

Facebook EAJ – Manual de Usuario

Por: EAJ Team

Esteban Vergara Giraldo, Andres Julián Gil Nagles, John Alejandro Gonzales

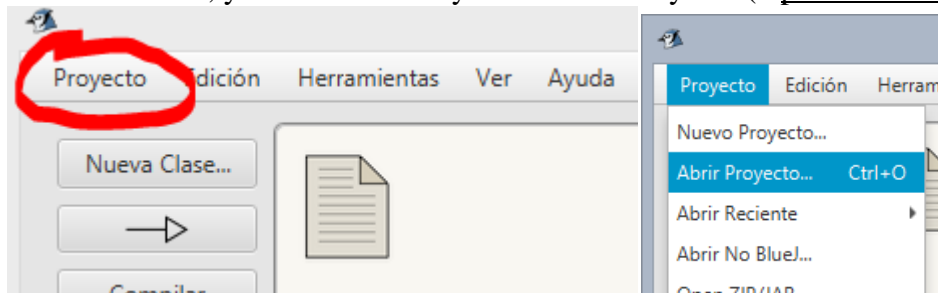
Fundamentos de Programación: Práctica Final 1 – 2021-2

Este documento describe la guía de uso adecuado del programa Facebook EAJ. Creado para la primera entrega de la práctica final de Fundamentos de Programación, del semestre 2021-2.

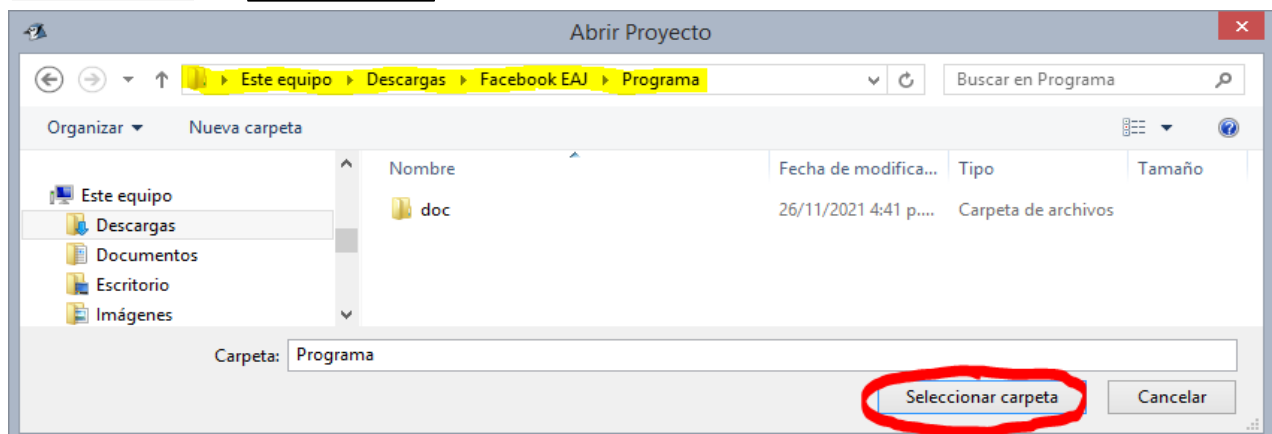
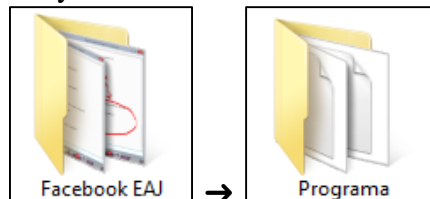
[Facebook EAJ For Dummies, 2nd Edition.]

1. Abrir el Proyecto (desde BlueJ)

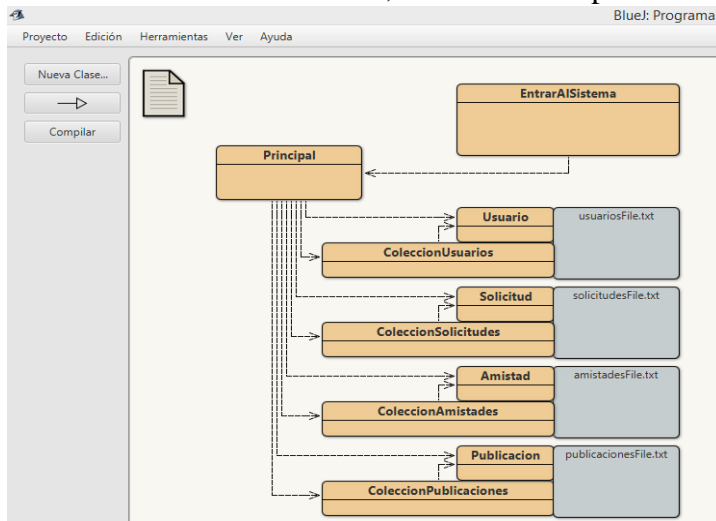
- Abrir BlueJ, y seleccionar Proyecto > AbrirProyecto (o presionar Ctrl+O)



- Buscar la dirección de la carpeta Programa (Normalmente estará en Descargas/Facebook EAJ) y seleccionarla.

