



## MANUAL TÉCNICO



## Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	2
INTRODUCCION.....	3
1. ALCANCE.....	4
1.1 OBJETIVO GENERAL.....	4
2. DESCRIPCIÓN DE PROCESOS.....	4
2.1 Diagrama de Clases: .....	5
3. MODELO RELACIONAL BASE DE DATOS .....	6
4. DESCRIPCION DE LA PLATAFORMA .....	7
4.1 Herramientas utilizadas para el desarrollo de la página web.....	7
4.2 Tipo de arquitectura.....	7
4.3 Front-End.....	8
4.3 Requerimientos Técnicos Del Sistema .....	10
GLOSARIO .....	11
Login del sistema.....	13

## INTRODUCCIÓN

Se realizan varios procesos los cuales a su vez se desglosan en varios procesos. Entre ellos tendremos en cuenta los establecimientos de las estructuras de datos, la arquitectura en general del software, presentación de interface y los algoritmos a ejecutar, A continuación, se describe brevemente las herramientas, tecnologías, hardware y software requerido, modelado, estructura y requerimientos que fueron necesarios para el desarrollo que visualice el siguiente temario y permita eliminar, insertar y editar cada uno de los temas.

## **1. ALCANCE**

Este manual va dirigido al área de soporte técnico de la organización, ingenieros de sistemas y/o personas con conocimientos en desarrollo de software orientado a dar soporte y actualizaciones al sistema de información de semillero. Se busca que exista un documento completo y actualizado, que establezca un método estándar para la ejecución de los procesos y así puedan aclarar las dudas. En él se detallan aspectos sobre la estructura del sistema que le permitirá entender.

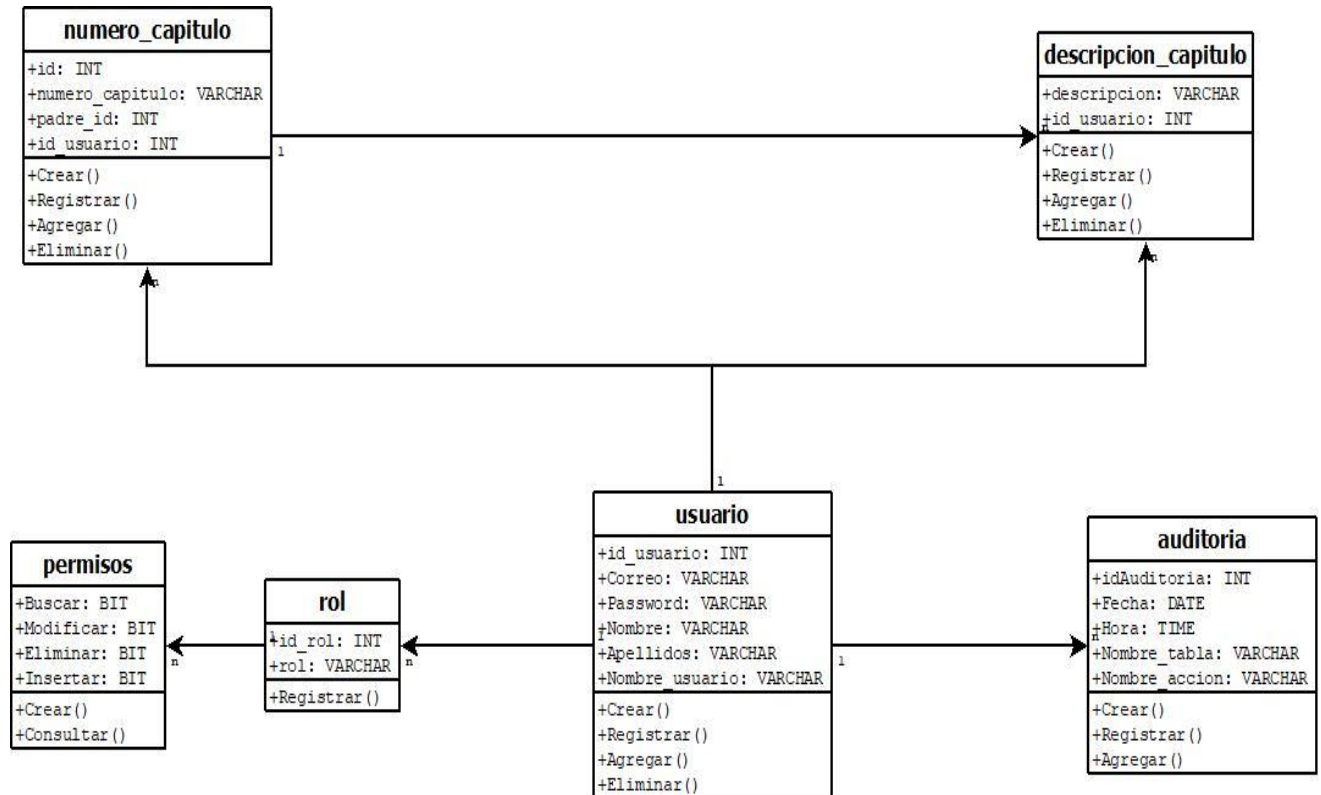
### **1.1 OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una aplicación web que visualice el siguiente temario y permita eliminar, insertar y editar cada uno de los temas.

