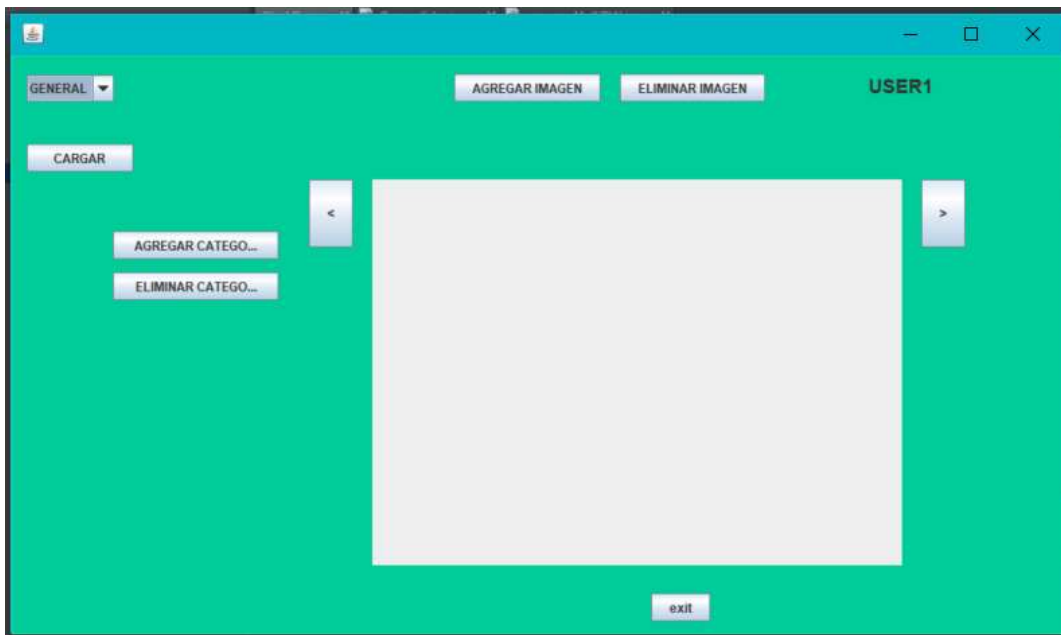


MANUAL DE USUARIO



BOTONES:

1. INGRESAR A BIBLIOTECA



Para poder ingresar a biblioteca debe ingresar un nombre el usuario por ejemplo: USER1

a. CARGAR

Si esta en consola muestra lo que esta haciendo el programa

b. AGREGAR IMAGEN

Puede agregar una o varias imágenes a la vez, y si quiere agregar una imagen a otra categoría debe poner la categoría seleccionada.

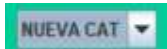


c. ELIMINAR IMAGEN

Función desactivada por el momento

d. AGREGAR CATEGORÍA

Agrega una subcategoría donde se puede guardar imágenes como si fuera una carpeta (Comienza con una categoría general).



