado() { return estado; }

    public void setEstado(String estado) { this.estado = estado; }

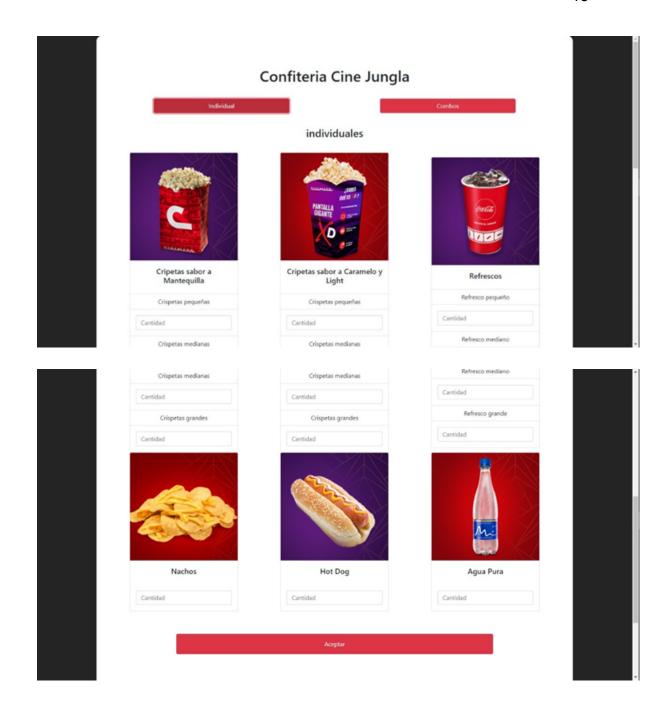
    public void setCod_silla() { return cod_silla; }

    public void setCod_silla(String cod_silla) { this.cod_silla = cod_silla; }
```

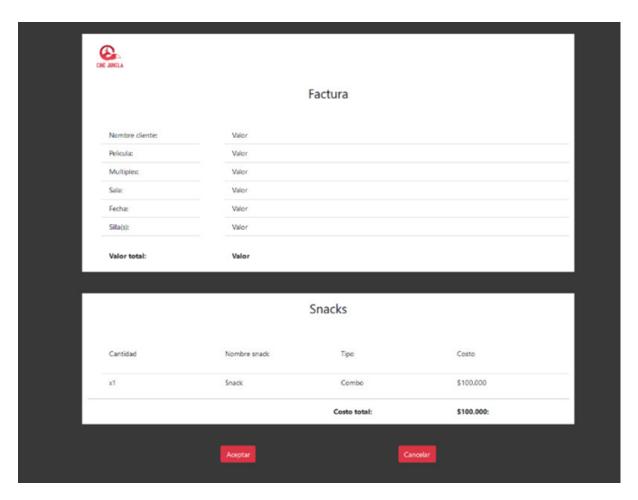


8. Compra de confitería





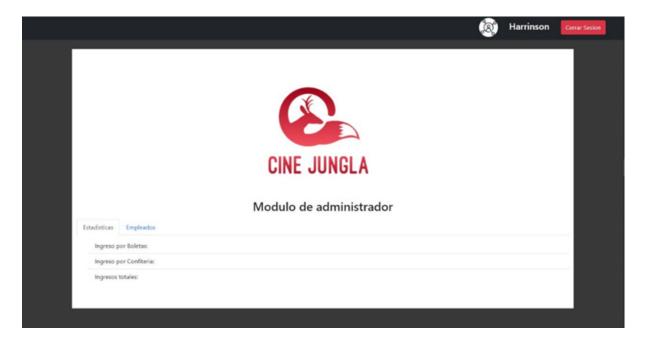
9. Generación de factura



```
| Company | Comp
```

III. Módulo de administrador

1. Estadísticas



2. Registro de empleados



```
chits large "cal">
chased
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge">
chased as call the equive "X-LIA-Comptible" content = TE-edge = TE-e
```