

Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Ingeniería Escuela de Ciencias y Sistemas Estructuras de Datos

MANUAL DE USUARIO

Henry Ronely Mendoza Aguilar Carnet: 202004810 PROYECTO FASE 3

Acerca de la Aplicación "UDrawing Paper"

La aplicación tiene como fin la generación de solicitudes de impresiones de imagenes con un estilo conocido comopixelart, manejando una gestión de usuarios los cuales tienen la posibilidad de solicitarlas impresiones que necesiten bajo un sistema de rutas. De igual forma tendrán la posibilidad de visualizar datos referentes a las acciones que realice dentro de la aplicación. El administrador tiene la posibilidad de crear, modificar y eliminar usuarios de la plataforma, al igual maneja datos de reportería de interés sobre los clientes.

Mediante la implementación de estructuras de datos como Tablas Hash, arboles de merkle y listas enlazadas, se logra una ejecución optima de parte del sistema para la generación, almacenamiento de las solicitudes.

El uso del software es muy fácil de controlar de parte del usuario.

Requisitos del sistema

- Tener Instalado Java
- Windows 7 o superior, Linux y MacOS

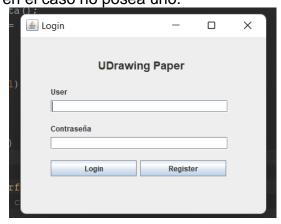
CPU

Pentium 2 a 266 MHz

RAM	512 MB
Almacenamiento Interno	20 MB o más debió a la generación de imágenes.

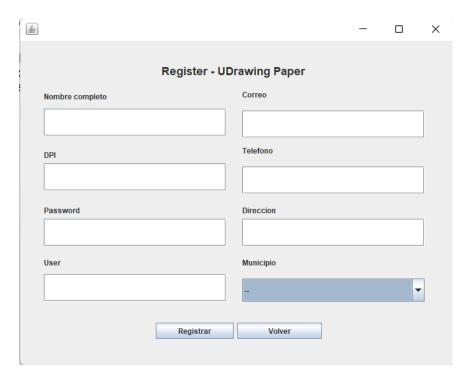
LOGIN

Al ejecutar la aplicación se desplegará una ventana que contiene apartados para el inicio de sesión, en el cual se solicita el usuario y la contraseña. Así mismo cuenta con un botón que lo redirigirá a una ventana de registro para que pueda crear un usuario con sus datos en el caso no posea uno.



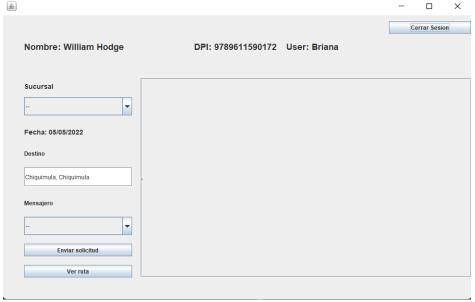
Registro de Usuarios

Al seleccionar la opción de Register de la ventana login, se desplegará una venta donde deberá ingresar sus datos tome en cuenta que no puede repetir nombre de usuario ya que este es un identificador unico.



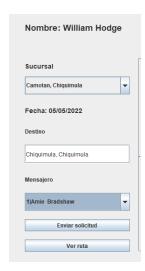
MODULO DEL CLIENTE

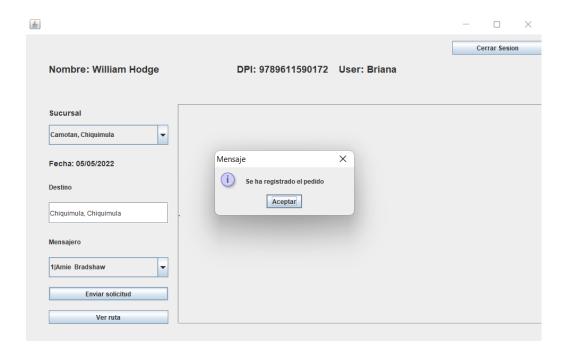
Al iniciar sesión como un cliente se desplegará una ventana con diferentes campos para rellenar y un área para visualizar imagenes.



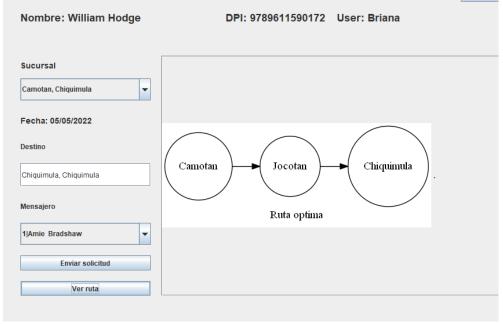
Crear Solicitudes:

Para crear una solicitud de impresión se deben llenar los campos que se ven en la interfaz, estos serían la Sucursal que es el lugar de donde se enviará la impresión. Y el mensajero que realizará la entrega, la información como fecha, dirección de entrega, nombre del cliente son datos que se obtienen directamente del sistema. Posterior al llenado de los campos debe presionar le botón enviar solicitud para confirmar la orden. Luego de esto se le mostrará un mensaje de confirmación.



