



Universidad San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Introducción a la Programación y Computación 1  
Sección G

# Manual Técnico

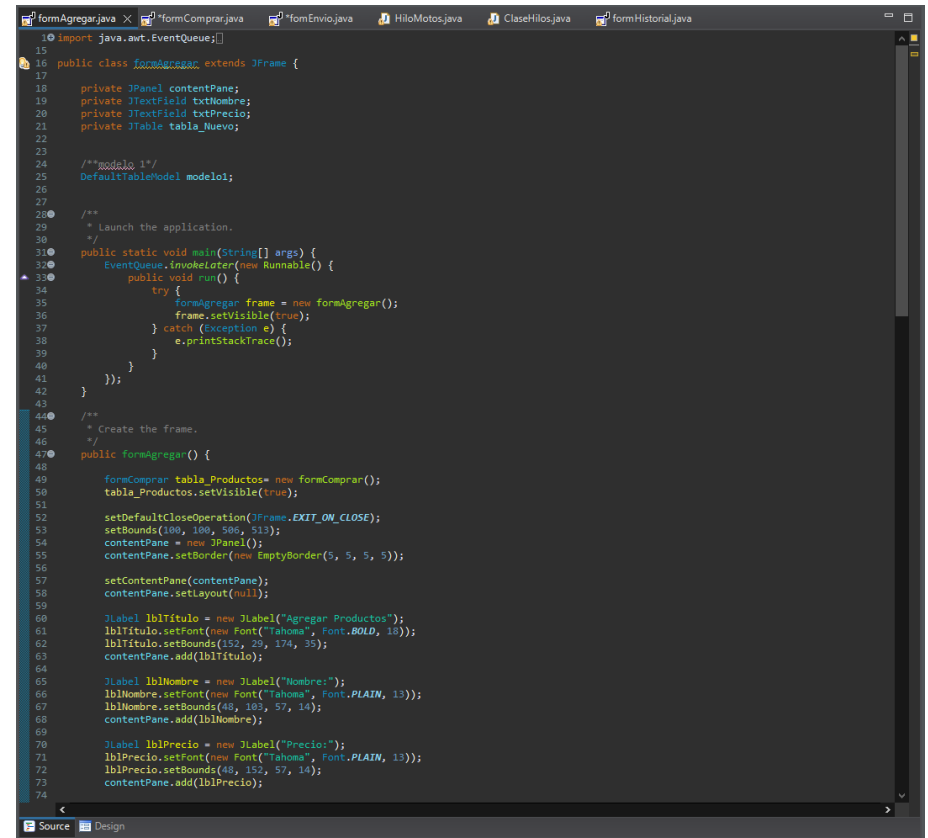
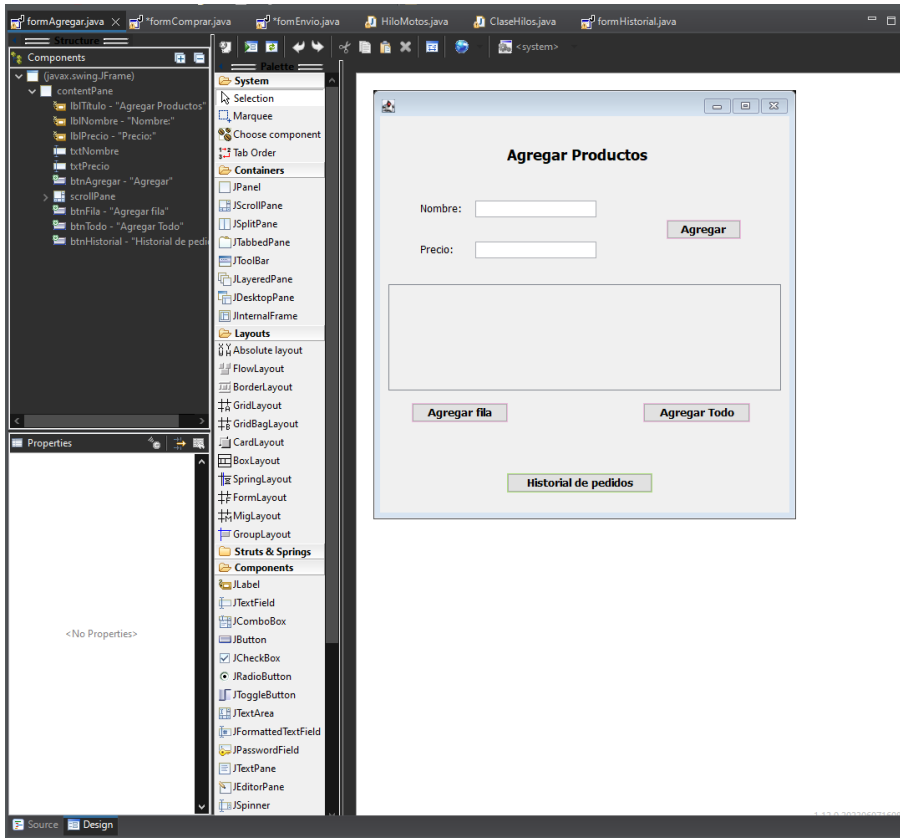
Keitlyn Valentina Tunchez Castañeda  
Carnet: 2022011139  
Práctica 2

