

**ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA  
DEL LITORAL**



T  
004.68  
CISe  
v. 2

**PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN  
COMPUTACION**

**PROYECTO DE GRADUACION**

**PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE:**

**PROGRAMADOR EN ANALISIS DE SISTEMAS**

**TEMA: ESPOLCHAT v1.0**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES**

**LUZ CISNEROS CALDERON  
HERNANDO ROJAS MONROY**

**DIRECTOR**

**ANL. WILSON COBEÑA LEYTON**

**AÑO**

**1999**



## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos por esta meta alcanzada a Dios, a nuestras familias y amigos por su invaluable apoyo; al Analista Wilson Cobeña L., al Programa de Tecnología en Computación, al Instituto de Ciencias Químicas y a la Escuela Superior Politécnica del Litoral, por las enseñanzas impartidas y las facilidades brindadas durante la elaboración de nuestro proyecto.

**Luz Cisneros Calderón**  
**Hernando Rojas Monroy**



## **DEDICATORIA**

Ofrecemos el presente trabajo, fruto de muchos sacrificios, a nuestros padres, esposa y hermanos, quienes nos han brindado su apoyo en todo momento a lo largo de nuestros estudios.

**Luz Cisneros Calderón**  
**Hernando Rojas Monroy**



## DECLARACION EXPRESA

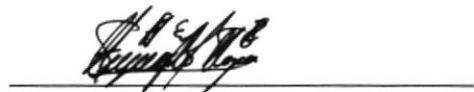
La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto, corresponden exclusivamente a los autores; y el patrimonio intelectual de los mismos a la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).

**LUZ CISNEROS CALDERON**



---

**HERNANDO ROJAS MONROY**



---



## **DIRECTOR DEL PROYECTO**

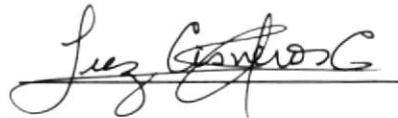
---

**ANALISTA WILSON COBEÑA LEYTON**



## AUTORES DEL PROYECTO

LUZ CISNEROS CALDERON



HERNANDO ROJAS MONROY



# CONTENIDO

	Página
CAPITULO 1	
1 INTRODUCCION .....	1
1.1 OBJETIVOS GENERALES .....	2
1.2 OBJETIVOS PARTICULARES .....	2
1.3 AUDIENCIA .....	2
CAPITULO 2	
2 AMBIENTE OPERACIONAL .....	1
2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE .....	1
2.2 INSTALACION DEL SISTEMA .....	1
2.3 ARRANQUE DEL SISTEMA .....	2
CAPITULO 3	
3 OPERACION DEL SISTEMA .....	1
3.1 INTERFAZ GRAFICA .....	1
3.2 MANEJO DE OPCIONES DEL SISTEMA .....	2
3.2.1 INGRESO .....	2
3.2.2 LISTA DE CUARTOS DE CHARLA .....	2
3.2.3 CONECTARSE .....	3
3.2.4 CHARLAR .....	3
3.3 AYUDA .....	4
ANEXOS	
ANEXO 1: AVISOS .....	
ANEXO 2: RECONOCIENDO PARTES DEL HARDWARE .....	
GLOSARIO .....	
INDICE DE GRAFICOS	
BIBLIOGRAFIA	



# CAPITULO 1



## **1 INTRODUCCION**

ESPOLChat v1.0 se ha desarrollado aplicando los conocimientos adquiridos durante el t3pico de graduaci3n en Java, y constituye un sistema b3sico de charla en Internet.

El presente manual servir3 de gui3 para operar dentro del ambiente que maneja esta aplicaci3n, lo cual no implica otra cosa que ejecutar acciones b3sicas que forman parte de los conocimientos de un operador de computadora.

Aqu3 se explican los pasos a seguir para utilizar este sistema de charla y est3 orientado a cualquier persona con conocimientos b3sicos de computaci3n y manejo de la gran telara3a de redes que constituye el Internet.



## 1.1 OBJETIVOS GENERALES

- Implementar un sistema de charla en Internet que sea propio de la ESPOL.
- Cumplir con uno de los requisitos previo la obtención del título de programador en análisis de sistemas.