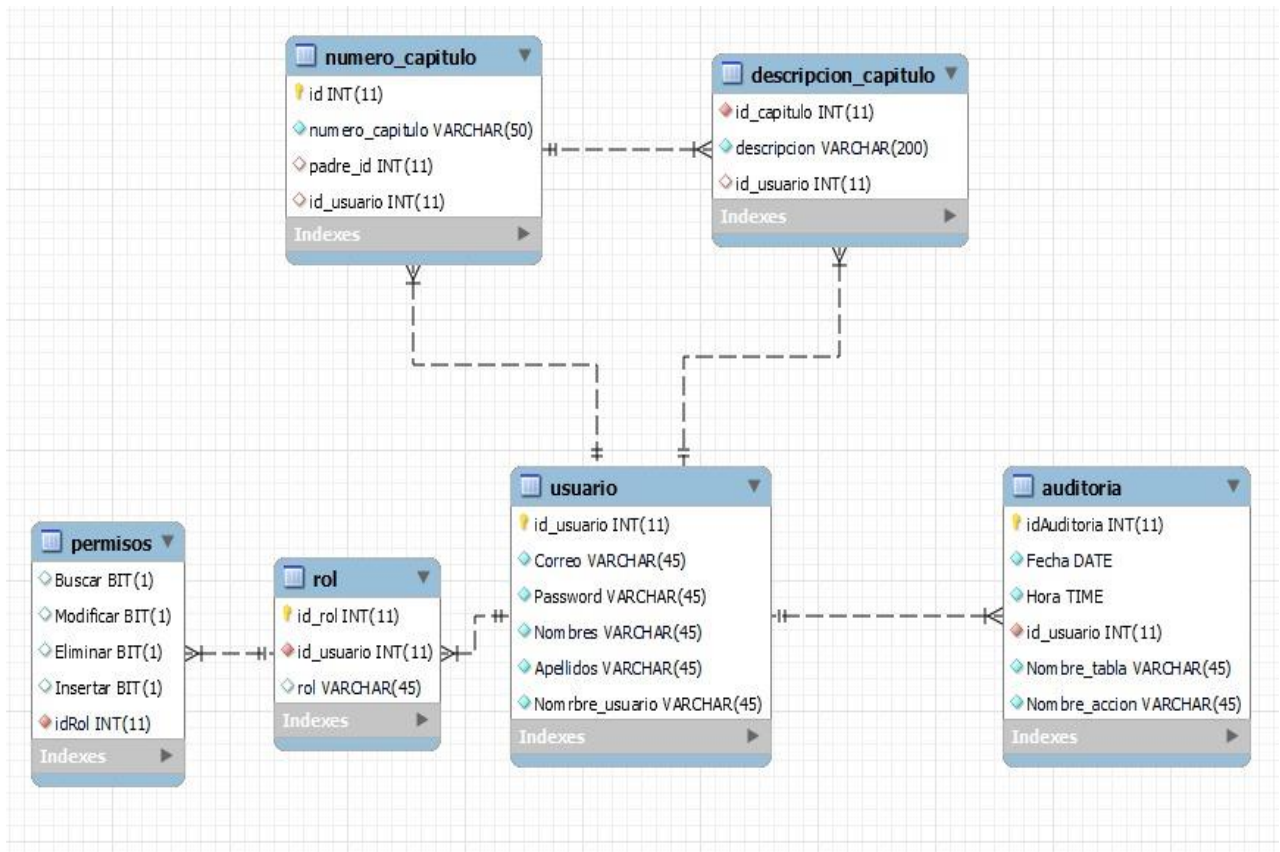
## **2. DESCRIPCIÓN DE PROCESOS**

El lenguaje de modelado unificado (UML) es un estándar para la representación visual de objetos, estados y procesos dentro de un sistema. Por un lado, el lenguaje de modelado lo utilizamos de modelo para nuestro proyecto y así garantizar una arquitectura de información estructurada; por el otro, nos ayuda como desarrolladores a presentar la descripción del sistema de una manera que sea comprensible para quienes están fuera del campo.

## 2.1 DIAGRAMA DE CLASES:



### 3. MODELO RELACIONAL BASE DE DATOS



## 4. DESCRIPCION DE LA PLATAFORMA

La aplicación web esta interactuando con el gestor de base de datos MYSQL y el lenguaje de programación php, Js un frontend con HTML y css, cómo es una aplicación web podrá ser consultada desde los principales navegadores.

### 4.1 HERRAMIENTA UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO DE LA PLATAFORMA WEB

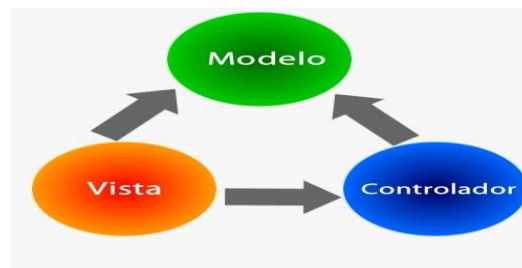
Son un conjunto de métodos, utilidades y técnicas que facilitan la automatización del ciclo de vida del desarrollo de sistemas de información, completamente o en alguna de sus fases.

El diseño de la interfaz gráfica se dividió en dos partes fundamentales el cual consta de un Back-End y un Front-End

### 4.2 TIPO DE ARQUITECTURA

MODELO VISTA CONTROLADOR (MVC)

La aplicación se desarrollara bajo este tipo de arquitectura ya que al permitirnos separarlos datos en diversos componentes nos da una ventaja al realizar cambios o mantenimiento de algún tipo así como de agregar nuevos módulos en caso de ser necesario.



