

Manual de Usuario para el Sistema de Administración de Estacionamiento L.E.M.O.A.

Versión 0.1



Lunes 4 de Diciembre del 2017

Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 198

Índice

Presentación.....	3
I. Antecedentes.....	3
II. Objetivos.	3
III. Introducción.....	3
Generalidades del sistema.....	5
I. Botones generales.	5
II. Ayudas del sistema.	7
Requerimientos del sistema.....	7
I. Definición de los Requerimientos Técnicos del Sistema.	7
II. Instalación.....	7
III. Configuración.	7
Entrada y salida del sistema.	7
I. Entrada del sistema.....	7
II. Salida del sistema.....	2
Uso de aplicación.....	9
I. Diagrama conceptual general de funcionamiento.....	9
II. Módulo.....	9
Contingencias y manejo de errores.	11
Soporte técnico.....	11
Glosario de términos.	11

Presentación.

I. Antecedentes.

Este sistema de estacionamiento estuvo diseñado para propiciar a todos los empleados una facilidad al poder ingresar sus automóviles desde los puntos a ocupar un lugar dentro del mismo. También se diseñó para llevar un control de todos los autos ingresados al día, las ganancias que se obtuvieron y los horarios en los que estuvo estacionado cada auto.

II. Objetivos.

Los objetivos principales de este sistema es capturar los datos de un automóvil, este mismo, da sus datos (placa, color, modelo, marca) al mismo tiempo que el sistema lo guarda.

La salida del mismo, hace que el lugar que estaba ocupando, quede libre para el ingreso del otro, borrando los datos del desocupado.

En el menú, se muestra una tabla la cual enseña los automóviles que guarda el sistema. Además de todo lo mencionado, el sistema también da la función de mostrar dos tipos de usuario, los cuales tienen diferentes accesos y facilidades al sistema.

III. Introducción.

Este manual está dirigido a los empleados del estacionamiento, para que tengan una mejor organización al asignar lugares dentro del mismo.

Este manual consta de varios temas en los que se especificará cómo se usa el sistema:

Generalidades del sistema. Se especificará la función de todos los botones que están incluidos en él, así como también describirá las diferentes formas en las que se puede obtener ayuda para tener una mejor facilidad de manejar o trabajar con el programa.

Requerimientos del sistema. Se explicará a detalle las plataformas y herramientas que serán necesarias para la instalación de la aplicación, también se establecerán los pasos que se deberán seguir para la instalación y configuración del sistema.

Entrada y salida del sistema. Se explicará gráficamente los accesos directos y la ruta en la que se encuentra el archivo ejecutable, así como también se explicará cómo salir de él.

Uso de aplicación. Se representará y explicará gráficamente cómo funciona el sistema, así como también detallará todos los elementos en el programa con imágenes o capturas de pantalla.

Manejo de errores. Se mostrará una lista de los posibles errores que pueda llevar el sistema, así como sus posibles soluciones.

Contingencias y soporte técnico. Se especificarán los contactos asociados a los labores de soporte técnico, incluyendo alguno de sus datos, como el correo electrónico.

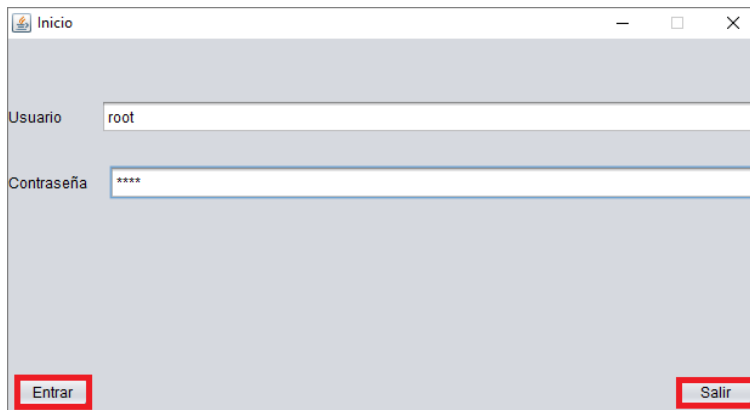
Glosario de términos. Se incluirán los significados de los tecnicismos empleados en el manual, para tener una mayor comprensión sobre el mismo.

Generalidades del sistema.

