

MANUAL TÉCNICO

DISEÑO DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE SOFTWARE Y  
APLICATIVO WEB PARA LA ADMINISTRACION Y GESTION DE  
VENTA Y PREVENTA DE EVENTOS DE LA EMPRESA MORI

ASIS ROMERO SEBASTIAN

ALEXANDER

LEÓN CHAVEZ JESUS ALBERTO

LEÓN ORTIZ DIEGO ENRIQUE

MORIA BAUTISTA FRANCIS

DANIELA

OKAMOTO ROJAS KIOSHI JOSE

PORTELLA SANCHEZ, JUAN

JAVIER

VILCA TARAZONA JOEL ALBERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL  
MAYOR DE SAN MARCOS  
FACULTAD DE INGENIERÍA

DE SISTEMAS E  
INFORMATICA  
2021

**Contenido**

<b>Presentación</b>	<b>3</b>
<b>Objetivo</b>	<b>4</b>
<b>Procesos</b>	<b>5</b>
<b>Requisitos del sistema</b>	<b>6</b>
<b>Aspectos Tecnicos</b>	<b>7</b>
<b>Herramientas utilizadas para el desarrollo</b>	<b>7</b>

## **Presentación**

El siguiente manual guiará a los usuarios que harán soporte al sistema, el cual les dará a conocer los requerimientos y la estructura para la construcción del sistema, en el desarrollo de programa de escritorio y aplicativo web, el cual muestra las herramientas necesarias para la construcción y la funcionalidad del sistema.

## **Objetivo**

Informar y especificar al usuario la estructura y conformación del sistema con el fin de que puedan hacer soporte y modificaciones o actualizaciones al sistema en general.

## **Procesos**

### **Procesos de entrada**

- Programa de pagina web

Ingresar datos para el registro de productos (ingreso, reservas)

Ingresar datos para registros de usuarios (cliente, empleado).

Ingresar datos para registros de eventos.

### **Procesos de salida**

- Programa de escritorio Consulta de inventario (Eventos disponibles)  
Consulta de usuarios (cliente, empleado). Consulta de eventos. (Pedidos)  
Generar formatos (Estado de evento, reportes)

- Base de datos MYSQL

Exportar copia de seguridad de la base de datos en la plataforma (nube).

## **Requisitos del sistema**

- **Requerimientos de hardware**

Equipo, teclado, mouse, monitor, dispositivo móvil. Memoria RAM 2 GB (equipo y dispositivo móvil) Tarjeta de red LAN y/o Wireless  
Procesador 1.4 GHz.

- **Requerimientos de software**

Sistema operativo (Windows 7 en adelante). Java 8.0.  
Conexión a internet local y móvil.  
Adobe Reader.

## **Aspectos Tecnicos**

La página web SGEH tiene la finalidad de mejorar los procesos de reserva de eventos en la empresa HOLIMORI . Se recomienda que el siguiente manual sea manipulado únicamente por la persona que quiera administrar, editar o configurar la página web SGEH para velar por la seguridad de los datos que se almacenan en la base de datos ya que pueden ser usados para otros fines.

### **Herramientas utilizadas para el desarrollo**

#### **React**

React es una biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página. Es mantenido por Facebook y la comunidad de software libre. En el proyecto hay más de mil desarrolladores libres.

#### **Node.js**

Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas de red altamente escalables, como por ejemplo, servidores web

#### **Servidor de base de datos (MySQL)**

El servidor de base de datos MySQL es uno de los más característicos y por tener la opción de código abierto a nivel mundial, siendo una de las más populares antes ORACLE y Microsoft SQL Server principalmente en entornos de desarrollo web.

#### **Heroku**

Heroku es una plataforma en la nube que permite a las empresas a construir, entregar, supervisar y aplicaciones escala - somos la manera más rápida para ir de la idea al URL, sin pasar por todos esos problemas de infraestructura. (Heroku, s.f.) En heroku el software está desplegado conectado con GitHub, el cual se usa una cuenta free que el proveedor otorga para que el aplicativo pueda estar en la web con una infraestructura estable.

