

Manual de Usuario

Ventana de Inicio:

- Aquí se deben ingresar los datos correspondientes de usuario y posteriormente hacer click en Iniciar Sesión.
- Los campos Usuario y Contraseña son obligatorios.
- Usted debe tener previamente registrado un usuario para poder ingresar al sistema (**Pág.2**).

 Inicio de sesión de Usuario

Usuario:

Contraseña:

 Registrarme

 Iniciar Sesión

 ¿Olvidó su contraseña?


Ejemplo:


 Inicio de sesión de Usuario

Usuario:

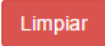

Contraseña:

 Registrarme

 Iniciar Sesión

 ¿Olvidó su contraseña?

Registrar Usuario:

- Todos los campos son obligatorios en este apartado.
- Su nombre de usuario y cédula deben ser únicos.
- Su contraseña debe poseer mínimo 8 caracteres, alfabéticos y numéricos.
- El botón  sirve para borrar todo lo antes escrito en el formulario.
- El botón  sirve para guardar los datos del usuario una vez haya llenado todos los campos.

Rellene los campos

Usuario

Escribe tu nombre de Usuario:

Contraseña

Escribe tu contraseña:

Repetir contraseña

Repita su contraseña:

Tipo

Usuario

Nombre

Escribe tu nombre completo:

Cédula

Escribe tu cédula:

Sexo

Masculino

 Guardar

 Limpiar

Ejemplo:

Rellene los campos

Usuario

UsuarioP

Contraseña

.....

Repetir contraseña

.....

Tipo

Usuario

Nombre

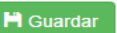
Usuario de Prueba


Cédula

25890765

Sexo

Masculino

 Guardar

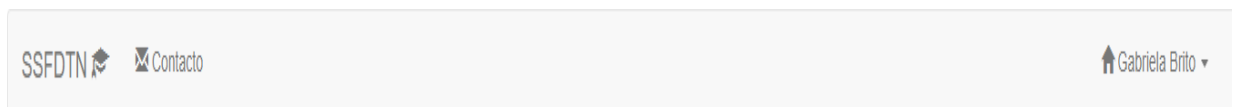
 Limpiar

Usuario

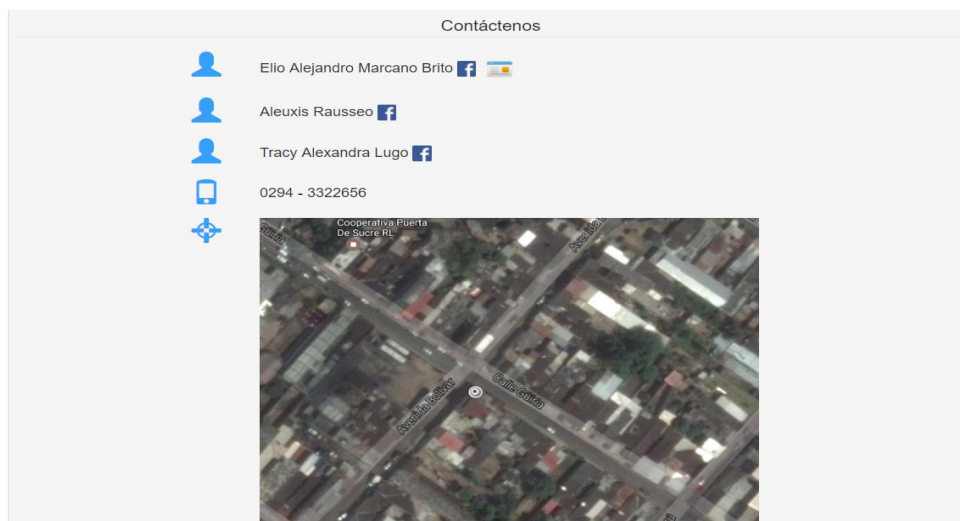


Pantalla Principal:

- Encabezado: Contacto, Simulador de Objetos Macizos, Simulador de Objetos Huecos y Examen virtual.



- Contacto: Contiene información detallada para que el usuario se ponga en contacto con los desarrolladores. Al hacer click en el icono de Facebook y Web Pagin, Podrá acceder a las redes sociales y profesionales de los desarrolladores.

