Esteban Coto Alfaro 2016093887

Danny Xie Li 2016086098

Danny Xie

Tecnologico de costa RICA

Viernes 2 de mArZO DEL 2018

dOCUMENTO ESCRITO

Lenguajes de programación

Índice

Introducción

Diagramas de clases

Descripción del programa por módulos

Conclusiones

Introducción

Por medio de este sistema le permitirá al usuario manejar los activos de una biblioteca, además este podrá administrar dicho material, llevar un control de los préstamos y devoluciones de materiales de la biblioteca, el sistema tendrá el nombre de *BiblioTech*, el sistema se compone de 5 módulos: registros de materiales, registro de préstamos, control de material devuelto, registros de estudiantes, registro de administradores. Este sistema está diseñado para estudiantes de la carrera de computación, mecatrónica y electrónica. El sistema se encargará de resolver el problema de control de préstamos, devoluciones y materiales de una biblioteca utilizando la tecnología.

Diagramas de clases

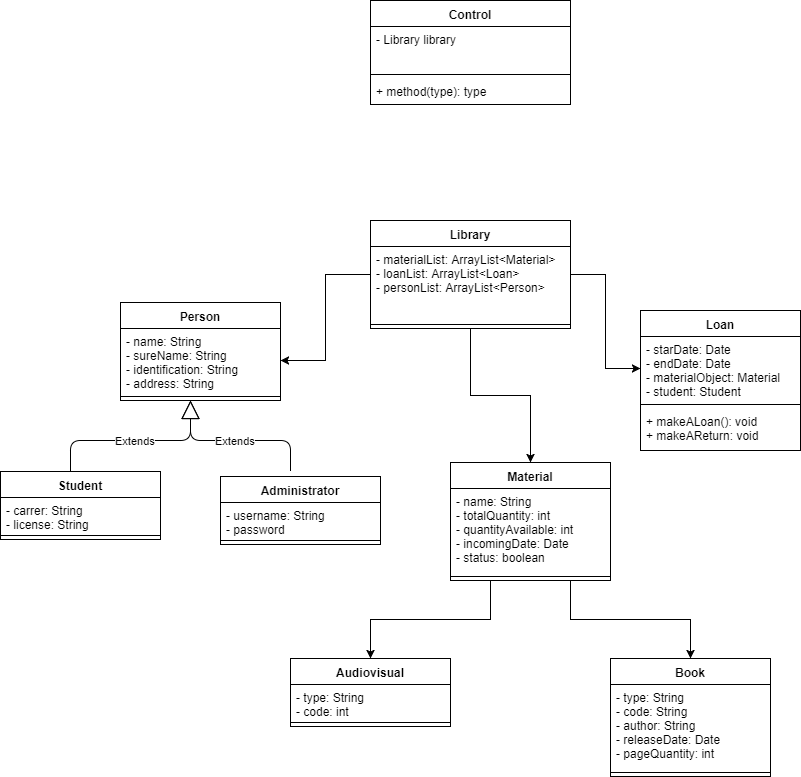
Estructura del proyecto (Paquetes)

* control: paquete que contendrá la clase control de los datos que recibe la interfaz ingresados por el usuario.
* domain: clases que modelan el sistema de la biblioteca.
* exception: clase que contiene las excepciones usadas en el programa.
* file: Paquete que contendrá las clases para el control de los archivos, en la escritura y lectura de estos.
* image: Paquete dónde se guardan las imágenes usadas en el interfaz de usuario.
* library: Paquete que contiene interfaces, por ejemplo, IConstant; para los constantes, IFunctions; interfaz funciones.
* resourse: Paquete que contendrá la interfaz de usuario y sus controles.
* test: Paquete de pruebas.