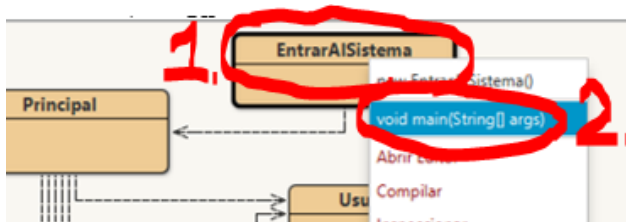


- Si se realizó correctamente, ahora deberías poder visualizar el programa y ejecutar sus métodos.

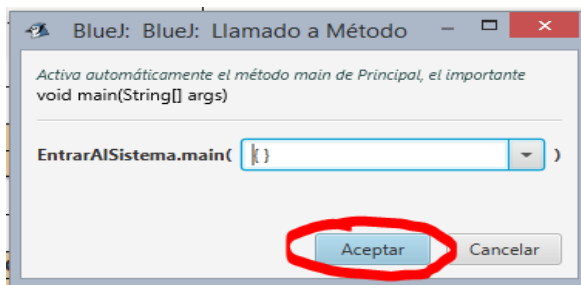


2. Inicio del Sistema

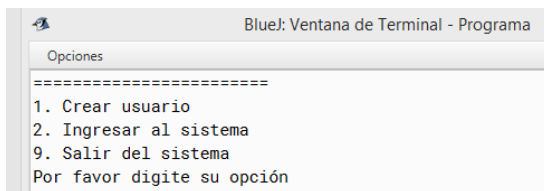
- Para ingresar al sistema, da click derecho en “EntrarAlSistema”, y luego click en “void main(String[] args)”.



- Se desplegará una ventana más, deberás dar click en “Aceptar” (o presionar Enter).



- Ahora el programa debería estar en funcionamiento.



DE AHORA EN ADELANTE, LAS OPCIONES Y FUNCIONES ESTARÁN DADAS POR NÚMEROS, DEBERÁS INGRESARLOS PARA UTILIZARLAS.

3. Crear un Usuario

- En el menú de inicio, presiona 1 y luego Enter.
- Escribe el nombre de usuario y la clave que prefieras, además de tu nombre real.

```
1. Crear usuario
2. Ingresar al sistema
9. Salir del sistema
Por favor digite su opción
1
=====
Favor ingresar el nuevo usuario: (o fin para terminar)
Esteban
Favor ingresar la clave:
1234
Favor ingresar el nombre completo:
Esteban Vergara
Usuario creado correctamente
Bienvenido(a) al sistema
=====
```

4. Ingresar al sistema

- En el menú de inicio, presiona 2 y luego Enter.
- Ingresa el nombre de usuario y la clave que creaste anteriormente.
- Se desplegará el menú de usuario.

```
=====
1. Crear usuario
2. Ingresar al sistema
9. Salir del sistema
Por favor digite su opción
2
=====
Favor ingresar su usuario: (fin para terminar)
Esteban
Favor ingresar su clave:
1234
Hola, Esteban Vergara
Estás en el sistema
```

5. Menú de usuario

5.1. Crear una Publicación

- En el menú de usuario, ingresa 1.
- Ingresa el texto que quieres publicar.

```
=====
1. Crear una publicación
2. Enviar solicitud de amistad
3. Aceptar solicitudes de amistad
4. Ver mis amigos
5. Ver las publicaciones de un(a) amigo(a)
6. Ver mis publicaciones
9. Regresar
Por favor digite su opción
1
=====
Favor ingresar el texto de su publicación:
haha create manuals go brrr
La publicación ha sido agregada
=====
```

