

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

L.F.P “B+”



MANUAL DE USUARIO
PROYECTO 1

TOMAS ALEXANDER MORALES SAQUIC 201900364
Guatemala 23/09/2021

INTRODUCCION

Gracias por la adquisición del programa “Proyecto 1” esperamos que el programa sea de su agrado, el programa se realizó de manera que el usuario pueda interactuar de manera sencilla e intuitiva, de manera que el usuario pueda ingresar datos de manera sencilla mediante un documento de extensión definida y que pueda visualizar de manera directa desde la aplicación los datos recolectados en el archivo, también se le brinda opciones para poder extraer un reporte directo de los datos solicitados.

El objetivo de este software es un análisis sencillo de datos planos para poder crear imágenes de tipo pixel art.

SOBRE EL PROGRAMA

El programa “Proyecto 1” se desarrolló con el objetivo de brindar una ayuda a la empresa que sea de fácil uso para que el usuario final logre generar imágenes visualmente atractivas basado en los datos que se encuentran en el archivo brindado por el usuario, dejando que el usuario obtenga una variedad de imágenes basándose en el archivo de extensión “.pxla”

REQUISITOS

Primero necesitaras verificar que cuentes con lo siguiente:

-versión de Python:

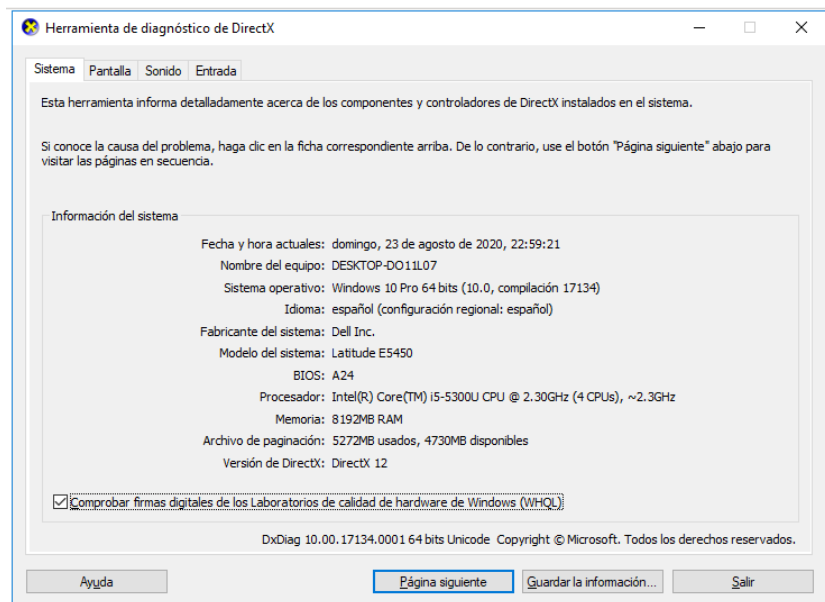
- Se recomienda la versión utilizar la versión más reciente.
- Puede descargar Python desde el siguiente enlace:

<https://www.python.org/downloads/>

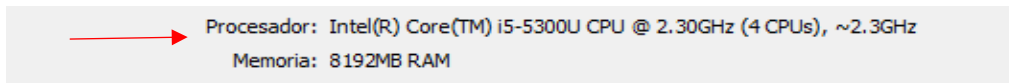
-Requerimientos mínimos de hardware (Windows):

- Procesador: Intel Pentium III o equivalente a 800 MHz,

Puedes revisar esto en las propiedades de tu CPU, o escribiendo en el buscador de tu escritorio DXDIAG, te aparecerá un cuadro como el que se muestra a continuación.



En la pestaña de sistema podrás buscar tus datos de procesador, espacio de memoria RAM y la versión de Windows para poder elegir qué tipo Python es necesario (32 o 64 bits).