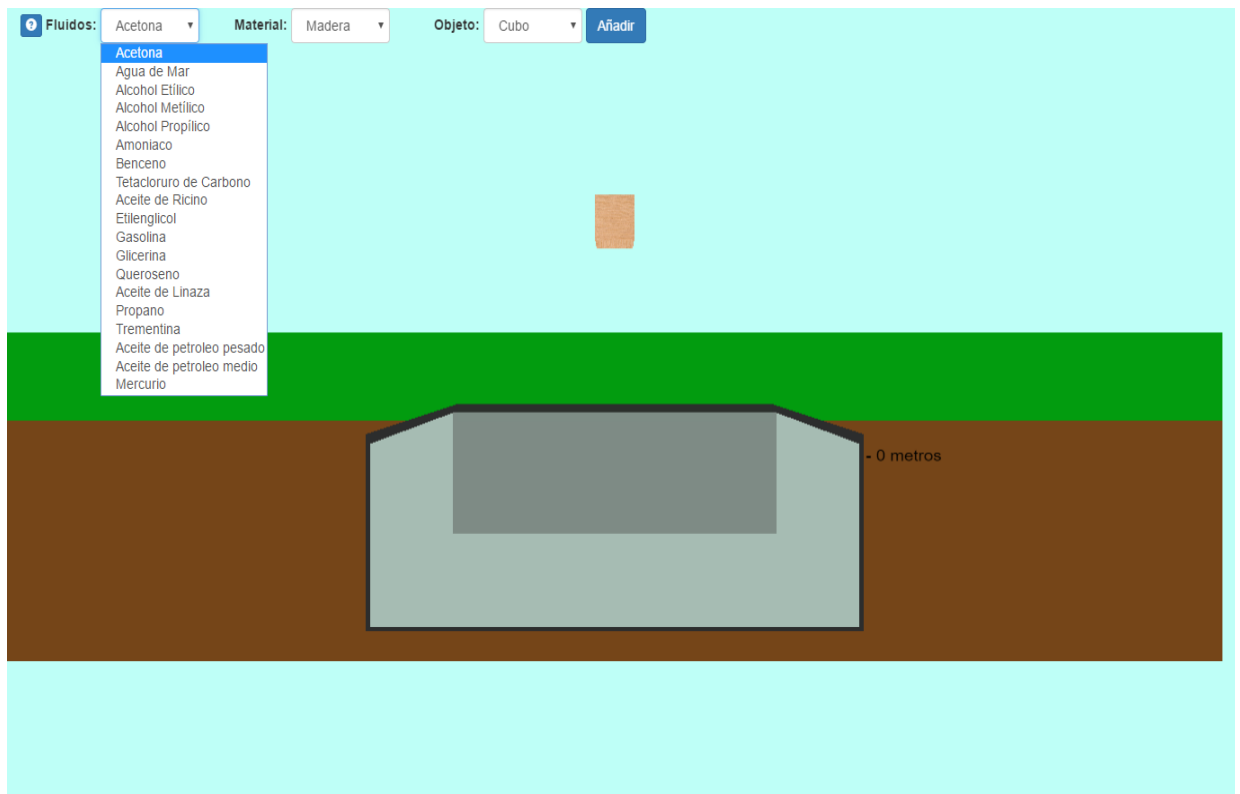


- *Simulador de Objetos Macizos*: Pertenece a los módulos principales del sistema. Para utilizarlo correctamente se deben seguir los siguientes pasos:

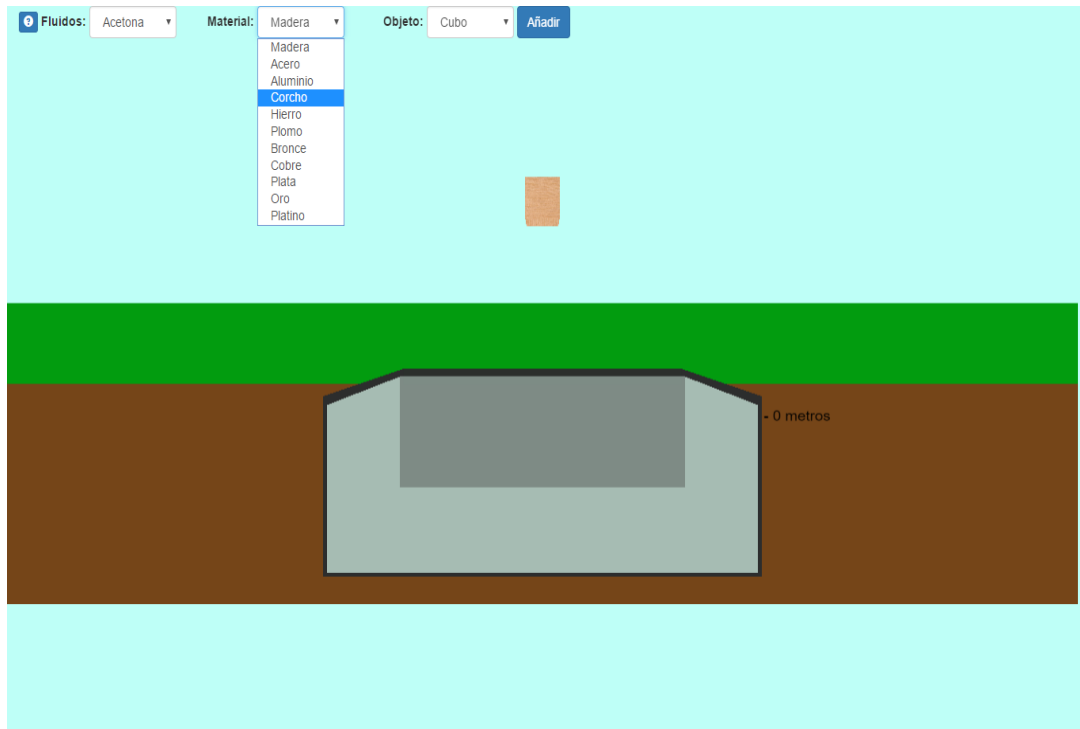
1) Haga click en iniciar simulador



2) Seleccione el fluido que desea contenga el tanque



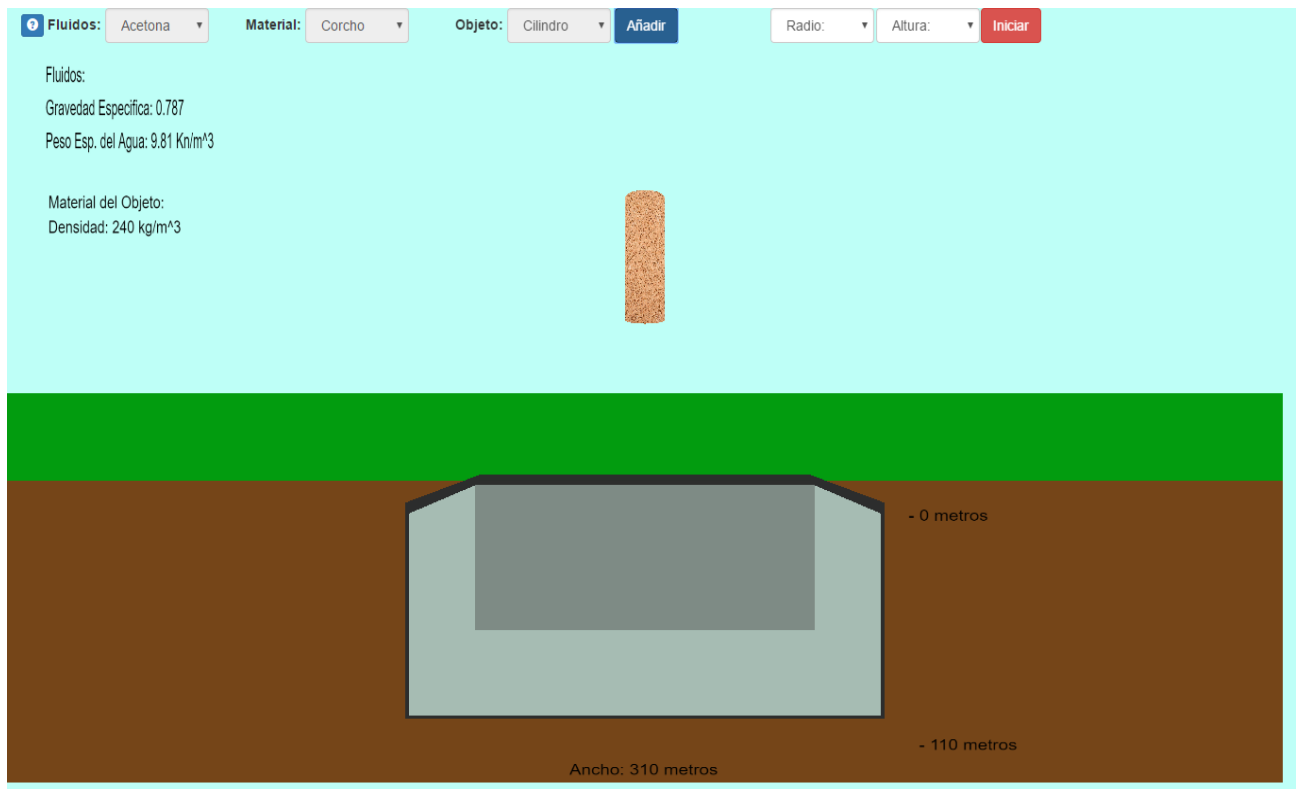
3) Seleccione el tipo de material que tendrá el objeto



