

MANUAL DE PROGRAMACIÓN

PAQUETES

CLASES

MÉTODOS

1. Fotos

Aquí van todos los jpanel del programa

a. Convertidor

Es el que ejecuta las secuencias paralelo, lifo y fifo

b. Fotos

Permite ver la vista principal del programa

c. Guardar

Es el jfilechooser que se ejecuta al querer agregar imágenes al programa

d. Editor

Es el editor solo convierte las imágenes según 6 opciones

e. Ingresa Biblioteca

Ingresa a la biblioteca principal el cual lleva un nombre de usuario, guardar varias imágenes i es complemento del convertidor

f. V principal

Es la primera vista al ejecutar el programa

g. Ver

Se ve lo anterior mente guardad en un archivo .bin

2. Fotos.Apoyo

Aquí van todos lo temporal, que le sirve al programa

- a. J temp
 - i. Get y set Idusuario
 - ii. Get y set idArchivo
 - iii. Get y set url

Obtiene el url de todos los image Handler si paso de un proceso de conversión bmp a jpg a otro proceso.

- b. Para Almacen

No funcional en esta versión de programa

- c. Opciones Convertidor

Tiene todos los métodos de conversión que tiene el programa, que los envía a los image Handler(Son los métodos que hacen que se convierta una img a otra formato etc...)

3. Fotos.Hilos

Ayuda a que se ejecuta al mismo tiempo el porcentaje y la vista de que archivo se esta ejecutando con que filtro.

- a. Porcentaje Fifo

Ejecuciones al mismo tiempo: imágenes, porcentaje, que imágenes se ejecutaron.

- b. Procenta Lifo

Ejecuciones al mismo tiempo: imágenes, porcentaje, que imágenes se ejecutaron.

- c. Proceso Multi BW

- d. Proceso Multi jpt to bmp
- e. Proceso Multi modificar
- f. Proceso Multi proceso Multi Rgb
- g. Proceso Multi copia jpg

Ejecuciones al mismo tiempo: varias imágenes, porcentaje, que imágenes se ejecutaron (toso los Proceso Multi).

4. Fotos.ImageHandler

Todas las conversiones del programa que puede hacer

- a. Bmp to jpge

Bmp a jpg

- b. Bmp manager

Guarda en archivo .bin

- c. Bmp handler copy

Hace una copia bmp

- d. Image handler

Todas las handler heredan los métodos abstractos de esta,

- e. Jpge handler

Sin funcionalidad

- f. Jpge image handler BN

Convierte las imágenes a blanco y negro

- g. Jpge iamge hanlder Colors

Convierte las imágenes a rojo , azul, verde y sepia.

- h. Jpge image handler rotator

Rota las imágenes 180, y de izquierda a derecha

- i. Jpge to bm image

De jpg a bmp

5. Fotso.Listas

- a. Enlazada

Es una lista enlazada para los usuarios

- b. Nodo

Es un nodo para la lista enlazada

- c. Nodo Cir

Es una nodo para la lista doblemente enlazada circular

- d. Nodo Do

Es uno nodo para la lista doblemente enlazada

- e. Doble Enla Cir

Es una lista doblemente enlazada circular para las imágenes

- f. Doble Enlazada

Es una lista doblemente enlazada para las cotegorias(carpetas).

6. Fotos.Pruebas

Sirve solo para pruebas que se hicieron, no tiene ninguna funcionalidad en el programa actual.

LISTAS

Una lista es una estructura dinámica de datos que contiene una colección de elementos homogéneos (del mismo tipo) de manera que se establece entre ellos

un orden. Es decir, cada elemento, menos el primero, tiene un predecesor, y cada elemento, menos el último, tiene un sucesor.

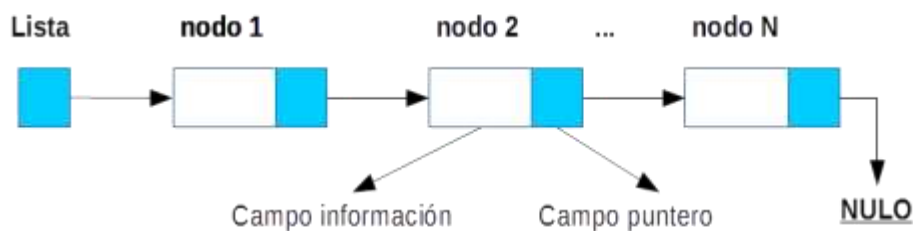
Tanto las estructuras vistas en la sección anterior (pilas) como las que veremos en la siguiente (colas) son tipos de listas.

Podemos distinguir, atendiendo a la organización de los nodos, entre:

Listas simplemente enlazadas: cada nodo tiene un campo que apunta al siguiente nodo.

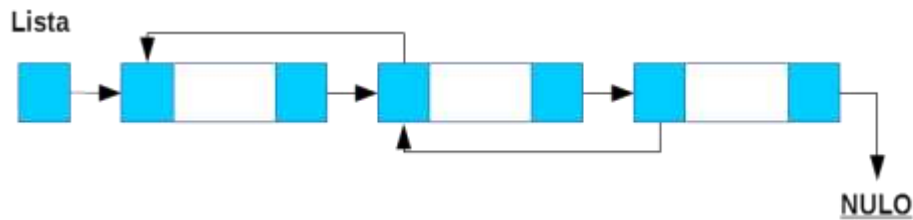
Listas doblemente enlazadas: cada nodo dispone de un puntero que apunta al siguiente nodo, y otro que apunta al nodo anterior.

Listas simplemente enlazada



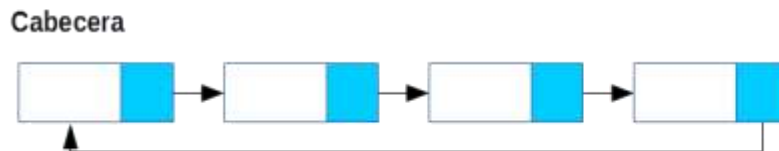
(Imagen de creación propia)

Lista doblemente enlazada



(Imagen de creación propia)

Lista circular



(Imagen de creación propia)

HILOS THREAD

También conocida como Programación Concurrente, es un tipo de programación que el permite al programa hacer diferentes procesos en un mismo tiempo, es decir, puede estar corriendo un juego y por el toro mandando paquetes a un servidor predeterminado.



EL PROGRAMA TARDE EN EJECUTARSE 20 SEGUNDOS
QUE ES EL TIEMPO DEL PROCESO MÁS LARGO

