

Manual de modificación e instalación lotería de ciudadanía


Instalación de visual studio code

Entrar al link y descargar la opción de su sistema operativo

<https://code.visualstudio.com/download>

Download Visual Studio Code

Free and built on open source. Integrated Git, debugging and extensions.



↓ **Windows**

Windows 7, 8, 10

User Installer

System Installer

.zip

64 bit

32 bit

ARM

64 bit


32 bit

ARM

64 bit

32 bit

ARM



↓ **.deb**

Debian, Ubuntu

↓ **.rpm**

Red Hat, Fedora, SUSE

.deb

.rpm

.tar.gz

64 bit

ARM

ARM 64

64 bit

ARM


ARM 64

64 bit

ARM

ARM 64

Snap Store



↓ **Mac**

macOS 10.10+

.zip

Universal

Intel Chip

Apple Silicon

Se ejecuta el instalable exe que se descargó y se le da siguiente con todas las opciones predeterminadas

Instalación de node.JS

Entrar al link y descargar la opción LTS

<https://nodejs.org/en/>



[HOME](#) | [ABOUT](#) | [DOWNLOADS](#) | [DOCS](#) | [GET INVOLVED](#) | [SECURITY](#) | [CERTIFICATION](#) | [NEWS](#)

Node.js® is a JavaScript runtime built on [Chrome's V8 JavaScript engine](#).

Download for Windows (x64)

14.17.3 LTS

Recommended For Most Users

16.5.0 Current

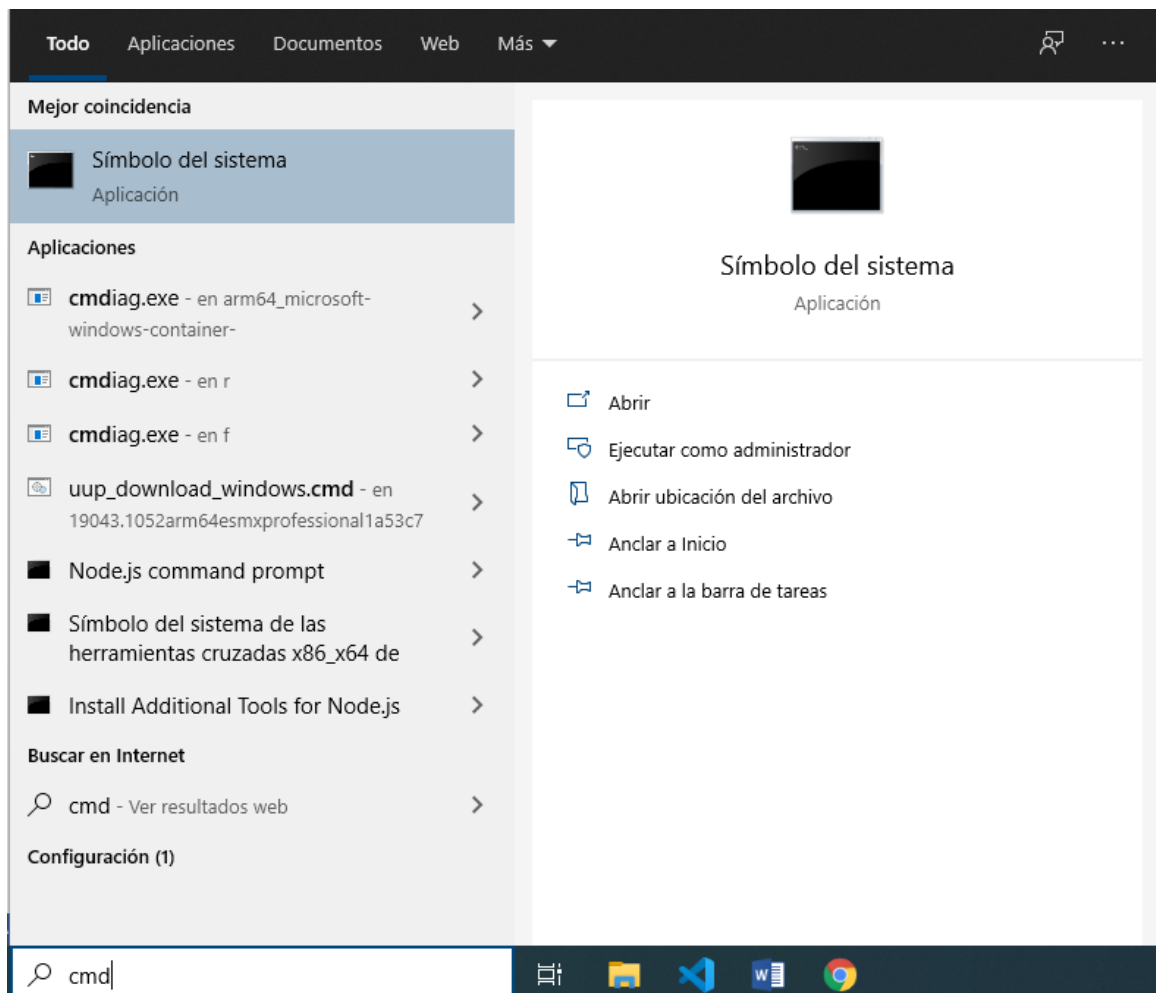
Latest Features

[Other Downloads](#) | [Changelog](#) | [API Docs](#) [Other Downloads](#) | [Changelog](#) | [API Docs](#)

Or have a look at the [Long Term Support \(LTS\) schedule](#).

Y de la misma manera que con Visual Studio Code lo instalamos con todas las opciones predeterminadas.

Para confirmar que se instaló de la manera correcta abrimos la línea de comandos de Windows buscando CMD.



Cuando esto se encuentre abierto corremos el siguiente comando.

```
npm -v
```

Nos debe de mostrar la versión que se instaló.

```
C:\Users\Ingenieria y Sistema>npm -v
7.17.0
C:\Users\Ingenieria y Sistema>
```

