

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Curso: Introducción a la Programación.
Sección: D
Inga. Herman Igor Veliz.
Auxs. José Eduardo Morales
Salvador de Jesús López
Primer Semestre 2023



Manual Técnico

Andres Alejandro Quezada Cabrera

202200174

Guatemala, 05 de Abril del 2023

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al Manual Técnico UGallery, una guía completa para aquellos que buscan comprender y utilizar UGallery. Este manual está diseñado para proporcionar una visión general detallada del funcionamiento del producto, incluyendo sus características, funciones y capacidades.

En este manual, encontrará información sobre la instalación, configuración, operación y mantenimiento del producto. Además, se proporcionarán instrucciones detalladas para la solución de problemas y el soporte técnico.

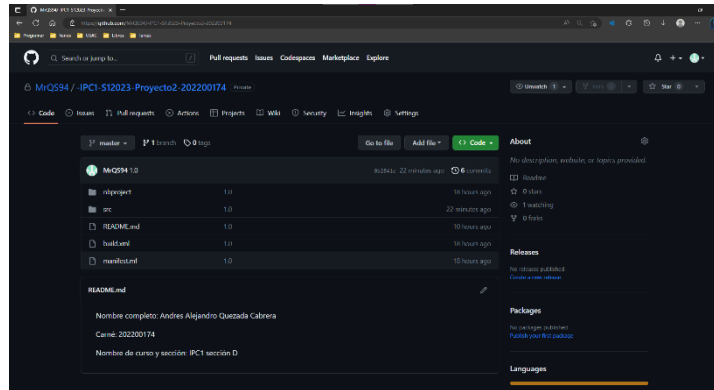
Este manual está dirigido a técnicos, ingenieros, instaladores y usuarios avanzados que desean obtener un conocimiento profundo del producto. Se espera que los usuarios tengan un conocimiento básico de tecnología y hardware.

Esperamos que este manual le proporcione la información necesaria para maximizar el rendimiento y la eficiencia del producto. Si tiene alguna pregunta o necesita asistencia adicional, no dude en ponerse en contacto conmigo.

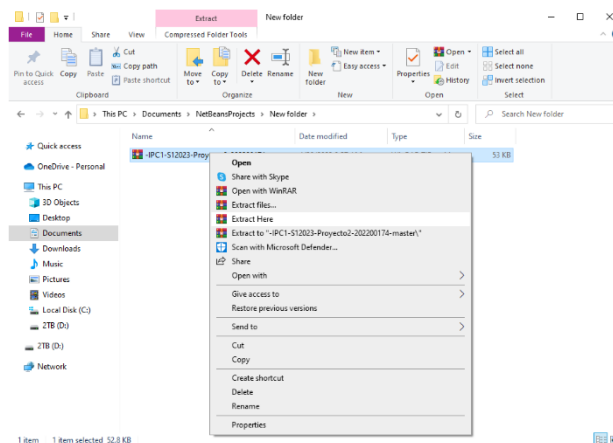
INSATACIÓN DEL PROGRAMA Y USO DEL PROGRAMA

Ir al siguiente link: <https://github.com/MrQS94/-IPC1-S12023-Proyecto2-202200174>. Acá encontrarán el diagrama y el código fuente del programa.

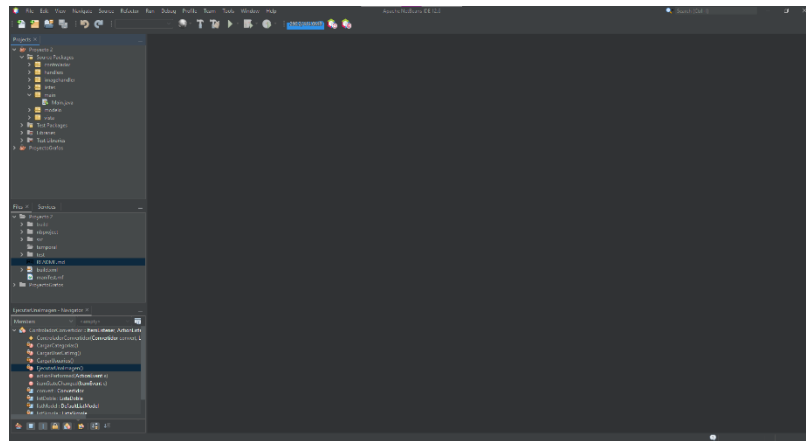
- Primero seleccionar en el botón code y seleccionar en descargar zip.



