

Practica 1

Manual Técnico

Introducción a la Programación 1

Joshua David

Osorio Tally

202110773



Tabla de contenido

Practica 1	1
Manual Técnico	1
Objetivos	3
Específicos:	3
Introducción	4
Requerimientos del Sistema	5
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE	5
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE	5
Herramientas Utilizadas Para el Desarrollo	6
APACHE NetBeans:	6
Instalación	7
Instalación Apache NetBeans:	7
Entorno	10

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

Introducción

Este manual describe los pasos necesarios para cualquier persona que tenga ciertas bases de sistemas pueda realizar la instalación del aplicativo creado para correr el juego de consola llamado PacMan.

Es importante tener en cuenta que en el presente manual se hace mención a las especificaciones mínimas de hardware y software para la correcta instalación del aplicativo.

Requerimientos del Sistema

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

- └ Procesador: Core
- └ Memoria RAM: Mínimo: 1 Gigabytes (GB)
- └ Disco Duro: 500Gb.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

- └ Privilegios de administrador
- └ Sistema Operativo: Windows NT/98/Me/2000/2003/XP/Vista

Herramientas Utilizadas Para el Desarrollo

APACHE NetBeans:

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 Java. 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.

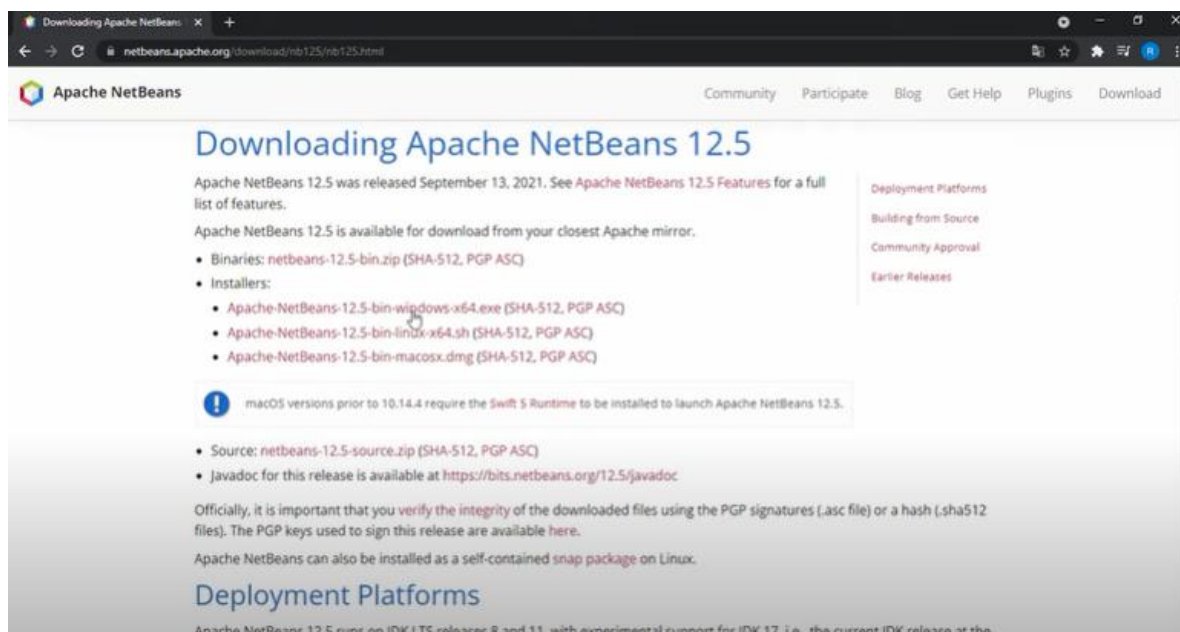
Instalación

Instalación Apache NetBeans:

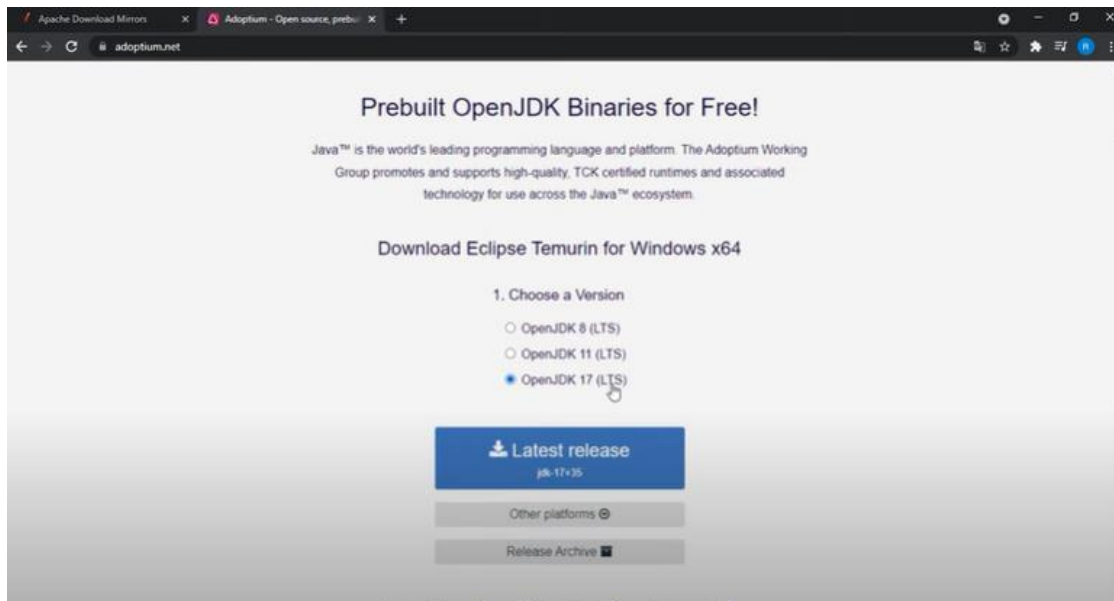
- Ir a la página oficial de Apache NetBeans:



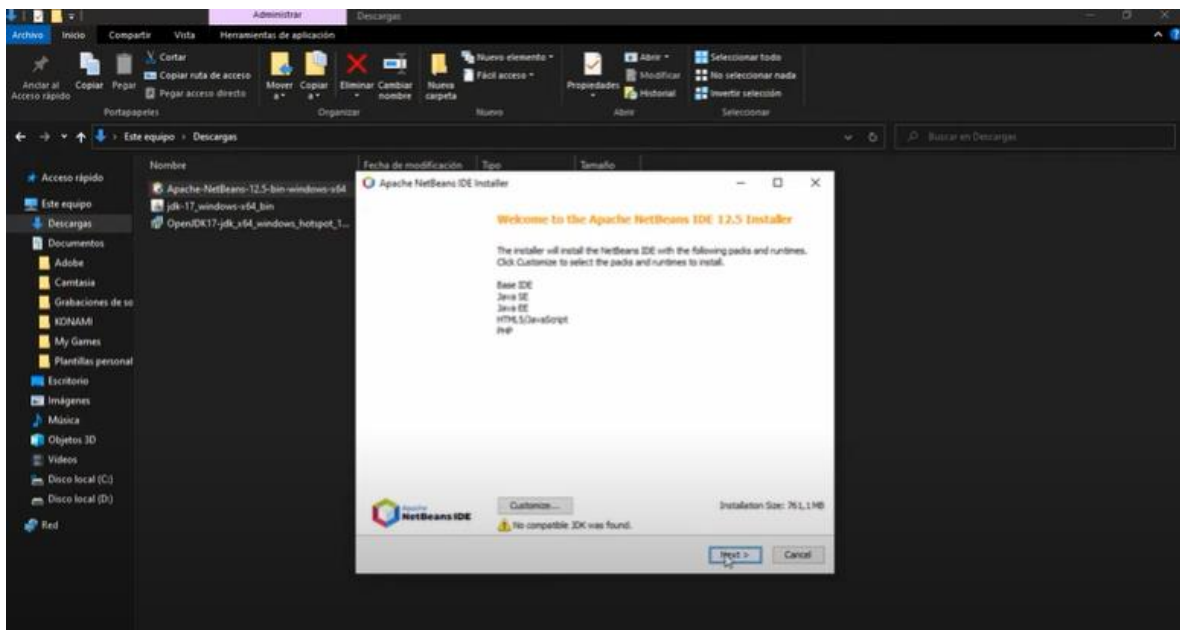
- Descargar la versión que necesites según tu sistema operativo:



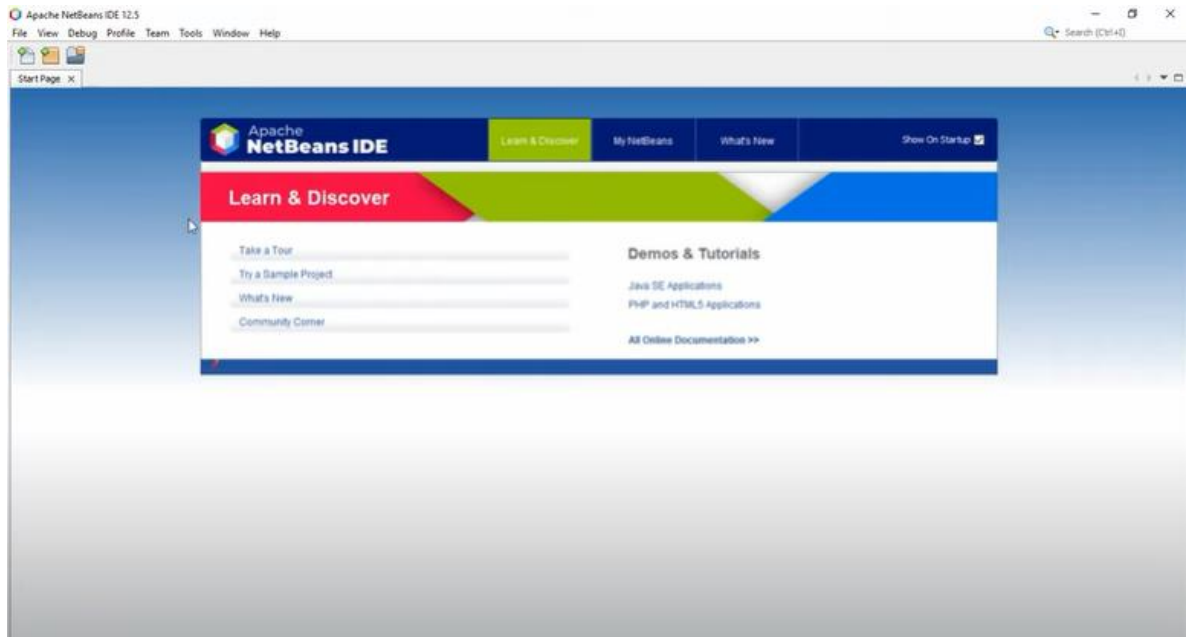
- Descargar la última versión del JDK (versión 17):



- Instalar NetBeans en el PC desde los archivos:

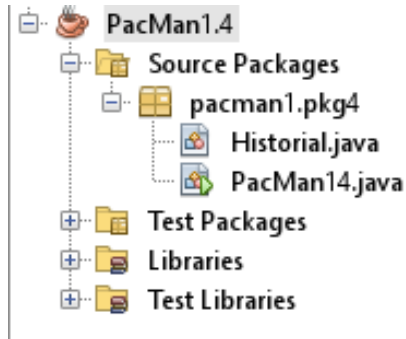


- Abrir el IDE:

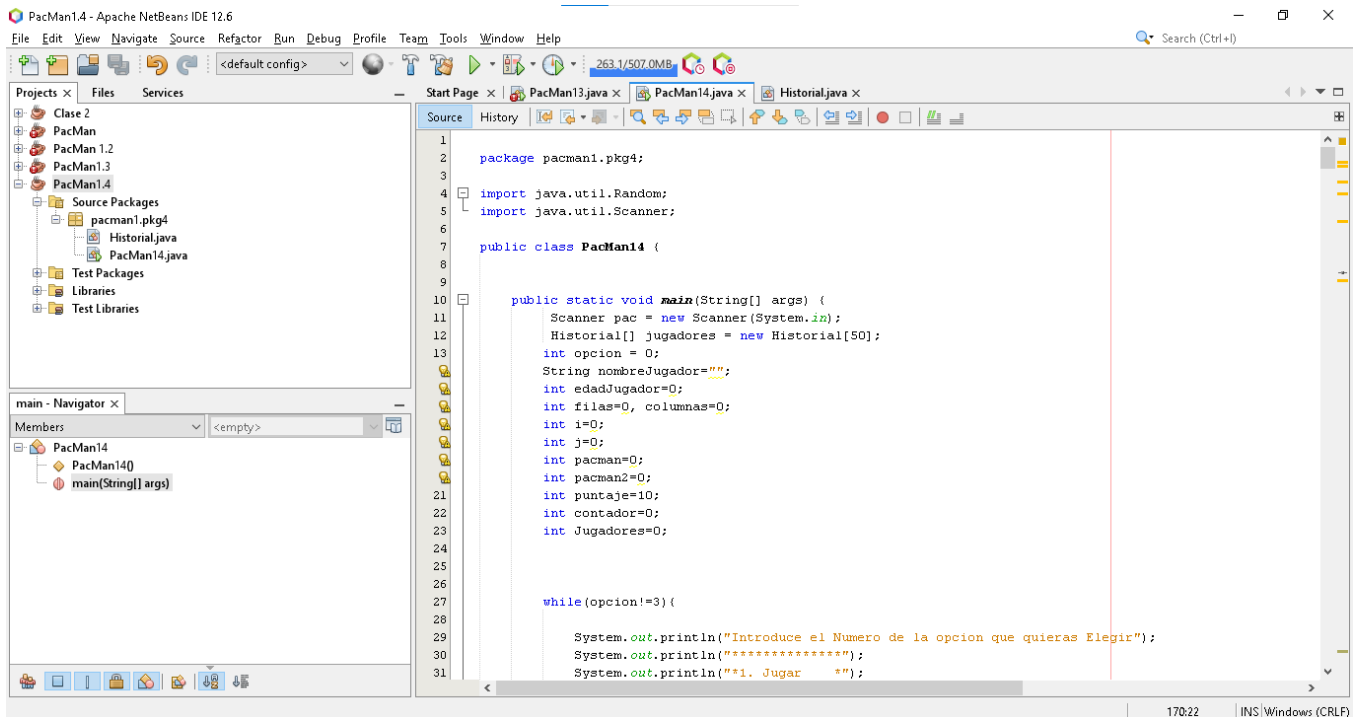


Entorno

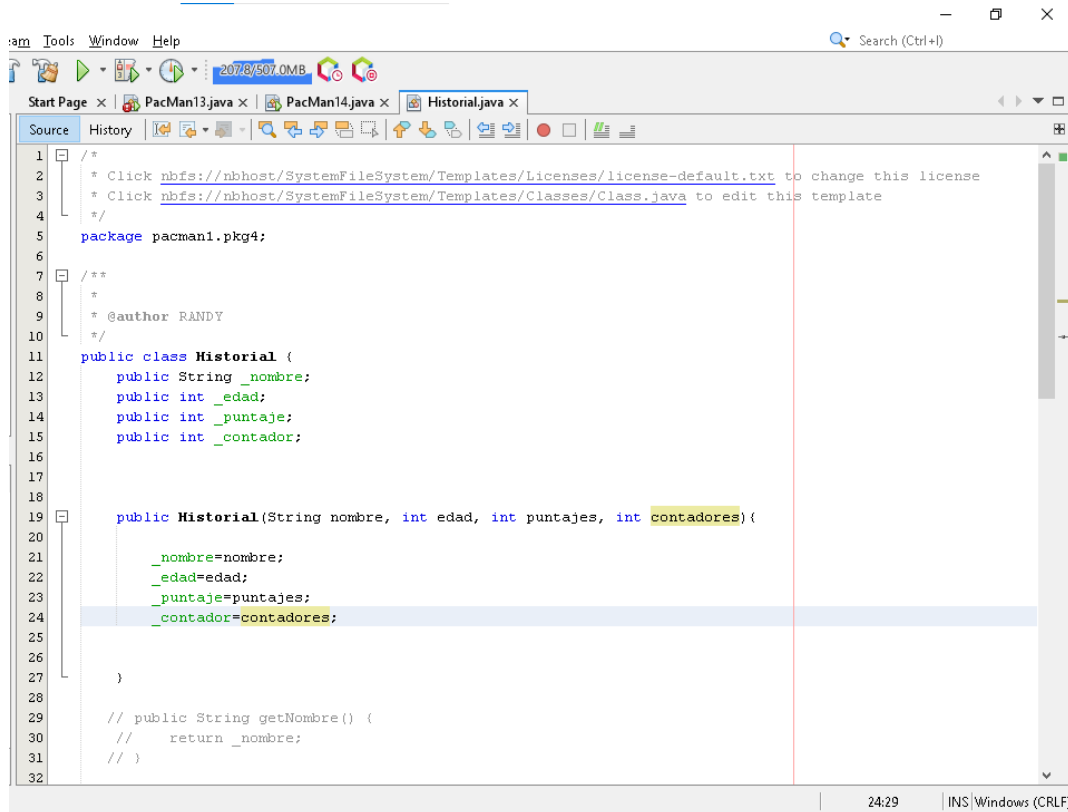
- Creación de la Clase Principal: Esta clase es necesaria para poder correr el programa de consola.



- Uso del Método Main: En esta clase se encuentra el desarrollo principal, declaración de variables y demás, que hace correr el programa



- **Uso de la Clase Pública (Public Class):** Es necesario crear una clase pública, en donde se declararán las variables que el arreglo almacenera y así generar el historial de jugadores

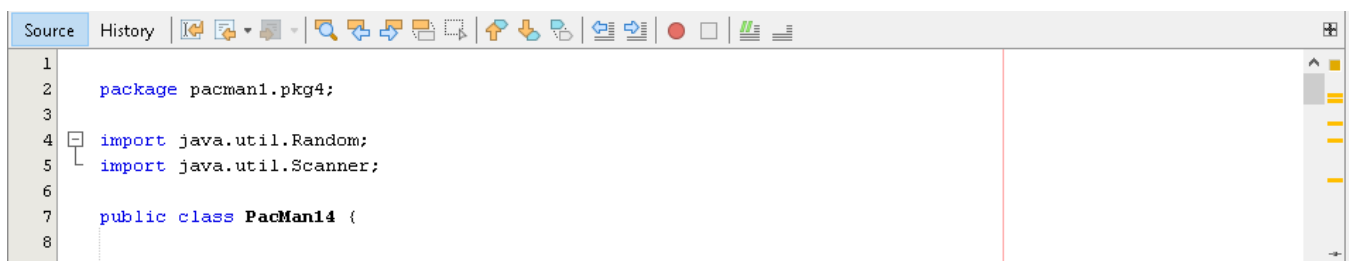


```

1  /*
2   * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this license
3   * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Classes/Class.java to edit this template
4   */
5   package pacman1.pkg4;
6
7   /**
8    *
9    * @author RANDY
10   */
11  public class Historial {
12      public String _nombre;
13      public int _edad;
14      public int _puntaje;
15      public int _contador;
16
17
18
19      public Historial(String nombre, int edad, int puntajes, int contadores) {
20
21          _nombre=nombre;
22          _edad=edad;
23          _puntaje=puntajes;
24          _contador=contadores;
25
26      }
27
28      // public String getNombre() {
29      //     return _nombre;
30      // }
31
32

```

- **Importar Librerías:** Es necesario invocar o llamar las librerías Scanner y Random para poder realizar las acciones pedidas en al ejecutar el juego de consola



```

1
2   package pacman1.pkg4;
3
4   import java.util.Random;
5   import java.util.Scanner;
6
7   public class PacMan14 {
8

```