

# Manual Del Administrador

## Ingeniería de Sistemas

### 2015

**Nombre** : Jhon Frayser Guizado Gonzales

**Docente** : Ing. Ivan Soria Solis

**Asignatura:** Ingeniería de Software II

## Introducción

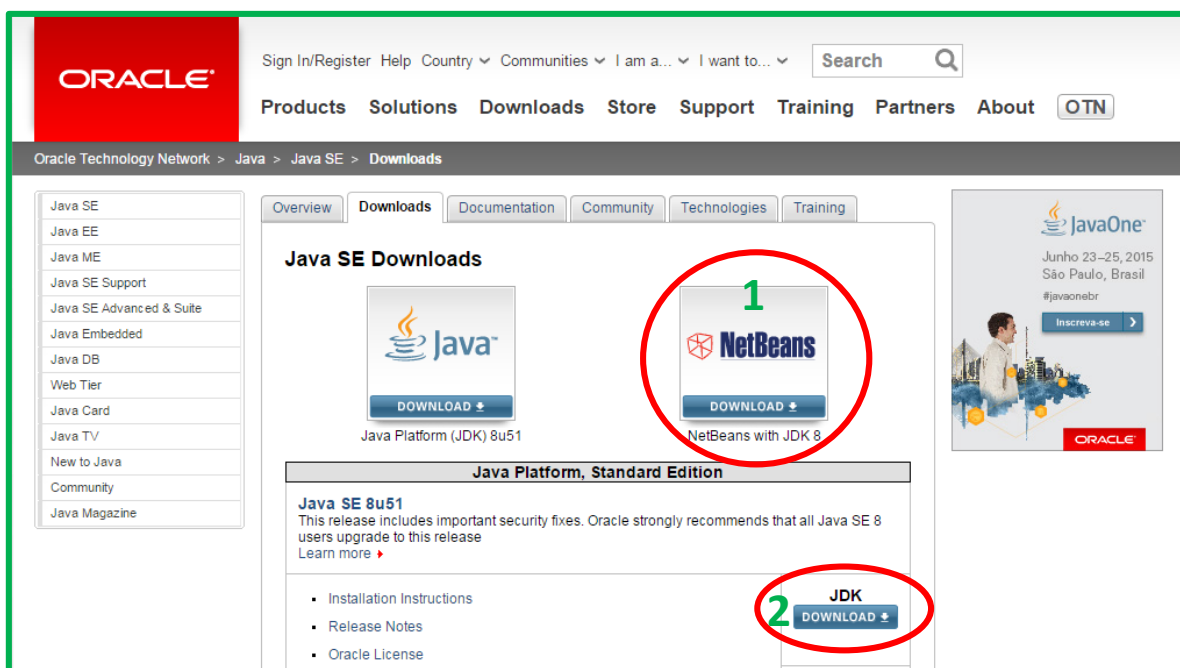
En este documento mencionaremos las herramientas necesarias para el desarrollo del juego de Damas, se indicara el lenguaje de programación utilizada y el desarrollo general del proyecto.

## Herramientas Utilizadas

Para la creación del juego se utilizó el entorno de desarrollo integrado libre NetBeans IDE 7.2 hecho principalmente para el lenguaje de programación Java.

## Prerrequisitos para la instalación de NetBeans

Debe tener instalado Java Standard Edition, conocido como JDK (Java Developer Kit). Lo puede descargar de <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/>.



Como se muestra en la figura lo puedes descargar de 2 maneras:

- 1: la primera opción es que descargues el *jdk* integrado ya con NetBeans.
- 2: La segunda opción es que lo descargues solamente el *jdk* sin el entorno de desarrollo integrado libre NetBeans.

## Instalación de NetBeans

Para poder instalar el programa necesitamos descargo para eso nos vamos a su página <https://netbeans.org/downloads/7.2/> y descargarlo desde ahí.

NetBeans IDE 7.2 Download

7.1.2 | 7.2 | 7.2.1 | 7.4 | Development | Archive

Email address (optional):

Subscribe to newsletters: ☒ Monthly ☐ Weekly

☒ NetBeans can contact me at this address

IDE Language: **English** Platform: **Windows**

Note: Greyed out technologies are not supported for this platform.