I. Botones generales.

1. Entrada al sistema.

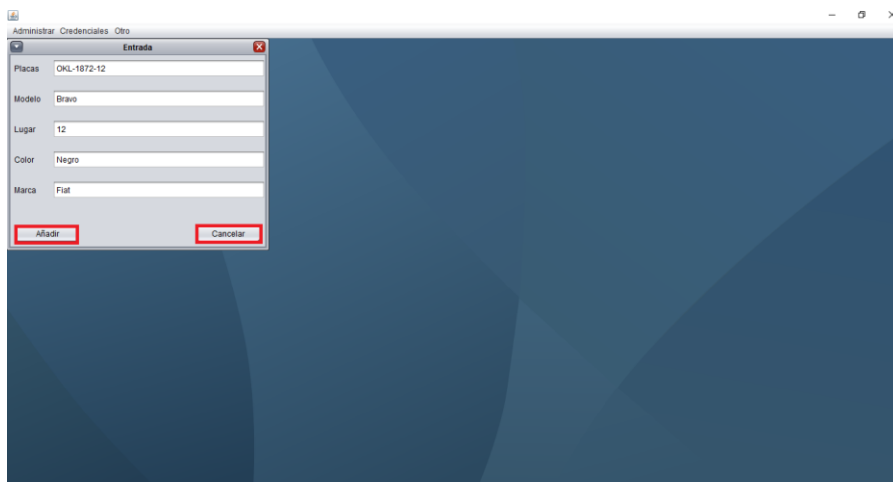
Los botones que intervienen aquí sólo son el de Entrada y Salida. El botón Entrada es para que, una vez registrado el usuario y contraseña, te de acceso completo del sistema. El botón Salir, como bien lo dice su nombre, es para salir del sistema.



The screenshot shows a window titled "Inicio" with a light gray background. It contains two text input fields: "Usuario" with the text "root" and "Contraseña" with four asterisks "****". At the bottom left is a button labeled "Entrar" and at the bottom right is a button labeled "Salir". Both buttons are highlighted with red rectangular boxes.

2. Entrada de un automóvil al estacionamiento.

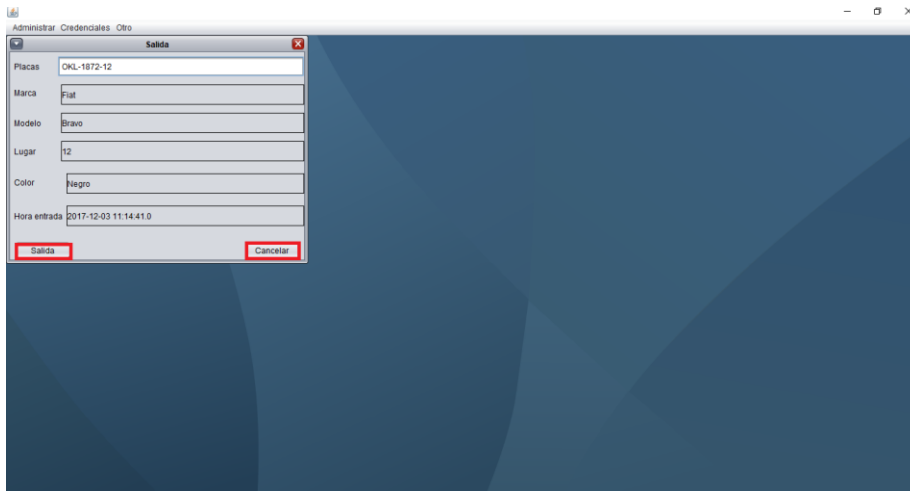
Al momento de dar clic sobre la pestaña Administrador > Entrada, abrirá la siguiente ventana, intervienen el botón Añadir y el botón Cancelar. El botón Añadir es para indicar la entrada de un auto al estacionamiento, con sus respectivos datos, estos se guardan en la base de datos del sistema. El botón Cancelar cierra la ventana.



The screenshot shows a window titled "Entrada" with a dark blue background. It contains a form with the following fields: "Placas" (OKL-1872-12), "Modelo" (Bravo), "Lugar" (12), "Color" (Negro), and "Marca" (Fiat). At the bottom left is a button labeled "Añadir" and at the bottom right is a button labeled "Cancelar". Both buttons are highlighted with red rectangular boxes.