#### **GitHub**

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. GitHub aloja tu repositorio de código

y te brinda herramientas muy útiles para el trabajo en equipo, Manual técnico del sistema dentro de un proyecto. Además de eso, puedes contribuir a mejorar el software de los demás. Para poder alcanzar esta meta, GitHub provee de funcionalidades para hacer un fork y solicitar pulls. Realizar un fork es simplemente clonar un repositorio ajeno (genera una copia en tu cuenta), para eliminar algún bug o modificar cosas de él. Una vez realizadas tus modificaciones puedes enviar un pull al dueño del proyecto. Éste podrá analizar los cambios que has realizado fácilmente, y si considera interesante tu contribución, adjuntarlo con el repositorio original. Para SGEH, se maneja un repositorio privado el cual se contribuye diferentes commits con ajustes o cambios que se realizan en el software, haciendo así un trabajo en equipo en el desarrollo del aplicativo

### **Proceso de ingreso a la página**

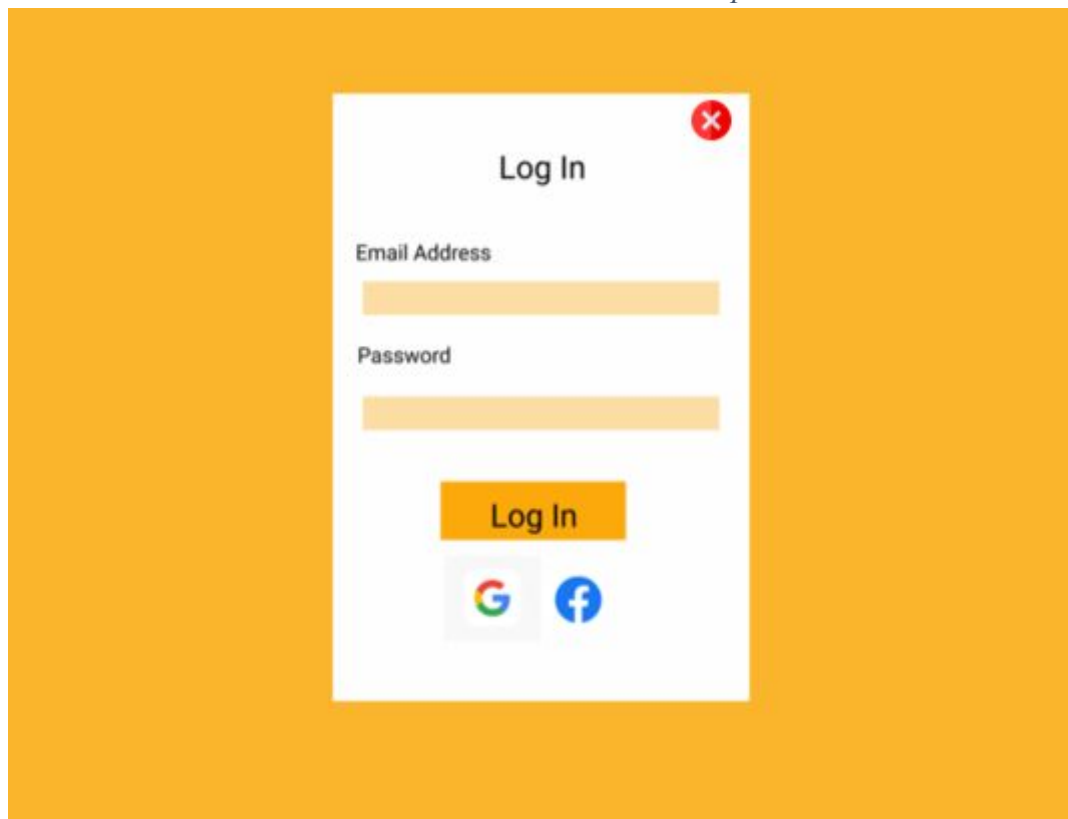
#### **web Requisitos generales para el ingreso a la página web.**

