|  |  |
| --- | --- |
| **INTEGRANTES:** | Eddy Arias  Fredviner Bailón  Max Carrión  Milton Pástor  Jonathan Poaquiza |
| **FECHA:** | 06-06-2024 |
|  |  |
|  |  |
| **TEMA:** | Manual del programador |
| **AUTOR:** | Equipo de Desarrollo de BRAILLETECH |
|  |  |

El presente documento tiene como objetivo proporcionar una guía completa para los desarrolladores que trabajen en este proyecto de software. En él, se detallan los requisitos mínimos de sistema, las configuraciones del ambiente de desarrollo, la estructura del código fuente y la descripción de cada uno de los archivos y código fuente.

**CONFIGURACIÓN DEL AMBIENTE DE DESARROLLO**

**Requisitos del Sistema**

Sistema Operativo Windows, macOS, Linux

• Procesador 4 x 2,4 GHz 64 bits (x64) y RAM 8 GB

• Espacio en disco 3,5 GB para instalaciones nuevas, 5 GB para actualizaciones (incluidos los

archivos temporales necesarios durante la instalación)

• Navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Microsoft Edge.

• Dependencias específicas Npm, Node.js

**IDE (Visual Studio Code):**

Descargar e instalar Visual Studio Code desde code.visualstudio.com.

**Instalación y Configuración del Proyecto**

Manual de instalación

**ESTRUCTURA DEL PROYECTO**

**BrailleTech**

* **BrailleTech\_Codigo**
  + **src**
    - **components**
      * VirtualKeyboard.js
    - **css**
      * style.css
    - **data**
      * brailleMap.js
    - **handlers**
      * eventHandlers.js
    - **utils**
      * braille.js
      * translator.js
      * utils.js
    - index.html
    - index.js
  + **Tests**
    - Braille.test.js
  + .babelrc
  + .gitignore
  + LICENSE
  + files.txt
  + jest.config.js
  + package-lock.json
  + package.json
  + webpack.config.js
* **BrailleTech\_Documentacion**
  + JSDoc
  + Documentacion
* README.md
* package.json

**DESCRIPCIÓN DE ARCHIVOS Y CARPETAS**

**REFERENCIAS**

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | M. Pástor, E. Arias, M. Carrion, J. Poaquiza y F. Bailón, «BrailleTech,» [En línea]. Available: <https://github.com/MaxCar31/BrailleTech>. |