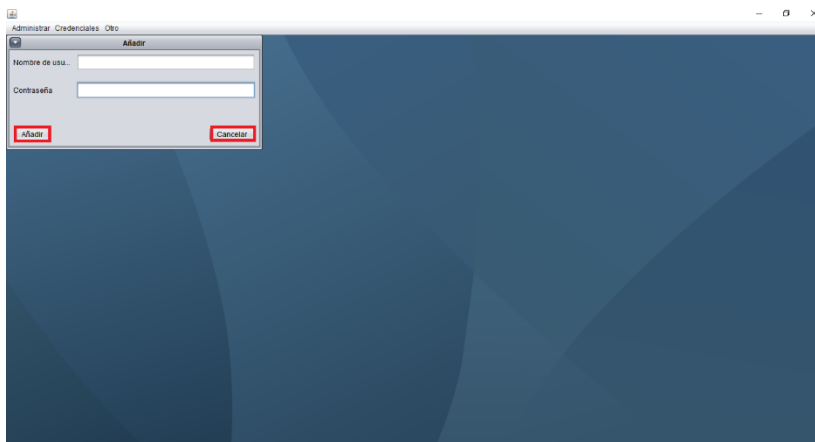
3. Salida de un automóvil del estacionamiento.

Al momento de dar clic sobre la pestaña Administrador > Salida, abrirá la siguiente ventana, intervienen el botón Salida y el botón Cancelar. El botón Salida indica la salida de un auto del estacionamiento, este captura la hora de salida que se guarda en la base de datos del sistema. El botón Cancelar cierra la ventana.



4. Credenciales.

Al momento de dar clic sobre Credenciales, abrirá la siguiente ventana, intervienen el botón Añadir and el botón Cancelar. El botón Añadir añade un nuevo usuario al sistema, y el botón Cancelar cierra la ventana.



II. Ayudas del sistema.

Requerimientos del sistema.

I. Definición de los Requerimientos Técnicos del Sistema.

Para el funcionamiento del sistema será necesario tener instalado NetBeans IDE 8.2, ya que ahí es donde se abre el sistema y donde se corre. Además, será necesario tener instalado XAMPP, ya que ahí podremos abrir o crear la base de datos que necesita el sistema.

II. Instalación.

No se instalará el programa como tal, sólo se buscará en los archivos, y teniendo instalado NetBeans se abrirá la plataforma, para luego abrir el archivo en la plataforma. Después, teniendo instalado también XAMPP, se abrirá XAMPP y se correrá Apache y MySQL, para después dirigirnos a localhost/phpmyadmin, donde se importará o bien, se creará la base de datos.

III. Configuración.

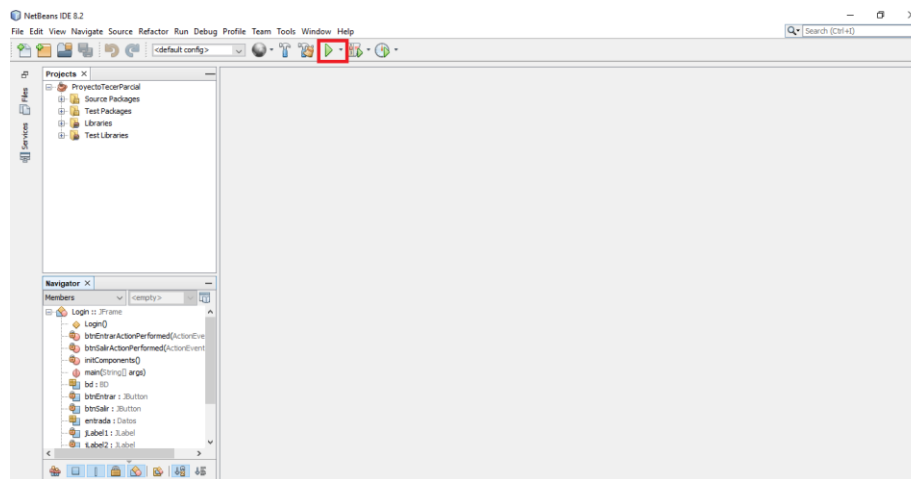
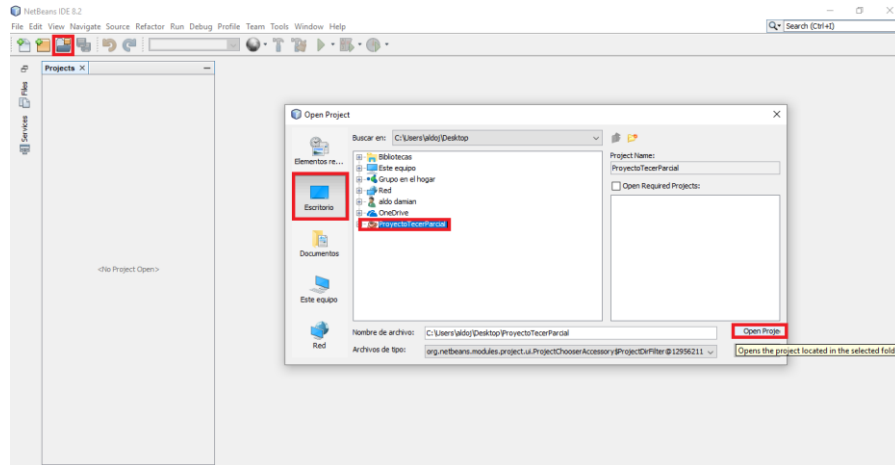
Para configurar algo sobre el sistema, nos dirigiremos, en NetBeans, a el código del sistema, y, según el usuario, configurar lo que sea necesario a su gusto, así como crear un nuevo usuario, o bien, puede dejarlo predeterminado.