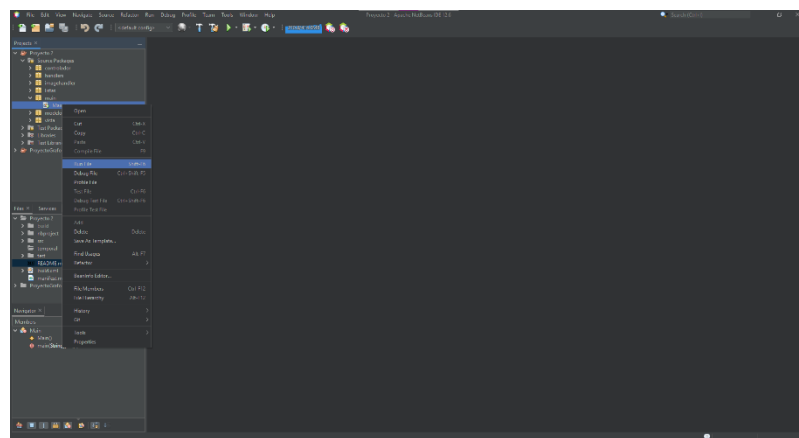
- Luego de eso se descargará un archivo zip el cual necesitaremos extraer en una carpeta deseada, esta carpeta puede estar en cualquier lugar de su computadora, pero lo podemos incluir dentro de la carpeta predeterminada de NetBeans.



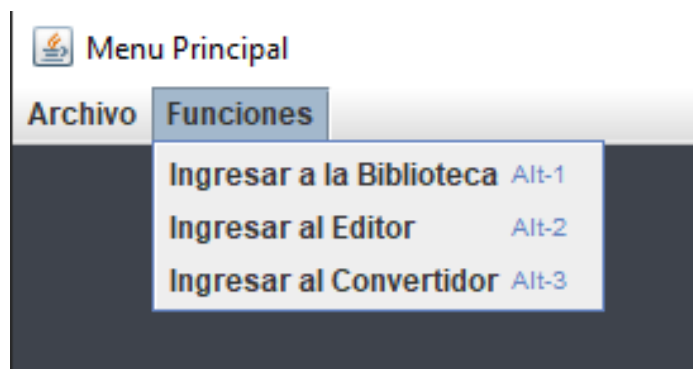
- Al momento de extraer el código fuente podremos irnos a archivo en NetBeans y luego Abrir Proyecto.
- Abrimos el proyecto, luego de eso a nosotros nos aparecerá, cuatro paquetes los cuales son llamados controlador, main, modelo, recursos y la última vista.



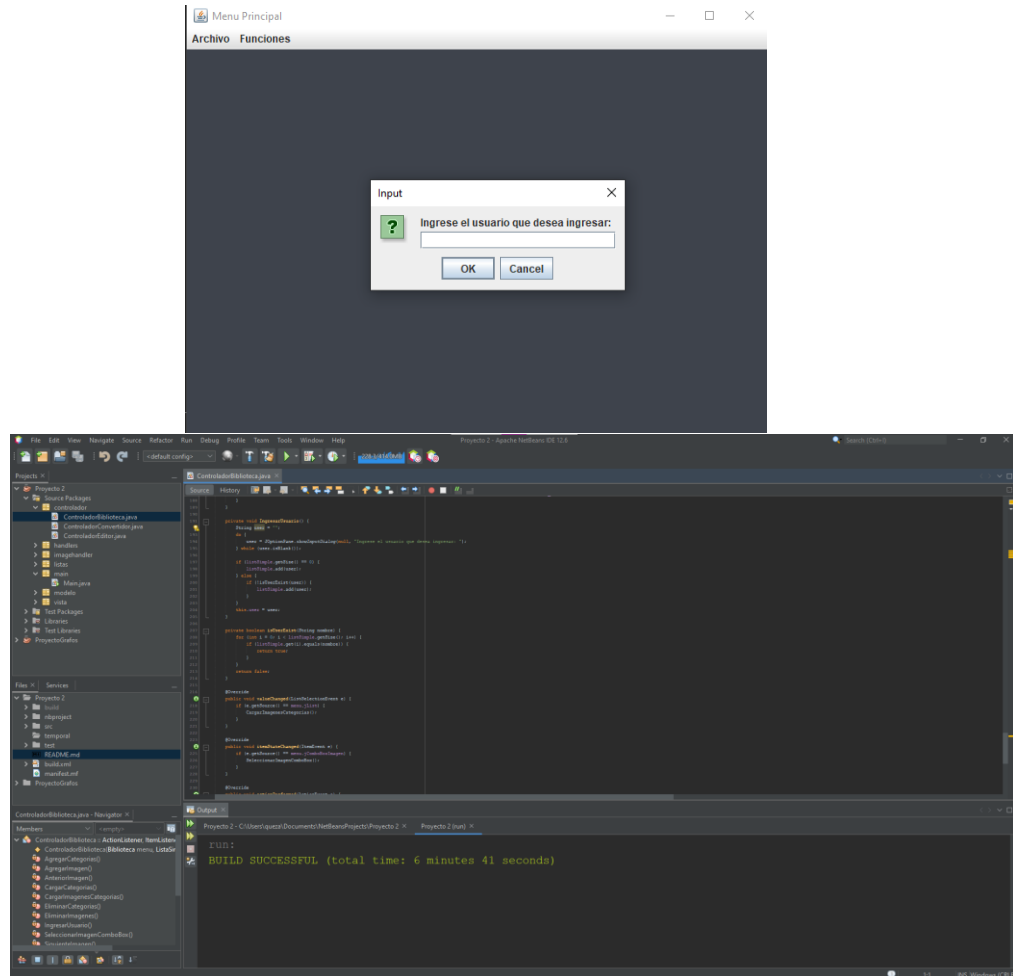
- Ahora que estamos en esta parte debemos dirigirnos al paquete main, luego de eso clic derecho encima de Main y ejecutar archivo.



