

PROYECTO 1

Elaborado por Julio Pernillo
Guatemala, ciudad de Guatemala

Tabla de contenido

Introducción.....3

Información destacada.....3

Objetivos.....3

Requerimientos.....4

Clases.....6

Objetos.....7

Metodos.....8

Introducción

El presente documento describe los aspectos técnicos informáticos del sistema de gráfico y permitiendo familiariza al usuario del trabajo que realiza cada método o clase creada del sistema.

Información destacada

El manual técnico hace referencia a la información necesaria con el fin de orientar al personal en la concepción, planteamiento análisis programación e desarrollo del sistema.

Objetivos

Instruir el uso adecuado del Sistema gráfico, para el acceso oportuno y adecuado para cada usuario y la descripción de los métodos del sistema los cuales orienten al usuario a como se realizó la creación del mismo.

Requerimientos

Para poder ejecutar el programa grafico se deben de cumplir tener instalado java los requerimientos de este programa son:

Windows

- Windows 10 (8u51 y superiores)
- Windows 8.x (escritorio)
- Windows 7 SP1
- Windows Vista SP2
- Windows Server 2008 R2 SP1 (64 bits)
- Windows Server 2012 y 2012 R2 (64 bits)
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update
- Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz
- Exploradores: Internet Explorer 9 y superior, Firefox

Mac OS X

- Mac con Intel que ejecuta Mac OS X 10.8.3+, 10.9+
- Privilegios de administrador para la instalación
- Explorador de 64 bits

Se requiere un explorador de 64 bits (Safari, por ejemplo) para ejecutar Oracle Java en Mac.

Linux

- Oracle Linux 5.5+1
- Oracle Linux 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)2
- Oracle Linux 7.x (64 bits)2 (8u20 y superiores)
- Red Hat Enterprise Linux 5.5+1 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)2
- Red Hat Enterprise Linux 7.x (64 bits)2 (8u20 y superiores)
- Suse Linux Enterprise Server 10 SP2+, 11.x
- Suse Linux Enterprise Server 12.x (64 bits)2 (8u31 y superiores)
- Ubuntu Linux 12.04 LTS, 13.x
- Ubuntu Linux 14.x (8u25 y superiores)
- Ubuntu Linux 15.04 (8u45 y superiores)
- Ubuntu Linux 15.10 (8u65 y superiores)
- Exploradores: Firefox

Si se desea inspeccionar el código fuente del programa se necesita tener instalado NetBeans requerimientos:

Windows requisitos mínimos

- Windows 7
- Windows Vista SP1
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update
- Procesador: Mínimo Pentium 3 a 800 MHz

Y para comprender la lógica y la funcionalidad de cada método/clase se requiere que el usuario tenga conocimiento del lenguaje java.

Clases

- ALUMNOSF: Clase creada con parámetros del objeto alumnos juntos a su constructor y sus métodos get y set.
- Alumnos1: Clase creada con parámetros del objeto alumnos juntos a su constructor y sus métodos get y set.
- Cursos1: Clase creada con parámetros del objeto cursos juntos a su constructor y sus métodos get y set.
- Profesores: Clase creada con parámetros del objeto profesor juntos a su constructor y sus métodos get y set.
- ACTUALIZAR: esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para realizar la actualización de los datos en un objeto profesor.
- ACATUALIZR_CURSOS: esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para realizar la actualización de los datos en un objeto curso.
- Actualizarmodprofe esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para realizar la actualización de los datos en un objeto profesor.
- CREAR: esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para realizar la creación de un objeto profesor.
- CERARC: esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para realizar la creación de un objeto cursos.
- Curso_admin: esta clase contiene todos los métodos y atributos para cada curso que imparte un profesor permitiéndole modificar datos, crear actividades, etc.
- Login: esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para que el profesor, alumnos y admin puedan ingresar.
- Modulo_profesor: esta clase contiene todo los métodos y atributos necesarios para desplegarle al profesor una serie de botones según los cursos que imparte.
- Panel: esta clase contiene todos los métodos y atributos necesarios para crear el menú de pestañas de profesor, curos y alumnos.

- PROYECTO1: esta clase contiene al main, métodos y atributos necesarios para realizar el manejo de la información de las diferentes clases según sea la acción a realizar.

Objetos

- Objeto profesor contiene los siguientes atributos:
 - int código
 - String nombre
 - String apellido
 - String correo
 - String contraseña
 - String genero
- Objeto alumnos contiene los siguientes atributos:
 - int código
 - String nombre
 - String apellido
 - String correo
 - String contraseña
 - String genero
- Objeto cursos contiene los siguientes atributos:
 - int código
 - String nombre
 - Int credits
 - String alumnos
 - String profesor

Métodos

Principales para el manejo de información

- **AgregarPersona:** verifica cuantas la cantidad de profesores ingresadas y al exceder el número máximo imprime un mensaje en consola.
- **convertirDatos:** realiza la conversión de un arreglo de objetos a un objeto.
- **Eliminar:** método que utiliza for para realizar la búsqueda según el id que se ingrese para profesores y mueve ese objeto a la última posición.
- **Correr:** recorre el objeto y le resta menos uno para cumplir con la función eliminar.
- **ActualizarP:** metodo que utiliza una serie de jTextField para convertirlos y asignarlos según el código del profesor ingresado.
- **AgregarCursos:** verifica cuantas la cantidad de cursos ingresadas y al exceder el número máximo imprime un mensaje en consola.
- **convertirCursos:** realiza la conversión de un arreglo de objetos a un objeto.
- **Eliminarc:** método que utiliza for para realizar la búsqueda según el código que se ingrese para cursos y mueve ese objeto a la última posición.
- **correrc:** recorre el objeto y le resta menos uno para cumplir con la función eliminar.
- **Actualizarc:** metodo que utiliza una serie de jTextField para convertirlos y asignarlos según el código del curso ingresado.
- **AgregaraAlumnos:** verifica cuantas la cantidad de alumnos ingresadas y al exceder el número máximo imprime un mensaje en consola.
- **convertirAlumnos:** realiza la conversión de un arreglo de objetos a un objeto.

DIAGRAMA DE FLUJO

