Sistema de gestión de material de laboratorio

Universidad Autónoma de Chihuahua Facultad de Ingeniería

Bases de datos

Sergio Armando Rodríguez Nava 281854

Ricardo Peña De La Rosa 28077

Isaac Vega Loya 282020

Contenido

[Introducción 3](#_Toc420672589)

[Organización 3](#_Toc420672590)

[Descripción 3](#_Toc420672591)

[Antecedentes 3](#_Toc420672592)

[Misión y Visión 3](#_Toc420672593)

[Objetivos Generales 3](#_Toc420672594)

[Sistema 3](#_Toc420672595)

[Descripción y delimitación del sistema 3](#_Toc420672596)

[Objetivos generales 3](#_Toc420672597)

[Descripción de usuarios 4](#_Toc420672598)

[Especificación de requerimientos 5](#_Toc420672599)

[Diagrama de clases 5](#_Toc420672600)

[Diagrama de casos de uso 5](#_Toc420672601)

[Diagrama de actividades 6](#_Toc420672602)

[Diagrama de secuencia 7](#_Toc420672603)

[Diseño de la base de datos 8](#_Toc420672604)

[Diagrama Entidad / Relación 8](#_Toc420672605)

[Esquema de la base de datos 8](#_Toc420672606)

[Especificación tablas 8](#_Toc420672607)

[Integridad de datos 8](#_Toc420672608)

[Diseño de la interfaz de la aplicación 9](#_Toc420672609)

[Arquitectura del sistema 10](#_Toc420672610)

[Especificación de la ayuda del sistema 10](#_Toc420672611)

[Especificación de los mecanismos de seguridad 10](#_Toc420672612)

[Conexión de la aplicación cliente con el servidor 10](#_Toc420672613)

[Acceso a la base de datos desde la aplicación 10](#_Toc420672614)

[Código de la aplicación 10](#_Toc420672615)

[Conclusión 10](#_Toc420672616)

[Anexos 11](#_Toc420672617)

[Bibliografía 11](#_Toc420672618)

[Manual de usuario e instalación 11](#_Toc420672619)

# Introducción

Contenido de la introducción

# Organización

## Descripción

## Antecedentes

## Misión y Visión

## Objetivos Generales

# Sistema

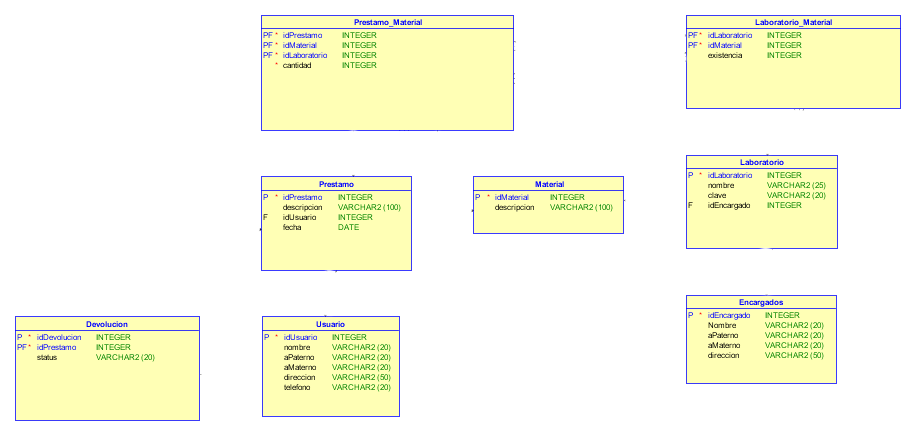
## Descripción y delimitación del sistema

