Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

**Manual**

**De Usuario**

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

**“UDrawing Paper”**

**Proyecto 1, Fase 3 [EDD]**

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

Mato, 2022

**Proyecto 1, Fase 3 [EDD]**

**UDrawing Paper**

**Autor:**

**Sergie Daniel Arizandieta Yol**

**202000119**

**Imagen que contiene Diagrama de Venn

Descripción generada automáticamente**

**Facultad de ingeniería**

**Estructuras De Datos**

**Universidad de San Carlos de Guatemala**

**Guatemala, mayo 2022**

1. **Objetivos**
2. **Objeto del documento**

El documento tiene como finalidad proporcionar una guía del software con la cual puede conocer el manejo adecuado y correcto que la aplicación necesita para el funcionamiento de dicho programa.

1. **Objetivos**

* Otorgar al usuario una explicación grafica simple y concisa de entender todas las funcionalidades que el software posee de manera lógica y del mismo modo que simula los procesos requeridos.
* Entregar al usuario las indicaciones y pasos requeridos a seguir (un algoritmo) para que la simulación de la gestión de datos sea la adecuada y cumpla su función.
* Que todo usuario que utilice el software sea capaz de cumplirse con las finalidades de este.

1. **Introducción**

Este manual de usuario tiene como finalidad dar a conocer a los usuarios que utilicen el software las operaciones que brinda el software junto los pasos a seguir para el uso eficaz, para que dicho software “UDrawing Paper, 2da. Fase ” cumpla su objetivo. Por lo cual se dará breves explicaciones del manejo de la UI (Interfaz de Usuario) y sus funcionalidades, así como el uso de archivos, lectura y resultados para el mismo, junto guía gráfica para su mayor compresión.

Este software está orientado a la carga y gestión de datos previamente escritos en un documento para la simulación del software, creación de reportes e imágenes para dichos datos dentro de la aplicación autogenerados.

1. **Descripción del programa**

“UDrawing Paper” es una empresa la cual se dedica a la imprenta, específicamente de imágenes, dicho software de la empresa es para la gestión de los clientes y funcionamiento de la empresa, implementado un sistema de almacenamiento, registros y gestionaditos de imágenes, así como los datos de cada cliente, mensajero y transacción realizada dentro del sistema con una implementación de permanencia de datos.

Así mismo brindando reportes sobre la total gestión del software y el estado actual de las estructuras, y el almacenamiento utilizando árboles para la optimización de la información. Así mismo con la permanencia de datos, también posibilitando los grafos según el tipo de cliente que sea el cual se visualizara en la aplicación.

1. **Requerimientos del sistema**

**Software mínimo**

* 2 GB de RAM
* Windows vista
* Arquitectura 32 bits
* Espacio en sistema 128 MB
* Java 8

**Java**

Tener instalado java ya que fue el lenguaje con el que se ejecuta “UDrawing Paper”



1. **Requerimientos archivo de entrada**

Para el funcionamiento de este los archivos de entrada son de extensión “.json” los cuales siguen las siguientes estructuras:

**Mensajeros**: este archivo es la carga masiva de los mensajeros.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Lugares**: este archivo permitirá cargar los lugares del país.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Rutas**: este archivo permitirá cargar las rutas y pesos que tiene moverse entre los lugares

Texto

Descripción generada automáticamente

1. **Operaciones del sistema**
2. **Módulo de login**

Este permitirá el ingreso de un usuario ya sea de tipo administrador o cliente, así mismo como la redirección hacia el modulo del registro.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. **Usuario**

Este deberá ser DPI en el caso de los clientes y en caso del administrador tiene sus datos específicos para dicho ingreso, para función de la fase es Usuario: “admin” contraseña: “EDD2022”

1. **Contraseña**

Esta es una contraseña anteriormente ingresada ya sea en el registro o por el administrador.

1. **Botón ingresar**

Este validara los datos ingresados con el almacenamiento del sistema, si los datos son validos para un cliente este desplegara el modulo de clientes, si este fuese un administrador se desplegará su dicho modulo.

1. **Botón registrarse**

Abrir un modulo para que se pueda registrar un usuario de tipo cliente.

1. **Modulo registro**

Este permitirá el registro de un nievo cliente con las credenciales necesarias para el sistema.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. **DPI**

Este deberá ser un digito el cual deberá ser el DPI respectivo del cliente.

1. **Nombre cliente**

Este deberá ser el nombre respectivo del cliente.

1. **Contraseña**

Este puede ser una combinación de caracteres y dígitos las cuales no tiene ninguna restricción.

1. **Repetir contraseña**

Esta deberá ser la misma contraseña ingresada anteriormente.

1. **Botón registrar**

Este hará el registro en el almacenamiento des sistema, siempre que el DPI no este repetido y las contraseñas coincidan.

