Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería Escuela de Ciencias y Sistemas

LABORATORIO - IPC 2

Sección: P | Angel Miguel García Urizar

Segundo Semestre 2025

Sistema de Biblioteca con POO en Python MANUAL TÉCNICO

Presentado por:

Wilson Manuel Santos Ajcot

Carné: 2019-07179 santosajcot95@gmail.com

Fecha de entrega: 15/08/2025

Guatemala, Guatemala

Contenido

${\bf \acute{I}ndice}$

Introducción Técnica	2
Propósito y Audiencia	
Arquitectura y Metodología	
1	
Objetivos	2
Objetivo General	2
Objetivos Específicos	2
Especificaciones Técnicas	3
Requisitos de Hardware	3
Requisitos de Software	
Anguitagtung dal Caftuana	4
Arquitectura del Software	4 4
Diagrama de Clases	
Estructura del Proyecto	
Descripción de Módulos y Clases	
Módulo main.py:	
Módulo sistema_biblioteca.py:	
Paquete materiales:	
material_biblioteca.py:	
libro_fisico.py:	
libro_digital.py:	
Sistema de biblioteca Flujo del Programa	10
Implementación y Uso	10
Flujo de Desarrollo	10
Uso del Sistema	11
Instalación:	11
Ejecución:	11
Conclusiones Técnicas	11
Recomendaciones Técnicas Futuras	11
Apéndices	11
Código Fuente Completo	11
*	

Introducción Técnica

Propósito y Audiencia

Este manual describe los aspectos técnicos del Sistema de Gestión de Biblioteca, incluyendo su arquitectura, diseño y lógica interna. Su propósito es servir como una guía para desarrolladores, personal de mantenimiento y cualquier técnico que necesite comprender el código para su posterior mantenimiento o extensión.

Arquitectura y Metodología

El sistema se desarrolló con una arquitectura orientada a objetos (POO), aplicando los principios de modularidad, encapsulamiento, herencia, polimorfismo y abstracción. La separación de responsabilidades en módulos y clases facilita su mantenimiento y asegura su escalabilidad.

Objetivos

Objetivo General

El objetivo principal del proyecto es aplicar los conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO) en Python para desarrollar un sistema que gestione préstamos de libros, diferenciando entre materiales físicos y digitales.

Objetivos Específicos

Se busca alcanzar los siguientes objetivos particulares:

- ▶ **Abstracción**: Modelar un sistema de biblioteca real para comprender cómo la abstracción permite definir estructuras de datos complejas.
- ▶ Herencia: Utilizar la herencia para definir diferentes tipos de materiales bibliográficos a partir de una clase base común.
- ▶ Encapsulamiento: Implementar una clase base que encapsule la información fundamental de los materiales, protegiendo sus atributos internos.
- ▶ Polimorfismo: Aplicar el polimorfismo para personalizar el comportamiento (ej. días de préstamo) según el tipo de libro, usando una única interfaz.

Especificaciones Técnicas

Requisitos de Hardware

Aquí se detallan los requisitos mínimos de hardware para ejecutar el sistema.

- ▶ Procesador: Intel Core i3 o superior
- ▶ Memoria RAM: Mínimo 4 GB.
- ▶ Almacenamiento: Disco duro de 250 GB o superior.

Requisitos de Software

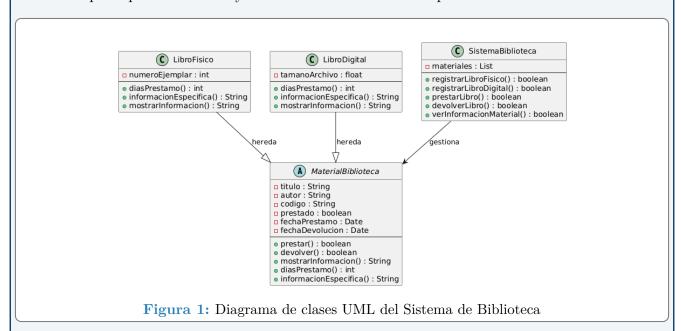
Se listan las dependencias de software y las versiones requeridas para el correcto funcionamiento del sistema y para el entorno de desarrollo.