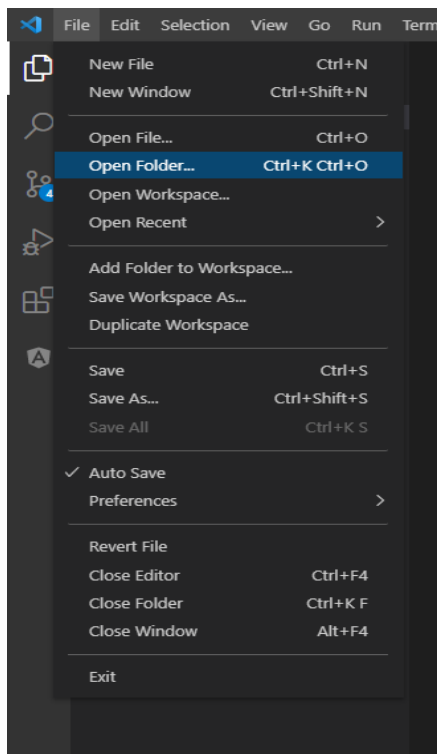
Instalación de Ionic

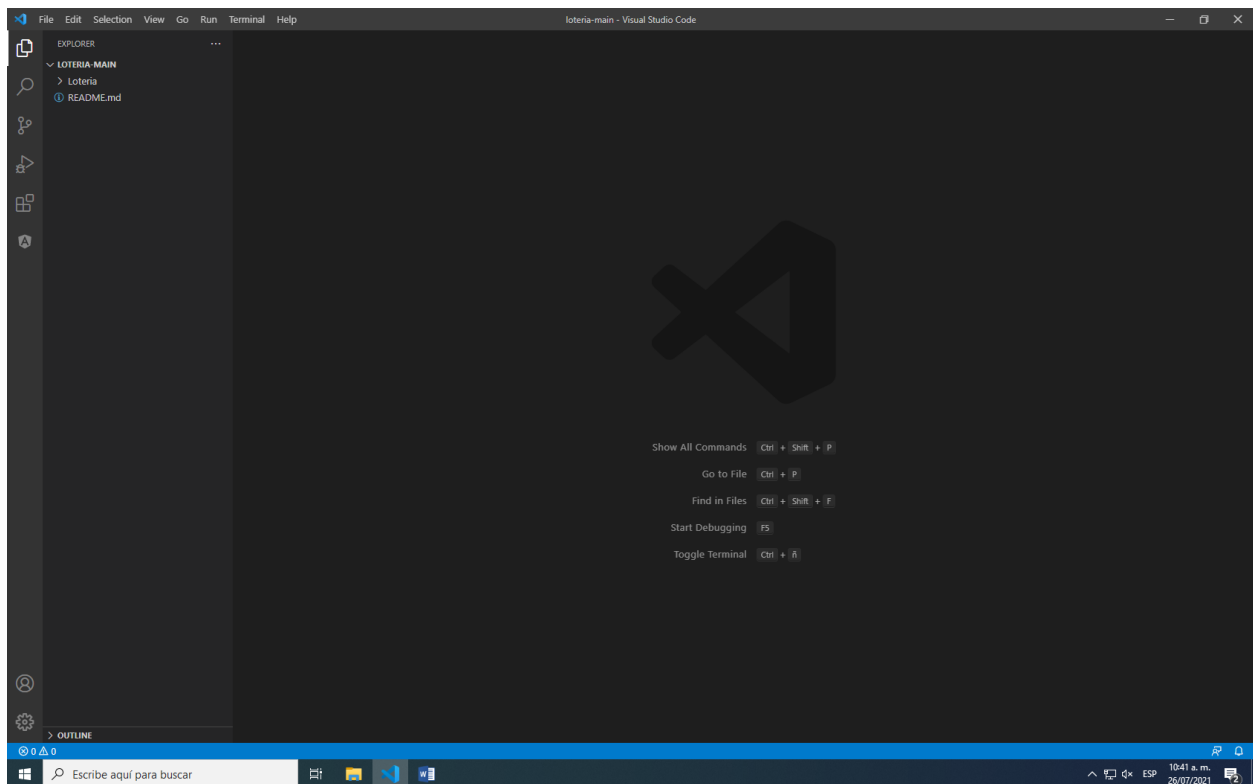
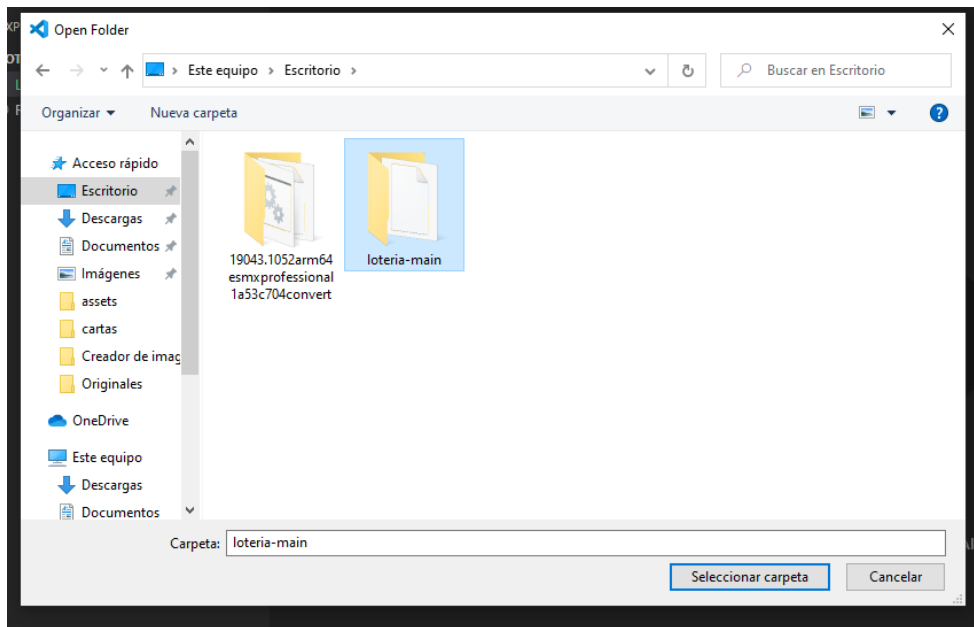
Para poder construir el programa necesitamos de Ionic que es un framework sobre el cual se construye la aplicación, para instalarlo debemos de correr el siguiente comando en la línea de comandos.

```
npm install -g cordova ionic
```

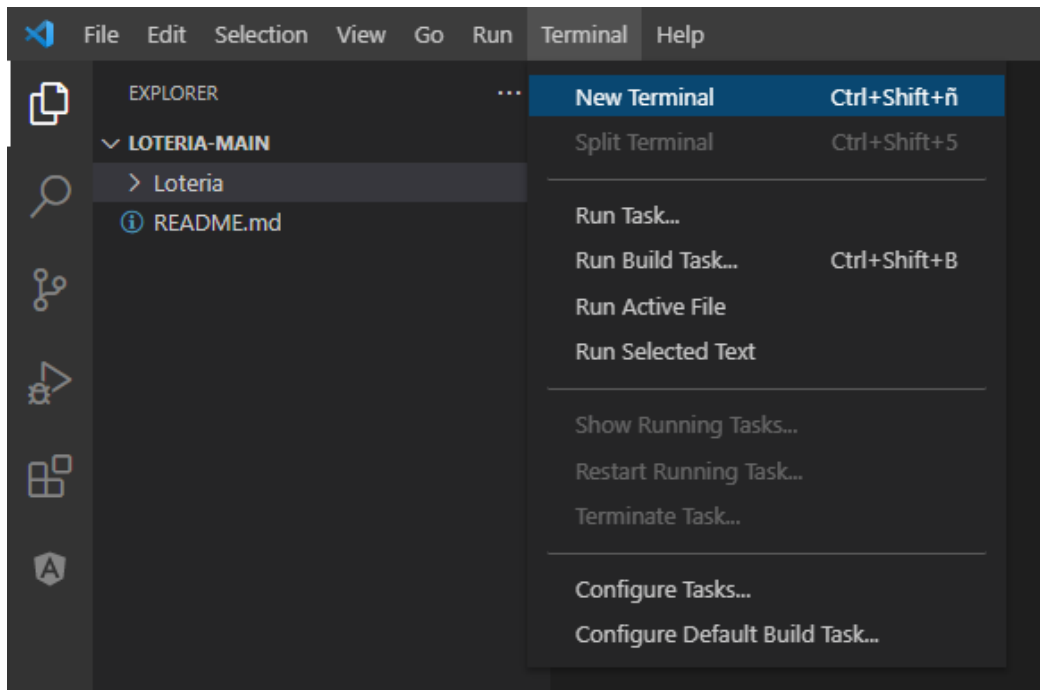
Preparación del ambiente de desarrollo.

Con el archivo .zip que se les fue otorgado descomprimirlo, después de esto abrir el folder en Visual Studio Code.