## Objetivos generales

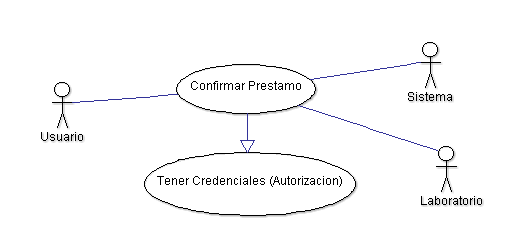
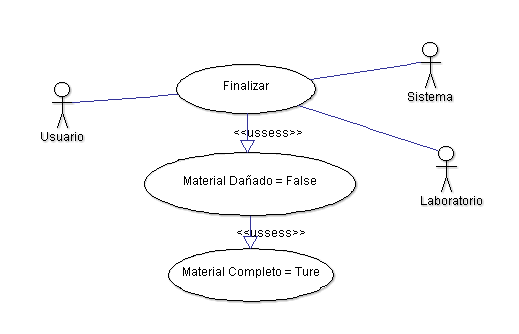
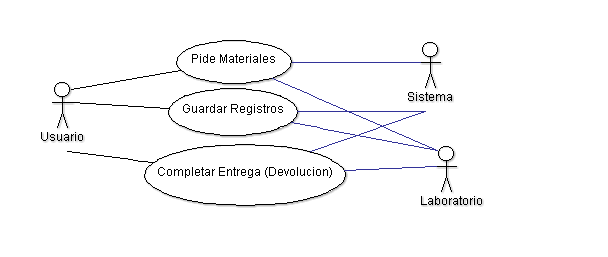
## Descripción de usuarios

# Especificación de requerimientos

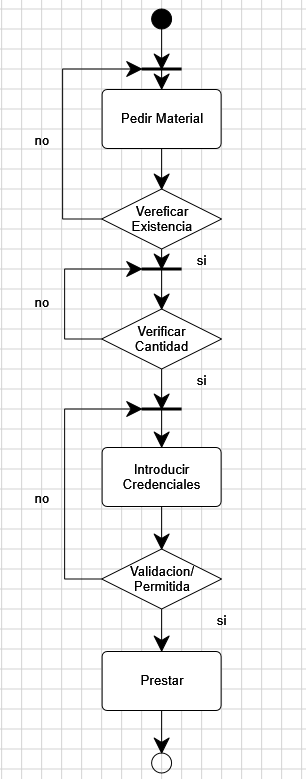
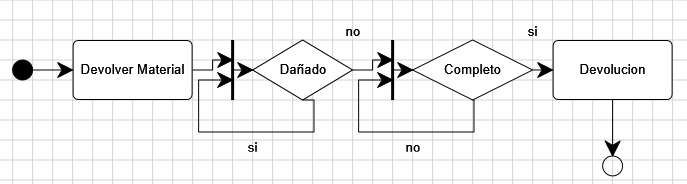
## Diagrama de clases



## Diagrama de casos de uso



## Diagrama de actividades



## Diagrama de secuencia

Diagrama “Pedir Materiales”

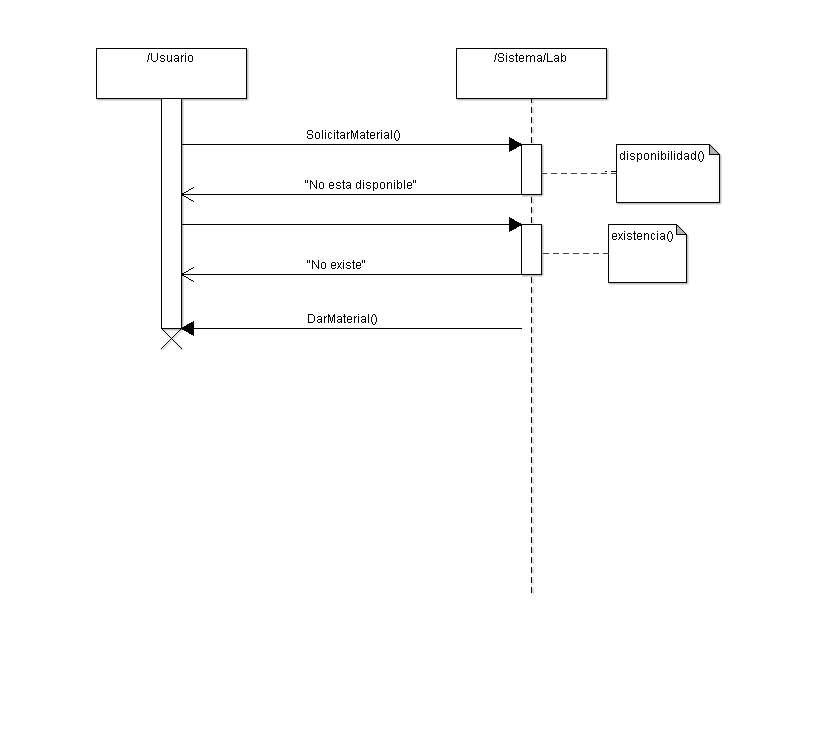


Diagrama “Guardar Registro”