Soporte en procesador Intel 1.4.0 GHz entre otros. Memoria RAM 2 GB.  
Espacio en disco: 124 MB

#### **Inicio de sesión**

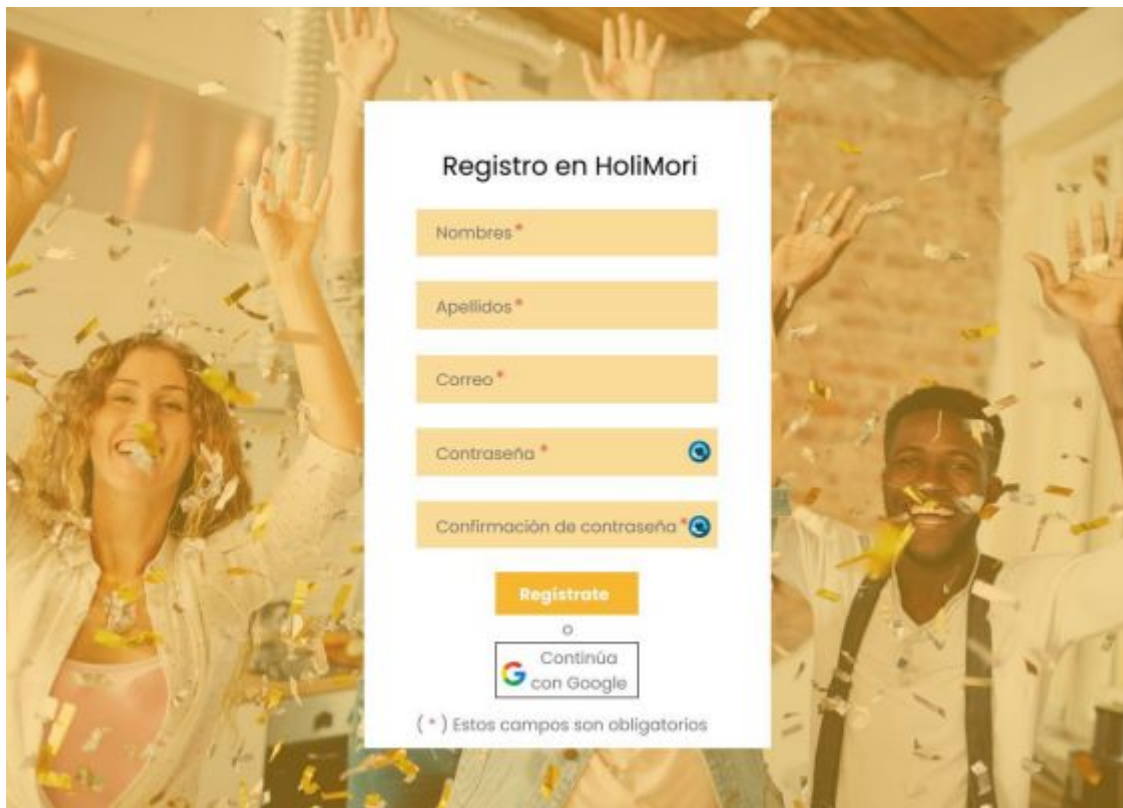
Se pasa a ejecutar el programa desde la carpeta, haciendo clic en el logo (Inicio sesión)

*Ilustración Inicio Sesión      Fuente. Propia*





Para confirmar la ejecución del módulo, se mostrará la interfaz de ingreso al sistema.





**Registro en HoliMori**

Nombres \*


Apellidos \*

Correo \*

Contraseña \* 

Confirmación de contraseña \* 

**Regístrate**

 Continúa con Google

(\*) Estos campos son obligatorios

*Ilustración Inicio del sistema      Fuente. Propia*