## 1.2 OBJETIVOS PARTICULARES

Ofrecer al usuario un manual que le sirva de guía para una operación o utilización óptima de esta aplicación, mediante la ejecución de acciones elementales que son de conocimiento básico para un operador de computadora.

## 1.3 AUDIENCIA

El presente manual está dirigido a cualquier persona con conocimientos elementales de computación, que además sepa el manejo básico de Internet.



# CAPITULO 2



## 2 AMBIENTE OPERACIONAL

### 2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

<b>Proveedor de Servicio de Internet</b>	
<b>Servidor Web</b>	
<b>Hardware</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador con procesador Pentium II o III , RAM de 64 MB</li> <li>• UPS</li> </ul>
<b>Software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema operativo MS Windows NT versión 4.0 o superior</li> <li>• Lenguaje de programación Java, JDK 1.1.7b o superior</li> </ul>
<b>Cliente (Usuario)</b>	
<b>Hardware</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador con procesador 486 o superior, RAM de 32 MB</li> <li>• Tarjeta Fax Modem</li> </ul>
<b>Software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema operativo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows NT Workstation,</li> <li>Windows 95,</li> <li>Windows 98, o</li> <li>Cualquier otro Sistema Operativo</li> </ul> </li> <li>• Navegador con soporte para Java:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Netscape Navigator 4.5,</li> <li>Internet Explorer 3.0, o</li> <li>Superiores</li> </ul> </li> </ul>

### 2.2 INSTALACION DEL SISTEMA

En razón de que ESPOLChat v1.0 es un sistema de charla via Internet, no se requiere instalar el programa en la computadora de cada usuario, ya que para utilizarlo, el cliente sólo debe poseer un programa navegador en el cual digitará la dirección electrónica correspondiente; aunque también podría crear un acceso directo en el escritorio de su computadora o crear un enlace directo (Bookmark) en la ventana principal del browser.

Sin embargo en el computador que será el Servidor Web, el cual debe poseer la aplicación JDK 1.1.7b o superior, si se deben instalar los programas ejecutables al igual que los archivos gráficos. Para efectuar dicha labor, se puede emplear un archivo de proceso por lotes ( .bat), que instale a partir de un diskete los archivos antes indicados ( .class, .gif) en el servidor.

## **2.3 ARRANQUE DEL SISTEMA**

Para tener acceso a nuestra aplicación, el usuario o cliente deberá realizar unas sencillas instrucciones que a continuación se indican:

- Encender el computador.
- Una vez en el sistema operativo, ejecutar el programa Navegador o Browser, ya sea desde la ventana inicial del escritorio, haciendo doble click en el ícono respectivo o desde la barra del menú Inicio, seleccionando el programa.
- Dentro del browser, en el sitio donde se ingresa las direcciones de Internet, se debe ingresar: <http://www.EspolChat.espol.edu.ec/>; estará listo para usar esta aplicación.



# CAPITULO 3



## **3 OPERACION DEL SISTEMA**

### **3.1 INTERFAZ GRAFICA**

La aplicación ESPOLChat v1.0 consta de los siguientes elementos gráficos:

- Una ventana principal, donde encontramos: los Cuartos de Charla (General, Política, Deportes, Música y Farándula); y los botones de Charlar, Desconectar y Ayuda.
- Una ventana de charla propiamente dicha, donde hallaremos los campos para ingreso de Nickname y Mensaje, así como los botones de Conectar, Enviar, Otro Cuarto y Salir.

El usuario tendrá acceso a este programa desde cualquier navegador de Internet que soporte Java, por ejemplo Netscape Navigator 4.5 e Internet Explorer 3.0 o superiores.

A partir de que se realice la conexión con el servidor web que posee la aplicación de charla, el cliente o usuario podrá visualizar en el área de charla, los nombres de los usuarios conectados, así como sus respectivos mensajes.

Para que ESPOLChat se ejecute de manera óptima en la máquina del cliente o usuario, se necesita contar con lo siguientes elementos de hardware y software:

- Computador con procesador 486 o superior, RAM de 32 MB.
- Tarjeta Fax-Modem.
- Sistema Operativo Windows NT versión 4.0 o Windows 95 – 98, o cualquier otro como Linux, etc.
- Navegador con soporte para Java (Netscape Navigator 4.5 o Internet Explorer 3.0 o superiores).