Entrada y salida del sistema.

I. Entrada del sistema.

Para entrar al sistema es necesario tener instalado NetBeans IDE 8.2, después de haberlo instalado daremos clic en el ícono “Abrir proyecto”, después, buscaremos el nombre del proyecto en los archivos, después lo seleccionaremos y abriremos el proyecto. Y finalmente, para correrlo daremos clic en el ícono “Correr proyecto”.

Sistema de Administración de Estacionamiento L.E.M.O.A.



II. Salida del sistema.

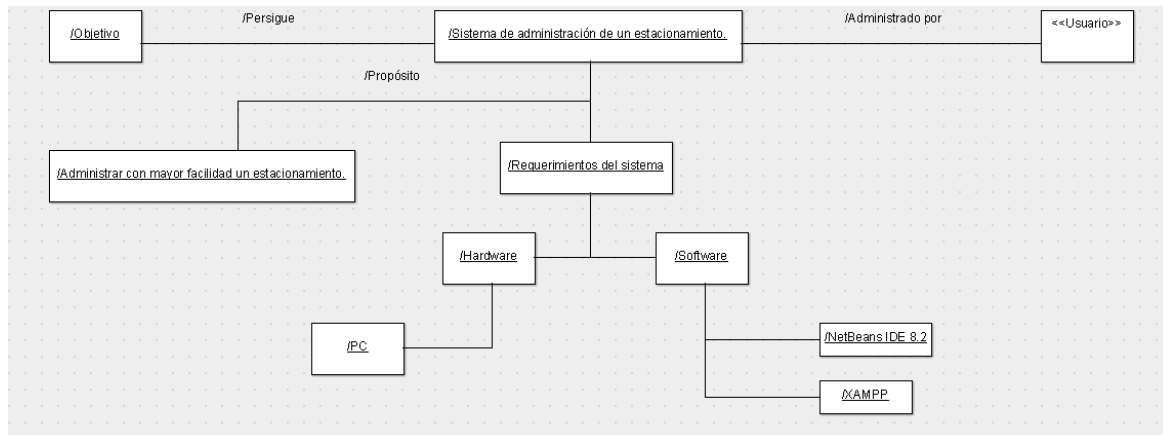
Para salir del sistema, lo único que se debe hacer es dar clic en Otros > Salir o bien, dar clic en Cerrar sobre la parte superior derecha.



Uso de aplicación.

I. Diagrama conceptual general de funcionamiento.

El sistema tiene un objetivo, administrar con mayor facilidad un estacionamiento. El sistema será administrado por el usuario. Para llevar a cabo el sistema, se necesita tener un PC, y tener instalado NetBeans IDE 8.2 y XAMPP, para la base de datos.



