

ESCUELA CIENCIAS Y SISTEMAS

UDRAWING PAPER

---

**2**

---

*Autor:*  
Rony Ormandy Ortíz  
Alvarez



# Índice general

1.	Introducción . . . . .	2
2.	Objetivos del sistema . . . . .	3
3.	Requerimientos . . . . .	3
3.1.	Requerimientos de hardware . . . . .	3
3.2.	Requerimientos de software . . . . .	3
4.	Opciones del Sistema . . . . .	4
4.1.	Ingreso al sistema . . . . .	4
5.	Conclusión . . . . .	4

## 1. Introducción

UDrawing es una aplicación de escritorio que puede ejecutarse independientemente del sistema operativo de la computadora, por lo cual está se desarrollo en el lenguaje de programación Java, la aplicación permite a los clientes de la empresa UDrawing Paper registrar imágenes especiales construidas por capas.

La principal función de la aplicación consiste en un generador de imágenes por capas, la aplicación cuenta con un conjunto de conjunto de capas cargadas previamente y almacenadas en memoria para ser utilizadas, estas capas se utilizarán para genera imágenes hechas con pixeles, cada capa contiene la información de los distintos pixeles y al colocar una capa sobre otra estas irán formando una imagen más completa.

El sistema es capaz de generar imagen seleccionando las capas deseadas.

## 2. Objetivos del sistema

- Generar imágenes por capas.
- Llevar una mejor administración de la imprenta.

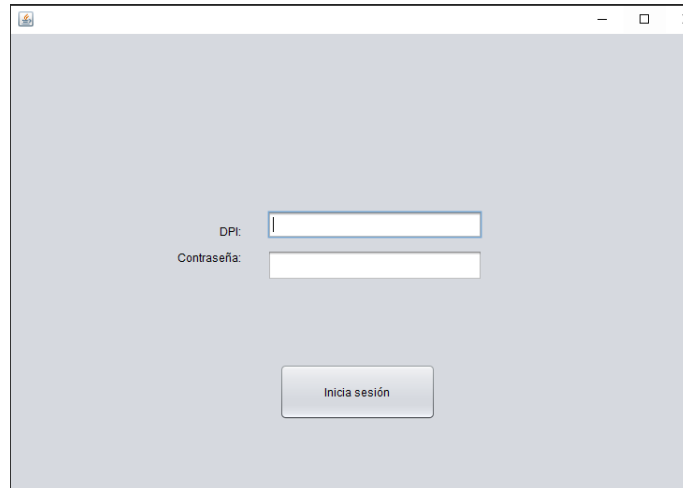


Figura 1: Diagrama de clases de la aplicación.

## 3. Requerimientos

### 3.1. Requerimientos de hardware

Requerimientos mínimos de hardware de la computadora personal o laptop:

- \* Tipo de CPU: 266 MHz o superior, 2 o mas núcleos
- \* Memoria: 4GB de RAM o superior

### 3.2. Requerimientos de software

- \* El programa puede ser instalado en cualquier sistema operativo.
- \* Tener instalado Java 8.

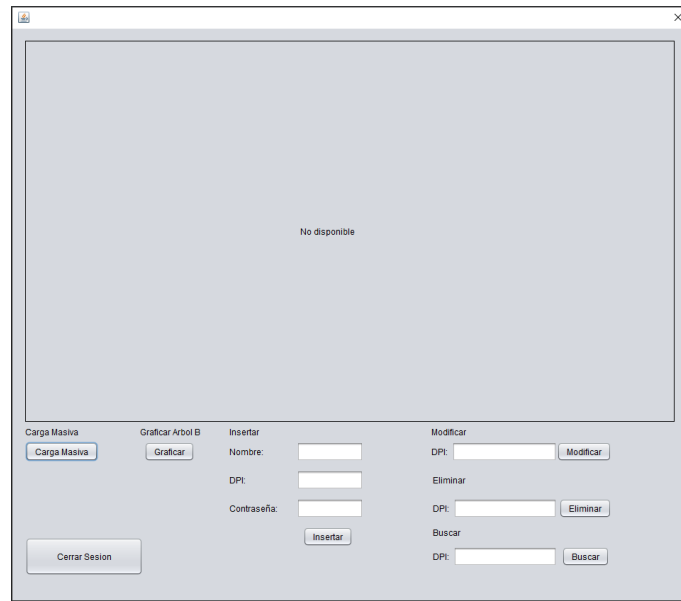


Figura 2: Diagrama de clases de la aplicación.