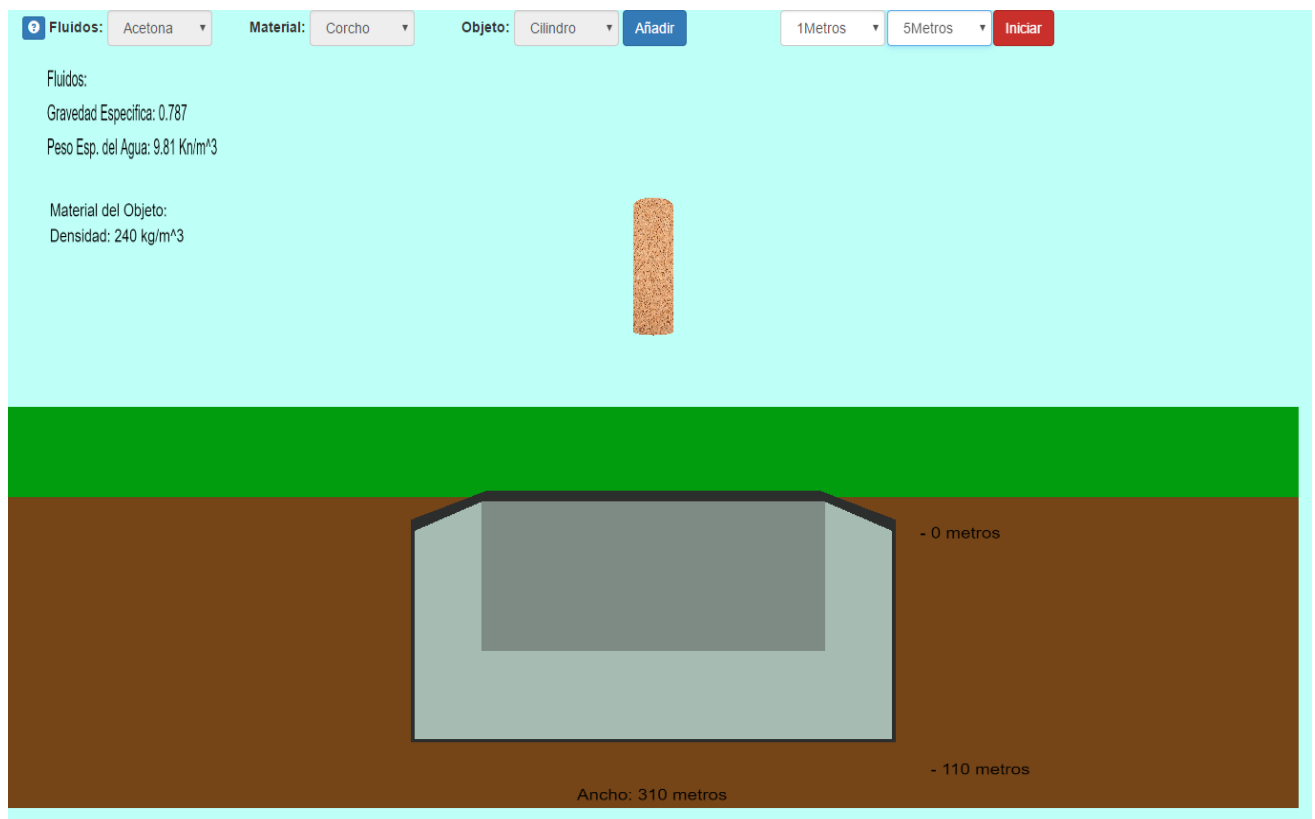
4) Seleccione entre los dos objetos existentes



