


Manual Técnico

Práctica 2




Manual Técnico

Este manual presenta información relacionada con las herramientas usadas y explicación de como se llevó a cabo cada clase y método para la realización de esta práctica. Explica el funcionamiento de la aplicación y que hace cada función empleada en esta práctica.

- Nombre del programa: Aplicación de Escritorio
 - Lugar y fecha de elaboración: 22 de Junio del 2023
 - Jason Emanuel Arizandieta Guerrero
- 



OBJETIVOS

- Mostrar el sistema realizado para la posibilidad de registrar productos con su respectivo precio y asignarlo con sus respectivos repartidores.
 - Dar detalles de los requerimientos necesarios para el desarrollo de esta aplicación.
 - Hacer una guía general sobre el funcionamiento de las clases y módulos dentro de esta aplicación.
- 




ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

Requisitos Hardware

- RAM: 2 GB RAM mínimo
- Almacenamiento: 400MB mínimo
- Procesador: 1 GHz o más rápido
- Pantalla: 1024x768 o superior
- Version Java: JDK 20

Requisitos Software

- Sistema operativo: Windows 8 o superior
 - IDE que soporte Java
- 

LÓGICA DEL PROGRAMA

Diccionario de Clases y Módulos

HistorialPedidos:

Dentro de esta clase se encuentra la tabla donde se despliega el historial de los pedidos y se encuentra el botón de serializar.

getTableModelData es donde se recibe la información de la tabla para poder serializarla.

jButton1ActionPerformed es el botón que realiza la acción para regresar a la ventana donde se realizan los pedidos.

jButton2ActionPerformed es el botón que serializa los datos y crea un archivo llamado "pedidos.ser" que es un archivo binario donde se guardan los datos.

serializarTabla es el método que guarda la información de la tabla para serializarla.

Main:

Esta clase y método del mismo nombre ayuda a que el método anterior "historialPedidos" pueda registrar los datos en orden para la serialización.

pagPrincipal:

En esta clase es solo el inicio de la aplicación donde se simula el inicio de un restaurante y hay un botón donde se entra a la interfaz de los pedidos.

Entrarbtn es el botón que realiza la acción de llevarnos a la otra interfaz.



Diccionario de Clases y Módulos

Pedido:

Dentro de esta clase se encuentra todo el constructor sobre el cual se realiza la serialización.

Pedido: en este método se encuentran declaradas las variables que se registran en la tabla.

Pedidos:

Esta clase es donde se encuentra la interfaz sobre los pedidos. addProdEnvio es donde se agregan los productos de la tabla de los productos hacia la del pedido y se realiza la suma.

boxRepartidor esta es el comboBox donde se encuentra la lista de los 3 repartidores disponibles.

calcularTotal es el que realiza la suma en el JLabel del total que se muestra debajo de la tabla.

confPedido es el método que le manda la orden de cuantos kilometros va a viajar el repartidor.

crearActivBtn es el botón que registra nuevo producto y precio a la tabla del menú del restaurante.

recorridoBtn es el botón que manda a la interfaz de los repartidores.

SerializableTableModel es una clase que ayuda a la serialización.

Trayectoria:

En esta clase se desarrolla el hilo que permite el movimiento de los JLabel con las imágenes, hace que vayan a cierto punto y que en tal punto vayan de regreso.

Run es el método donde se encuentra el hilo junto a sus variables que ayudan al movimiento de las imágenes.

Diccionario de Clases y Módulos

visTrayectorias:

EnviarR1Btn es el botón que realiza la ejecución del hilo1 que hace que se mueva el repartidor 1.

EnviarR2Btn es el botón que realiza la ejecución del hilo2 que hace que se mueva el repartidor 2.

EnviarR3Btn es el botón que realiza la ejecución del hilo3 que hace que se mueva el repartidor 3.

EnvTodosRBtn es el botón que realiza la ejecución de los 3 hilos que permite moverse a los 3 repartidores al mismo tiempo.

historialBtn te manda a la interfaz donde se encuentra la tabla de el historial de los pedidos.

regresarBtn te regresa a la interfaz de los pedidos.