- ▶ Sistema Operativo: El sistema ha sido probado y se garantiza su compatibilidad con las siguientes plataformas de 64 bits:
 - Windows 10 o superior
 - Distribuciones de Linux Ubuntu 20.04 LTS)
- ▶ Lenguaje de Programación: Python 3.9 o superior.
- ▶ Librerías de Python: Las siguientes librerías estándar son necesarias para la ejecución del programa. Se incluyen en la instalación por defecto de Python y no requieren pasos de instalación adicionales:
 - random: Utilizada para la generación de códigos únicos de materiales.
 - string: Empleada en conjunto con random para generar cadenas alfanuméricas.
 - datetime: Fundamenta la gestión de fechas y la duración de los préstamos.
 - abc: Esencial para la definición de la clase base abstracta MaterialBiblioteca.

Arquitectura del Software

Diagrama de Clases

La arquitectura del software se basa en un diseño orientado a objetos, donde las responsabilidades están claramente separadas en clases y módulos. El siguiente diagrama de clases ilustra la estructura principal del sistema y las relaciones entre sus componentes.



Estructura del Proyecto

El proyecto se ha organizado de forma modular para mejorar la legibilidad y el mantenimiento. La estructura de directorios es la siguiente:



Descripción de Módulos y Clases

A continuación se describe la funcionalidad de cada módulo y las clases que lo componen, explicando su rol en la arquitectura del sistema.

Módulo main.py:

Este es el punto de entrada principal del sistema. Su única responsabilidad es inicializar la aplicación. Importa la clase SistemaBiblioteca y la ejecuta, manteniendo el código principal limpio y desacoplado de la lógica de negocio. Esto facilita la ejecución y prueba del sistema.

```
from sistema_biblioteca import SistemaBiblioteca

def main():
    """Función principal que inicia el sistema"""
    try:
        sistema = SistemaBiblioteca()
        sistema.ejecutar_sistema()
    except Exception as e:
        print(f"Error crítico del sistema: {str(e)}")
        print("Por favor, contacte al administrador del sistema")
    if __name__ == "__main__":
        main()
```

Figura 3: Código del módulo main.py

$oxed{ ext{M\'odulo}}$ sistema_biblioteca.py:

Este es el cerebro del sistema. Contiene la clase SistemaBiblioteca, que es la responsable de la lógica de negocio y la gestión de todos los materiales. Sus métodos encapsulan las funcionalidades principales como el registro de materiales, préstamos, devoluciones y listado, interactuando con las clases de materiales sin necesidad de conocer sus detalles internos.



Figura 4: Código del módulo sistema biblioteca.py

Paquete materiales:

Este paquete agrupa las clases que representan los diferentes tipos de materiales bibliográficos. Su propósito es centralizar la definición de los materiales y sus comportamientos.

material_biblioteca.py:

Define la clase base abstracta MaterialBiblioteca. Actúa como un contrato para todas las subclases, asegurando que cualquier material futuro (físico, digital, etc.) tendrá los métodos y atributos comunes (título, autor, préstamo, etc.), promoviendo la consistencia y el polimorfismo.



Figura 5: Código de la clase MaterialBiblioteca

libro_fisico.py:

Implementa la clase LibroFisico. Hereda de MaterialBiblioteca y añade la lógica específica para un libro físico, como su número de ejemplar y la duración de su préstamo. Un programador puede entender fácilmente cómo se comportan los libros físicos al ver esta clase.

```
from material_biblioteca import MaterialBiblioteca
class LibroFisico(MaterialBiblioteca):
    Clase que representa un libro físico.
    Hereda de MaterialBiblioteca e implementa características específicas.
    def __init__(self, titulo, autor, numero_ejemplar):
    super().__init__(titulo, autor)
         self.__numero_ejemplar = numero_ejemplar
    @property
    def numero_ejemplar(self):
    @numero_ejemplar.setter
    def numero_ejemplar(self, nuevo_numero):
         if isinstance(nuevo_numero, int) and nuevo_numero > 0:
             self.__numero_ejemplar = nuevo_numero
             raise ValueError("El número de ejemplar debe ser un entero positivo")
    def dias_prestamo(self):
         return 7
    def informacion_especifica(self):
         """Información específica del libro físico"""
    def mostrar_informacion(self):
          """Muestra información cómpleta del libro físico"""
         info_base = super().mostrar_informacion()
                                                                INFORMACIÓN GENERAL
                                                                  LIBRO FÍSICO
         lineas = info_especifica.split('\n') lineas.insert(-1, f" | Ejemplar N^{\circ}: {self.__numero_ejemplar:<15} |") lineas.insert(-1, f" | Días préstamo: {self.dias_prestamo():<13} |")
         return '\n'.join(lineas)
```

Figura 6: Código de la clase LibroFisico

libro_digital.py:

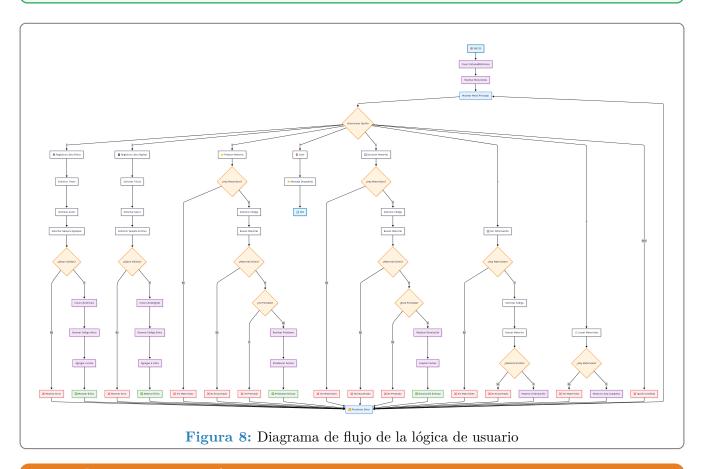
Implementa la clase LibroDigital. Similar a la clase anterior, hereda de MaterialBiblioteca para definir las características únicas de un libro digital, como el tamaño del archivo y la duración de su préstamo.

```
from .material_biblioteca import MaterialBiblioteca
class LibroDigital(MaterialBiblioteca):
   Clase que representa un libro digital.
   Hereda de MaterialBiblioteca e implementa características específicas.
   def __init__(self, titulo, autor, tamaño_archivo):
       super().__init__(titulo, autor)
       self.__tamaño_archivo = tamaño_archivo
   @property
   def tamaño_archivo(self):
       return self.__tamaño_archivo
   @tamaño_archivo.setter
   def tamaño_archivo(self, nuevo_tamaño):
       if isinstance(nuevo_tamaño, (int, float)) and nuevo_tamaño > 0:
           self.__tamaño_archivo = nuevo_tamaño
       else:
           raise ValueError("El tamaño del archivo debe ser un número positivo")
   def dias_prestamo(self):
       """Los libros digitales se prestan por 3 días máximo"""
       return 3
   def informacion_especifica(self):
        """Información específica del libro digital"""
       return f"Tamaño de Archivo: {self.__tamaño_archivo} MB"
   def mostrar_informacion(self):
        """Muestra información completa del libro digital"""
       info_base = super().mostrar_informacion()
       INFORMACIÓN GENERAL
                                                       LIBRO DIGITAL
       lineas = info_especifica.split('\n')
       lineas.insert(-1, f" | Archivo: {self.__tamaño_archivo:<18} MB |")
       lineas.insert(-1, f" | Días préstamo: {self.dias_prestamo():<13} |")</pre>
       return '\n'.join(lineas)
```

Figura 7: Código de la clase LibroDigital

Sistema de biblioteca Flujo del Programa

La lógica de la aplicación sigue un flujo de menú interactivo. El siguiente diagrama ilustra la secuencia de interacciones del usuario.



Implementación y Uso

Flujo de Desarrollo

Para el desarrollo, se recomienda seguir los siguientes pasos:

- ▶ Clonar el repositorio de Git.
- ► Asegurarse de tener Python 3.x instalado.
- ▶ Abrir el proyecto en un IDE como Visual Studio Code o PyCharm.
- Las clases se encuentran en sus respectivos módulos para una fácil edición.

Uso del Sistema

Instalación:

- 1. Descargar la carpeta del proyecto.
- 2. Abrir una terminal en el directorio raíz del proyecto.

Ejecución:

- 1. Ejecutar el script principal con el comando: python main.py
- 2. El menú interactivo aparecerá en la consola, permitiendo al usuario gestionar la biblioteca.

Conclusiones Técnicas

- ► La modularización del código demostró ser una práctica efectiva para organizar las responsabilidades del sistema.
- ▶ El uso de la herencia y el polimorfismo permitió crear una base de código extensible y reutilizable para futuros tipos de materiales.

Recomendaciones Técnicas Futuras

- ▶ Agregar una capa de persistencia para guardar los datos de la biblioteca en un archivo o base de datos.
- ▶ Implementar un sistema de pruebas unitarias automatizado para garantizar la fiabilidad del código.
- Extender la funcionalidad para incluir más tipos de materiales (revistas, periódicos, etc.).

Apéndices

Código Fuente Completo

El código fuente completo del proyecto está disponible en el repositorio de GitHub. Para acceder, clona el siguiente repositorio:

https://github.com/WilsonJrSantos/IPC2_Practica1_201907179