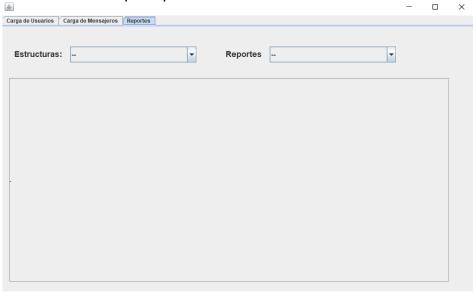


Visualización de la ruta: Al presionar el botón "ver ruta" se desplegará en la interfaz la ruta por la cual pasará su pedido.



MODULO DE ADMINISTRADOR

Al iniciar sesión como un cliente se desplegará una ventana con múltiples funcionescon tres áreas principales.



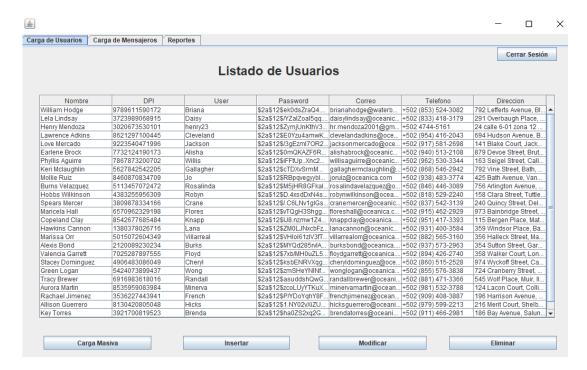
Módulo de Clientes:

El administrador tiene las opciones de realizar una carga masiva de usuarios media un archivo json con el siguiente formato:

```
"doi": "9789611590172",
    "nombre_completo": "William Hodge",
    "nombre_usuario": "Briana",
    "correo": "brianahodge@waterbaby.com",
    "contrasenia": "veniam",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082",
    "direccion": "792 Lefferts Avenue, Bloomington, New Mexico, 7151",
    "id_municipio": 1
},
    "dpi": "3723989068915",
    "nombre_completo": "Lela Lindsay",
    "nombre_usuario": "Daisy",
    "correo": "daisylindsay@oceanica.com",
    "contrasenia": "eiusmod",
    "telefono": "+502 (833) 418-3179",
    "direccion": "291 Overbaugh Place, Canoochee, Mississippi, 4530",
    "id_municipio": 9
},
{
    "dpi": "3020673530101",
```

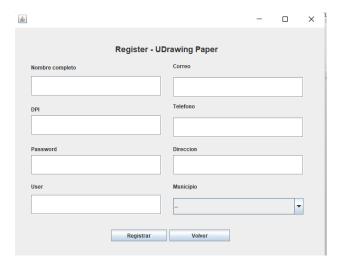
Al seleccionar la opción de carga masiva se desplegará una ventana para escoger el archivo correcto. Luego la tabla de la interfaz se llenará con los datos de los clientes. Y con un mensaje de confirmación.



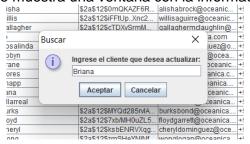


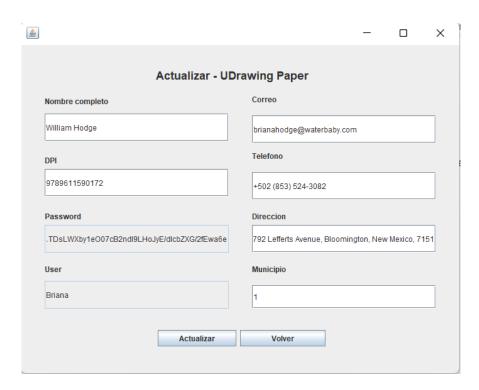
Insertar cliente

Al seleccionar esta opción se abrirá una ventana nueva que permite ingresar los datos de un cliente individual.



Actualizar cliente: Para la actualización de un cliente es necesario ingresar el nombre de usuario, posterior mente se muestra una ventana con la información del cliente.





Nota: Los campos de contraseña y usuario no son editables por fines de la aplicación.