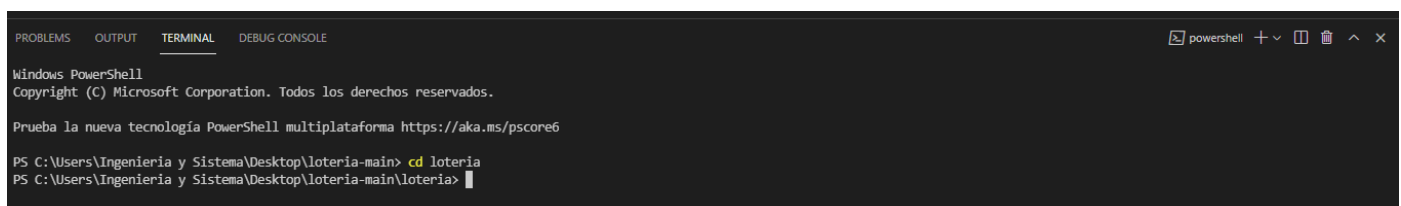
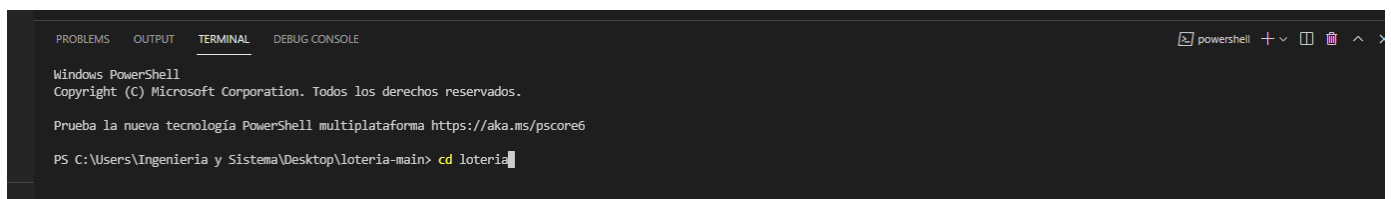


Cuando tengamos el folder abierto abrimos una nueva terminal dentro de Visual Studio Code.



Con la terminal abierta escribimos el siguiente comando para situarnos en la carpeta que debemos hacer el resto de instalaciones del sistema.

```
cd Loteria
```



Una vez que nos encontremos situados en esa locación del sistema procederemos a correr los siguientes comandos.

```
npm i
```

Una vez que termine de ejecutarse el comando anterior y para probar que se instalo todo de manera correcta corremos el siguiente comando.

```
npm run electron-server
```

```
PROBLEMS OUTPUT TERMINAL DEBUG CONSOLE
[ng] ✓ Compiled successfully.
Ps C:\Users\Ingenieria y Sistema\Desktop\loteria-main\Loteria> npm run electron-serve
> Loteria@0.0.1 electron-serve
> ng build --prod && electron .

Option "--prod" is deprecated: Use "--configuration production" instead.
Generating browser application bundles (phase: setup)...
```

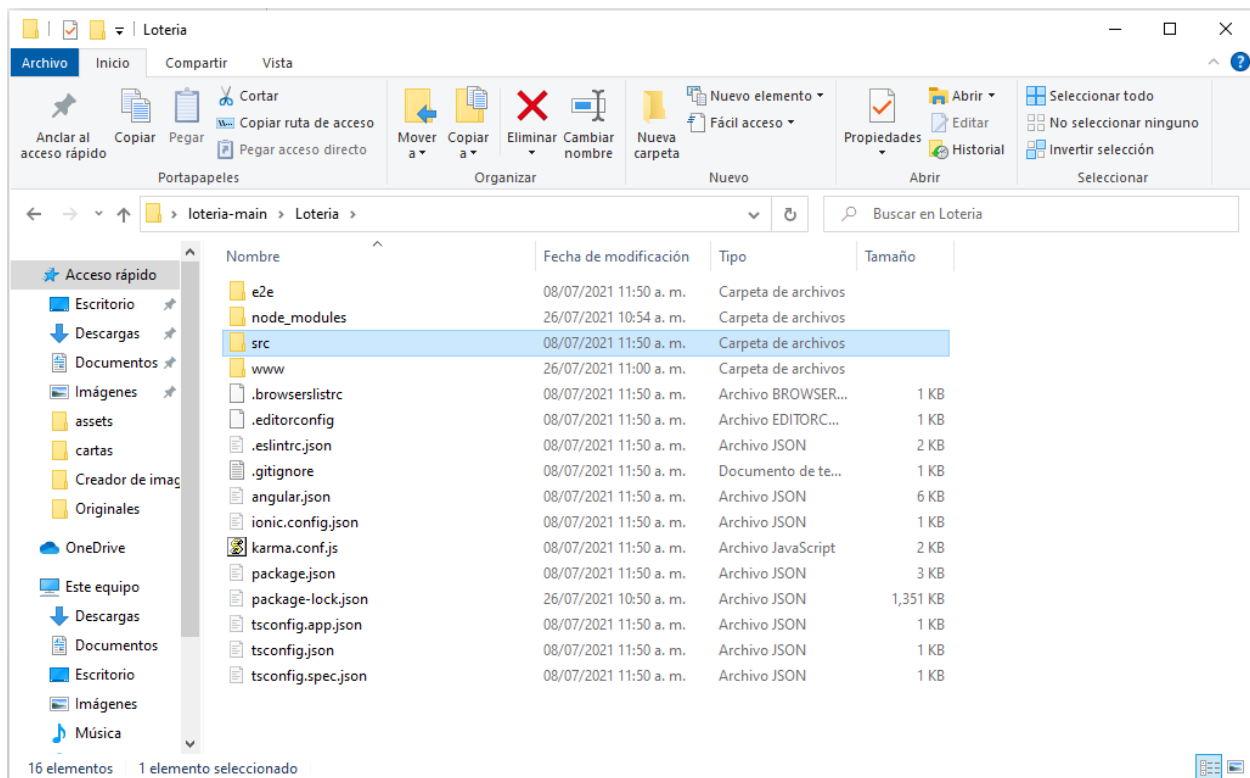
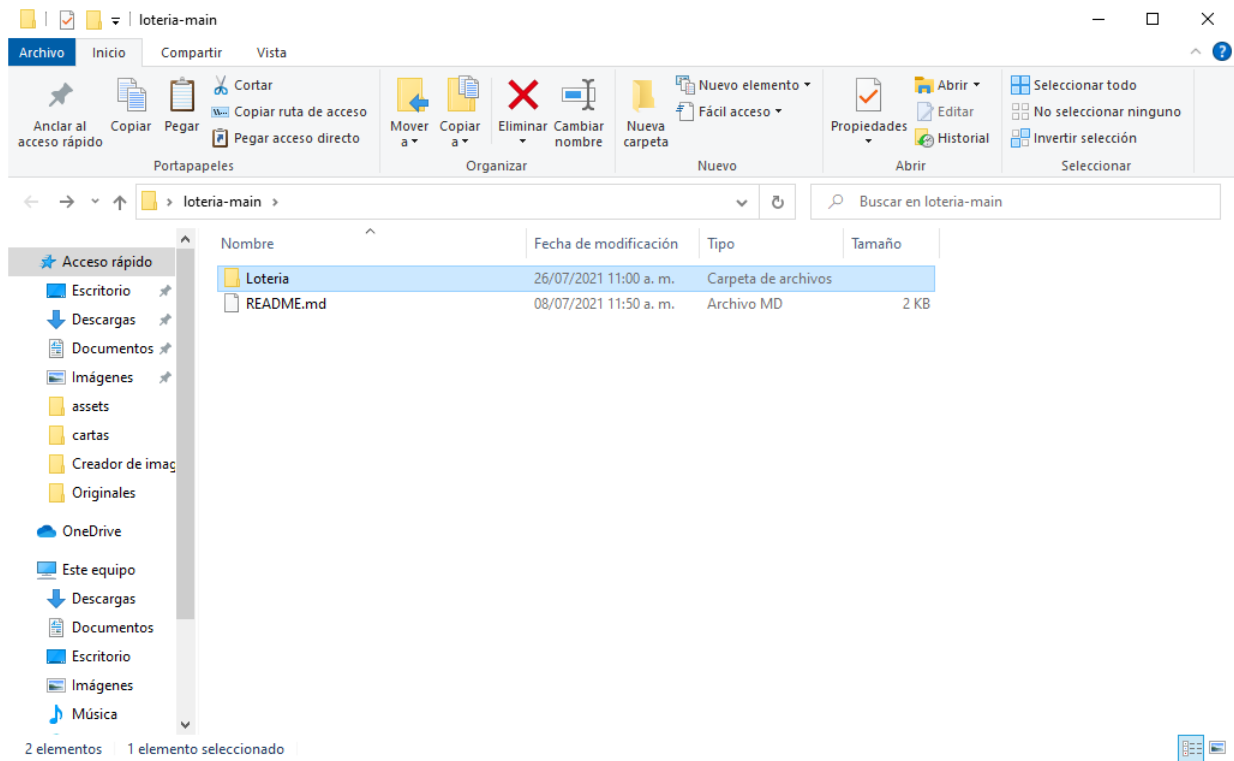
Al finalizar este comando se abrirá una emulación del sistema y esto será una indicación de que todo fue instalado de manera satisfactoria.

