

Manual del Sistema

Sistema de Información de Donaciones de Sangre Hospital Universitario San
Vicente de Paúl

Tabla de Contenido

1	Desarrolladores	4
2	Características Generales	5
3	Arquitectura del Sistema de Escritorio	6
3.1	Archivos	6
3.2	Controlador	6
3.3	DAO	6
3.4	Entidades	6
3.5	imágenes.....	7
3.6	Principal	7
3.7	Vistas	7
4	Implantación del Sistema.....	8
4.1	Instalación del motor de Bases de Datos	8
5	Ejecución del Aplicativo	12
6	Bibliografías	13

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1	8
Ilustración 2	9
Ilustración 3	9
Ilustración 4	10
Ilustración 5	11
Ilustración 6	12

1 DESARROLLADORES

Daniel Rúa Madrid

Juan Pablo Tabares Sánchez

Estudiantes de la Técnica en Sistematización de datos

2 CARACTERÍSTICAS GENERALES

Las características generales que posee el sistema de información son las siguientes:

Nombre del Sistema: Sistema Donaciones de Sangre.

Sistema Operativo: Windows 7.

Lenguaje de desarrollo: Java

Motor de Bases de Datos: Mysql trabajado por el entorno XAMPP.

IDE de desarrollo: NetBeans 7.4

Para el funcionamiento de nuestro proyecto se utilizó la arquitectura modelo vista controlador, la cual se explicara en el punto de arquitectura del sistema.

3 ARQUITECTURA DEL SISTEMA DE ESCRITORIO

La arquitectura de nuestro sistema de información de escritorio está dividida por paquetes, los cuales son un conjunto de archivos que dan la funcionalidad a nuestro sistema, los paquetes son los siguientes:

3.1 ARCHIVOS

En este paquete se encontraran los archivos que brindaran información sobre nuestro proyecto, en nuestro caso se encontrara un archivo llamado Manual.pdf, que es el manual de usuario del aplicativo.

3.2 CONTROLADOR

Este paquete cumple una función muy importante dentro de nuestro proyecto ya que es el que permite la comunicación entre el paquete DAO, paquete Entidades y las Vistas de nuestro proyecto. Dentro del paquete Controlador se podrá encontrar la clase llamada UsuarioControlador, la cual contiene los métodos que comunican los paquetes antes mencionados.

3.3 DAO

El paquete DAO cumple la función de interactuar con la base de datos del sistema, en este se encuentran 3 clases las cuales contienen métodos con sentencias de bases de datos para poder manipular o hacer diferentes operaciones con la información de la base de datos. Contiene las siguientes clases : BaseDAO, Conexión y UsuarioDao.

3.4 ENTIDADES

Este paquete contiene los datos o información que pertenece a una ente, en nuestro proyecto tenemos un ente llamado usuario el cual contiene información personal y la cual es necesaria para poder distinguir un usuario que este registrado dentro de nuestro sistema.

3.5 IMÁGENES

Este paquete solo contiene los jpg o png que serán usados dentro de nuestro sistema, aquí encontramos logos, iconos y demás objetos que utilizaremos en nuestro sistema.

3.6 PRINCIPAL

Este paquete contiene solo una clase la cual es el inicio de nuestro aplicativo, desde aquí se llama nuestra primera interfaz del sistema.

3.7 VISTAS

En este paquete se encuentra todas las interfaces, ventanas o formularios de nuestro proyecto, es decir lo que el usuario del aplicativo podrá ver, es la capa superficial del sistema.

4 IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA

Para poder implementar nuestro sistema debemos hacer lo siguiente:

4.1 INSTALACIÓN DEL MOTOR DE BASES DE DATOS

Para instalar nuestro motor de bases de datos debemos descargar el ejecutable del programa en este sitio <https://www.apachefriends.org/es/index.html>.


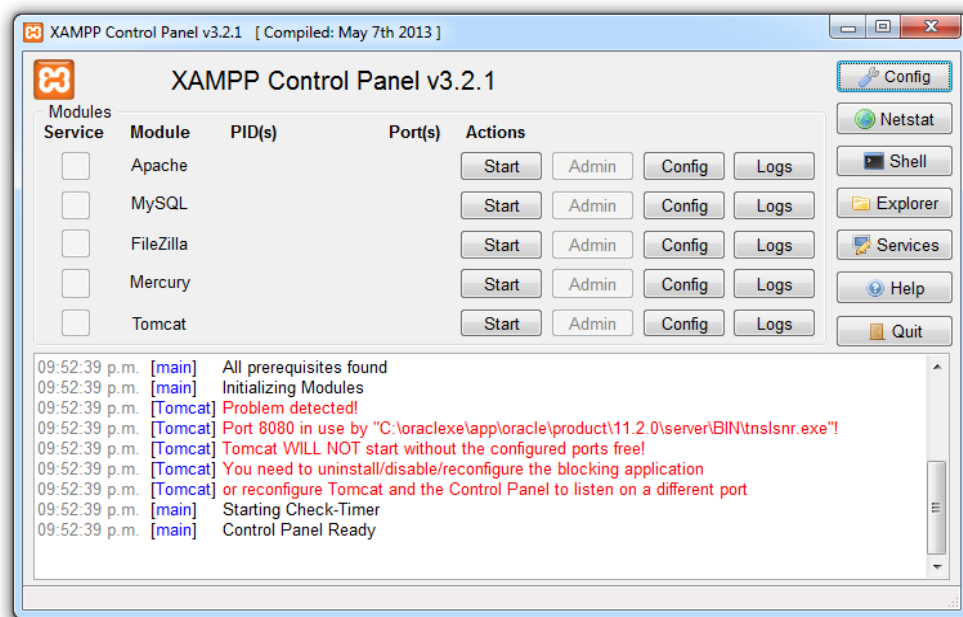
Luego de descargarlo ejecutamos el instalador del programa e instalamos el programa, después de instalar el programa damos clic en el icono  de XAMPP luego de abrirlo nos aparecera la siguiente ventana.