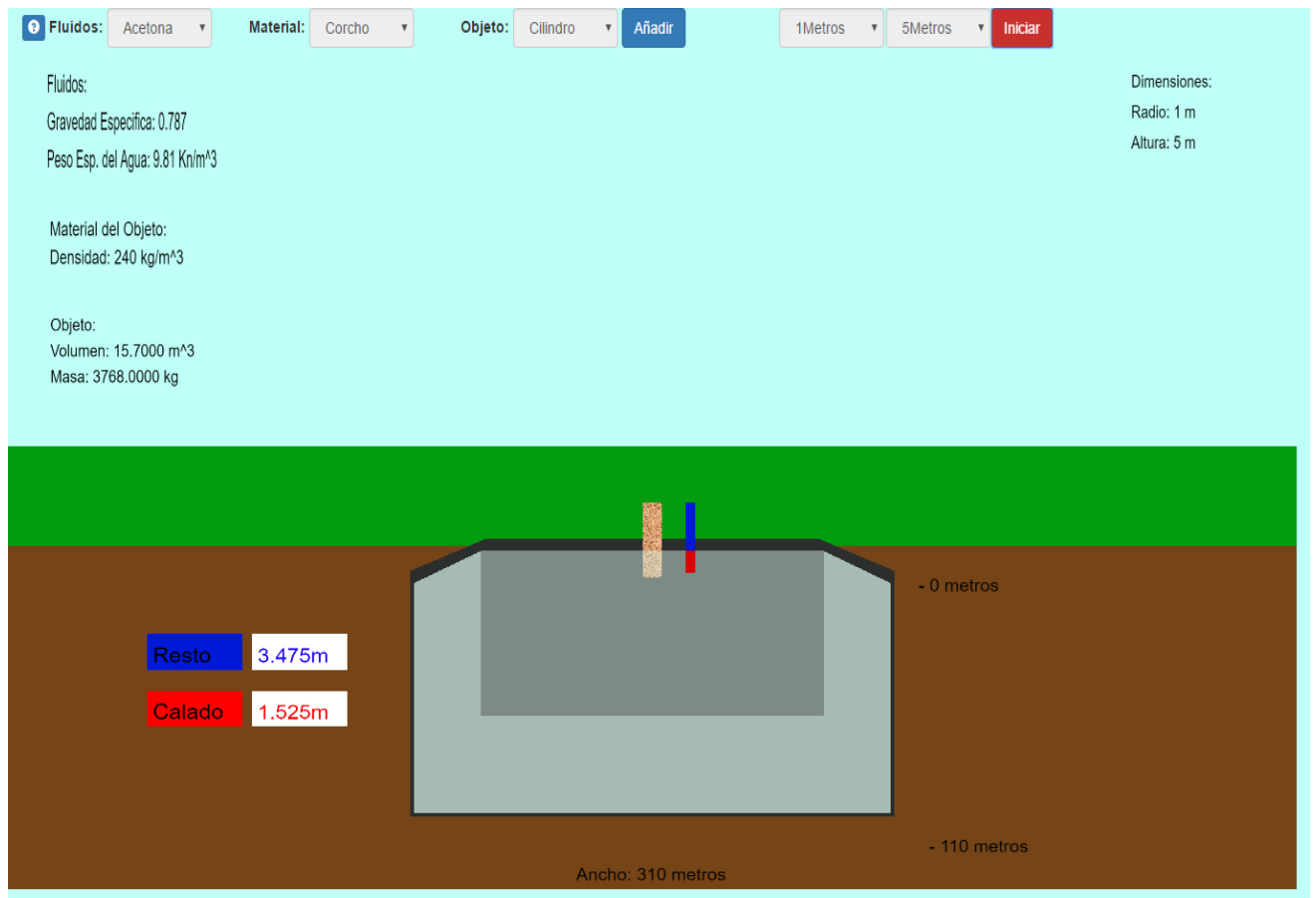
5) Presione en añadir y a continuación se muestra los elementos agregados y en la parte superior izquierda puede observar las características de los elementos seleccionados



