**MANUAL TECNICO**

**BALET PARKING**

**INSTRUCTOR**

**HERNANDO ROZO**

**APRENDIZ**

**GABRIEL ANTHOY HURTADO RIVERA**

**ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION**

**INSTITUTO SENA REGIONAL GUAVIARE**

**2022**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NUMERO | DESCRIPCION | DETALLE |
| 1 | ALCANCE | Este manual describe los detalles técnicos de la aplicación Gestión de valet parking para el personal técnico suministrar el soporte de primer nivel sobre la aplicación. |
| 2 | DESCRIPCION DE PROCESO | El sistema de Gestión valet parking soporta el caso de uso “funcionamiento de un parking” de acuerdo al siguiente gráfico: |
| 3 | DIAGRAMA UML | El diagrama de clases del sistema es el siguiente:    CLASE VEHICULOS:    CLSE ADMID:    CLASE PERSONAS:    CLASE REPORTE:    CLASE GUARDIA:    CLASE PASSMAIL:    CLASE CONTROLADOR:    CLASE CONEXIÓN: |
| 4 | MODELO REALCINAL DE LA BASE DE DATOS | EL MOCDELP RALACIONAL DE LA BASE DE DATOS CITAS SE MUESTRA A CONTINUACION: |
| 5 | DESCRIPCION DE LA PLATAFORMA | Gestión de un parking mediante una aplicación Web.  La interfaz gráfica está desarrollada en HTML5, CSS,  JavaScript y JQuery.  Para **instalar el servidor** de la aplicación se requiere lo  Siguiente   * Sistema operativo Windows 7 o posteriores. * Servidor Apache versión 2 o posteriores * PHP 5.6 o posteriores * JQuery versión 3.5.1 o posteriores. * Bootstrap versión 3.3.5 o posteriores.   Para el mantenimiento del software se requiere el siguiente ambiente:   * visual studio code versión 1.71.1 o posteriores. * XAMPP versión 3.3.0 o posteriores. |
| 6 | **DOCUMENTACION DEL CODIGO FUENTE** | **Descriccion de la distrubuccion del codigo fuente:**   1. Esta es la carpeta principal donde se tienen toda la indormacion del proyecto desde el proyecto en si hasta los manuales de usuario como la tambein el correo y paso a paso para entrar a el host.      1. En los assets se encuentran las bases de información de la parte grafica como también los plugins.      1. En controller se encuentra la base lógica del programa como también un plugin lógico para la recuperación de contraseña.      1. En model se encuentran las conexiones con las bases de datos como también con conexión de los controladores con las tablas y la base de datos.      1. En view se encuentran todas las ventanas graficas del sistema es la parte grafica que vera el usuario. la cual está relacionada con assets siendo esta la base de grafica para poder hacer las plantillas de view.      1. La arquitectura de código de código limpio y el código comentado en las funciones mas importantes. |