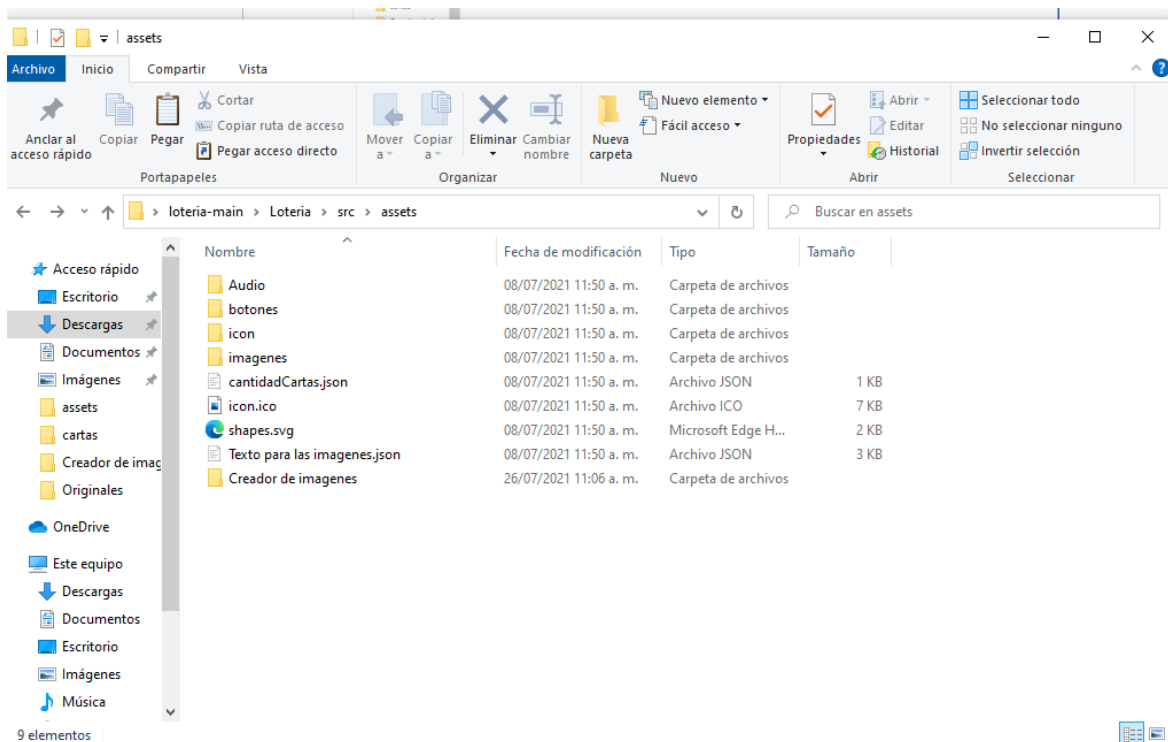


Para cancelar la emulación de la vista previa haga click en la terminal y después presione ctrl+c

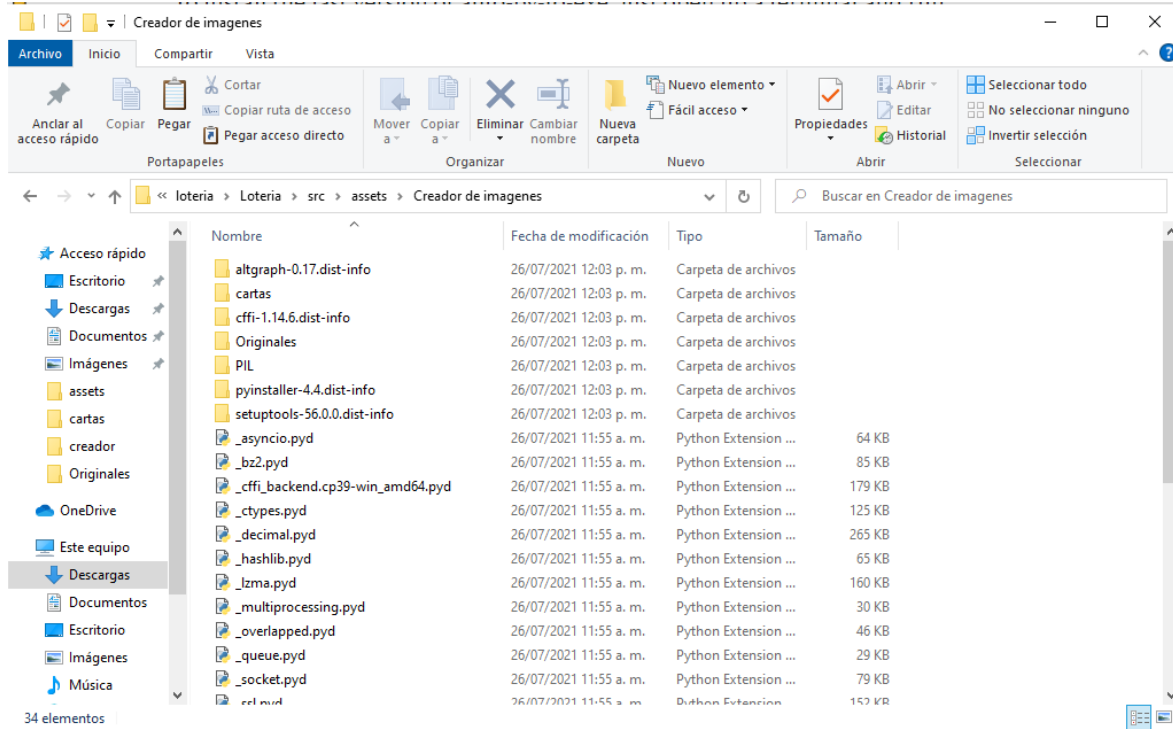
[Modificación de cartas y audios de la lotería](#)