1. **Módulo de administrador**

Este será el modulo de todas las operaciones del administrador el cual se divide en otros sub módulos los cuales son los siguientes:

* 1. **Carga Masiva**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEste sub modulo se encarga de la carga másica de los clientes.

* **Botón buscar archivo**

Este permitirá la selección de un archivo .json del equipo usado.

* **Botón cargar clientes**

Este cargara los clientes al almacenamiento del sistema.

* **Botón cargar mensajeros**

Este cargara los mensajero al almacenamiento del sistema.

* 1. **Operaciones de clientes**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* **Insertar nuevo cliente**

Este el ingreso de un nuevo cliente individual al sistema.

* + - DPI: el digito del DPI del cliente a ingresar.
    - Nombre cliente: el respectivo nombre del nuevo cliente.
    - Contraseña: la respectiva contraseña para dicho cliente.
    - Botón insertar: ingresa al sistema el nuevo cliente.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Modificar cliente**

Este permitirá la actualización de datos de un cliente en el sistema.

* + - DPI: el digito del DPI a buscar para editar.
    - Nombre cliente: actualización del nombre del cliente buscado.
    - Contraseña: actualización de la contraseña del cliente buscado.
    - Botón buscar y modificar: realiza la actualización del cliente.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Eliminar cliente**

Este permitirá la actualización de datos de un cliente en el sistema.

* + - DPI: el digito del DPI a buscar para eliminar.
    - Botón eliminar: realiza la eliminación del cliente en el sistema.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Sistema de blockchan**

Este permitirá la actualización del funcionamiento del blockchain así como el gestiona miento del mismo como es la generación de bloque, agregar ceros a la prueba de trabajo el tiempo establecido para la generación de bloque y la visualización de grafos.

* 1. **Árbol de clientes**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Generar**

Este permitirá la creación del grafo sobre los clientes actuales.

* **Visualizar**

Este abre el grafo y lo despliega en la aplicación.

* 1. Una captura de pantalla de una computadora

     Descripción generada automáticamente**Reportes**
* **Lista de reportes**

Esta desplegara los tipos de reportes que se pueden generar

* **DPI buscado**

Este es el DPI el cual es un digito del cliente que se quiera buscar en sistema

* **Generar reporte**

Este desplegara los reportes en las tablas correspondientes.

1. **Módulo de cliente**

Este será el módulo de todas las operaciones del cliente el cual se divide en otros sub módulos los cuales son los siguientes:

* 1. **Cargas Masivas**

Este sub modulo se encarga de la carga másica de las capas, imágenes y álbumes.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

* **Lista de cargas:** Despliega los distintos tipos de archivos que los clientes puedan cargar.
* **Botón cargar archivo:** Este desplegara una ventana para la selección de archivo.
* **Cargar datos:** Esta carga los datos cargados previamente
  1. **Generar y ver imágenes**

Este sub modulo se de generar los distintos tipos de imágenes según los datos cargados.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

* **Lista de recorrido limitado:** Despliega los recorridos que se puede realizar el grafo limitado.
* **Botones generar imágenes:** Este generara la imagen según el tipo que sea.
* **Mostrar:** Este mostrara en la aplicación la imagen generada.
  1. **Registro y eliminación de imágenes**

Este sub modulo se encarga de la gestión de las imágenes de este.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Insertar imágenes:** Este pedirá los datos fundamentales para la inserción de una nueva imagen
* **Eliminar imágenes:** Este pedirá los datos fundamentales para eliminar una imagen.
* **Botón agregar:** Este agregara los datos ingresos.
* **Botón eliminar:** Este eliminara la imagen buscada.
  1. **Visualizar estructuras**

Este sub modulo se encarga de mostrar las estructuras del cliente según los datos de este. Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Listado de estructuras:** Este desplegara las distintas estructuras pares generar el grafo.
* **Botón Generar:** Este generara el grafo seleccionado.
* **Botón ver:** Este desplegara en la aplicación el grafo seleccionado.
  1. **Reportes**

Este sub modulo se generan los reportes de los usuarios

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Botón generar reportes:** Este generara todos los reportes del usuario desplegándolo en las tablas de la aplicación.
  1. **Entrega**

Este sub modulo se generan los reportes de los usuarios

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Botón generar reportes:** Esta sección permitirá la asignación de una entrega donde la tabla de la izquierda corresponde a las sucursales de la empresa y la del lado derecho es la información de los mensajeros disponibles y por último la de en medio la cual permite visualizar las imágenes escogidas establecidas.

1. **Grafos**
2. **Ruta de los grafos**

Existen diferentes tipos de grafos generados por cada expresión regular, estos se generarán en la carpeta y en una sub carpeta llamada “Grafico” del proyecto donde el usuario este ejecutando el software, los tipos de grafos son:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

1. **Blockchain**
2. **Ruta de los Bloques**

En esta carpeta estarán los bloques que se generen en la aplicación para poder tener una visualización de ellos posteriormente; ruta ./blokchain/bloques/….json