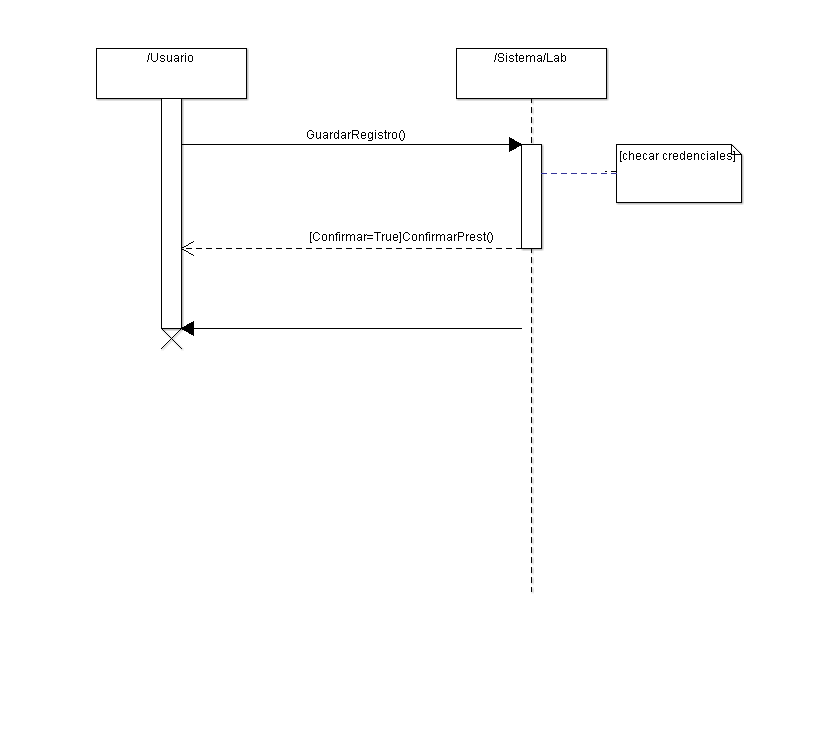
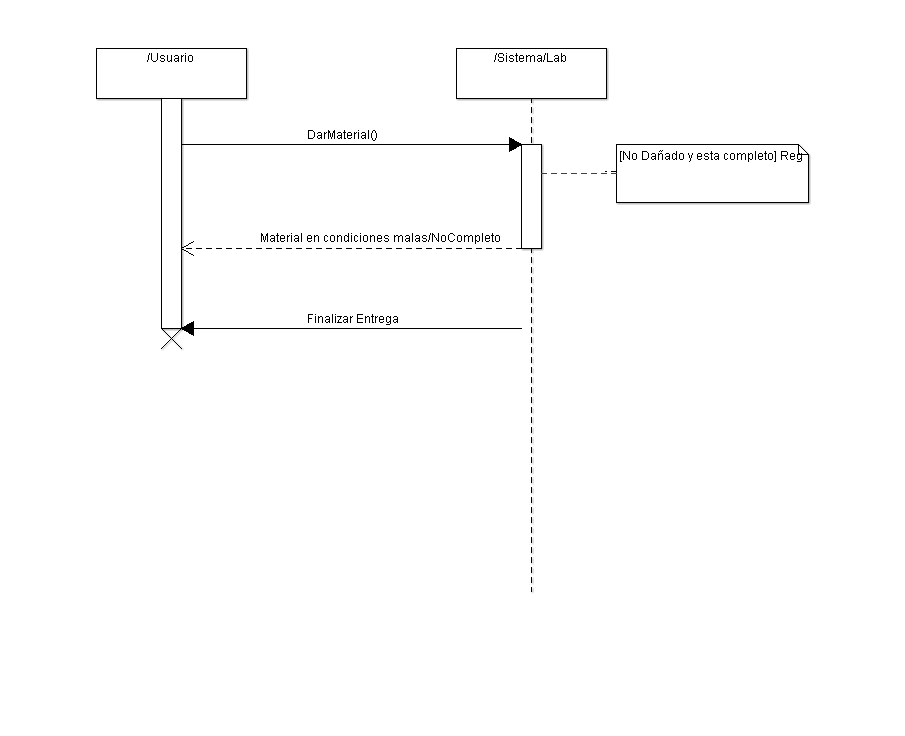
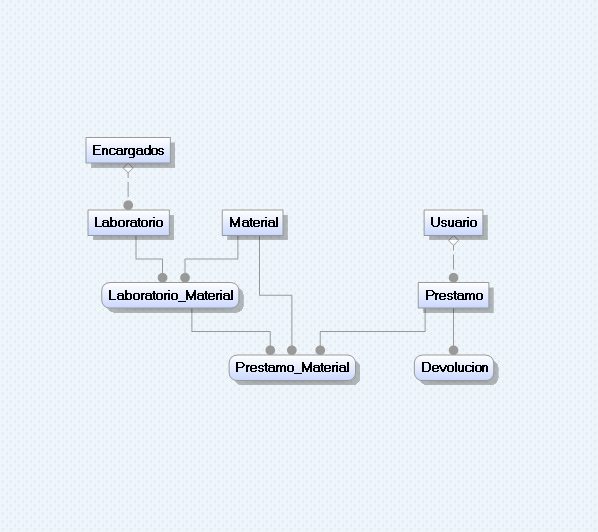