II. Módulo.

Se explicarán los módulos o clases que fueron importados en el programa, así como también su función:

- `javax.swing.JOptionPane`. Hace que sea fácil mostrar un cuadro de diálogo estándar que solicita a los usuarios un valor o les informa algo.
- `java.awt.Dimension`. Encapsula el ancho y alto de un componente (en precisión entera) en un solo objeto.
- `java.awt.Toolkit`. Esta clase es la superclase abstracta de todas las implementaciones reales de Abstract Window Toolkit. Las subclases de la Toolkit clase se utilizan para vincular los distintos componentes a implementaciones de herramientas nativas particulares.
- `java.sql.ResultSet`. Una tabla de datos que representa un conjunto de resultados de la base de datos, que generalmente se genera al ejecutar una declaración que consulta la base de datos. Un `ResultSet` objeto mantiene un cursor apuntando a su fila actual de datos. Inicialmente, el cursor se posiciona antes de la primera fila. El `next` método mueve el cursor a la siguiente fila, y como regresa `false` cuando no hay más filas en el `ResultSet` objeto, se puede usar en un `while` ciclo para iterar a través del conjunto de resultados.
- `java.sql.SQLException`. Una excepción que proporciona información sobre un error de acceso a la base de datos u otros errores.

- java.util.logging.Level. La clase de nivel define un conjunto de niveles de registro estándar que se pueden usar para controlar la salida de registro. Los objetos de Nivel de registro están ordenados y están especificados por enteros ordenados. Al habilitar el registro en un nivel dado también se habilita el registro en todos los niveles superiores.
- java.util.logging.Logger. Un objeto Logger se usa para registrar mensajes para un sistema o componente de aplicación específico. Los madereros normalmente son nombrados, usando un espacio de nombres jerárquico separado por puntos. Los nombres de los registradores pueden ser cadenas arbitrarias, pero normalmente se deben basar en el nombre del paquete o el nombre de clase del componente registrado, como java.net o javax.swing. Además, es posible crear registradores "anónimos" que no están almacenados en el espacio de nombres del registrador.
- java.sql.Time. La Time clase agrega operaciones de formateo y análisis para admitir la sintaxis de escape de JDBC para valores de tiempo.
- java.util.Calendar. La Calendar clase es una clase abstracta que proporciona métodos para la conversión entre un instante específico en el tiempo y un conjunto de calendar fields, como YEAR, MONTH, DAY_OF_MONTH, HOUR, y así sucesivamente, y para manipular los campos de calendario, como obtener la fecha de la próxima semana.
- java.util.GregorianCalendar. GregorianCalendar es una subclase concreta de Calendar proporciona el sistema de calendario estándar utilizado por la mayor parte del mundo.
- java.util.Date. La clase Date representa un instante específico en el tiempo, con precisión de milisegundos.
- java.util.regex.Matcher. Un motor que realiza operaciones de coincidencia en una secuencia de caracteres interpretando a Pattern.
- java.util.regex.Pattern. Una representación compilada de una expresión regular.

Contingencias y manejo de errores.

La mayoría de los errores en el sistema que podrían existir te los señala con un mensaje de diálogo, aunque algunos otros no están marcados por el sistema. Uno de esos errores que no señala el sistema son porque no está abierto XAMPP, porque no está abierta o creada correctamente la base de datos.

Soporte técnico.

Para más información comunicarse con:
teameight@gmail.com

Glosario de términos.

Instalar. Es el proceso fundamental por el cual los nuevos programas son transferidos a un computador con el fin de ser configurados, y preparados para ser desarrollados.

Plataforma. Es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de *hardware* o de *software* con los que es compatible.

Archivo. Es un conjunto de bits que son almacenados en un dispositivo. Un archivo es identificado por un nombre y la descripción de la carpeta o directorio que lo contiene.

Correr. En informática, ejecutar es la acción de iniciar la carga de un programa o de cualquier archivo ejecutable.

Importar. traer de otra parte algo. La función Importar se utiliza para incorporar a una aplicación objetos, documentos u otro tipo de archivos que fueron creados en otra aplicación, o que pertenecen a versiones antiguas de la misma aplicación.

Clase. es una plantilla para la creación de objetos de datos según un modelo predefinido. Las clases se utilizan para representar entidades o conceptos, como los sustantivos en el lenguaje.

Módulos. es una colección de definiciones de variables, funciones y tipos (entre otras cosas) que pueden ser importadas para ser usadas desde cualquier programa.

Ruta. Es la forma de referenciar un archivo informático o directorio en un sistema de archivos de un sistema operativo determinado.

Botón. Es la forma de referenciar un archivo informático o directorio en un sistema de archivos de un sistema operativo determinado.

Acceso directo. Es un concepto usado en los sistemas operativos Microsoft Windows para referirse a un fichero u objeto cuyo el mismo, contiene instrucciones que redirigen a otro fichero del sistema de ficheros o a un lugar de la red.