Abrimos la carpeta en donde descomprimos el archivo zip y seguimos el siguiente directorio loteria-main>Loteria>src>assets



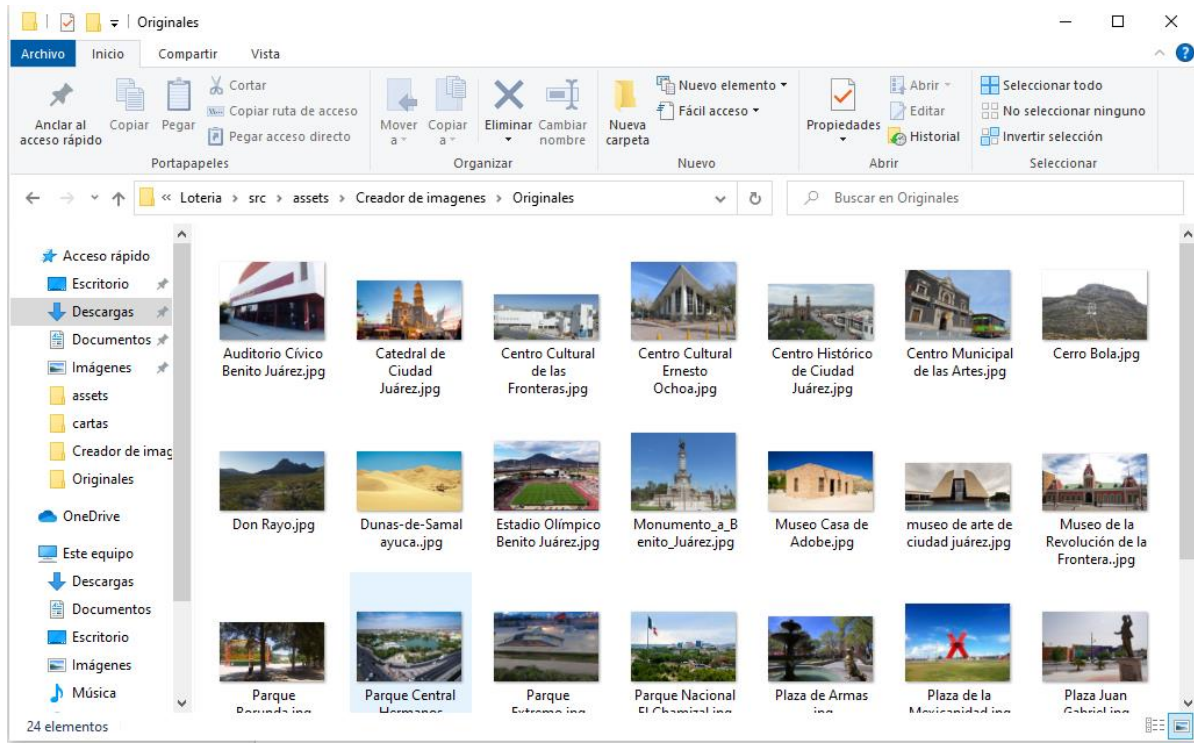


Generación de cartas y texto al lanzar las cartas
Abrimos el creador de imágenes.



Dentro de esta carpeta se encuentran dos carpetas, en la carpeta de Originales deberemos de agregar las imágenes que van a ser utilizadas en la lotería para darles el formato de tamaño adecuado, estas

imágenes deben de estar en formato .jpg y deben de estar nombradas con el texto que se dirá al momento de que la carta sea mostrada.

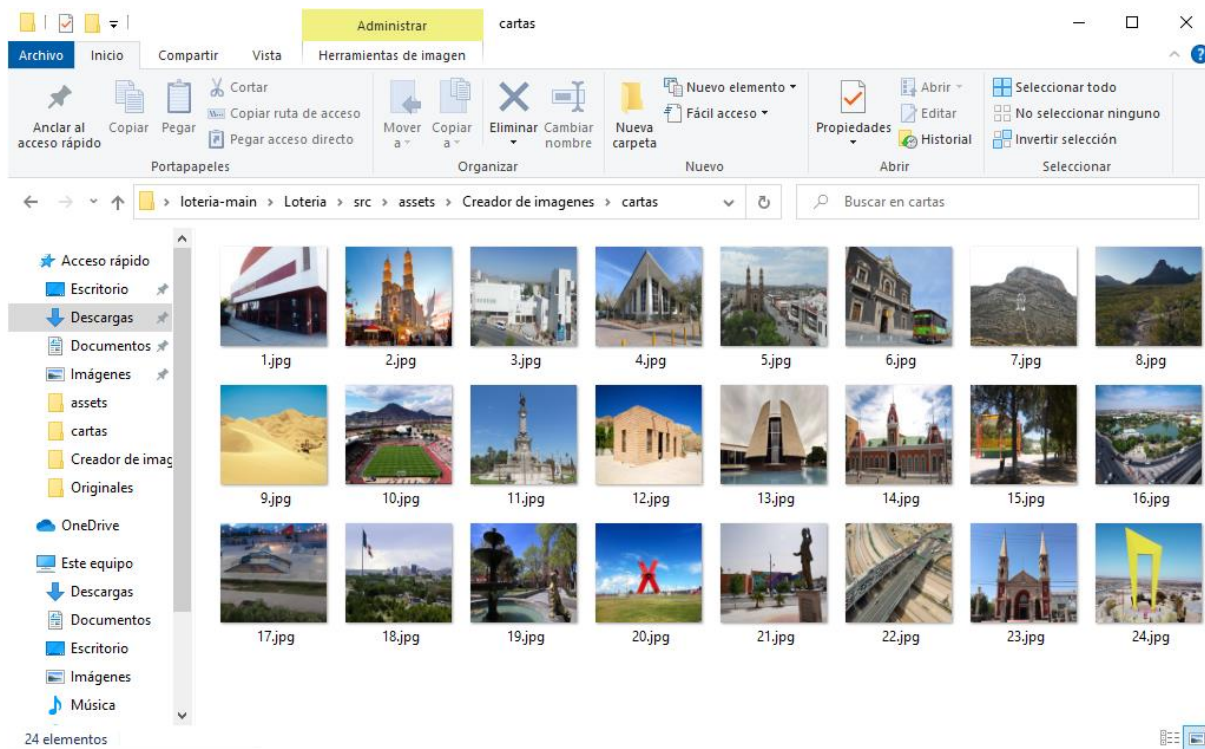


Una vez que las imágenes se encuentren en esta carpeta con las indicaciones anteriores deberemos de asegurarnos que la carpeta de cartas se encuentre vacía.