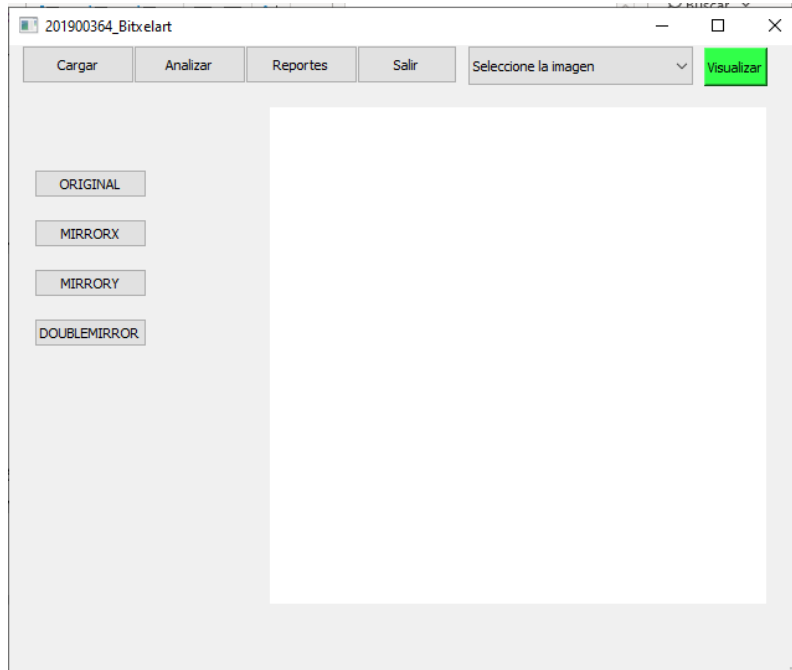


- Teclado y monitor funcional.
- Deberá contar con un lector de archivos de extensión “HTML”, esto para poder visualizar los reportes que genere el programa.

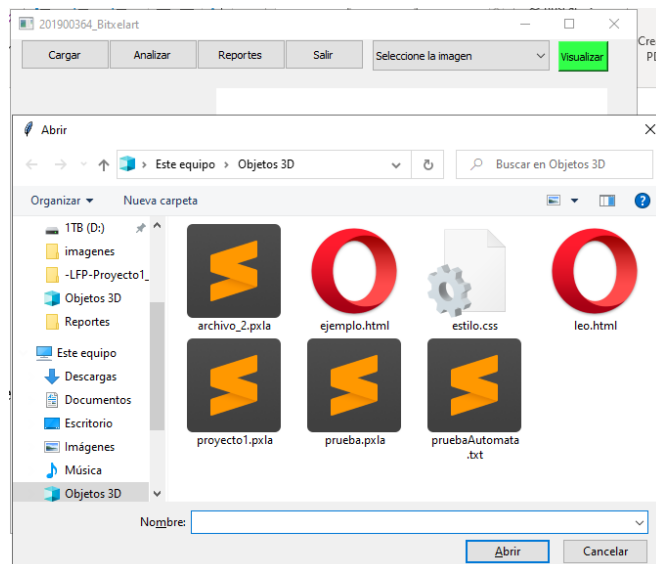
Una vez instalado PYTHON podrás acceder al archivo .py

FLUJO PROGAMA

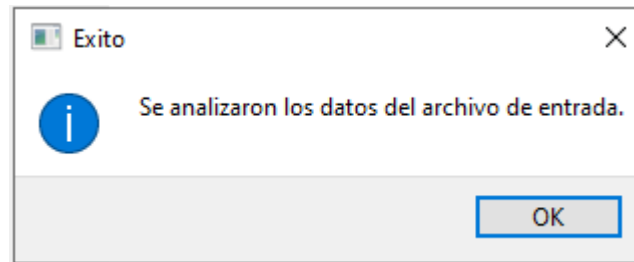
- Al iniciar el programa se abrirá una interfaz que cuenta con diferentes opciones para poder realizar las distintas operaciones para la creación de imágenes y poder abrir los reportes que se generan en base al archivo de entrada.