### 4.3 Front-End.

El módulo de Front-End se utilizó el lenguaje de marcado HTML5 en, junto con hojas de estilo CSS (hojas de estilo en cascada, Cascading Style Sheets) y el framework Bootstrap, también se recurrió a algunas bibliotecas de JavaScript. La interfaz se realizó de esta forma debido a que la modificación en los CSS se hace de forma sencilla, ya que, esta permite hacer modificaciones de forma automática y directa a los archivos correspondientes a los estilos, los cuales contienen el formato correspondiente al estilo de la aplicación.

- HTML es el lenguaje con el que se define el contenido de las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web, como imágenes, listas, vídeos, etc.



- CSS Las siglas CSS (Cascading Style Sheets) significan «Hojas de estilo en cascada» y parten de un concepto simple pero muy potente:

aplicar estilos (colores, formas, márgenes, etc...) a uno o varios documentos (generalmente documentos HTML, páginas webs) de forma masiva.





- JS JavaScript es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas en páginas web, cada vez que una página web hace algo más que sentarse allí y mostrar información estática para que la veas, muestra oportunas actualizaciones de contenido, mapas interactivos, animación de Gráficos 2D/3D, desplazamiento de máquinas reproductoras de vídeo, etc., puedes apostar que probablemente JavaScript está involucrado. Es la tercera capa del pastel de las tecnologías web estándar, dos de las cuales (HTML y CSS) hemos cubierto con mucho más detalle en otras partes del Área de aprendizaje.



