

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1

CATEDRÁTICO: ING. WILLIAM ESTUARDO ESCOBAR ARGUETA

TUTOR ACADÉMICO: JOSUÉ RODOLFO MORALES CASTILLO



## **MANUAL TÉCNICO**

NOMBRE COMPLETO

CARNÉ: 202100047

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 13 DE JUNIO DEL 2,024

# ÍNDICE

## Contenido

ÍNDICE .....	1
OBJETIVOS .....	2
1. GENERAL.....	2
2. ESPECÍFICOS.....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
ALCANCES DEL SISTEMA.....	4
ESPECIFICACIÓN TÉCNICA.....	5
• REQUISITOS DE HARDWARE .....	5
• REQUISITOS DE SOFTWARE.....	5
DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN .....	5
LÓGICA DEL PROGRAMA.....	6
❖ NOMBRE DE LA CLASE <i>Captura de las librerías usadas</i> .....	6
➤ Librerías.....	6
➤ Variables Globales de la clase _(El nombre de su clase actual) .....	6
➤ Función Main .....	7
➤ Procedimientos, métodos y Funciones utilizadas.....	7

# **OBJETIVOS**

## **1. GENERAL**

Dar una guía precisa de pasos para el uso, entendimiento y conocimientos de la aplicación para la modificación, soporte o recopilación de información de la misma

## **2. ESPECÍFICOS**

- 2.1. Objetivo 1: Guía de pasos o instrucciones del funcionamiento y estructuración de la aplicación para la fácil comprensión de la aplicación, así como compilar información para estimular o aplicar un mejoramiento a la misma sin llegar a afectar el funcionamiento de la misma.
- 2.2. Objetivo 2: Dar acceso a la información necesaria para el entendimiento y funcionamiento de la aplicación.
- 2.3. Objetivo 3: Interpretación y aprendizaje de la resolución a un proyecto a partir de un punto de vista diferente de uno mismo mediante una breve descripción de cómo se llegó a la resolución del problema

## **INTRODUCCIÓN**

El manual tiene la finalidad que el programador comprenda la funcionalidad de la aplicación, así como la estructura de la misma, además de una explicación de conceptos de una forma más técnica y profesional, funcionamiento de las herramientas usadas durante el proceso de creación del proyecto para que en caso de ser necesario un mantenimiento u otros trabajos se pueda trabajar de manera ordenada y sin llegar a afectar la estructura de la aplicación.

El proyecto a tratar es un programa de Inicio de sesión y/o registro de usuario para llevar a cabo un chat con otros usuarios registrados en la misma, así como las funciones de un administrador y/o moderador para que los usuarios se sientan cómodos y seguros en caso de algún inconveniente con otros usuarios además de llevar un control de todas las actividades y personas registradas durante el uso de la misma.

## **ALCANCES DEL SISTEMA**

Cual es el objetivo de este manual de manera más explícita.

## **ESPECIFICACIÓN TÉCNICA**

### **3. REQUISITOS DE HARDWARE**

- 

### **4. REQUISITOS DE SOFTWARE**

- Qué requisitos de software necesita el programador para poder trabajar con la aplicación y seguir un desarrollo futuro por ejemplo

## **DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN**

Al leer previamente las instrucciones dadas para la creación de la aplicación se dividió el proyecto en varios sub-problemas para una mejor comprensión y resolución de la misma se dividió en: Inicio de Sesión, Ventana de Usuario, Ventana de Moderador, Ventana de Administrador.

Cada una de esas divisiones también tuvo sub-divisiones en general, se planteó la idea de que al querer iniciar sesión en la aplicación esta ingresara a una ventana donde los usuarios pudieran acceder a sus conversaciones y/o información personal en dado caso no existiera un registro previo le daría la opción de hacerlo mediante una obtención de datos para crear el nuevo usuario.

Seguidamente se agregó dos ventanas para el moderador de la aplicación el cual posee las herramientas para observar los reportes de otros usuarios ante actividades sospechosas de otros usuarios, donde tendrá el acceso al mensaje reportado por medio de una encriptación y des-encriptación, así como el estado

de la misma e información básica del usuario quien reporto, así como del usuario reportado.

El administrador tiene las herramientas para el control de usuarios en la aplicación, así como una lista de los mismos para un control de actividades además de tener la opción de crear un nuevo usuario o la eliminación de uno sea el caso.

## **LÓGICA DEL PROGRAMA**

<b>❖ NOMBRE</b>	<b>DE</b>	<b>LA</b>	<b>CLASE</b>
-----------------	-----------	-----------	--------------

*Captura de las librerías usadas*

➤ **Librerías**

Breve descripción del funcionamiento de cada librería usada y breve descripción de para qué la usó

➤ **Variables Globales de la clase \_(El nombre de su clase actual)**

*Captura de sus variables globales*

Breve descripción generalizada de el uso de sus variables globales (No es necesario especificar para qué se usó cada una)

➤ **Función Main**

Breve descripción de para qué usaron la función main

*Captura del código de su función main*

➤ **Procedimientos, métodos y Funciones utilizadas**

A continuación se dará una explicación general de lo que hace cada función:

- *Captura del nombre de su función que muestre el número de línea*

Breve descripción del uso de la función o para qué sirve

- 159      `public static void readJSON() {`

Breve descripción del uso de la función o para qué sirve