- Al para iniciar con la creación de imágenes debe cargar un archivo de entrada esto lo logra al presionar el botón **Cargar**, al presionarlo se desplegara una ventana donde usted podrá seleccionar el archivo de entrada (este archivo debe ser de extensión “.pxla”)

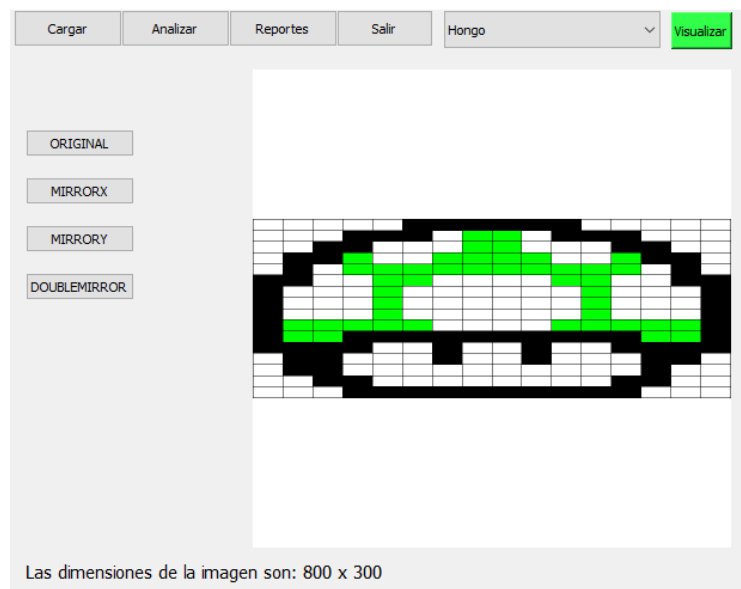
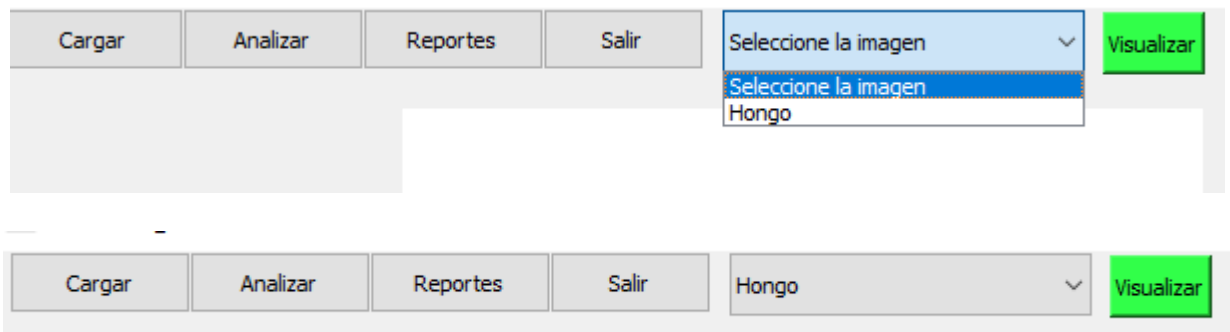


- Una vez cargado el archivo de entrada se debe oprimir el botón **Analizar**, al presionar este botón se comenzará con el análisis del archivo de entrada. Cuando el archivo de entrada se termine de analizar se le notificara mediante una ventana de notificación.



Ejemplo de ventana de notificación.

- Al finalizar el análisis de datos del archivo de entrada podrá visualizar las imágenes generadas con éxito en el listado de la esquina superior derecha una vez en seleccionada la imagen que desee visualizar se oprime el botón **visualizar**, al presionar este botón se realizará una búsqueda de las imágenes generadas y si se encuentra disponible se mostrara en el apartado derecho de la interfaz, de no encontrarse la imagen se le notificara mediante un mensaje en pantalla.



- Se podrá visualizar la imagen original e ir variando los filtros que son aplicables en dicha imagen mediante los botones que se encuentran del lado izquierdo de la interfaz (**ORIGINAL MIRRORX MIRRORY DOUBLEMIRROR**) si un filtro no aplica a una imagen se le notificara al usuario.



- podrá visualizar reportes de los tokens correspondientes al archivo de entrada al presionar el botón **Reportes**, también podrá visualizar un reporte con los errores correspondientes al archivo de entrada. Ambos reportes se abrirán de manera automática.
(Para que los errores se muestren debe analizar primero un archivo de entrada.
- Podrá salir de la aplicación mediante el botón **Salir**, una vez presionado este botón se cerrará la interfaz y se terminará la ejecución del programa.

GRACIAS POR ADQUIRIR EL PROGRAMA “PROYECTO 1”