6) Selecciones las dimensiones que contendrá el objeto y presione en iniciar.



7) Observe los resultados. En la parte superior izquierda puede observar q ha aparecido nuevas características del objeto, al igual en la parte superior derecha. En la parte inferior izquierda se muestra el resultado final esperado, el cual es el calado y el resto del objeto sumergido indicados mientras una barra de valor



- *Simulador de objetos Huecos*

1) **Haga click en Iniciar simulador**



- 2) **Seleccione las características del simulador y observe los resultados en las esquinas inferior y superior, izquierda y derecha al igual que en simulador de objetos macizos. A diferencia de los objetos macizos, se puede notar como elemento adicional en los objetos huecos el espesor del objeto y un diseño distinto.**

agua

acero2.jpg

cilindro

0.02

20

100

Iniciar

?

Fluidos:

Gravedad Especifica: 1.03

Peso Esp. del Agua: 9.81 Kn/m³

Material del Objeto:

Densidad: 7800 kg/m³

Dimensiones:

Radio: 2 m

Altura: 10 m

Espesor: 0.02 m

Nuevos valores:

Radio Interno: 1.98 m

PesoEsp.Fluido: 10.10kn/m³

PesoEsp.Material: 76.52kn/m³

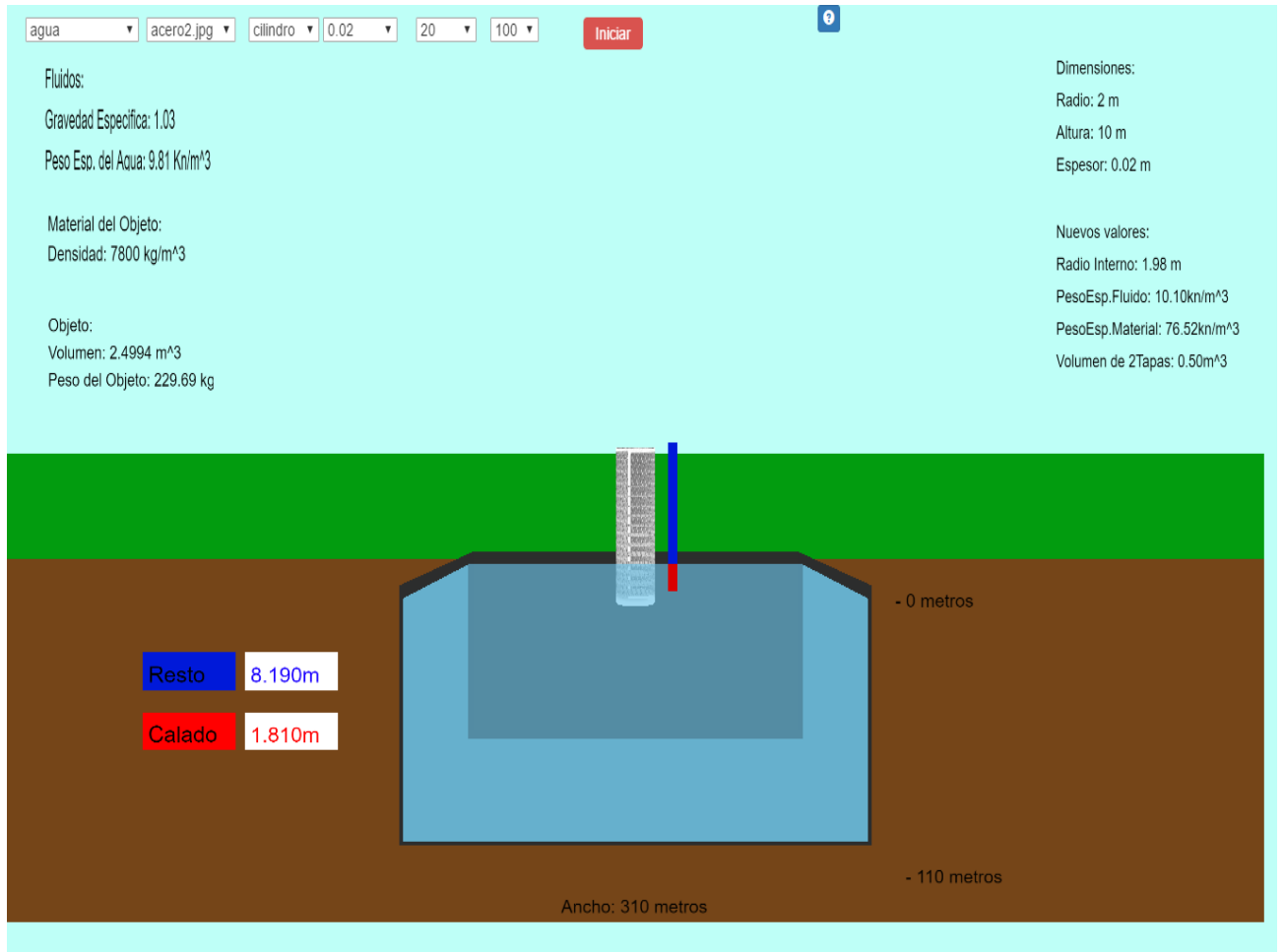
Volumen de 2Tapas: 0.50m³

- 0 metros

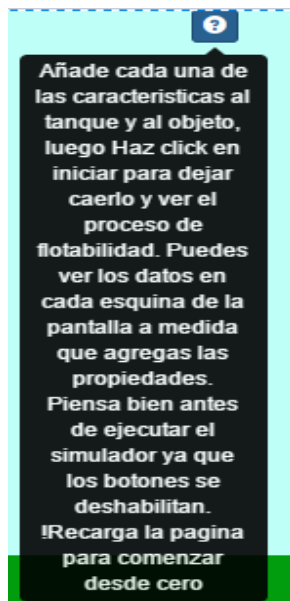
- 110 metros

Ancho: 310 metros

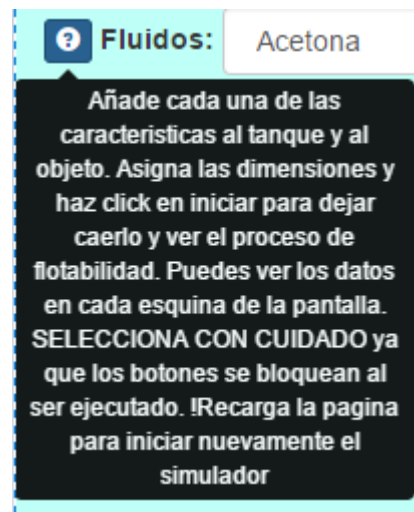
3) Haga Click en iniciar y observe los resultados



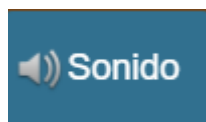
Nota: Los simuladores de objetos Macizos y Huecos poseen un **botón de ayuda** que muestra al deslizar el mouse sobre el en la **parte superior (Fig.S-1)**. En la **parte inferior-izquierda** tenemos los botones de **Reiniciar simulador** y **Cerrar Simulador** los cuales realizan su acción al hacer click sobre ellos (**Fig.S-2**). En la **parte inferior-derecha** tenemos el botón **Sonido del simulador** el cual nos permite apagar o encender el sonido de efectos del mismo (**Fig.S-3**).



(Fig.S-1).