Supported technologies *	Java SE	Java EE	C/C++	PHP	All
NetBeans Platform SDK	•	•			•
Java SE	•	•			•
Java FX	•	•			•
Java EE		•			•
Java ME					•
Java Card™ 3 Connected					•
C/C++			•		•
Groovy				•	•
PHP				•	•
Bundled servers					
GlassFish Server Open Source Edition 3.1.2.2		•			•
Apache Tomcat 7.0.27		•			•

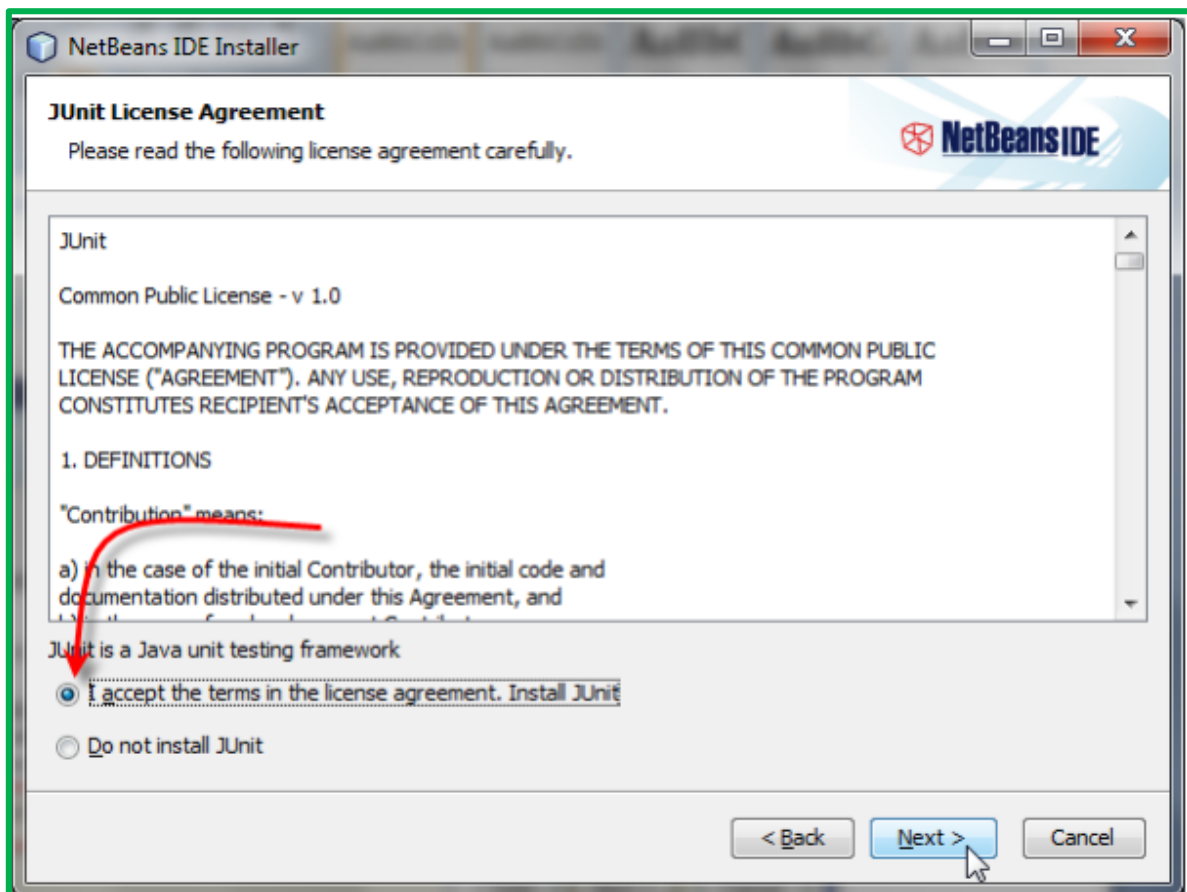
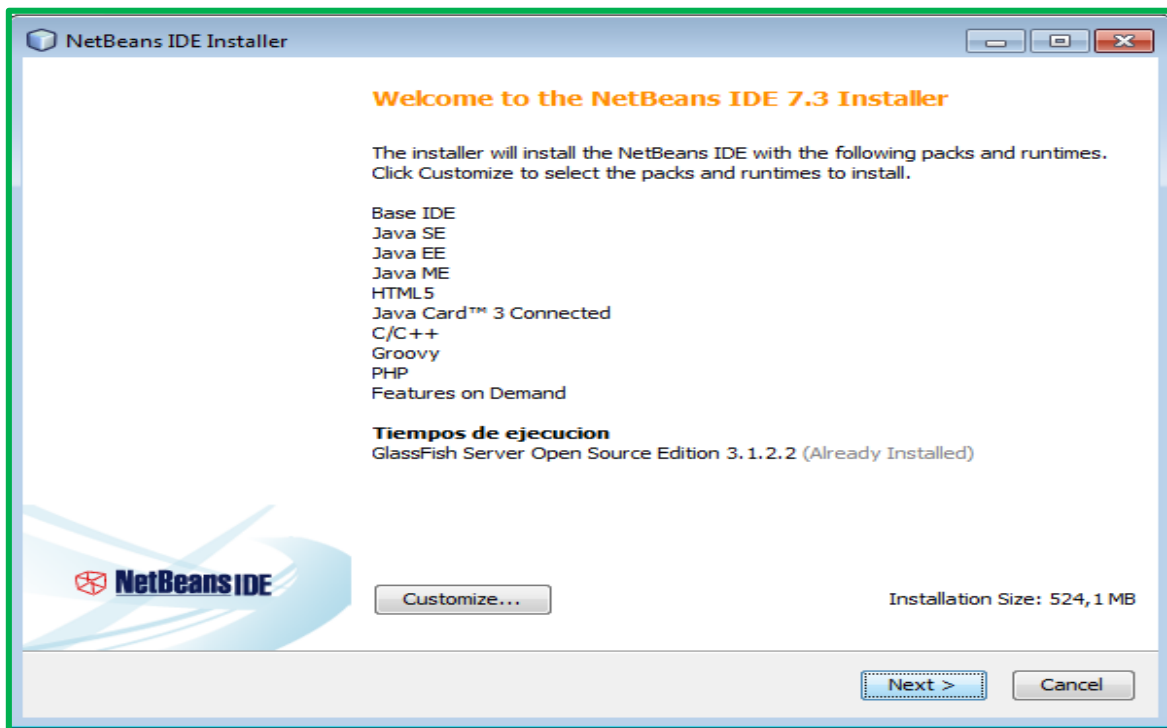
Download bundles:

Download	Download	Download	Download	Download
Free, 77 MB	Free, 172 MB	Free, 52 MB	Free, 50 MB	Free, 261 MB

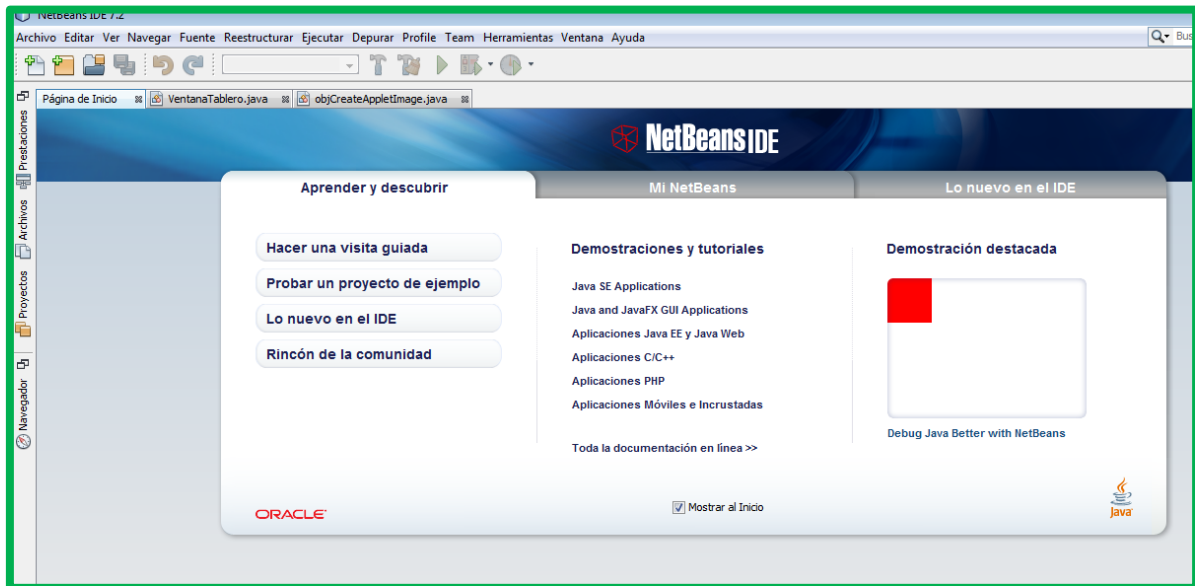
Como vemos en la imagen tenemos varias opciones, se puede elegir el lenguaje o idioma en el que quieres el programa, se elige para que plataforma es el programa si es para sistema operativo Linux, Mac OS X, Windows.

