

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Occidente

División de Ciencias de la Ingeniería

Introducción a la Programación y Computación 2

Docente: Ing. Moisés Granados G.



Manual de Usuario Practica #1

Estudiante: Juan Fernando García Natareno

RA: 202230077

Requisitos

Requisitos Mínimos:

A continuación se presentaran los requisitos mínimos del sistema para poder para la computadora. Estos requisitos sirven como punto de partida, garantizando el funcionamiento del programa, a partir de este punto hacia arriba no se esperan dificultades relacionadas con requisitos de hardware

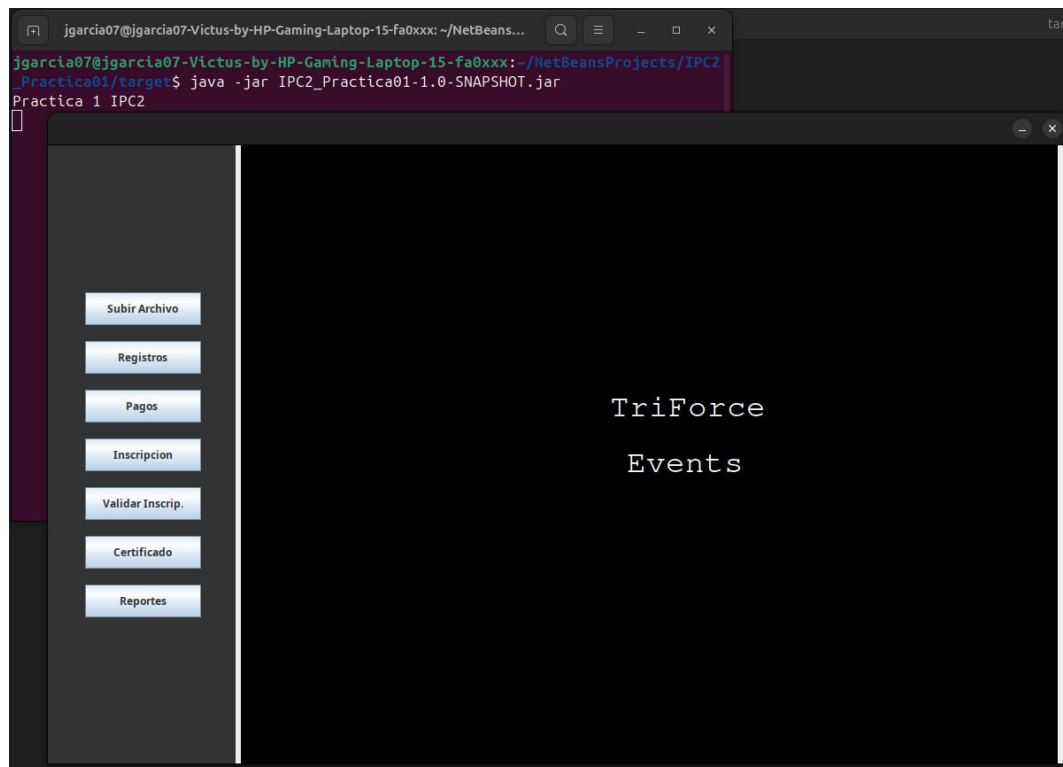
- Procesador Pentium Silver de 8va generación o superior
- Espacio disponible en el disco 1 gb.
- 512 RAM libre

Instrucciones Generales

Para poder ejecutar el programa primero debe localizar donde descargo el proyecto y debe entrar a la carpeta del proyecto llamada Target, luego debe abrir una terminal y ejecutar el siguiente comando:

```
jgarcia07@jgarcia07-Victus-by-HP-Gaming-Laptop-15-fa0xxx: ~/NetBeansProjects/IPC2_Practica01/target$ java -jar IPC2_Practica01-1.0-SNAPSHOT.jar
Practica 1 IPC2
```