## 4. Opciones del Sistema

El software tiene las siguientes opciones:

- Carga de archivos

### 4.1. Ingreso al sistema

Al ejecutar el software se le desplegara una ventana única, la cual tiene todas la opciones mencionadas.

## 5. Conclusión

- El programa de simulación asumirá todos los demás factores no mencionados como ideales, por lo cual puede que el tiempo de simulación varié un poco respecto a la maquina.

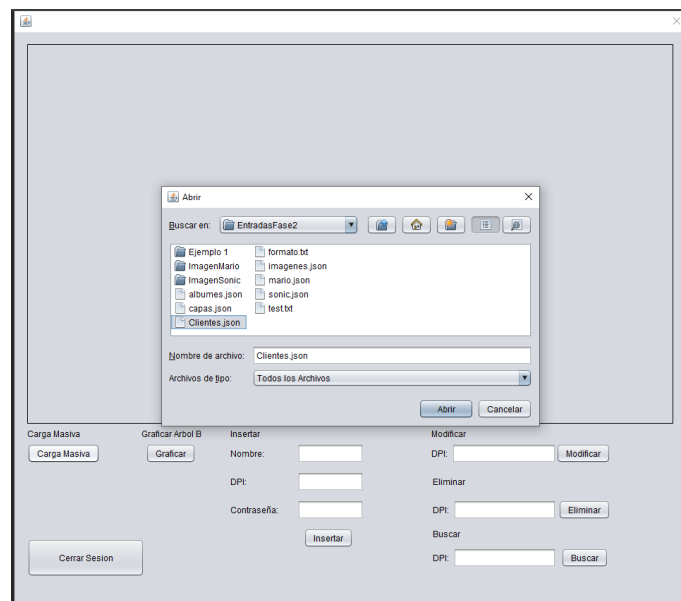


Figura 3: Diagrama de clases de la aplicación.

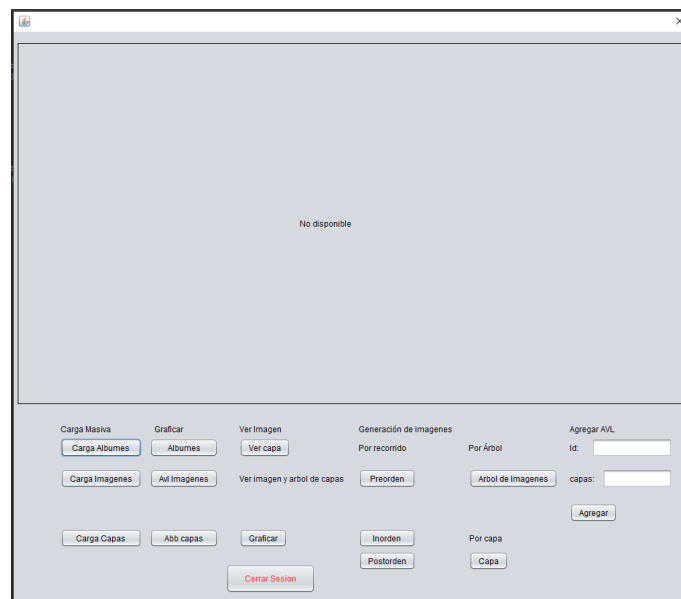


Figura 4: Diagrama de clases de la aplicación.

# Bibliografía

- [1] PROYECTO1-Fase2