Diagrama “Finalizar Entrega”

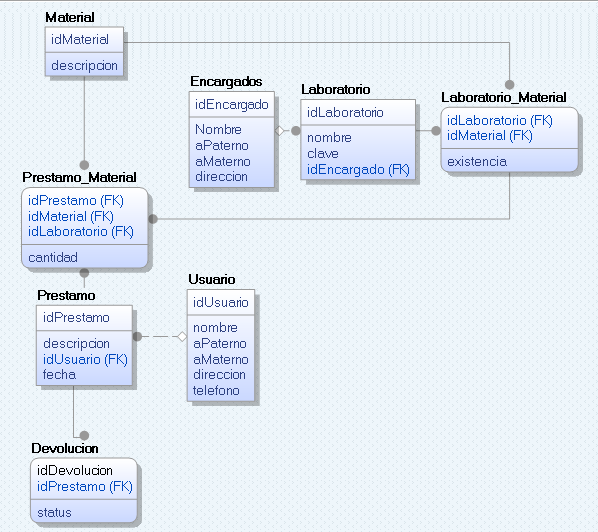


# Diseño de la base de datos

## Diagrama Entidad / Relación



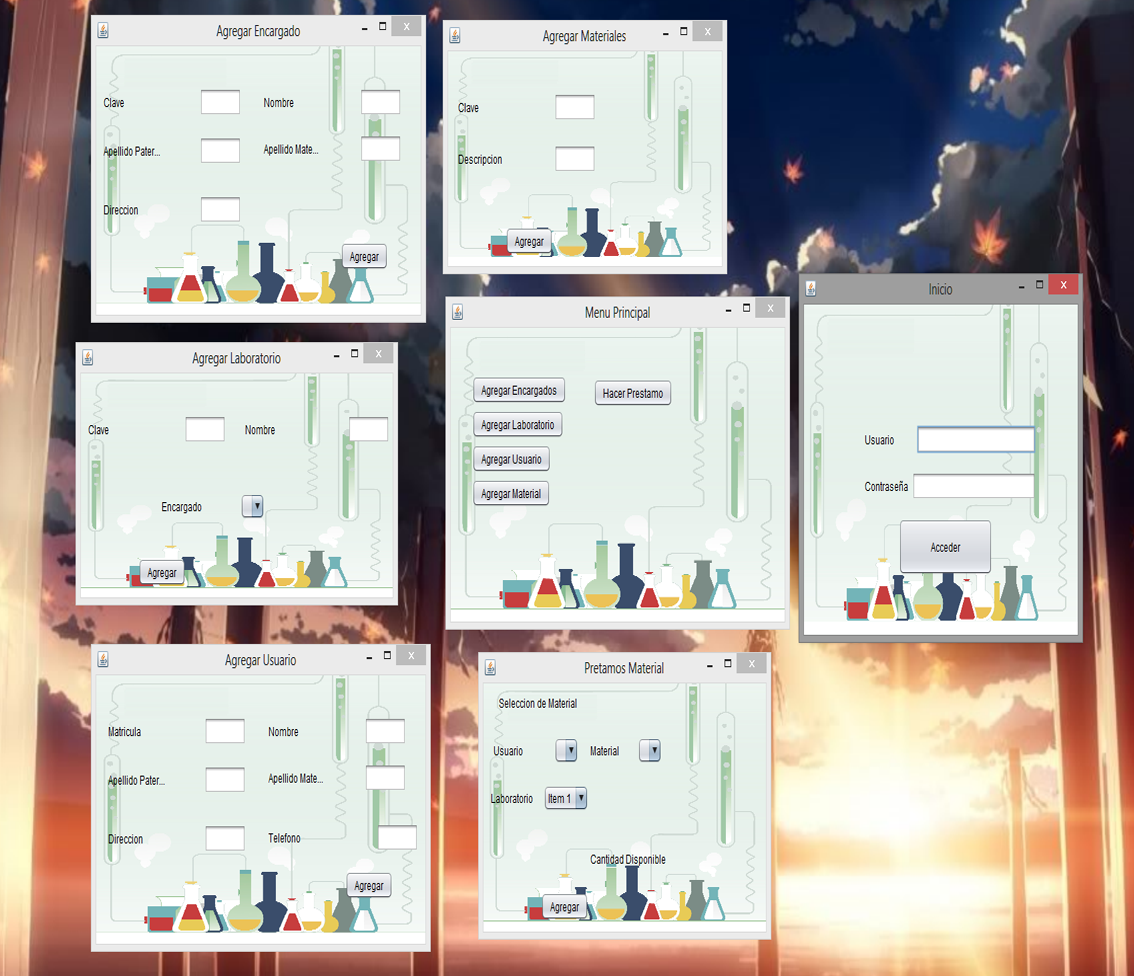
## Esquema de la base de datos



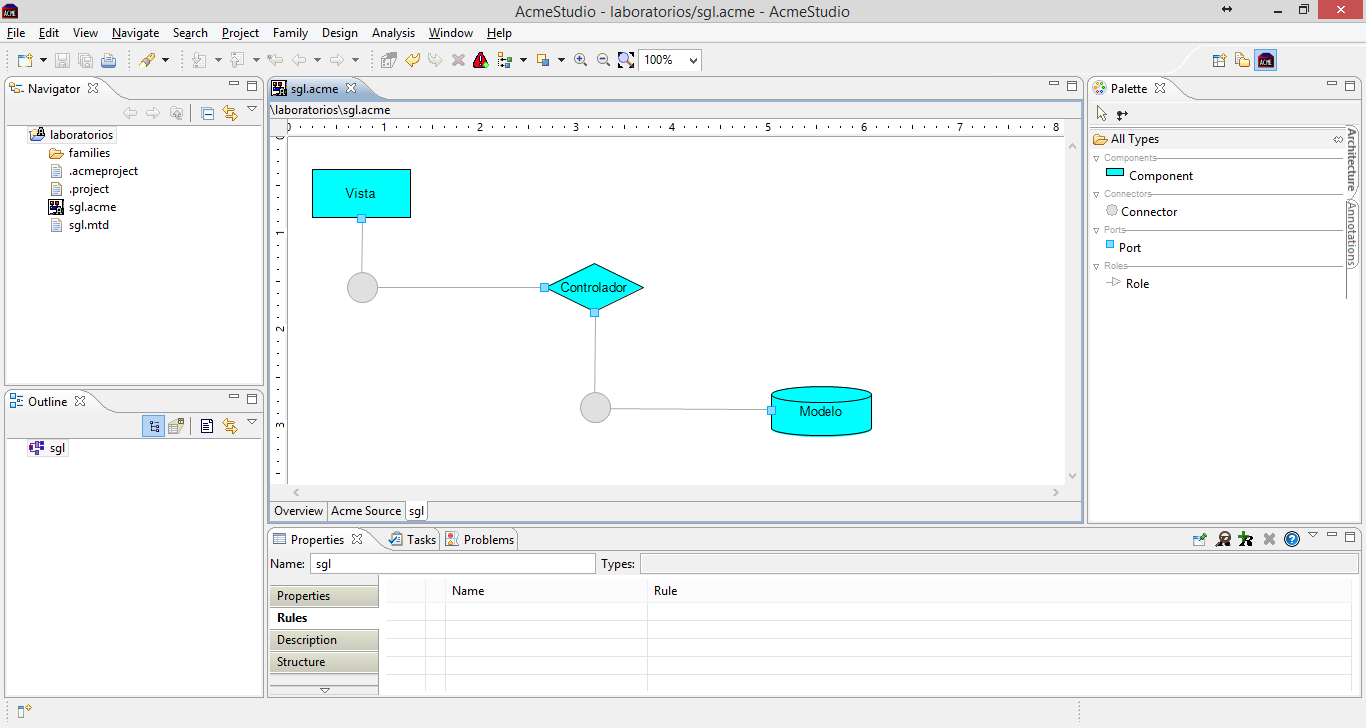
### Especificación tablas

### Integridad de datos

# Diseño de la interfaz de la aplicación



# Arquitectura del sistema



# Especificación de la ayuda del sistema

# Especificación de los mecanismos de seguridad

# Conexión de la aplicación cliente con el servidor

# Acceso a la base de datos desde la aplicación

# Código de la aplicación

# Conclusión

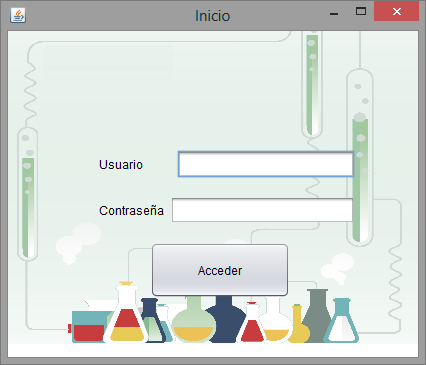