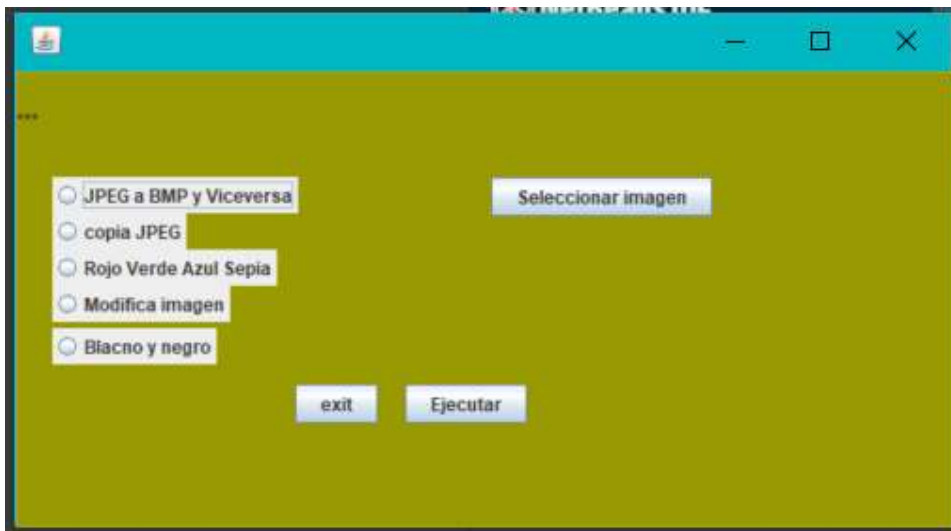
e. ELIMINAR CATEGORÍA

Función desactivada por el momento

f. EXIT

Vuelve al menú principal

2. INGRESAR A EDITOR

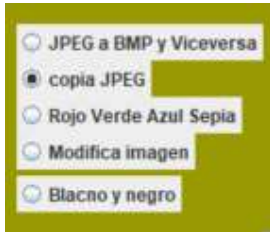


a. SELECCIONAR IMAGEN

Se puede agregar solo una imagen

b. EJECUTAR

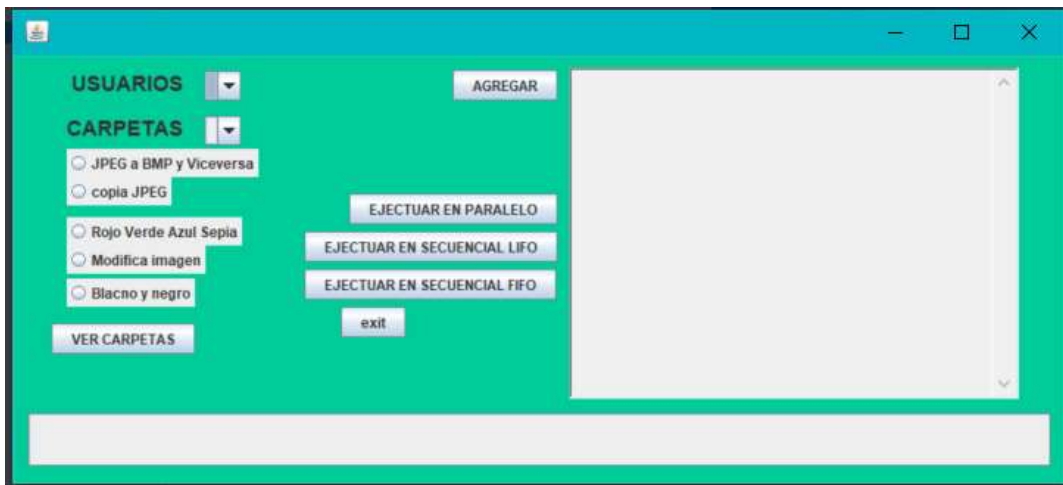
Antes de ejecutar se debe seleccionar una imagen y seleccionar una opción



c. EXIT

Vuelve al menú principal

3. INGRESAR A CONVERTIDOR



a. VER CARPETAS

Debe seleccionar el usuario antes de ejecutar, al ejecutar este botón se agregan la categorías

ANTES:

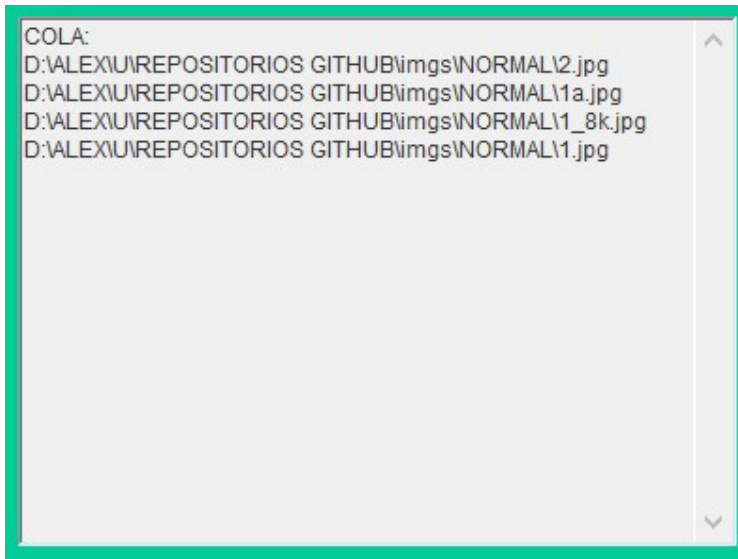


DESPUÉS

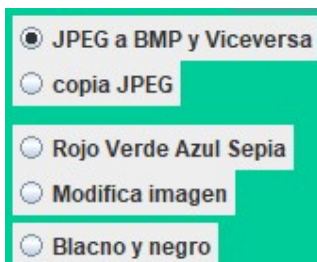


b. AGREGAR

Al ver agregado las categorías se agrega las imágenes a la cola.



“SELECCIÓN UNA OPCIÓN ANTES DE EJECUTAR ALGUNO DE ESTOS BOTONES”



c. EJECUTAR EN PARALELO

Ejecuta todas las imágenes con mas eficiencia y rápido

d. EJECUTAR EN SECUENCIAL LIFO

Ejecuta primero la ultima imagen y la primera imagen hasta de ultimo.

e. EJECUTAR EN SECUENCIAL FIFO

Ejecutar en orden las imagenes



MUESTRA EL PORCENTAJE ECHO DE LAS IMÁGENES