

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

CATEDRÁTICO: ING. Damaris Campos

TUTOR ACADÉMICO: Carlos Javier Cox Bautista

25 DE AGOSTO DEL 2,025



# **MANUAL DE USUARIO**

## **AUTOTRACK**

Allan Yahir Martinez Fernandez

CARNÉ: 202202085

SECCIÓN: A-

# Manual de Usuario - AutoTrack

---

## Objetivo General

Facilitar la gestión, visualización y prueba del funcionamiento de un objeto "Carro" en JavaScript, permitiendo que el usuario pueda interactuar con sus atributos y métodos de forma sencilla y práctica.

## Objetivos Específicos

1. Permitir la creación de un objeto "Carro" con atributos personalizables.
2. Facilitar la ejecución de métodos que simulan acciones reales de un coche, como encender, acelerar y frenar.

## Introducción

AutoTrack es un programa desarrollado en JavaScript que permite simular el comportamiento básico de un coche. El usuario puede definir sus atributos y probar funciones representativas como encender, acelerar y frenar. Su diseño está pensado para ser ejecutado en un entorno de consola dentro de Visual Studio Code.

## Información del Sistema

El sistema implementa una clase llamada 'Carro' que posee tres atributos principales: marca, modelo y año. También cuenta con métodos que permiten al usuario simular acciones comunes de un coche.

## Requisitos del Sistema

- Tener instalado Visual Studio Code.
- Tener instalado Node.js.
- Sistema operativo: Windows 10 o superior / Linux / macOS.
- Conocimientos básicos de JavaScript.

## Flujo de Funcionalidades

1. El usuario abre Visual Studio Code.
2. Crea un archivo .js con el código proporcionado.
3. Abre la terminal de VS Code.
4. Ejecuta el comando: `node nombre_archivo.js`
5. El programa crea un objeto 'Coche' y ejecuta sus métodos.
6. Se muestran en consola los resultados de cada método.