## 3.2 MANEJO DE OPCIONES DEL SISTEMA

### 3.2.1 INGRESO

Una vez que el usuario ha ingresado al browser, en el campo para dirección debe digitar: [www.EspolChat.espol.edu.ec/](http://www.EspolChat.espol.edu.ec/) . Luego debe presionar la tecla ENTER y esperar a que se realice la conexión con el servidor.

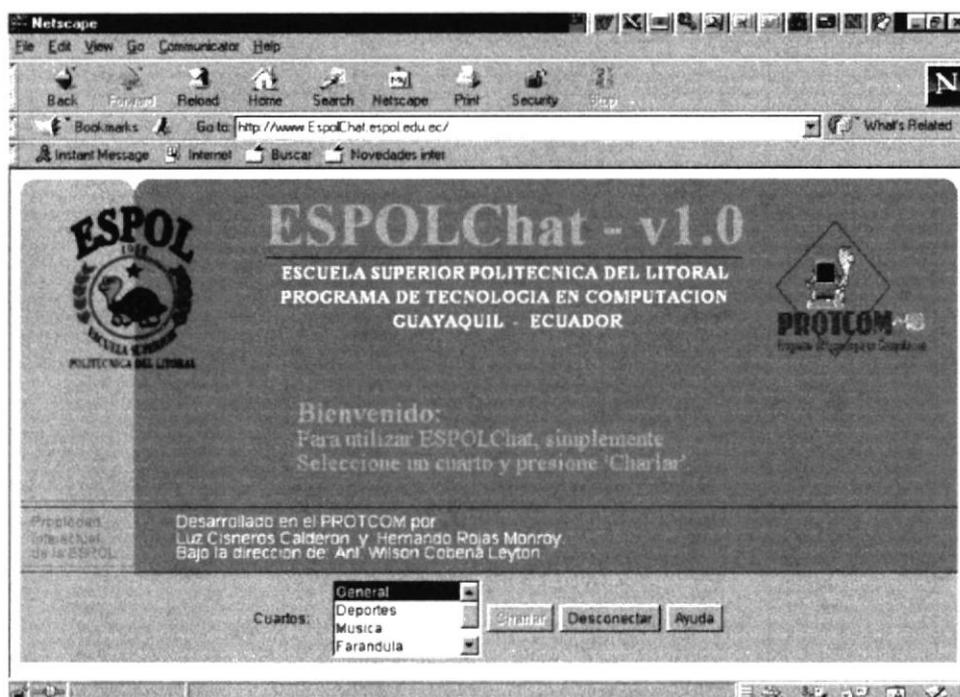


Gráfico 3.1.- Ingreso a ESPOLChat v1.0

### 3.2.2 LISTA DE CUARTOS DE CHARLA

Quando se ha realizado la conexión con el servidor, se habilitarán la lista de Cuartos de Charla (General, Deportes, Música, Farándula y Política), los botones Charlar, Desconectar y Ayuda; como aparece en la siguiente pantalla.

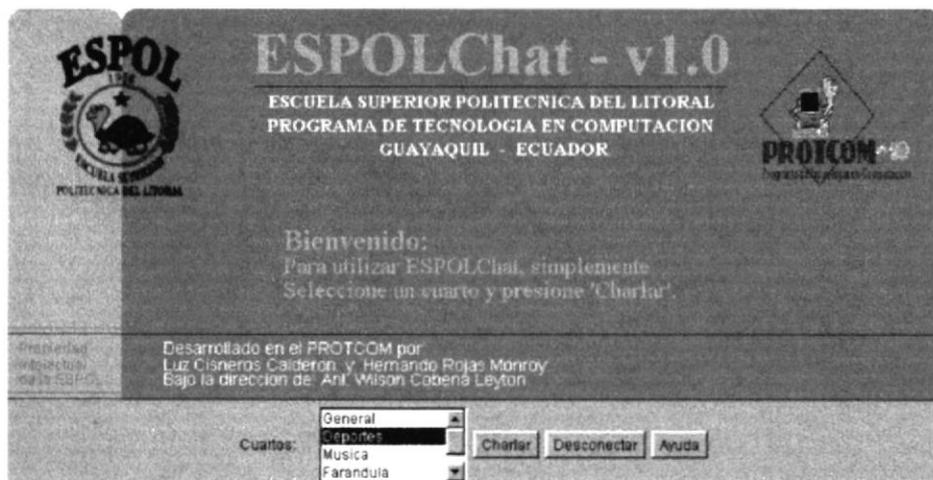


Gráfico 3.2.- Lista de Cuartos de Charla

### 3.2.3 CONECTARSE

El usuario debe elegir uno de los ítems (cuartos de charla) y luego presionar el botón “Charlar”; aparecerá la siguiente ventana que es donde se va a ejecutar la conexión.

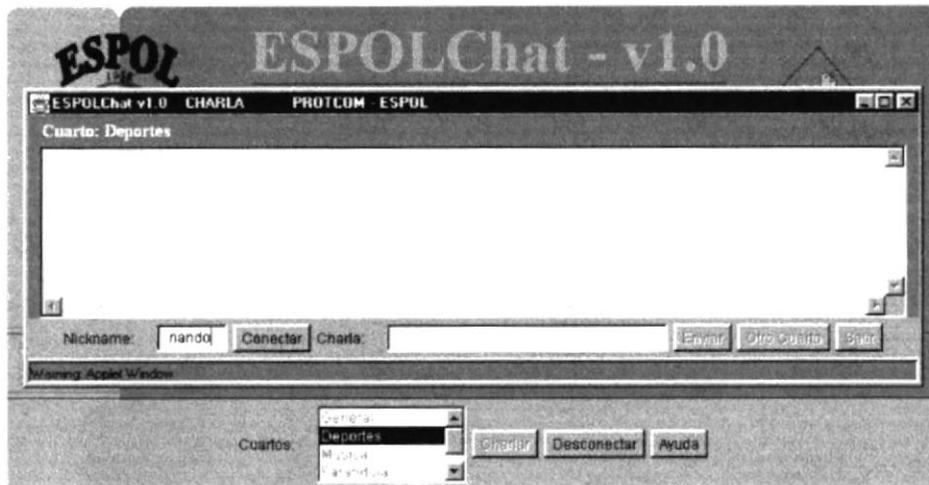


Gráfico 3.3.- Ventana de Charla

En esta pantalla, el cliente debe ingresar su Nickname, ya que de lo contrario no se habilitará el botón de “Conectar”, con el cual se establecerá la conexión, haciendo posible el ingreso del mensaje en el campo respectivo.



Gráfico 3.4.- Habilitar comienzo de charla

### 3.2.4 CHARLAR

Se ha establecido la conexión y el mensaje puede ingresarse en el campo de texto “Charla”.

Cuando el usuario desea enviar el mensaje debe utilizar el ratón (mouse) para hacer click en el botón “Enviar”. Su mensaje aparecerá en el área de texto de la ventana de charla de todos los usuarios conectados en ese momento al mismo cuarto de ESPOLChat v1.0.

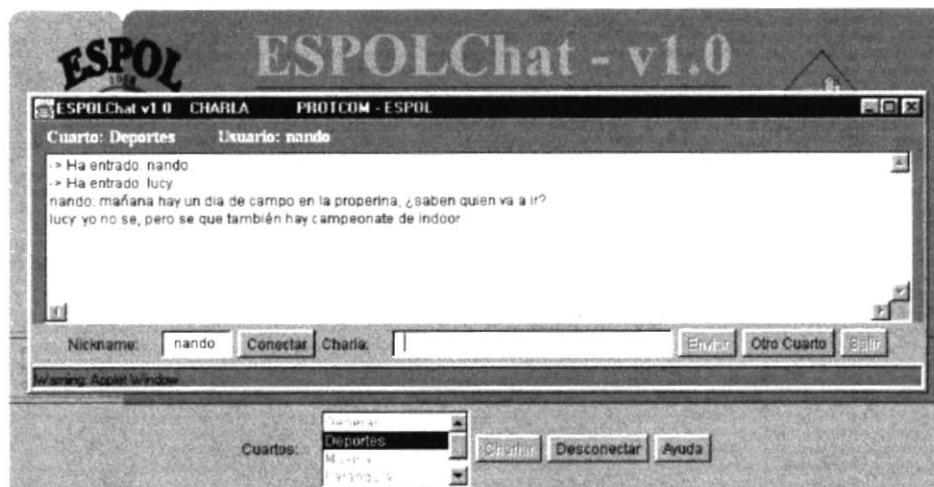


Gráfico 3.5.- Ingreso de mensaje

Si el cliente decide que quiere elegir otro ítem de la lista de cuartos de charla, deberá presionar el botón “Otro Cuarto”, con lo cual se regresará a la ventana inicial, donde puede elegir otro tema. Como si fuera la primera vez que se conecta, debe elegir un idem y luego presionar el botón “Charla”.

Además, si el usuario desea abandonar la aplicación desde la ventana de charla, debe presionar el botón “Otro Cuarto” para regresar a la pantalla inicial, desde donde puede presionar el botón “Desconectar”, lo cual constituye la única forma de salir de la aplicación.

### 3.3 AYUDA

A esta ventana, el usuario podrá acceder desde la ventana principal, presionando el botón “Ayuda”.

En ella podrá ver el mensaje de bienvenida a esta aplicación, así como las instrucciones básicas para poder utilizar el sistema de charla.

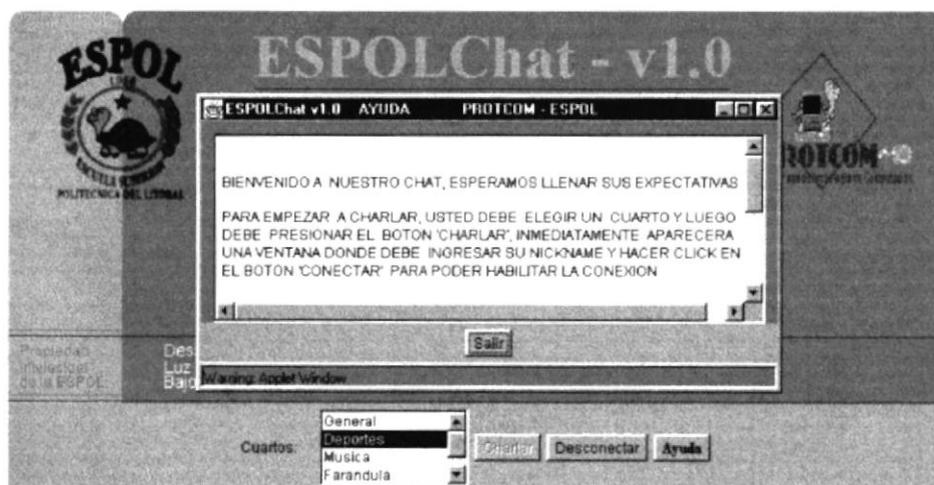


Gráfico 3.6.- Ventana con texto de ayuda para el usuario

Para abandonar esta ventana, el usuario debe hacer click en el botón “Salir”; luego de lo

cual se regresará a la pantalla inmediata anterior.



# ANEXOS



## ANEXO 1

### AVISO 1

Esta pantalla de aviso, corresponde básicamente a una situación inusual en tiempo de ejecución del programa. Esta excepción se presenta cuando no existe conexión con el equipo Servidor debido a que está encendido o no está ejecutando el programa Servidor en Java.

Para salir de este cuadro de diálogo, se debe hacer click con el ratón en el botón “Aceptar”.

Luego, en la ventana de charla, solamente estará habilitado el botón “Salir”, el cual servirá para salir de esta ventana y regresar a la inicial para poderse “Desconectar” y salir totalmente de la aplicación.



Gráfico 4.1.- Aviso 1: Servidor no está ejecutándose

### AVISO 2

Esta pantalla de aviso será visualizada cuando los usuarios están conectados ejecutando la aplicación y se produce alguna falla en la máquina servidora, ya sea porque fue puesta fuera de servicio o porque dejó de ejecutar la aplicación en Java.



Gráfico 4.2.- Aviso 2: Fallo en conexión con Servidor

Para salir de este cuadro de diálogo, se debe hacer click con el ratón en el botón “Aceptar”.

Se regresará a la ventana de charla, en la cual solamente estará habilitado el botón “Salir”, el cual debe ser presionado para salir de esta ventana y regresar a la inicial para poderse “Desconectar” y salir totalmente del programa.



## ANEXO 2

### RECONOCIENDO PARTES DEL HARDWARE

Un computador está hecho de muchas partes denominadas en conjunto como hardware, el cual ejecuta el llamado software (programas que traducen las instrucciones que se envía al computador en un lenguaje que éste puede comprender).

El hardware que compone la mayoría de las computadoras básicas incluye:

Unidad central de procesamiento (CPU)

Monitor

Teclado

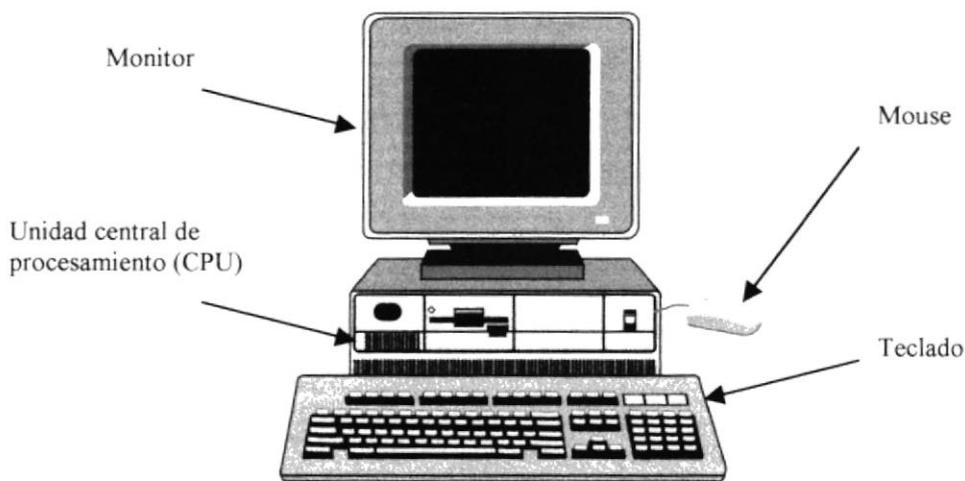


Gráfico 4.3.- Reconociendo partes del hardware.

La **Unidad Central de Procesamiento (CPU)**, es el cerebro de la computadora; es el lugar donde la máquina interpreta y procesa información.

La memoria de un computador se relaciona al término RAM (Random Access Memory) que guarda toda la información que accesa y procesa solo mientras se está en la sesión de trabajo y el equipo está encendido.

La memoria de un computador, por lo general se mide en Kilobytes (KB), Megabytes (MB) y Gigabytes (GB) de información. Un byte es la cantidad mínima de almacenaje necesaria para guardar un carácter en memoria. Un KB es igual a 1024 bytes, un MB equivale a 1024 KB y un GB comprende 1024 GB.

El **Monitor** posee una pantalla que muestra información, como por ejemplo las instrucciones que se envían al computador y la información y resultados que el computador retorna luego de interpretar las instrucciones. El monitor puede ser monocromático, al mostrar la información en blanco y negro, o ser monitor a color y dejar ver la información en muchos colores.

El **Teclado** sirve par escribir instrucciones para la máquina y para ingresar información que la computadora debe procesar. Todos los teclados poseen teclas de letras y signos

de puntuación y una barra espaciadora, lo que se asemeja a una máquina de escribir.

La mayoría de los teclados tienen además: teclas de funciones, teclas numéricas, teclas de flechas y las teclas comunes de ALT, CTRL, DEL, ENTER o RETURN. La ubicación de las teclas sobre el panel, está determinado por quien fabrica el computador, al igual que el uso específico que se da a cada tecla o grupo de ellas está determinado por el software que se está empleando.

Las teclas estándares que se utilizan son las de letras, de puntuación y la barra espaciadora; su empleo es similar al de una máquina de escribir.

Las teclas numéricas están agrupadas en el panel numérico, lo cual lo hace de fácil y rápido uso. Con muchos productos de software, para poder usar estas teclas agrupadas, se debe accionar la tecla NUM LOCK.

Las teclas de flechas en la mayoría de los casos sirven para moverse alrededor de la pantalla; su ubicación y uso específico va a depender del fabricante.

Las teclas de funciones envían instrucciones al software que se esté empleando, pueden servir para proporcionar mensajes de ayuda, para mover un párrafo, para ejecutar una acción de manera abreviada, etc.

Existen teclas adicionales a las ya descritas, tales como: BACKSPACE, INS, DEL, PAGE UP, PAGE DOWN, HOME y END, las cuales ya sea en inglés o en español, van a servir para: moverse alrededor o recorrer la información que se visualiza en la pantalla, ó para editar un texto.

Además de los componentes básicos, la mayoría de los sistemas de computación, incluyen **hardware adicional** como: impresora, mouse (ratón), kit multimedia (parlantes, cd player, etc.).



## GLOSARIO

### **Aplicación**

Programa.

### **Area de Texto**

Parte de una ventana donde se visualizan caracteres.

### **Barra de desplazamiento**

Barra con botones para indicar desplazamiento hacia arriba y hacia abajo de una ventana.

### **Barra de título**

Parte superior de una ventana donde va el título de dicha ventana.

### **Botón**

Objeto de forma rectangular que sirve para ejecutar alguna acción al ser presionado.

### **Botón Cerrar**

Botón ubicado en la parte superior derecha de la ventana, que sirve para salir de dicha ventana o aplicación. Está marcado con una equis ( x ).

### **Botón Maximizar**

Botón ubicado en la parte superior derecha de la ventana, que sirve para aumentar el tamaño de dicha ventana. Está marcado con un cuadro.

### **Botón Minimizar**

Botón ubicado en la parte superior derecha de la ventana, que sirve para disminuir el tamaño de dicha ventana. Está marcado con un guión ( - ).

### **Browser**

Conjunto de programas que permiten visualizar los servicios de Internet en modo gráfico.

### **Campo de Texto**

Cuadro donde se ingresan caracteres para el mensaje.

### **Cliente**

Usuario de una aplicación. Programa que es utilizado por los usuarios.

**Cuadro de diálogo**

Pantalla donde se visualiza un mensaje.

**Etiqueta**

Nombre que se da a un campo de texto.

**html**

Lenguaje de marca de hiper texto.

**http**

Protocolo de transporte de hiper texto.

**Internet**

Gran red de redes.

**Item**

Elemento de una lista.

**IRC**

Internet Relay Chat.

**Lista**

Conjunto de opciones o ítems a ser seleccionados.

**Navegador**

Ver Browser.

**Nickname**

Nombre del usuario. Apodo.

**Programa**

Conjunto de pasos a seguir para ejecutar varias acciones con un determinado fin.

**Servidor**

Programa que permite que los datos o aplicaciones sean accesados por los usuarios o clientes.

**Sistema**

Ver Programa.

**Usuario**

Persona que utiliza una aplicación o un servicio.

**Ventana**

Pantalla. Conjunto de componentes gráficos que visualiza el usuario.

**www**

World Wide Web: amplio mundo de redes.



## INDICE DE GRAFICOS

	Capítulo	Página
3.1 Ingreso a ESPOLChat v1.0	3	2
3.2 Lista de Cuartos de Charla	3	2
3.3 Ventana de Charla	3	3
3.4 Habilitar comienzo de charla	3	3
3.5 Ingreso de mensaje	3	4
3.6 Ventana con texto de ayuda para el usuario	3	4
4.1 Aviso 1: Servidor no está ejecutándose	Anexo 1	1
4.2 Aviso 2: Fallo en conexión con Servidor	Anexo 1	1
4.3 Reconociendo partes del hardware	Anexo 2	1



## BIBLIOGRAFIA

- Teach Yourself JAVA 1.1 in 21 Days.  
Laura Lemay, Charles L. Perkin.  
Second Edition.
- The JAVA 1.1 Programmer's Reference.  
Daniel I. Joshi & Pavel A. Vorobiev, PhD.  
First Edition.
- <http://www.java.sun.com/products/jdk/1.1/docs/api/packages.html>
- <http://www.members.es.tripod.de/froufe/index.html>
- <http://www.casarramona.com/mt/programador/dirmanual.html>