Módulo de Mensajeros:

El modulo de mensajeros cuenta con la carga masiva mediante un archivo json para añadir los mensajeros al sistema.

```
{
    "dpi":"3103525250701",
    "nombres":"Juan",
    "apellidos":"Dovey",
    "tipo_licencia":"A",
    "genero":"Female",
    "direccion":"72329 Maple Alley",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082"
},
{
    "dpi":"8208175148573",
    "nombres":"Ulberto",
    "apellidos":"Goodsell",
    "tipo_licencia":"B",
    "genero":"Male",
    "direccion":"5 Northfield Hill",
    "telefono": "+502 (853) 524-3082"
},
{
```

Al seleccionar la opción de carga masiva se desplegará una ventana para escoger el archivo correcto. Luego la tabla de la interfaz se llenará con los datos de los clientes. Y con un mensaje de confirmación.





Carga de lugares y rutas

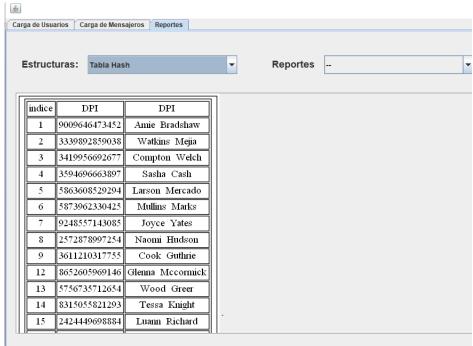
Dentro de este módulo también se encuentran la carga de rutas y lugares para gestionar los pedidos dentro del sistema. Mediante los siguientes archivos en formato json:

```
Rutas (1).json >
"Lugares": [
                                                    "Grafo": [
        "id": 1,
                                                           "inicio": 1,
        "departamento": "Guatemala",
                                                           "final": 2,
        "nombre": "Casa",
                                                           "peso": 20
        "sn_sucursal": "si"
                                                           "inicio": 1,
                                                           "final": 4,
        "id": 2,
                                                           "peso": 50
        "departamento": "Peten",
        "nombre": "Puente",
        "sn_sucursal": "no"
                                                           "final": 5,
                                                           "peso": 45
        "id": 3,
        "departamento": "Zacapa",
                                                           "inicio": 2,
        "nombre": "Edifcio",
                                                           "final": 3,
        "sn_sucursal": "si"
                                                           "peso": 15
        "id": 4,
                                                           "inicio": 4,
                                                           "final": 3,
        "departamento": "Izabal",
                                                           "peso": 24
        "nombre": "Carro",
        "sn_sucursal": "no"
                                                           "inicio": 4,
                                                           "final": 5,
```

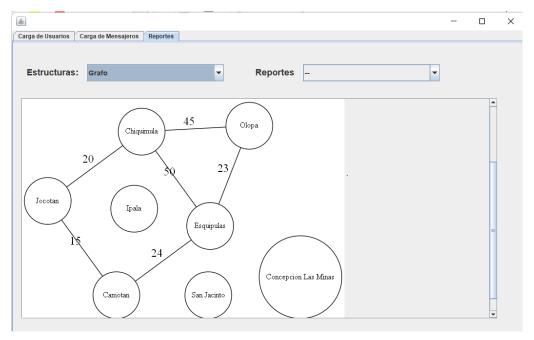
Módulo de reportes

Dentro de la aplicación el administrador puede visualizar las estructuras donde se almacena la información, las estructuras son las siguientes.

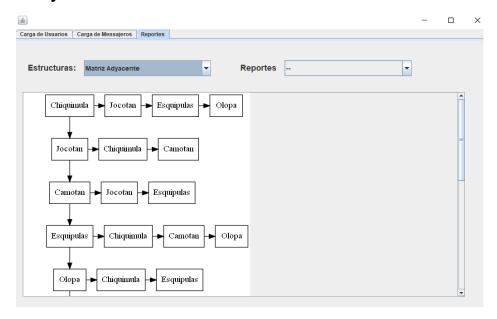
Tabla Hash



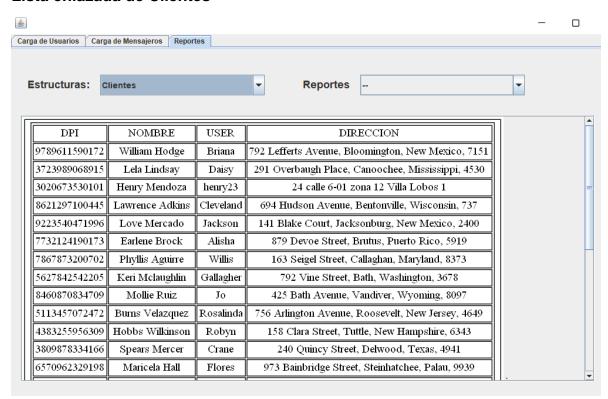
Grafo no dirigido



Matriz de Adyacencia



Lista enlazada de Clientes



Reportes: Por otro lado, el administrador puede visualizar cual es el top de viajes con mayor tiempo, el top de clientes con más pedidos, el top de mensajeros con más entregas.



Guardado de Archivos: Los archivos se guardaran en la carpeta raíz de la aplicación.