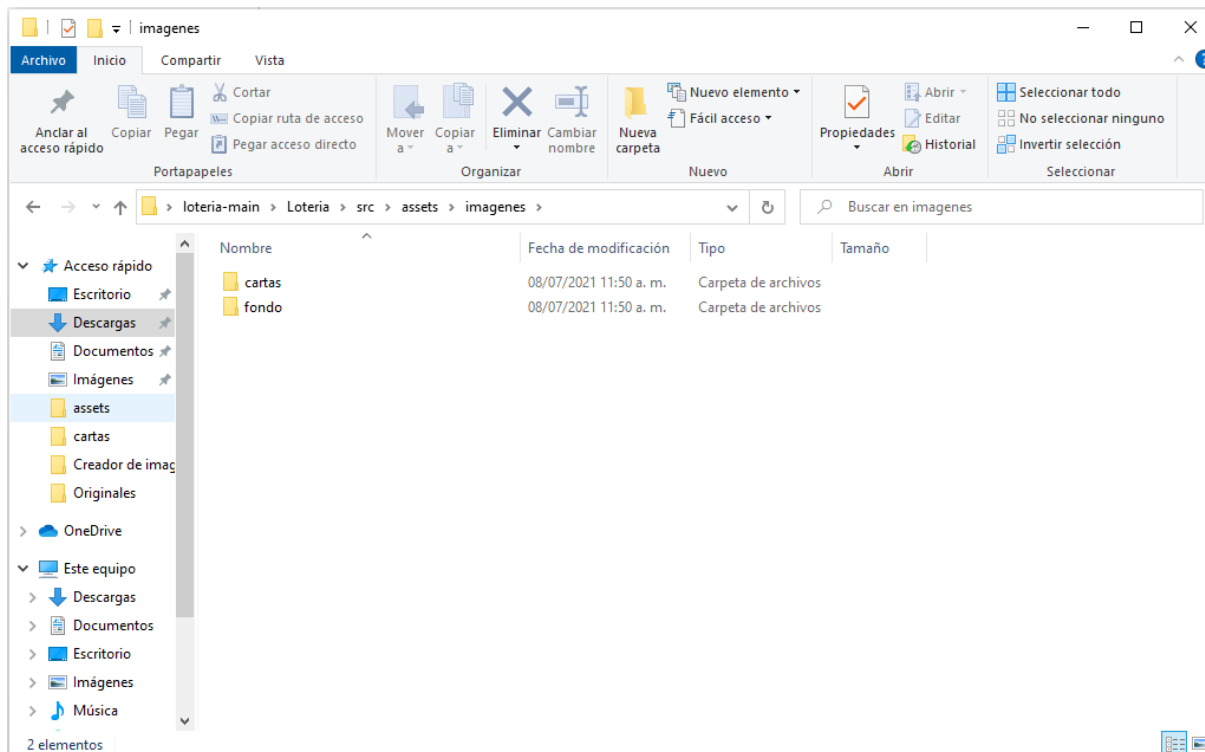
Ya que estemos seguros de que la carpeta esta vacia y que se encuentran en el formato y con el nombre correcto deberemos de ejecutar el archivo imageResize.exe el cual nos va a generar las imágenes con el tamaño y nombre para que la aplicación las reconozca.

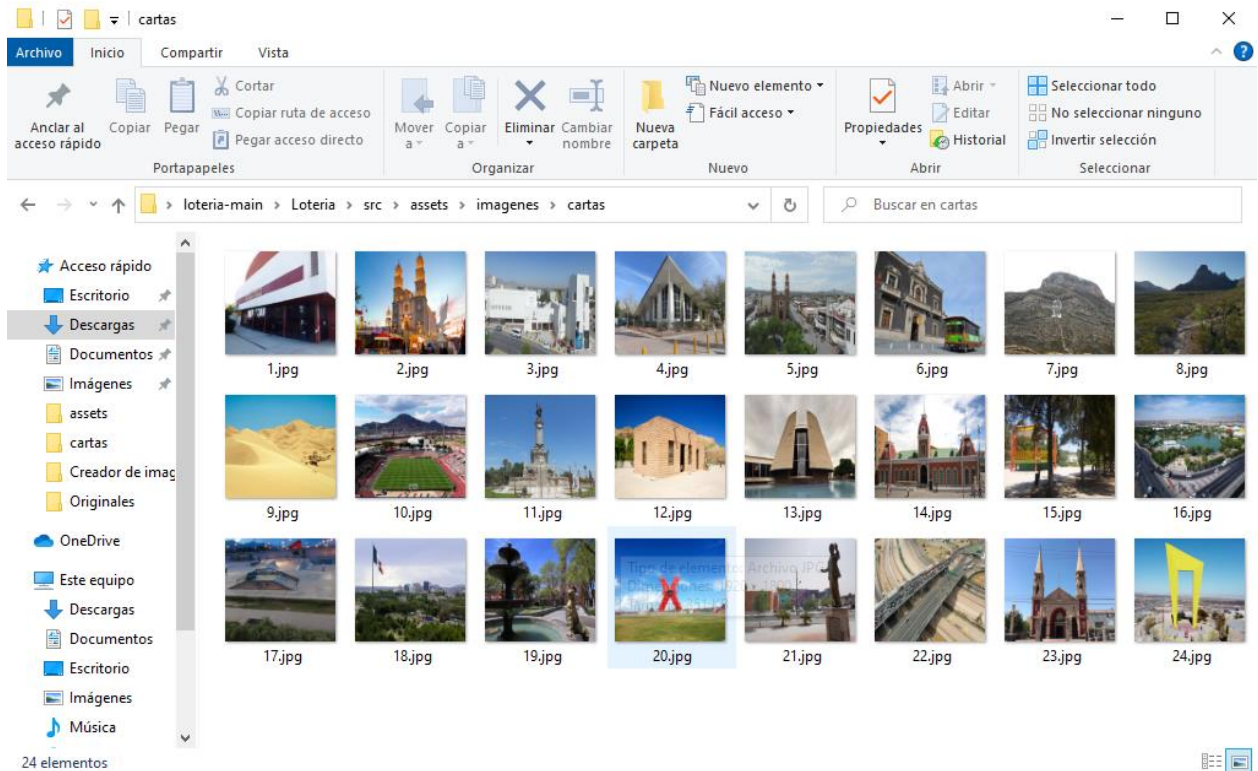


Cuando termine el programa de ejecutarse se cerrara de forma automática y dentro de la carpeta de cartas se crearan las imágenes con el formato necesario.

