

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 DE
USUARIO
NOMBRE DE SU PR
OGRAMA

NOMBRE COMPLETO

CARNÉ: 202100047

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 13 DE JUNIO DEL 2,024

ÍNDICE

Contenido

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	2
GENERAL	2
ESPECÍFICOS	2
INTRODUCCIÓN	3
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	4
REQUISITOS DEL SISTEMA	5
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA.....	6

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

Dar una guía concisa y con instrucciones claras, sin ambigüedad para que el usuario pueda comprender y ejecutar el programa presentado.

ESPECÍFICOS

- Explicación de las herramientas utilizadas en la construcción del programa.
- Guía de pasos e instrucciones para realizar, ejecutar o usar el archivo presentado dependiendo del uso que el usuario desee.

INTRODUCCIÓN

Se creó el manual con la finalidad que el usuario comprenda la funcionalidad del programa, así como la estructura de la misma, además de una explicación de conceptos, funcionamiento de las herramientas usadas durante el proyecto.

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.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

1.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Los requisitos para el uso de la aplicación son los siguientes:

1. Sistema Operativo de Windows 7 en adelante o cual quiere otro SO compatible con el programa Java y de preferencia de las últimas actualizaciones para que no existe ningún inconveniente al comenzar el uso de la aplicación.
2. Descarga de Java directamente de la página oficial (<https://www.java.com/es/>) o de páginas seguras verificar que la descarga sea compatible con su sistema operativo (x64, x32...etc.).
3. Descarga de un IDE para el desarrollo de una aplicación o ejecución el IDE a utilizar queda al criterio de cada usuario algunos ejemplos de son los siguientes: NetBeans, Eclipse, BlueJ, entre otros.
4. Tener el archivo de la aplicación o repositorio del mismo para su uso.

FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

1. Ir explicando por pasos cómo ejecutar cada funcionalidad del programa e ir adjuntando sus respectivas imágenes o vistas, osea desde cómo abrirlo y correrlo, también por ejemplo en su caso si seleccionan la opcion 1, mostrar qué es lo que le aparecerá al usuario en la terminal, también que funciones debe realizar (escribir la letra d o p e indicar la funcionalidad de cada una), lo mismo con las demás opciones y por último finalizar su programa y qué es lo que le aparecerá al usuario.