Seguidamente se abrirá el programa

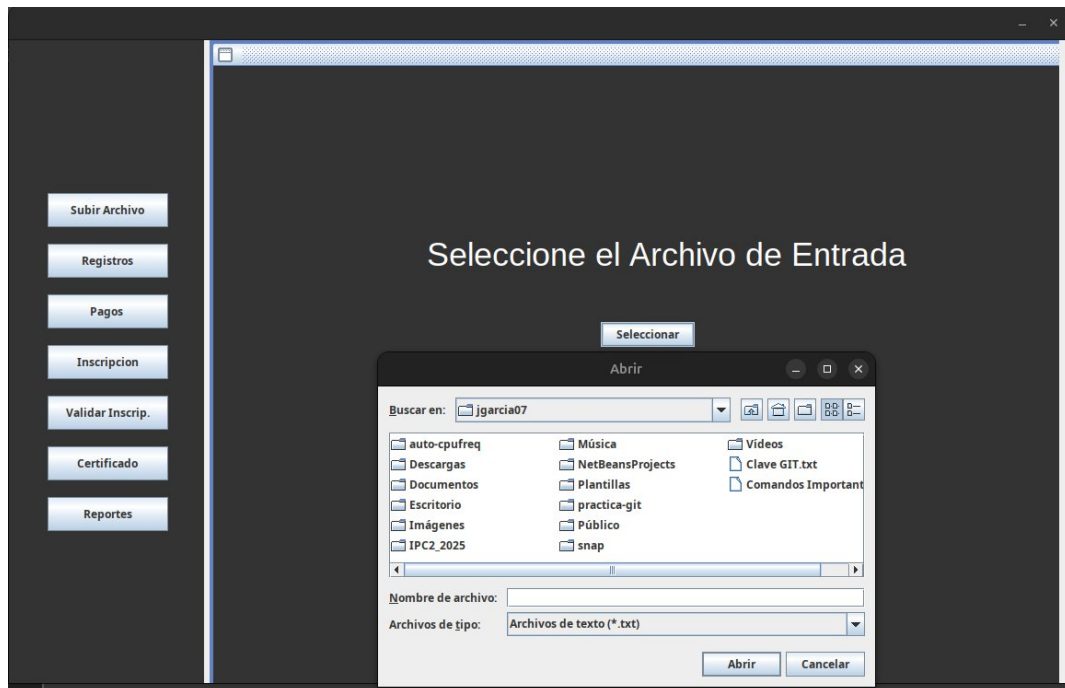


Este es el menú principal del sistema, donde se muestran todas las funciones del sistema.

1. Subir archivo: Aquí entra a una ventana donde se pueden leer archivos de texto (.txt), en este archivo deberán de estar las instrucciones necesarias para subir la información que se desea, para que no existan el archivo deberá tener el siguiente formato:

INSTRUCCION(parametros): La instrucción debe de ir en mayúscula y los parámetros o datos a subir deben de estar entre comillas y separadas por comas, ejemplos:

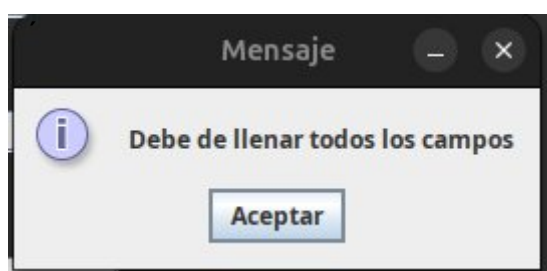
```
REGISTRO_EVENTO("EVT-00000001", "25/08/2025", "CHARLA", "TecnologíaSheikah", "Auditorio Central", 150,75.00);
```



2. Registros: Una vez se entre a la ventana de registros entra la opción de poder hacer 4 tipos de registros diferentes, los cuales son:

- Registrar Evento
- Registrar Participante
- Registrar Actividad
- Registrar Asistencia

Cada una de los registros tienen sus propios campos los cuales deberá de llenar, así mismo el sistema no permitirá registros duplicados o el caso de los registros para las actividades y asistencia el sistema buscara el correo electrónico de los participante si este no existe le avisará al usuario, si esto pasa le saldrá alguno de estos mensajes:



Subir Archivo

Registros

Pagos

Inscripcion

Validar Inscrip.

Certificado

Reportes

Registrar Evento

Registrar Participante

Registrar Actividad

Registrar Asistencia

Subir Archivo

Registros

Pagos

Inscripcion

Validar Inscrip.

Certificado

Reportes

Regresar

Codigo evento:
EVT -

Fecha evento:

1

1

20

25

Tipo evento:
CHARLA

Titulo evento:

Ubicacion:

Cupo máximo:

Costo Evento:

Registrar Evento

Subir Archivo

Registros

Pagos

Inscripcion

Validar Inscrip.

Certificado

Reportes

< Regresar

Nombre Completo:

Tipo de participante:
ESTUDIANTE

Institucion de procedencia:

Correo electronico:

Registrar Participante

Subir Archivo

Registros

Pagos

< Regresar

Registro Actividad

Codigo Actividad:
ACT -

Codigo Evento:
EVT -

Tipo de Actividad:
CHARLA

Titulo de la Actividad:

Correo electronico (Persona que imparte actividad)

Hora Inicio:

01

 :

00

Hora Fin:

01

 :

00

Cupo Máximo:

Registrar Actividad

Subir Archivo

Registros

Pagos

Inscripcion

Validar Inscrip.