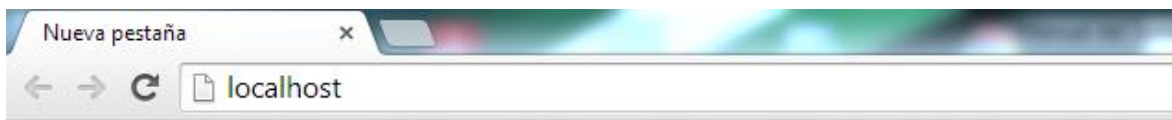
Ilustración 1



En esta ventana tenemos que dar clic en el botón start de Apache y el botón start de Mysql, al hacer esto lo que hacemos es abrir la base de datos para el funcionamiento de nuestro programa.

Luego de esto abriremos nuestro browser y pondremos en el URL Localhost.

Ilustración 2



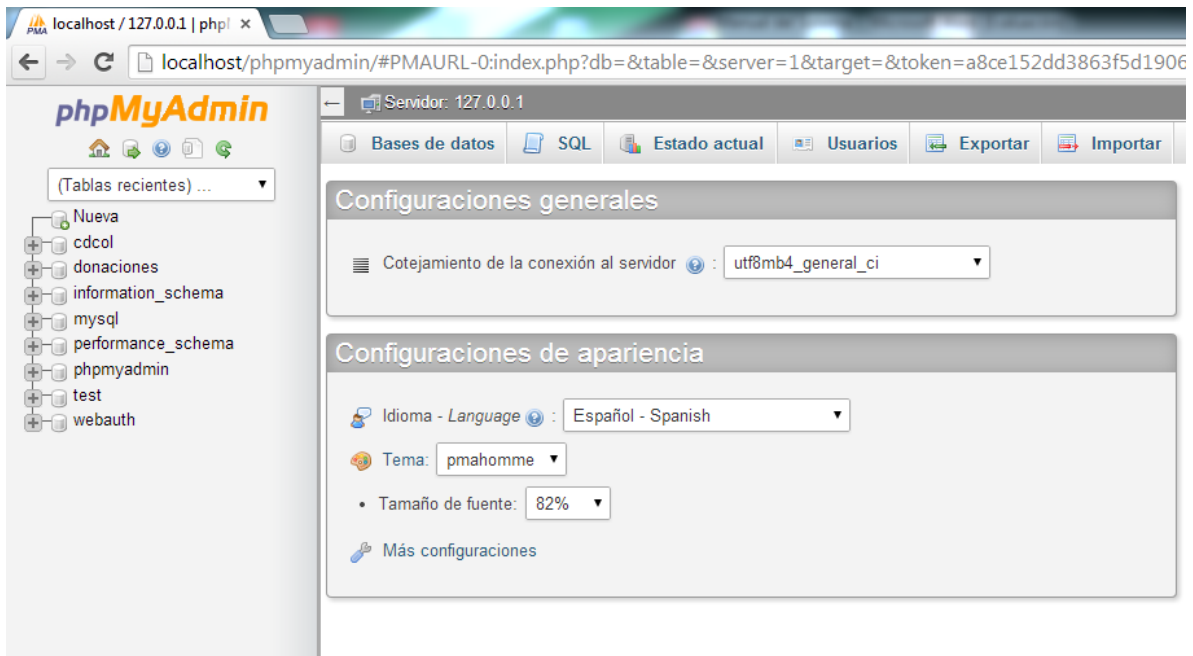
Después de digitar localhost, damos enter y nos aparecerá la siguiente ventana.

Ilustración 3



En esta ventana daremos clic en la opción que dice phpMyAdmin.