5.2. Enviar Solicitud de Amistad

- En el menú de usuario, ingresa 2.
- Ingresa el nombre de usuario de quien quieres como amigo (también debe haber creado su usuario en el sistema).
- Se enviará la solicitud de amistad, debes esperar a que el otro usuario la acepte.

```
=====
1. Crear una publicación
2. Enviar solicitud de amistad
3. Aceptar solicitudes de amistad
4. Ver mis amigos
5. Ver las publicaciones de un(a) amigo(a)
6. Ver mis publicaciones
9. Regresar
Por favor digite su opción
2
=====
Favor ingresar el(la) usuario(a): (fin para terminar)
Messi
Esteban Vergara [Dev Account], la solicitud de amistad ha sido enviada.
¡Ahora espera a que Messi la acepte para ser amigos!
=====
```

5.3. Aceptar Solicitudes

- En el menú de usuario, ingresa 3.
- Se desplegará una lista con tus solicitudes, ingresa el nombre de usuario de quien quieras aceptar.
- Se aceptará su solicitud y ahora serán amigos.

```
=====
1. Crear una publicación
2. Enviar solicitud de amistad
3. Aceptar solicitudes de amistad
4. Ver mis amigos
5. Ver las publicaciones de un(a) amigo(a)
6. Ver mis publicaciones
9. Regresar
Por favor digite su opción
3
=====
¡1 usuario te ha enviado solicitud de amistad!:
- Quito

Escribe el usuario que quieras aceptar como amigo:
(o fin para terminar)
Quito
lioMesi, la amistad ha sido creada
¡Ahora Quito y tú son amigos!
=====
```

5.4. Ver Lista de Amigos

- En el menú de usuario, ingresa 4.
- Se desplegará una lista con los nombres de usuario de tus amigos.

```
=====
1. Crear una publicación
2. Enviar solicitud de amistad
3. Aceptar solicitudes de amistad
4. Ver mis amigos
5. Ver las publicaciones de un(a) amigo(a)
6. Ver mis publicaciones
9. Regresar
Por favor digite su opción
4
=====
¡Tienes 4 amigos!:
- John
- Amongus
- 6
- Messi
=====
```

5.5. Ver Publicaciones de un amigo

- En el menú de usuario, ingresa 5.
- Ingresa el nombre de usuario de quien quieres ver las publicaciones (que ya sea tu amigo).

```
=====
1. Crear una publicación
2. Enviar solicitud de amistad
3. Aceptar solicitudes de amistad
4. Ver mis amigos
5. Ver las publicaciones de un(a) amigo(a)
6. Ver mis publicaciones
9. Regresar
Por favor digite su opción
5
=====
Favor ingresar el(la) amigo(a) cuyas publicaciones quieres ver:
(escribe fin para terminar)
Quito
Las publicaciones de Quito(recientes primero):

1. Fri Nov 26 17:02:02 COT 2021
   "haha create manuals go brrr"

2. Fri Nov 26 15:03:51 COT 2021
   "joder terraria es lo máximo, siuuuuuuu"
=====
```

5.6. Ver Tus Publicaciones

- Además de ver las publicaciones de los demás, también puedes revisar las tuyas. En el menú de usuario, ingresa 6.

```
=====
1. Crear una publicación
2. Enviar solicitud de amistad
3. Aceptar solicitudes de amistad
4. Ver mis amigos
5. Ver las publicaciones de un(a) amigo(a)
6. Ver mis publicaciones
9. Regresar
Por favor digite su opción
6
=====
Las publicaciones de Messi(recientes primero):

1. Fri Nov 26 17:26:17 COT 2021
   "Ah no, ese es Cristiano"

2. Fri Nov 26 17:26:08 COT 2021
   "SIUUUUUU"
=====
```

- Si quieres cerrar el menú de usuario, ingresa 9. Llegarás al menú de inicio.
- Si quieres cerrar Facebook EVG, ingresa 9 estando ya en el menú de inicio. El programa se habrá cerrado correctamente.

Llegados a este punto, ¡finalmente haz dominado el uso programa Facebook EAJ!.
Es un programa muy sencillo parecido a Facebook, con publicaciones de solo texto, pero se irán agregando más funcionalidades a futuro.

[EAJ Team]

$\frac{1}{\sqrt{\pi}} \left(\frac{x^2 - y^2}{2} + ixy \right) = \frac{z^2}{2}$

A complex diagram of a 3D coordinate system with axes labeled x , y , and z . The axes are represented by dashed lines. Various points are marked with symbols like asterisks, dots, and numbers. A curved line is drawn in the upper part of the diagram. The diagram is labeled with x , y , and z at the ends of the axes.

Rei Rules.

Diagrama de clases