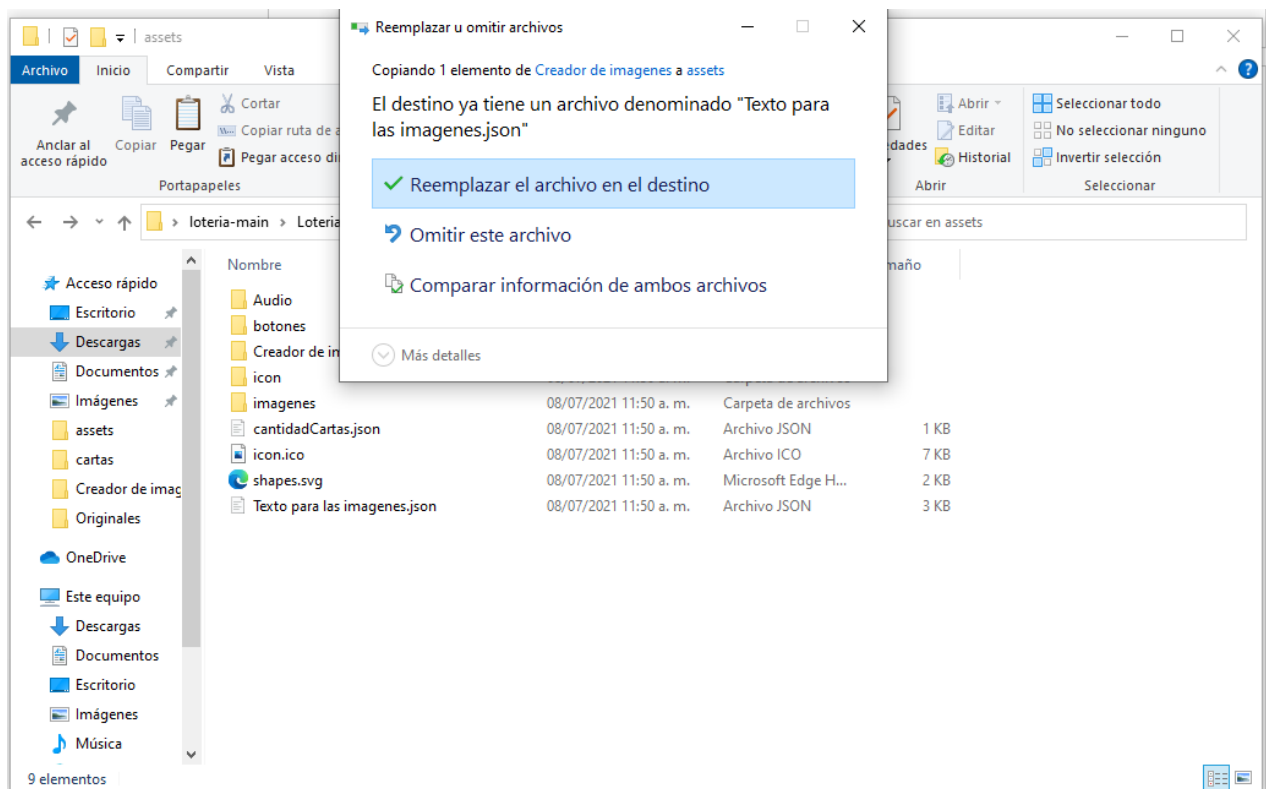


Estas imágenes las copiaremos en la carpeta de imágenes>cartas



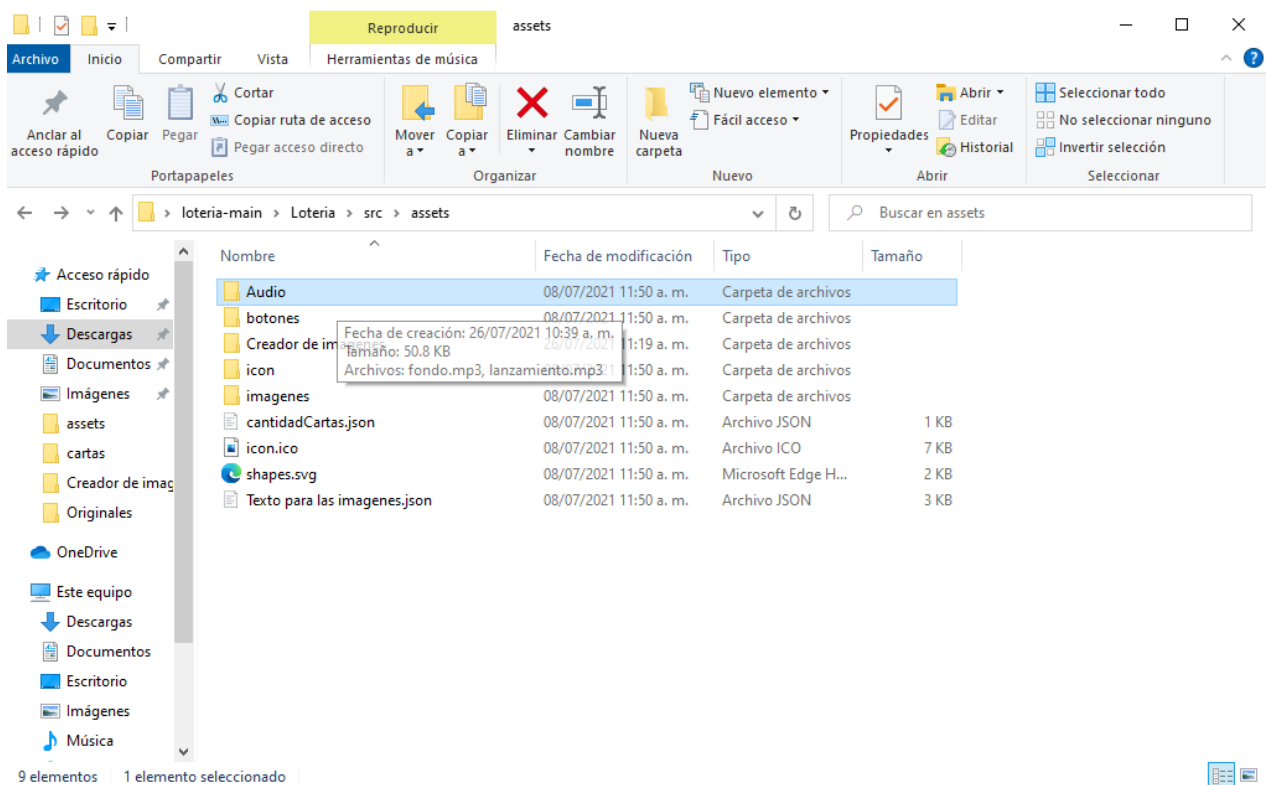


En el creador de imágenes también nos modifica el archivo “Texto para las imágenes.json” que es donde se encuentra el texto que se va a decir para cada imagen cuando sea lanzada. Este archivo lo copiaremos en la carpeta principal de assets y remplazamos los archivos que encuentra en assets.

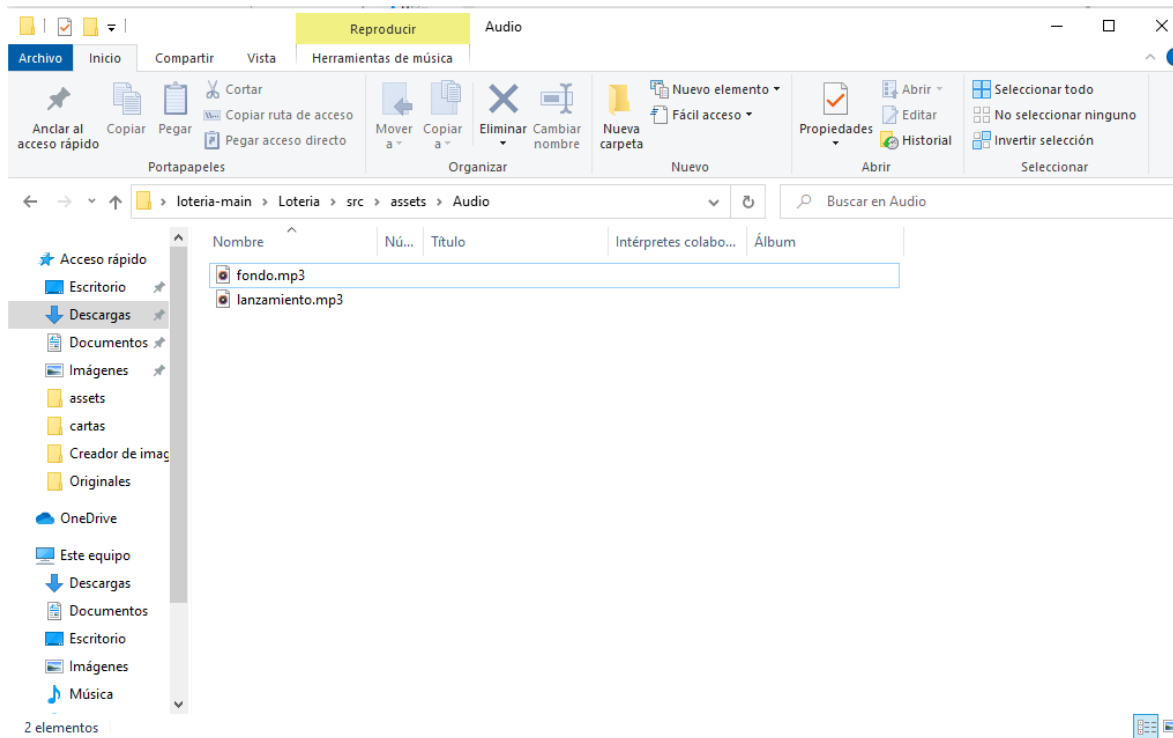


Modificación de audio de fondo y lanzamiento de carta.