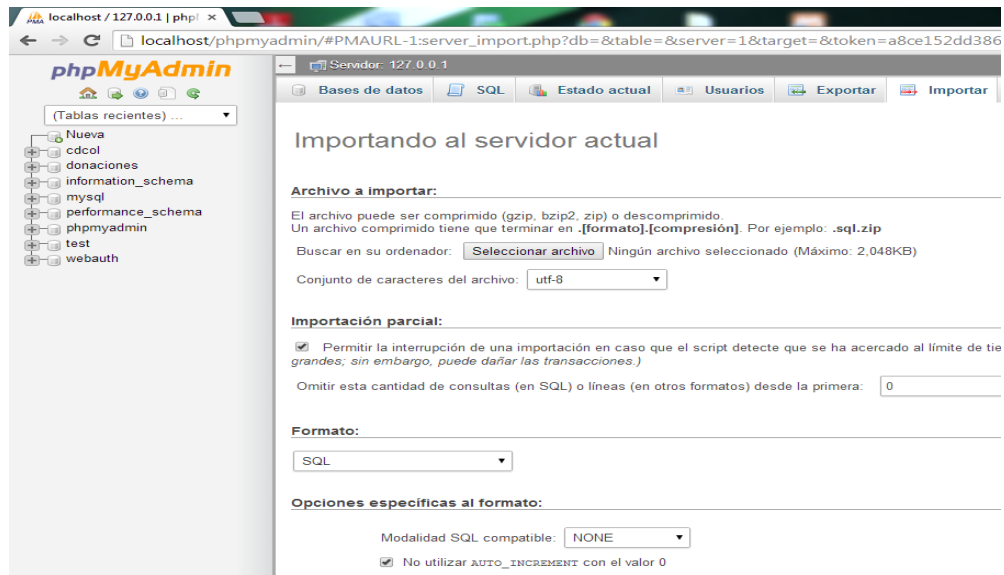
Ilustración 4



Cuando entremos a nuestro ambiente de trabajo lo primero que haremos será importar la base de datos que contiene los datos de todas las entidades de nuestro proyecto.

Para importar la base de datos daremos clic en el botón que dice importar que se encuentra en la parte superior derecha de la ventana anterior.

Ilustración 5



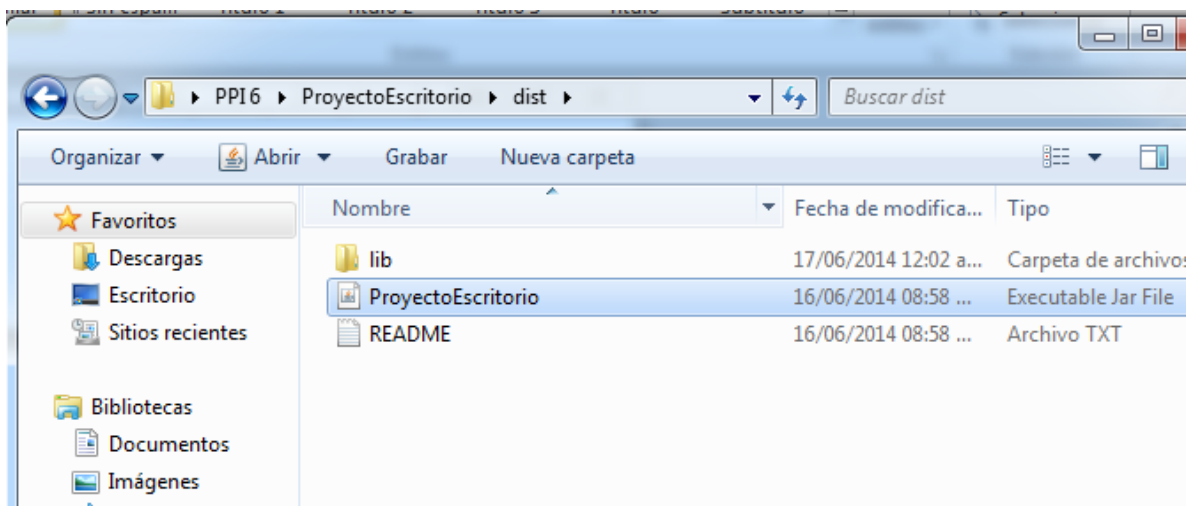
Cuando nos encontremos en esta ventana daremos clic en el botón seleccionar archivo y buscaremos el script que contiene la aplicación.

Al hacer los puntos anteriores tendremos funcionando la base de datos de nuestro aplicativo.

5 EJECUCIÓN DEL APLICATIVO

Para ejecutar el aplicativo solo tendremos que dar clic en el icono ejecutable del proyecto llamado ProyectoEscritorio.jar, y se pondrá en funcionamiento el programa de donaciones de sangre.

Ilustración 6



6 BIBLIOGRAFÍAS

http://es.scribd.com. (s.f.). Recuperado el 17 de 06 de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/12481269/Manual-de-Sistemas-de-Informacion>

http://www.mineduacion.gov.co. (s.f.). Recuperado el 17 de 06 de 2014, de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85585_inventario_pdf7.unknown

http://www.slideshare.net. (s.f.). Recuperado el 17 de 06 de 2014, de <http://www.slideshare.net/BENHUR2010/manuales-sistemas-de-informacin>