



# MANUAL DE USUARIO TUTOR LOGICA DE SISTEMAS

Inga. Felipa Floriza Ávila Pesquera de Medinilla  
E.P.S: Luis Aroldo Morales Noriega

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE  
GUATEMALA  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ingeniería en Ciencias y Sistemas

# Manual de Usuario

La aplicación siguiente tiene como objetivo ser un auxiliar de estudio para el curso de Lógica de Sistemas de la Escuela de Ciencias y Sistemas, USAC, por lo que esta comprende de una aplicación de escritorio diseñada para ambiente **Windows** en su primera versión, a continuación, se especificara el funcionamiento de la misma.

## • Requisitos

1. Sistema Operativo Windows.
2. Máquina Virtual de Java.
  - a. Instalación:
    - i. Ir al sitio: <https://www.java.com/en/download/>
    - ii. Dar al botón: **Free Java Download**

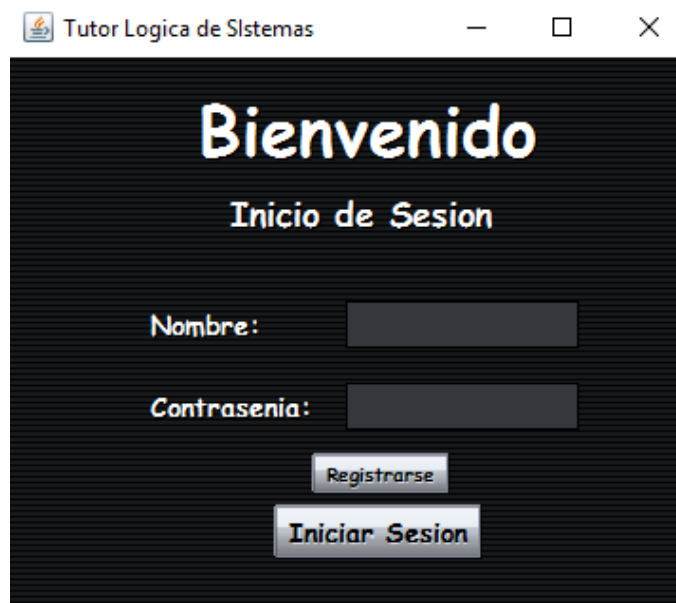


- iii. Ejecutar el ejecutable .exe que se descarga y seguir el asistente.

- **Módulo de Bienvenida**

### Inicio de Sesión:

Esta pantalla se muestra al inicio de la aplicación y contiene los campos nombre y contraseña para poder ingresar a la aplicación según sea el rol que tengamos, este contiene un botón de registro y un botón para poder validar nuestras credenciales y pasar a la siguiente pantalla.



### Registro de Usuario:

Esta pantalla se muestra al momento de dar click en el registro de login y sirve para ingresar los datos personales del estudiante o administrador que valla a utilizar la aplicación, al momento de ingresar todos los datos correctamente se debe dar click en el botón registrarse, si todo es correcto se mostrara un mensaje de registro correcto y posteriormente la pantalla de login para poder ingresar a la aplicación.

Si es el Administrador de la aplicación se le pedirá una clave de autenticación que tendrá el tutor o encargado del curso para poder hacer cambios dentro del contenido.



A screenshot of a software window titled "Registro de Usuario". The window has a dark background with white text. At the top, it says "Registro" in a large font, followed by "Ingrese los siguientes datos". Below this, there are four input fields: "Nombre:", "Contraseña:", "Ingrese de nuevo la contraseña", and "Contraseña:". The "Tipo:" field is a dropdown menu with "Estudiante" selected. At the bottom, there is a "Registrarse" button.

Registro de Usuario

# Registro

Ingrese los siguientes datos

Nombre:

Contraseña:

Ingrese de nuevo la contraseña

Contraseña:

Tipo: Estudiante ▼

## Modulo General:

Cuando ingresamos con el rol de Estudiante, se mostrará una pantalla con el curso en sí, mostrando sus unidades y diferentes opciones para poder llevar el curso de una manera eficaz y eficiente. Estas opciones se describirán a continuación:



A screenshot of a software window titled "General". The window has a dark background with white text. At the top, it says "Bienvenido" in a large font, followed by "Logica de Sistemas". Below this, there is a section titled "Unidades" with a list of seven units. The first unit, "1. Lógica de los Sistemas Humanos", is highlighted with a yellow border.