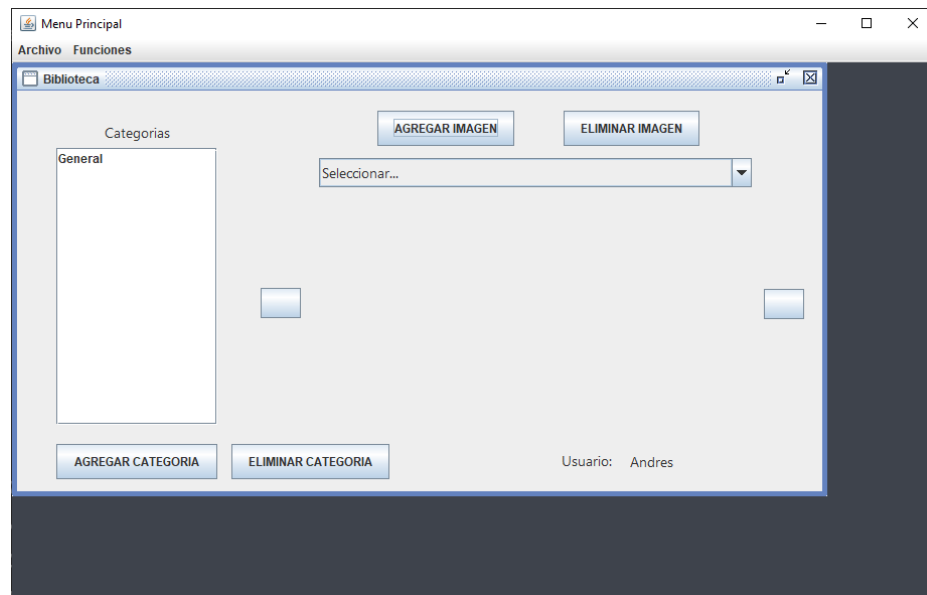
- Se nos abrirá una ventana principal el cual debemos escoger uno de las funciones que tenemos en el programa.



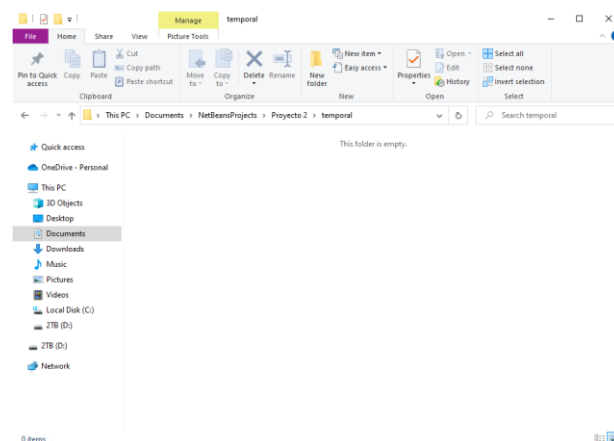
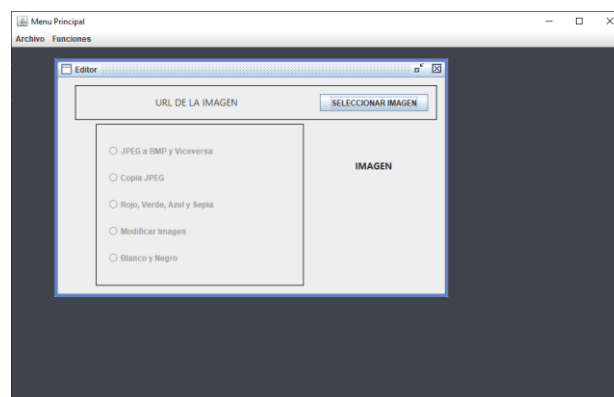
- Empezamos con manejo empezamos con ingresar a la biblioteca al que podemos observar que tenemos, apartado donde debemos de ingresar nuestro usuario si nosotros no tenemos constancia de tenernos usuarios queremos el nombre que nosotros queramos.



- Luego de esto se nos abrirá una ventana llamada biblioteca hoy en la cual nosotros podemos agregar, eliminar imágenes, agregar categorías y eliminar las categorías, también podemos observar con que usuario fue en el que estamos ingresados.



- Ahora nos dirigimos hacia editor hoy en el cual podemos agregar una imagen desde nuestra computadora y podemos tener las siguientes modificaciones de nuestra imagen, estas modificaciones se van a guardar en una carpeta llamada temporal.



- Ahora nos dirigimos a convertidor, hoy el cual podemos observar los usuarios categorías

que hemos agregado antes, al presionar el botón agregar hoy donde dice cola de procesamiento vamos a observar que se agregan las imágenes que tenía el usuario con sus categorías, también existen el modificador de imagen al presionar el botón ejecutar en paralelo se reproducirá la cantidad procesada y la consola de procesamiento.