# Anexos

# Bibliografía

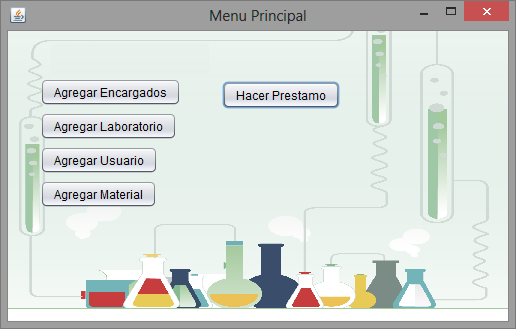
# Manual de usuario e instalación

Manual de usuario

Al ejecutar la aplicación nos pedirá un usuario y una contraseña aquí debemos de ingresar el usuario (el cual es labs) y la contraseña (abcd1234).



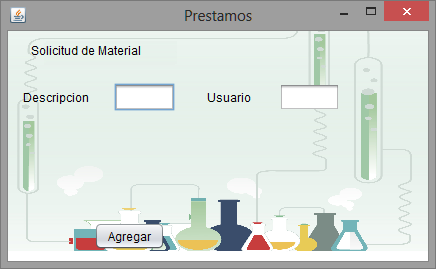
Después esto nos desplegara un menú.

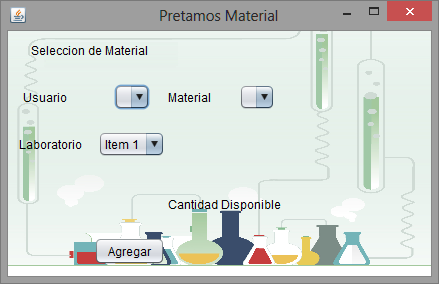


Elegimos la opción deseada y rellenamos los campos y damos en el botón de agregar.

Para realizar préstamos debemos de haber registrado al usuario y al encargado del laboratorio con anterioridad.

En la pantalla de préstamos se selecciona al usuario y el material y nos muestra la cantidad disponible en el almacén.