Dentro del directorio de assets encontramos una carpeta llamada Audio.



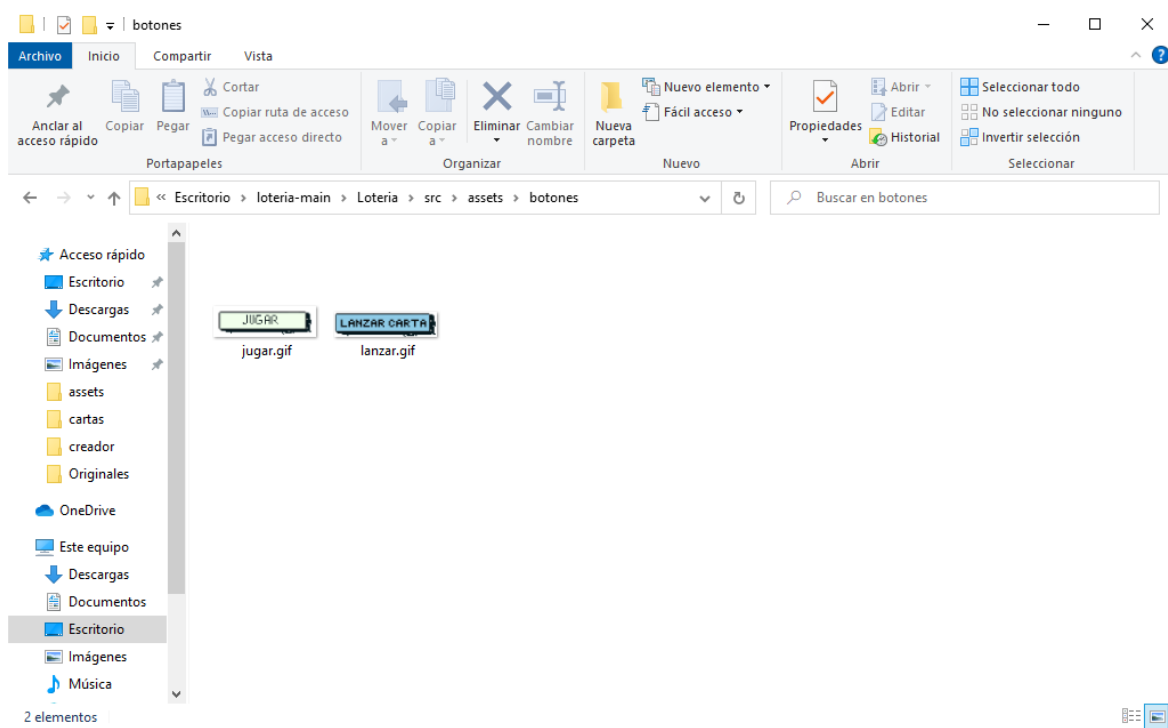
En la cual podremos modificar el audio que se escucha de fondo y el sonido que se produce al lanzar la carta.



Los audios deben de estar en formato .mp3 y deben de estar nombrados como “fondo” y “lanzamiento”.

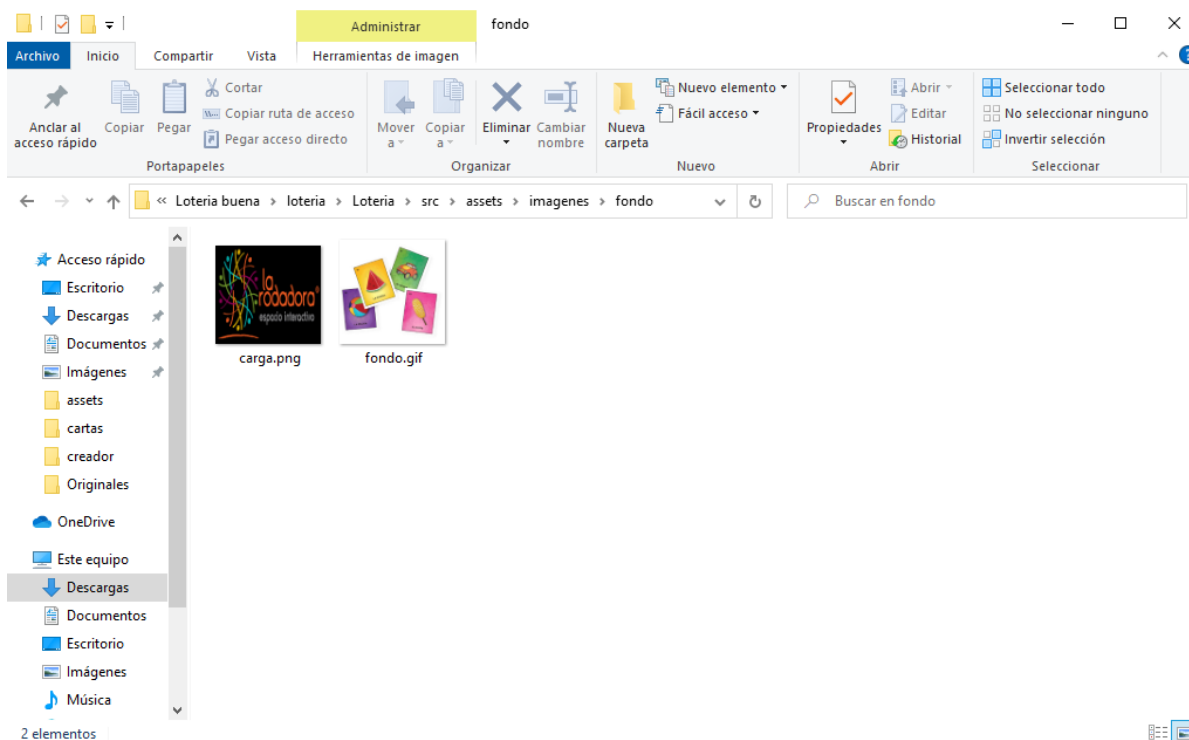
Modificación de botones de jugar y lanzamiento

Dentro de assets se encuentra una carpeta llamada Botones en donde se encuentra los botones que dicen jugar y lanzamiento los cuales para ser modificados deben de tener como nombres “jugar” y “lanzar”, deben de estar en formato .gif



Modificación imagen de fondo e imagen previa de las cartas

Dentro de la carpeta assets encontramos la carpeta imaganes que a su vez contiene una llamada fondo, dentro de fondo se encuentra el archivo que se muestra de fondo con formato .gif y de nombre “fondo”



La imagen con formato .png pertenece a la vista previa antes aparezca la carta en el juego, esta también puede ser modificada y debe de tener el nombre de “carga” con formato .png