Certificado

Reportes

< Regresar

Registro Asistencia

Correo electronico del Participante:

Codigo Actividad:
ACT -

Registrar Asistencia

3. Pagos: Para poder validar la inscripción se debe de realizar el pago correspondiente que indique el evento, si no se cumple con el pago correspondiente entonces el sistema rechazara la transacción

The screenshot shows a web application interface with a dark sidebar on the left and a main content area. The sidebar contains a vertical list of buttons: 'Subir Archivo', 'Registros', 'Pagos', 'Inscripcion', 'Validar Inscrip.', 'Certificado', and 'Reportes'. The 'Pagos' button is highlighted. The main content area has a light gray background and contains the following form elements: a text input for 'Correo electronico:', a text input for 'Codigo evento:' with 'EVT -' preceding it, a dropdown menu for 'Metodo pago:' with 'EFECTIVO' selected, and a text input for 'Monto:'. A 'Pagar' button is located at the bottom center of the form.

4. Inscripción: Acá se inscribe a un participante algún evento

The screenshot shows the same web application interface as the previous one, but with the 'Inscripcion' button highlighted in the sidebar. The main content area contains a form with the following elements: a text input for 'Correo electronico:', a text input for 'Codigo evento:' with 'EVT -' preceding it, a dropdown menu for 'Tipo de inscripcion' with 'ASISTENTE' selected, and an 'Inscribir' button at the bottom center.

5. Validar Inscripción: Una vez inscrito el participante y realizado el pago del evento ya se puede validar la inscripción.

The screenshot shows a web application interface with a dark sidebar on the left and a main content area. The sidebar contains a vertical stack of buttons: 'Subir Archivo', 'Registros', 'Pagos', 'Inscripcion', 'Validar Inscrip.', 'Certificado', and 'Reportes'. The main content area has a title bar at the top. Below the title bar, the text 'Correo electronico:' is followed by a text input field. Below that, the text 'Codigo evento:' is followed by a text input field. To the left of this second input field is the label 'EVT -'. Below the input fields is a button labeled 'Validar Inscripcion'.

6. Certificado: Una vez se marcado la asistencia de un participante a una actividad-evento entonces el participante tiene derecho a recibir un certificado, este se guardará en la carpeta de reportes, esta carpeta esta dentro de la carpeta de la aplicación, y estará en formato HTML

The screenshot shows a web application interface similar to the previous one. The sidebar on the left has the same buttons: 'Subir Archivo', 'Registros', 'Pagos', 'Inscripcion', 'Validar Inscrip.', 'Certificado', and 'Reportes'. The main content area has a title bar. Below the title bar, the text 'Emitir Certificado' is displayed in a large font. Below this, the text 'Correo electronico:' is followed by a text input field. Below that, the text 'Codigo evento' is followed by a text input field. To the left of this second input field is the label 'EVT -'. Below the input fields is a button labeled 'Generar Certificado'.

TriForce Events

CERTIFICADO

Se certifica que el Sr:

Zelda Hyrule

Ha completado satisfactoriamente la actividad/evento:

Tecnología Sheikah

Firma

7. Reportes: Para llevar un mejor control de la información del sistema, se pueden crear reportes, los reportes que se pueden crear son los siguientes:

- Reporte de Participantes
- Reporte de Actividades
- Reporte de Eventos



Los reportes se guardaran en la carpeta de reportes igual manera, esta carpeta se encuentra en la carpeta de la aplicación y se guardaran en formato HTML

TriForce Events							
Reporte de Actividades							
codigo_actividad	codigo_evento	correo_electronico	tipo_actividad	titulo_actividad	hora_inicio	hora_fin	cupos_maximo
ACT-00000001	EVT-00000001	link@hyrule.com	CHARLA	Nuevos Runes	10:00:00	12:00:00	30
ACT-00000002	EVT-00000002	mipha@zora.net	TALLER	Forja Básica	09:00:00	11:00:00	20

TriForce Events						
Reporte de Eventos						
codigo_evento	fecha_evento	tipo_evento	titulo_evento	ubicacion	cupos_maximo	costo_inscripcion
EVT-00000001	2025-08-25	CHARLA	Tecnologia Sheikah	Auditorio Central	150	50.0
EVT-00000002	2025-08-26	TALLER	Forja de Espadas	Sala Taller 1	50	120.0
EVT-11111111	2025-01-01	CHARLA	adsfasd	asdfsdfasd	2	1.0

TriForce Events			
Reporte de Participantes			
nombre_participante	rol_participante	correo_electronico	institucion_procedencia
Daruk Goron	INVITADO	daruk@goron.co	Goron Co.
Impa Noh	PROFESIONAL	impa@kakariko.org	Kakariko Institute
Link Hyrule	PROFESIONAL	link@hyrule.com	Triforce Software
Mipha Zora	PROFESIONAL	mipha@zora.net	Zora Clinic
Urbosa Gerudo	PROFESIONAL	urbosa@gerudo.gov	Gerudo Council
Zelda Hyrule	ESTUDIANTE	zelda@hyrule.edu	Universidad de Hyrule