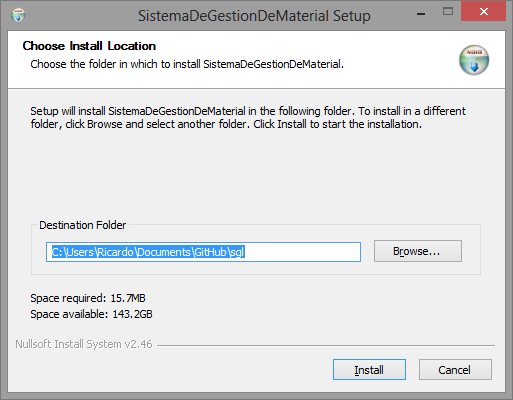
Para realizar devoluciones primero debe de existir un préstamo para poderlo seleccionar y cambiar su estatus



Instalación

Primero debemos de asegurarnos que contamos con la versión de java más reciente puesto que esta es necesaria para ejecutar el programa.

Después Ejecutamos el archivo Instalador.exe que viene con el proyecto, este nos ira guiando para instalarlo,

después ubicamos la carpeta donde lo instalamos y buscamos un archivo que se llama SGML.exe (pero es un acceso directo al programa) este lo copiamos al escritorio o donde nosotros queramos, solo damos doble click sobre este archivo y nos ejecuta el programa.