- **Php** es un lenguaje de programación de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web. Fue creado inicialmente por el programador danés-canadiense Rasmus Lerdorf en 1994. En la actualidad, la implementación de referencia de PHP es producida por The PHP Group



#### 4.3 REQUERIMIENTOS MINIMOS DEL SISTEMA.

EQUIPO	REFERENCIA	DESCRIPCIÓN
Intel inside	(2 a 4 ) núcleos	3 Gb de ram, 250Gb de disco duro
Licencia sistema operativo	Sistema de control	Windows 8 profesional
Chorme - Firefox - safari	Navegador	Versión 30 en adelante - 20 en adelante

## **GLOSARIO**

### **MANUAL TECNICO**

Un manual técnico es aquel que va dirigido a un público con conocimientos técnicos sobre algún área y va ser la guía de ellos con el paso a paso.

### **BASES DE DATOS**

Una base de datos es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido; una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta.

Actualmente, y debido al desarrollo tecnológico de campos como la informática y la electrónica, la mayoría de las bases de datos están en formato digital, siendo este un componente electrónico, por tanto, se ha desarrollado y se ofrece un amplio rango de soluciones al problema del almacenamiento de datos.

### **FRAMEWORK**

La traducción literal de framework es 'marco de referencia', y explica muy bien lo que significa. Un framework es un patrón o esquema que ayuda a la programación a estructurar el código y a ahorrar tiempo y esfuerzos a los programadores. Se trata de una herramienta de programación versátil, ya que está incompleta y, al añadirle líneas de código, la convertimos en una determinada aplicación o nos permite incorporar nuevas funciones.

### **INTERFAZ**

Una interfaz se utiliza en informática para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles, permitiendo el intercambio de información. Esto es un ejemplo de la realidad virtual. 1

Ejemplos de interfaces en informática son las interfaces de usuario (entre computadora y persona), como sería una pantalla o un ratón (en el caso de hardware) o la ventana gráfica de un programa con el que se interactúa (en el caso de software); las interfaces físicas (entre dos dispositivos), como el SCSI o el USB, o las interfaces lógicas (entre dos programas), como la API o el DOM.

### **SERVIDOR**

Un servidor es una aplicación en ejecución capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia. Los servidores se pueden ejecutar en cualquier tipo de computadora, incluso en computadoras dedicadas a las cuales se les conoce individualmente como «el servidor». En la mayoría de los casos una misma computadora puede proveer múltiples servicios y tener varios servidores en funcionamiento. La ventaja de montar un servidor en computadoras dedicadas es la seguridad. Por esta razón la mayoría de los servidores son procesos diseñados de forma que puedan funcionar en computadoras de propósito específico.

### **SISTEMA DE INFORMACION**

Un sistema de información es un conjunto de datos que interactúan entre sí con un fin común. En informática, los sistemas de información ayudan a administrar, recolectar, recuperar, procesar, almacenar y distribuir información relevante para los procesos fundamentales y las particularidades de cada organización

### **PLATAFORMA WEB**

Una plataforma web o plataforma digital es un lugar de Internet, portal que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como a nivel de negocios. Estas plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones con diferentes contenidos, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos, simulaciones y vídeo, entre otros, que se pueden considerar agrupados en una colección de herramientas y servicios que una organización utiliza para desarrollar una estrategia digital

## Login del sistema

# Login

**Usuario**

**Contraseña**

[Crea una cuenta](#)

*La información contenida en este documento es confidencial y propiedad de SINCOSOFT S.A.S. SINCOSOFT S.A.S. entrega este manual bajo el entendimiento de que será manejado en forma estrictamente confidencial y no será divulgado, duplicado o usado, completa o parcialmente, con ningún otro propósito diferente al de dar a conocer el manejo correcto y óptimo de las herramientas que están integradas en el software SINCO ERP, sin el previo consentimiento escrito por parte de SINCOSOFT S.A.S.*