En la parte inferior tenemos varias opciones de descarga según los paquetes que queremos que tenga nuestro programa en este caso elegimos todo y pasamos a la instalación.

En la siguiente imagen que se muestra aparece la venta de instalación solo damos clic en Next, luego aceptamos, de ahí para adelante es todo Next.



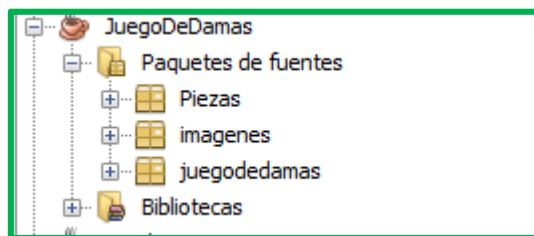
Luego, puede apreciar la ventana de bienvenida de NetBeans que tiene una serie de links para visitar documentación, proyectos demostrativos y otros, como se muestra a continuación:



Cuando decida desinstalar NetBeans, debe hacerlo a través del Panel de Control, seleccionando la desinstalación de Glassfish y Tomcat en el diálogo desinstalar de NetBeans.

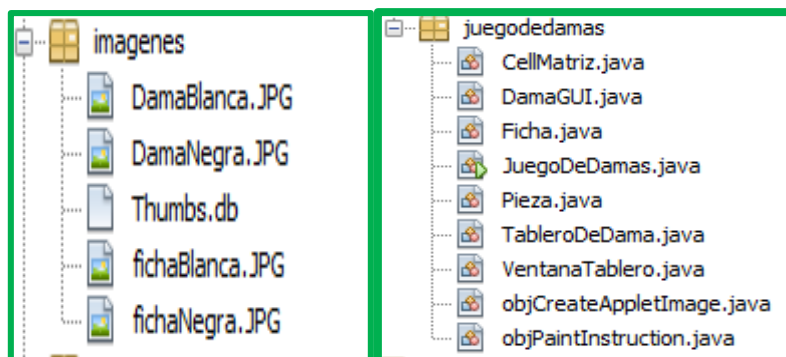
## Desarrollo del Juego de Damas

### Creación de paquetes



El paquete de imágenes contiene las imágenes de fichas o peones que va tener el juego, el paquete `juegodedamas` contiene toda la programación ahí se encuentra las clases.

### Paquete de Imágenes y Juego de Damas



El `juedodedamas.java` es la principal clase del juego o también llamado como main.

```
3 import javax.swing.JFrame;
4 import javax.swing.SwingUtilities;
5 import javax.swing.UIManager;
6 /**
7  * * @author JhonFrayser
8  */
9 public class JuegoDeDamas extends JFrame {
10
11     /**
12      * @param args the command line arguments
13      */
14     public static void main(String[] args) {
15
16         JFrame.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
17         try {
18
19             UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.windows.WindowsLookAndFeel");
20
21         } catch (Exception e) {
22         }
23         JFrame frame = new JFrame("Juego de Damas - JhonFrayser ");
24         frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
25
26         DamaGUI chessWindow = new DamaGUI();
27         frame.setContentPane(chessWindow.createGUI(frame));
28         frame.addWindowFocusListener(chessWindow);
29
30
31         frame.setSize(550, 650);
32         frame.setResizable(false);
33         frame.setVisible(true);
34         frame.pack();
35     }
36 }
```

## ObjCreateAppletImage

En esta clase se programa para poder manejar el ingreso de las imágenes dentro del juego Dado que cada pieza es una imagen.

## TablerodeDama

En esta clase se programa las dimensiones del tablero y los colores de los cuadros

```
public void paint(Graphics g) {

    if (vecPaintInstructions.size() == 0) {

        g.setColor(new Color(75,141,221)); //Estable los colores al tablero
        g.fillRect(0,0,500,50); //Borde norte
        g.fillRect(0,0,50,500); //Oeste
        g.fillRect(0,450,500,50); //Sur
        g.fillRect(450,0,50,500); //este

        currentInstruction = new objPaintInstruction(0,0,8);
        vecPaintInstructions.addElement(currentInstruction);

    }
}
```