Diagrama del paquete domain

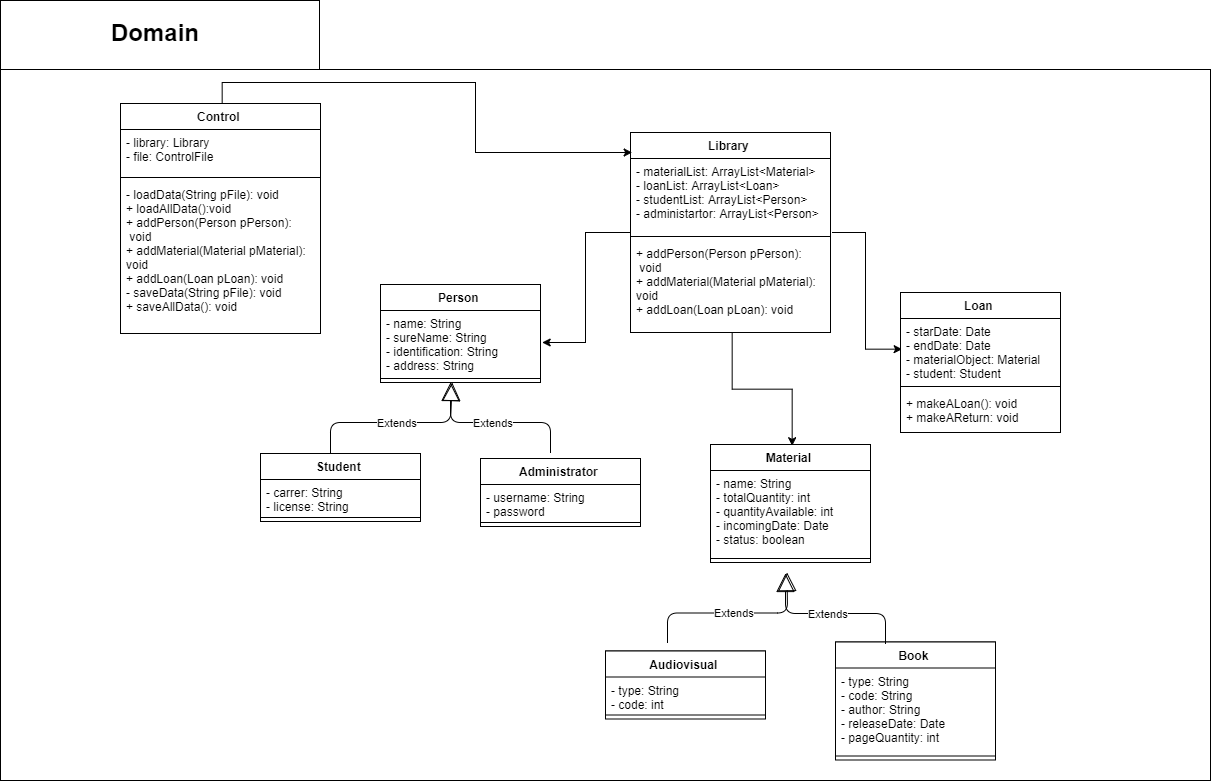
Versión: 1

Día de creación: 20/02/18



Versión: 2

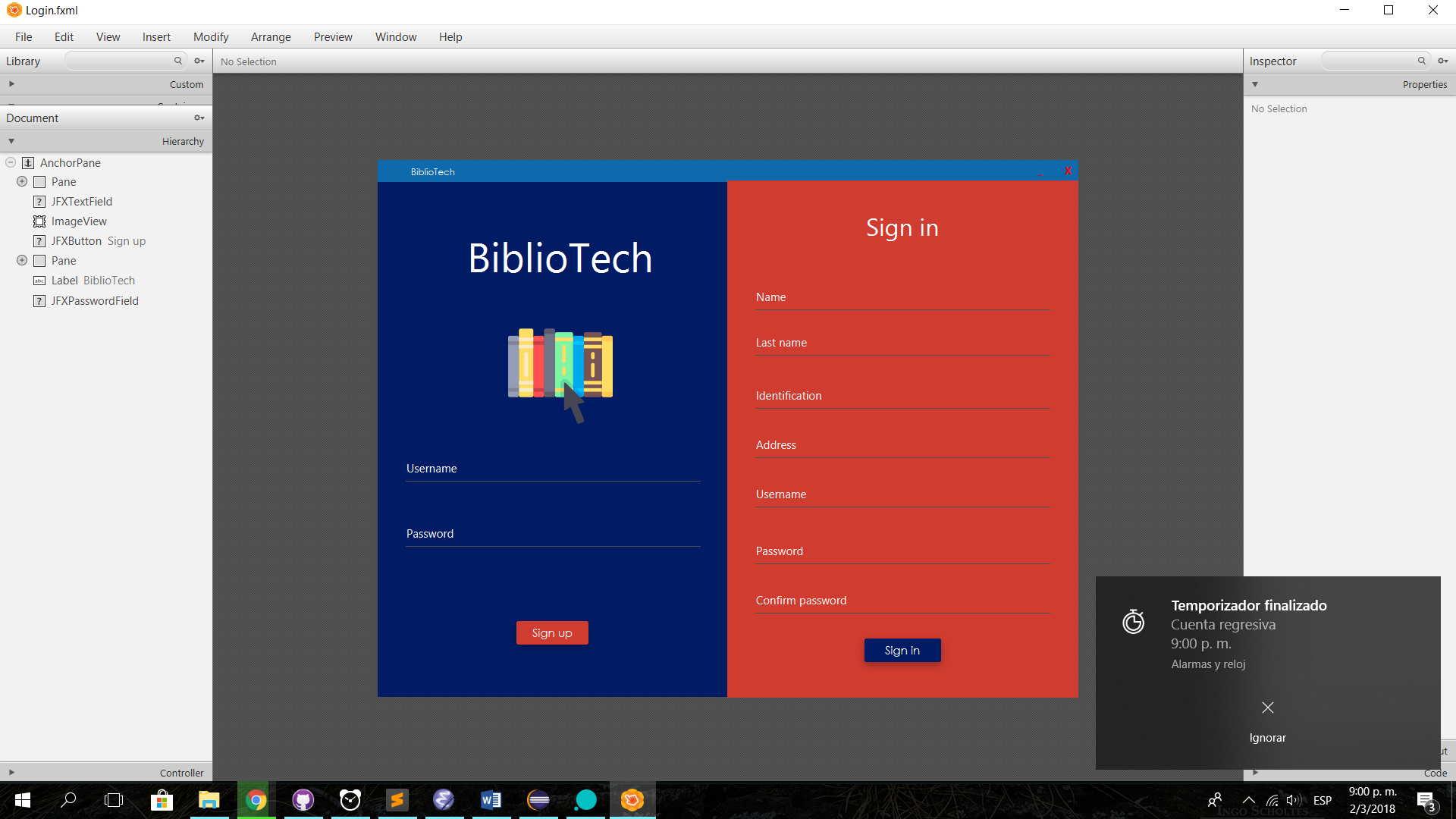
Día de creación: 27/02/18



DescripciÓn del sistema por módulos

Pantalla registro de sesión

Descripción:



Conclusiones