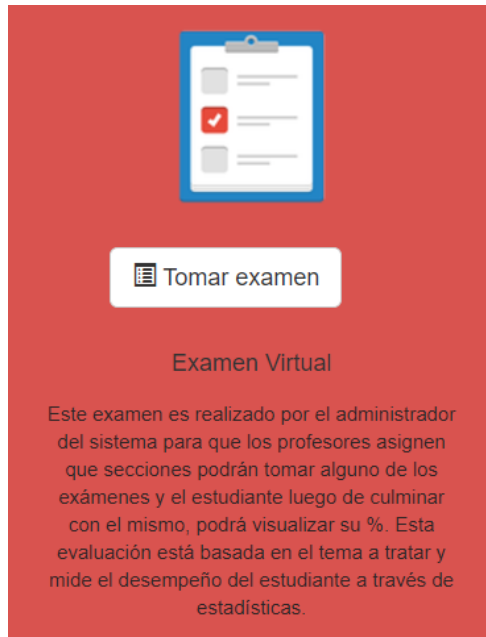
(Fig.S-2).



(Fig.S-3).

- Examen virtual

1) El estudiante toma el examen asignado por el profesor a su cargo.

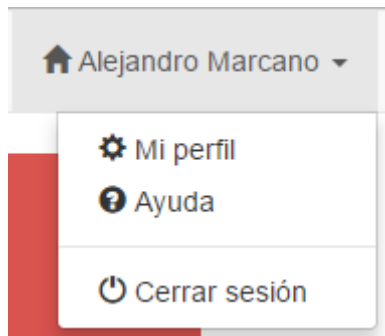


(Fig.Ev-1)

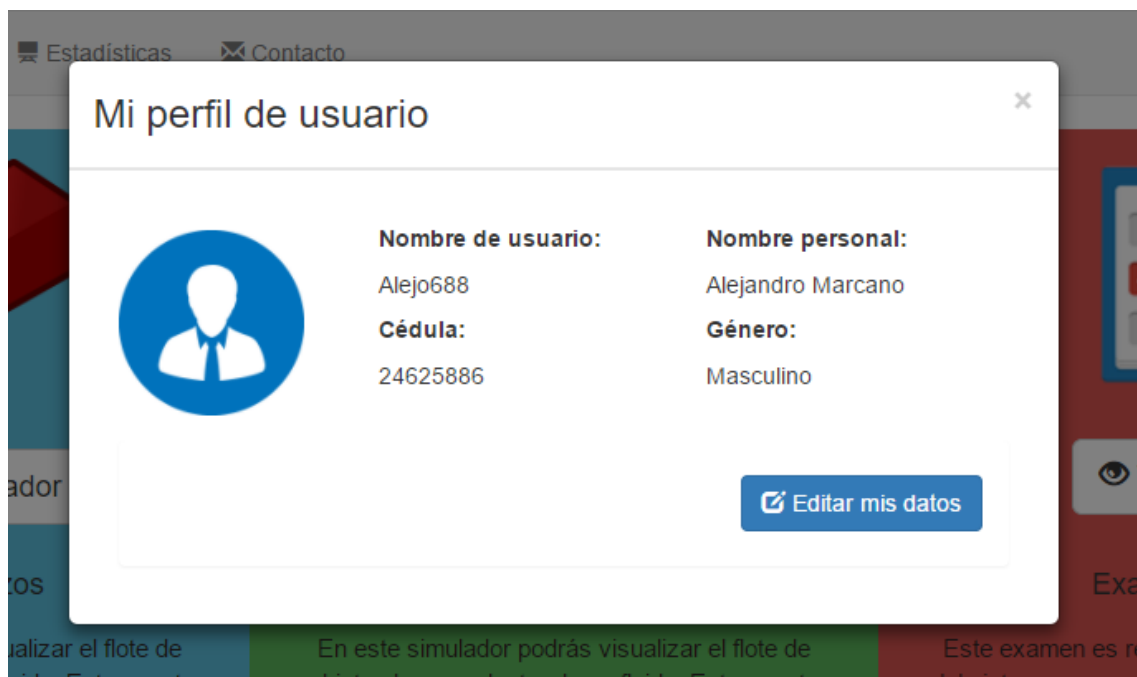


(Fig.Ev-2)

- *Menu de usuario*



- **Mi perfil:** Este apartado tiene como finalidad mostrar al usuario en una ventana dinámica sus datos personales y de usuario creados posteriormente al hacer click en el (Fig.P-1) y posee un botón de **Editar mis datos** para que el usuario pueda cambiar datos posibles de su cuenta como su nombre personal o contraseña (Fig.P-2).



(Fig.P-1)