General

Archivo Acerca de

# Bienvenido

## Logica de Sistemas

Unidades

- 1. Lógica de los Sistemas Humanos
- 2. Lógica
- 3. La Creatividad y los Modelos Mentales
- 4. Lógica del Concepto
- 5. Modelo Conceptual de la metodología UML
- 6. El Lenguaje y la Lógica de las proposiciones
- 7. Lógica del Razonamiento

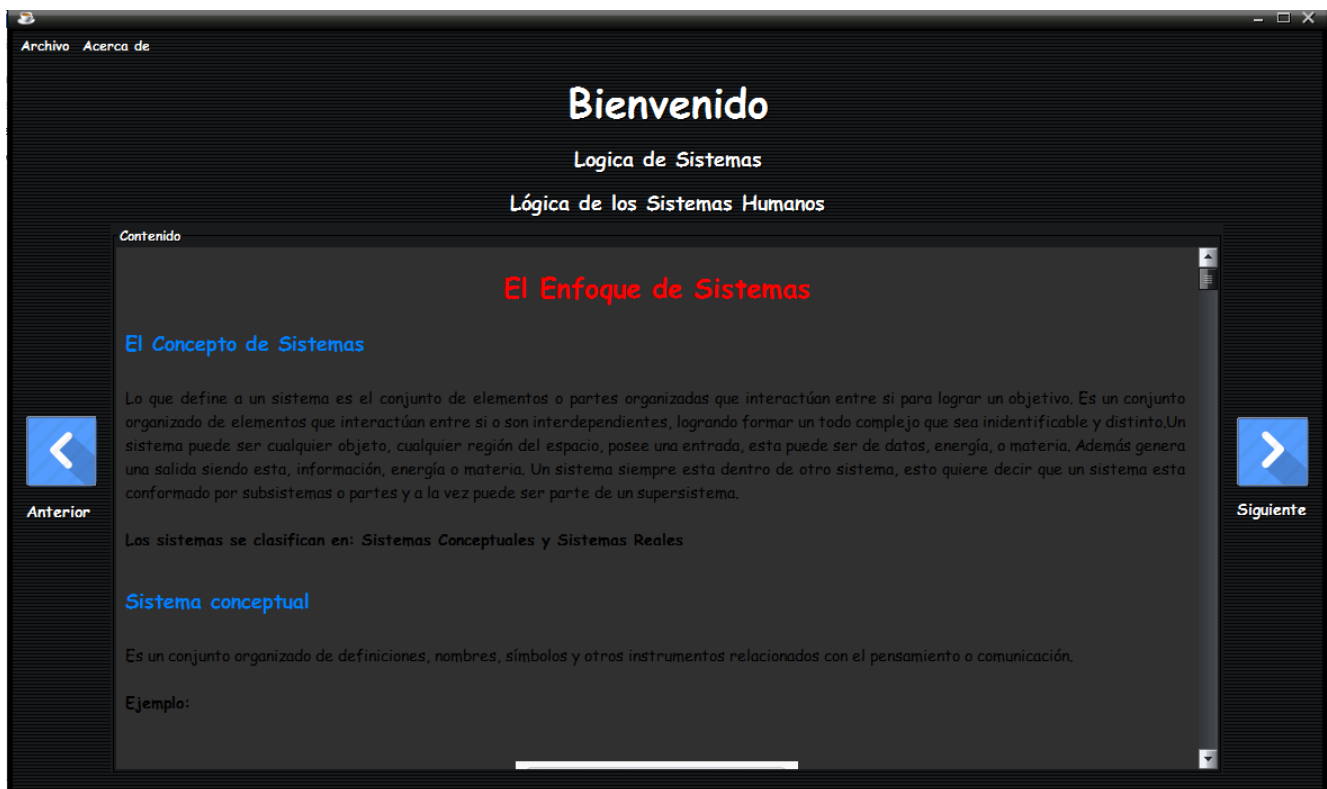
1. Dentro del modulo general se encuentra el menú archivo:
  - a. Este tiene 3 opciones
    - i. Administrador: Esto redirige al modulo administrador por lo que solo un administrador tendrá acceso a esta opción.
    - ii. Preferencias: Con esta opción tendrán la opción de cambiar el estilo de la aplicación al su gusto mostrando un menú de opciones, y mostrara el detalle del curso.
    - iii. Cerrar Sesión: Esta opción saldrá del modulo administración.



2. Preferencias: Esta opción mostrara la siguiente pantalla:



- a. La pestaña aplicación muestra un menú de opciones que cambian el estilo de la aplicación seleccionando el botón guardar puedan guardar su configuración
  - b. La pestaña curso muestra la información de la aplicación.
  - c. El menú archivo muestra un botón regresar donde nos redirige al modulo general.
3. Unidades del Curso: Dentro del módulo general se muestran botón con el nombre de cada unidad, al seleccionar cualquiera de estos se mostrará la siguiente pantalla.



- a. Esta pantalla muestra un botón Anterior y Siguiente, que nos sirven para cambiar de tema y así poder interactuar con el curso.
  - b. El menú archivo muestra un botón regresar donde nos redirige al módulo general y así poder ver otra unidad.

4. Menú Acerca de: Este menú muestra los créditos de la aplicación, autor y correo para que la aplicación pueda ser retroalimentada y ser mejorada para las siguientes versiones.