## Descripción general de la solución:

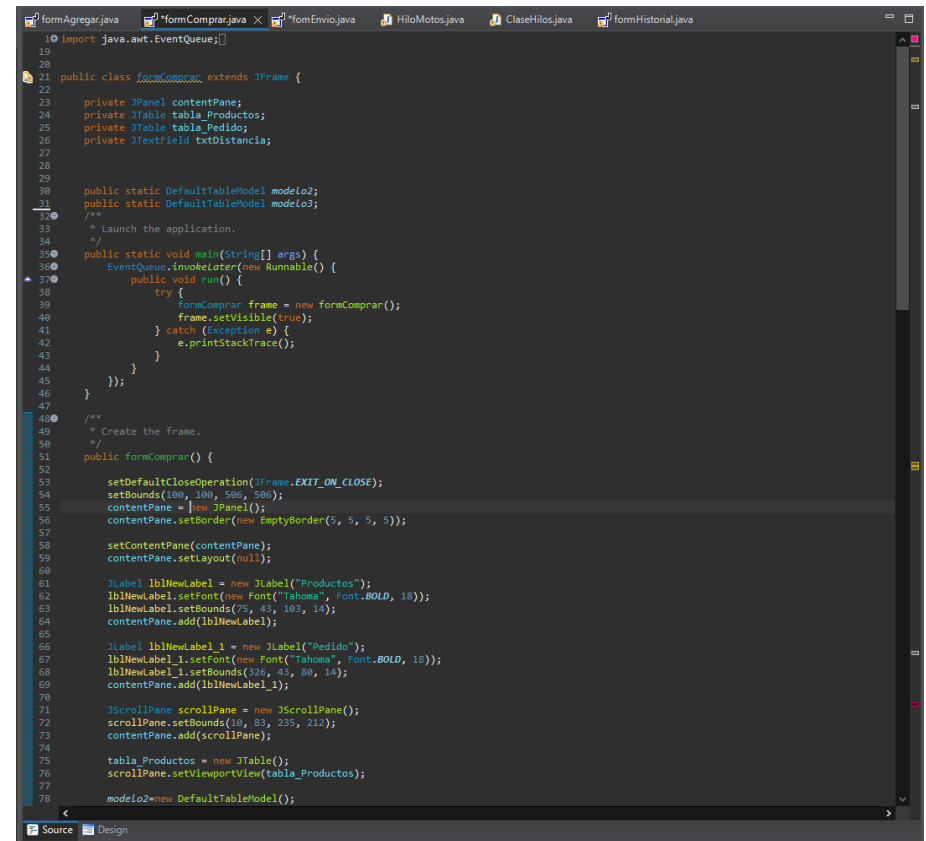
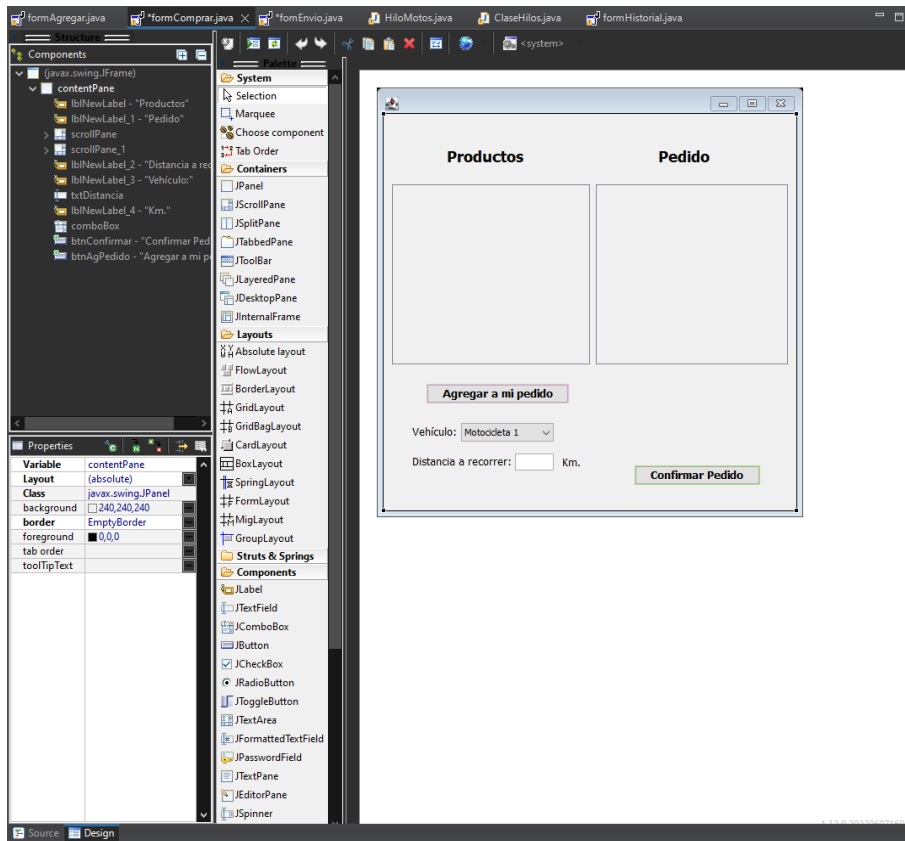
Se desarrolló una aplicación para un restaurante de comida rápida, esta permite ingresar pedidos y supervisar su entrega en tiempo real. La aplicación permite que el administrador agregue más productos al menú, permite realizar pedidos y monitorear la entrega de los mismos. Esta aplicación fue realizada utilizando JAVA y su interfaz gráfica, haciendo uso de los conocimientos en el uso de arreglos y matrices así como también de los componentes gráficos, hilos y la serialización para la persistencia de datos.

## Diccionario de clases:

### Agregar productos:



## Sistema de Compras:



## Visualización de trayectorias del envío:

