



# Manual De uso

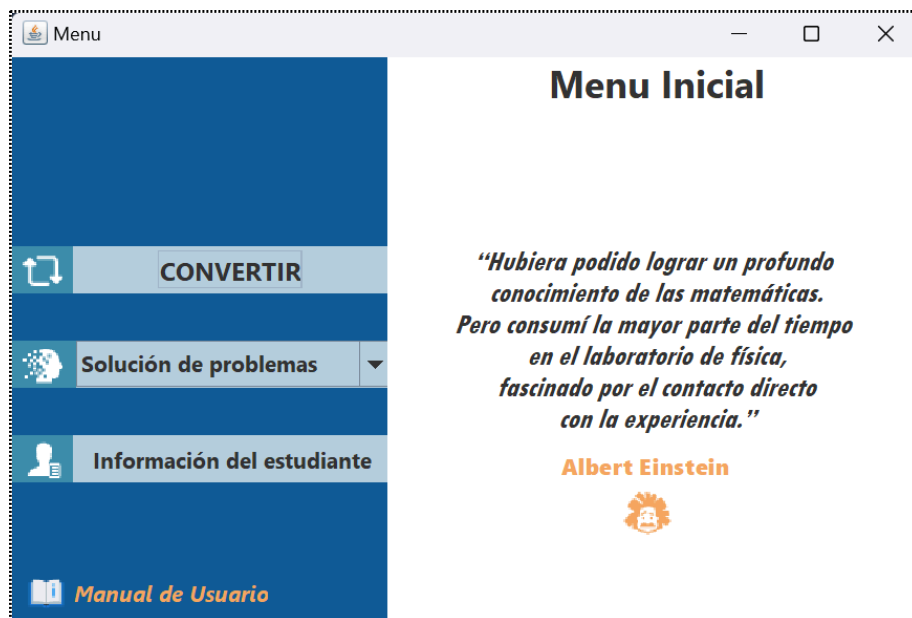
Programa Calculadora



# MENÚ

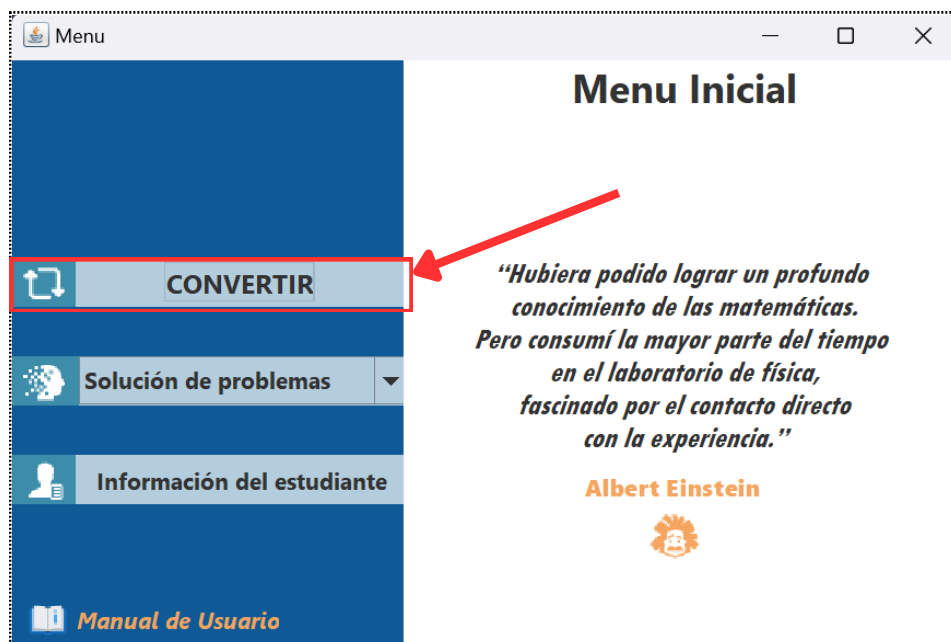
1. AL INICIAR EL PROGRAMA VERA UN MENU DE INICIO:

- **CONVERTIR:** PERMITE CONVERTIR TIEMPOS, LONGITUDES, Y MASA.
- **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** DE EL SE DEGLOSARA EN 2 TEMAS, SUMA DE VECTORES Y, 1 Y 2 LEY DE NEWTON.
- **INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE:** SE MUESTRA LOS DATOS DEL ESTUDIANTE.



## OPCIÓN CONVERTIR

1. DAMOS CLICK EN EL BOTÓN CONVERTIR.



# OPCIONES

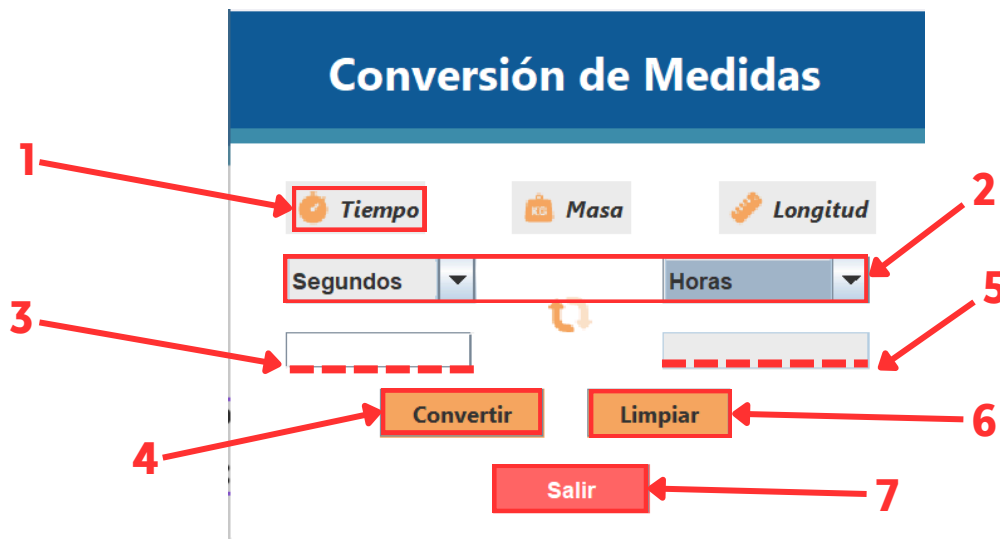
## 1. TENDREMOS 3 OPCIONES A CONVERTIR.

- **TIEMPO:** PUEDES CONVERTIR SEGUNDOS, MINUTOS, HORAS, DÍAS, AÑOS.
- **MASA:** PUEDES CONVERTIR KILOGRAMA, GRAMO, LIBRA, ONZAS.
- **LONGITUD:** PUEDES CONVERTIR CENTIMETROS, PULGADAS, METROS, PIES, KILOMETROS, MILLAS.



## TIEMPO

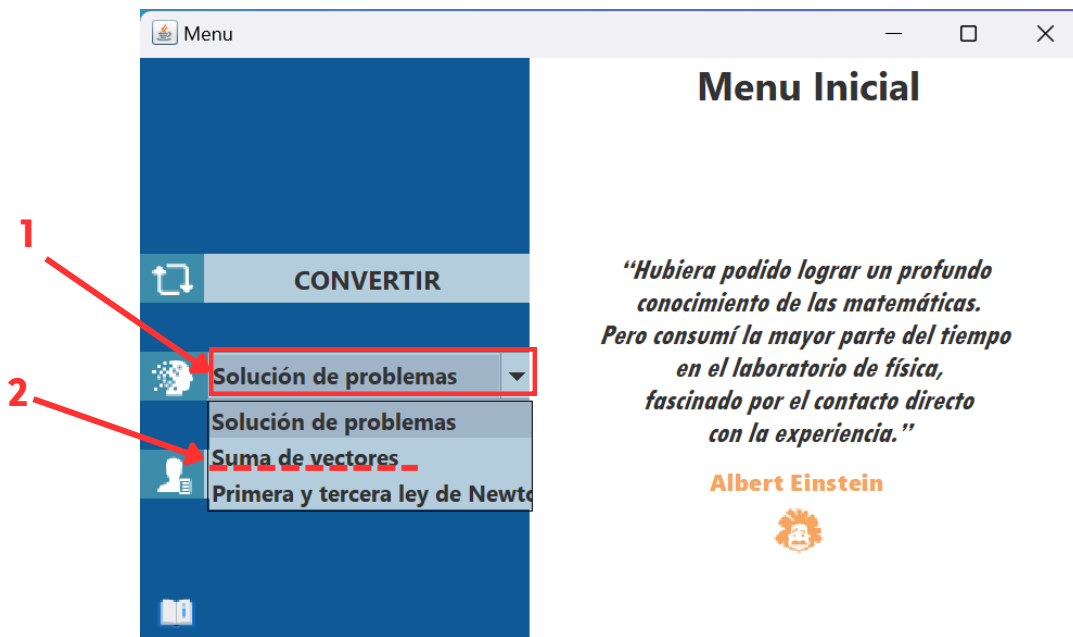
1. SELECCIONAMOS EL BOTON TIEMPO
2. OPCIONES A CONVERTIR EN TIEMPO: EJ. SEGUNDOS A HORAS.
3. INGRESAMOS EL DATO QUE QUEREMOS CONVERTIR.
4. PULSAMOS EN EL BOTÓN CONVERTIR
5. DEL LADO DERECHO SALDRA EL RESULTADO.
6. BOTON LIMPIAR: LIMPIA LOS DATOS INGRESADOS.
7. **SALIR:** REGRESA AL MENU PRINCIPAL



**NOTA: LAS DEMAS OPCIONES DE MASA Y LONGITUD REALIZAN LOS MISMOS PASOS**

# OPCIÓN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. DAMOS CLICK EN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
2. SE NOS DEPLIEGARA LAS OPCIONES A ELEJIR:
3. ELEGIREMOS SUMA DE VECTORES



## PANTALLA SUMA DE VECTORES

1. COLOCAMOS LOS DATOS COMO LO INDICA. (2 VECTORES COMO MINIMO).
2. DAMOS CLICK EN EL BOTÓN SUMAR.
3. LOS RESULTADOS DE LA SUMA SALEN EN EL APARTADO DE RESULTANTE
4. EL BOTÓN LIMPIAR LIMPIA TODOS LOS DATOS INGRESADOS Y EL RESULTADO.
5. **SALIR**: REGRESA AL MENU PRINCIPAL

### Suma de Vectores

	$ V $	Angulo °
Vector 1:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vector 2:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vector 3:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vector 4:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Resultante:	<input type="text"/>	<input type="text"/>

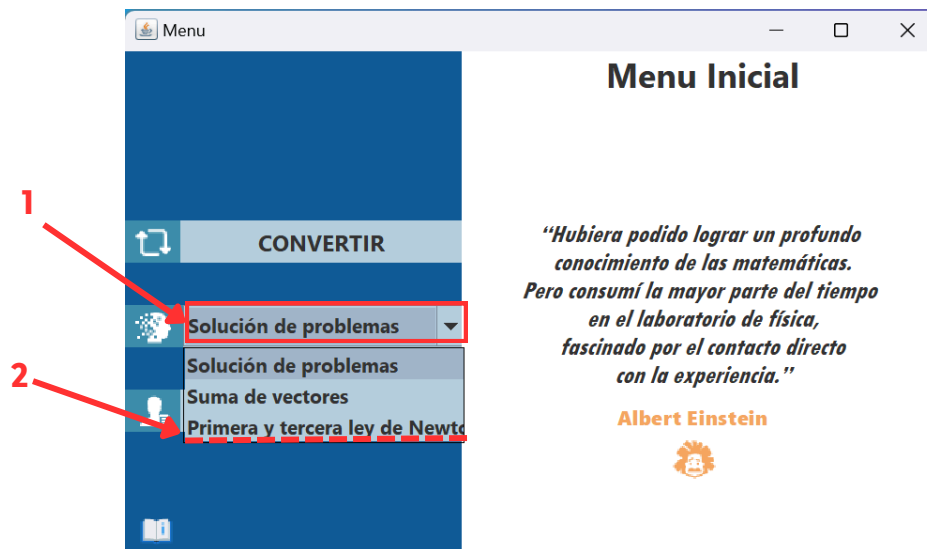
Sumar

Limpiar

Salir

# OPCIÓN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. DAMOS CLICK EN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
2. SE NOS DEPLIEGARA LAS OPCIONES A ELEJIR:
3. ELEGIREMOS PRIMERA Y TERCERA LEY DE NEWTON



## PANTALLA LEYES DE NEWTON

1. INGRESAR DATOS: COMPLETA LOS CAMPOS DE ENTRADA CON LOS VALORES CONOCIDOS.
2. SEGUN LOS DATOS INGRESADOS, SALDRA EL RESULTADO. EJ: COLOCAMOS 0 EN FUERZA, Y 30 EN MASA Y 10 EN ACELERACION, SALDRA EL RESULTADO EN FUERZA
3. OPCIONES ADICIONALES: PUEDES SELECCIONAR LAS OPCIONES DE FRICCIÓN E INCLINACIÓN SEGÚN SEA NECESARIO.
4. **CALCULAR**: CALCULA LOS DATOS, SEGUN LO INGRESADO.
5. **LIMPIAR** DATOS: SI DESEAS BORRAR TODOS LOS CAMPOS, UTILIZA EL BOTÓN "LIMPIAR".
6. **SALIR**: REGRESA AL MENU.

The screenshot shows the 'Leyes de Newton' form. It has a title bar 'Leyes de Newton'. The form contains several input fields and buttons. Red arrows and numbers indicate the steps: 1 points to the 'Fuerza Normal' input field; 2 points to the 'Fuerza Normal', 'Aceleración', and 'Angulo°' input fields; 3 points to the 'Inclinación' radio button; 4 points to the 'Calcular' button; 5 points to the 'Limpiar' button; 6 points to the 'Salir' button. The form also includes 'Fricción' radio buttons, 'Calcular Estática', 'Calcular Cinética', and input fields for 'Fricción Estática', 'Fricción Cinética', ' $\mu_s$ ', and ' $\mu_k$ '.

# OPCIÓN INFORMACION DEL ESTUDIANTE

## 1. MUESTRA LOS DATOS DEL ESTUDIANTE.

