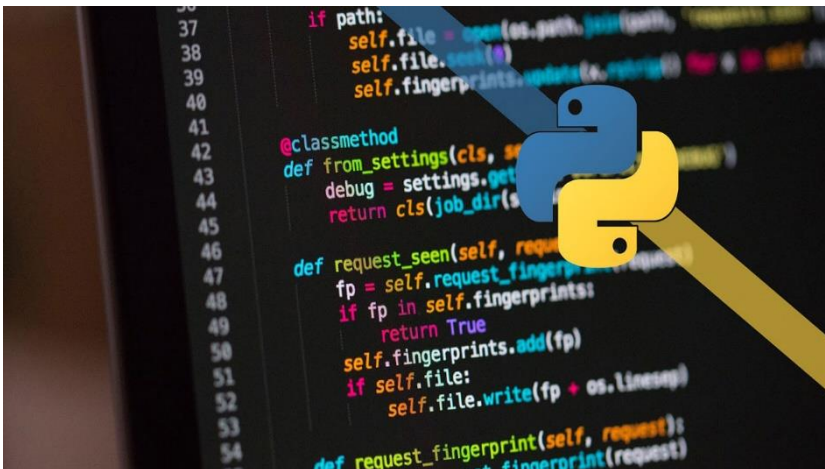


Proyecto 1

(Manual De Programador)



Universidad San Carlos De Guatemala.

Guatemala 19 de junio. del 22.

Wilber Steven Zúñiga Ruano.

Contenido

Objetivos y alcances del sistema.	3
Especificaciones Técnicas	3
Lógica del programa.	4
Instalación de aplicación	6

Objetivos y alcances del sistema.

Este sistema va dirigido a cumplir los lineamientos del proyecto No.1.

Con el objetivo de poder cumplir los requisitos y ser un programa eficiente en su tarea que en este caso es un programa con la finalidad de llevar el control de una biblioteca virtual.

Entre sus alcances esta aplicar los conocimientos adquiridos en clase

Especificaciones Técnicas

Sistema Operativo: Windows.

Lenguaje de Programación: JavaScript y HTML.

IDE: Visual Studio Code.

Lógica del programa.

Clases utilizadas:

- **admin:** La clase principal usada se llama admin y es donde está todo el programa estructurado, donde llama los métodos necesarios, crea objetos, listas y llama el método de generar gráficas.
- **Autores:** La clase autores es la que nos sirve para guardar cada uno de los autores registrados, con sus atributos, para poder manejar objetos.
- **Libro:** La clase libro es la que nos sirve para guardar cada uno de los libros registrados, con sus atributos, para poder manejar objetos.
- **Usuario:** La clase usuarios es la que nos sirve para guardar cada uno de los usuarios registrados, con sus atributos, para poder manejar objetos.
- **Listas:** Entre las listas para el manejo de la aplicación tenemos, árbol binario de búsqueda de autores, lista simple de administradores, lista simple de libros, lista simple de libros comprados, cola de pedidos, lista circular de usuarios, lista simple de tops, matriz ortogonal de libros, matriz dispersa de libros, pilas para el manejo de libros dentro de las matrices.

Librerías utilizadas:

- **D3:** No es una librería como tal, pero es la herramienta utilizada para poder graficar nuestras listas generadas en formato dot y agregarlas a nuestras views.

Métodos utilizados:

Son métodos repetitivos, para casi todas las estructuras uno de ellos es

- **insertar():** Este método recibe un objeto de la clase decidida y lo inserta a la lista buscando el lugar indicado y siendo el último de la fila dependiendo el caso.
- **graficar():** Este método recorre tu lista y por cada nodo generando un nodo en el gráfico dot y haciendo las conexiones para luego de generarlo agregarlo a tu div.
- **crearLibros ():** Este es el método que recibe un archivo Json con todos los libros, el cual lo lee y separa agregándolos a su matriz adecuada dependiendo su género.
- **logear():** Este método recibe dos datos obtenidos de inputs de nuestra view de login los comprueba para ver si existe en alguna de nuestras listas de usuario o de administrador y abre su ventana específica.

Flujo del programa:

◆ El programa funciona de la siguiente manera:

Al iniciar la página web te muestra el home, que es un div, luego tiene las opciones de ir a inicio de sesión que oculta el div actual y muestra el div de login, la página en sí es un conjunto de divs, mostrándose y ocultándose, que reciben datos en los inputs y los envían al back para un precesado y devolver una respuesta.

Inicias sesión como administrador y cargas tus archivos de usuarios enviando un json por un file selector que es separado en el back y crea sus objetos de la clase específica, para poder logearte luego con tus usuarios cargados, maneja clases y objetos, varias estructuras de datos.

Instalación de aplicación

No es necesaria una instalación como si, solo es necesario tener una conexión a internet, los archivos de cargas masivas y las credenciales de administrador.