UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS Y ENSAMBLADORES 1 SECCIÓN B PRIMER SEMESTRE 2021

PRÁCTICA 4

201801263 Audrie Annelisse del Cid Ochoa

Manual de Usuario

A continuación se detallaran las instrucciones y toda la información necesaria para el manejo del programa.

Al principio se desplegará un menú en el cual se pueden observar las siguientes instrucciones:

 Cargar Archivo: La cual permite cargar los datos de un archivo con extensión xml.

Al ingresar a esta opción se puede observar lo siguiente.

Aquí se debe ingresar el nombre del archivo que se desea abrir.

Y en caso de que dicho archivo no exista mostrará el siguiente mensaje.

- 2. Ordenar: Esta contiene un submenú que se mostrará más adelante y permite al usuario diversas formas de ordenar la lista de datos cargados desde el archivo de entrada obtenido con la opción 1.
 - a. El submenú:

Cuenta con las siguientes opciones, las cuales son diversos métodos de ordenamiento, los cuales pedirán las siguientes características.

```
Ingrese una velocidad (0-9): 4
Seleccione una opcion:
1.Ascendente
2. Descendente
```

 Generar reporte: Este permite mostrar un resumen de los resultados de ordenamientos y datos ingresados y procesados durante la utilización del programa.

```
1.Cargar Archivo
2.Ordenar
3.Generar reporte
4.Salir
3
******************GENERAR REPORTE**************
```

Esta opción permite generar un reporte llamado Reporte.xml. Y cuenta con la siguiente estructura

```
<Encabezado>
<Universidad>Universidad de San Carlos de Guatemala/Universidad>
<Facultad>Facultad de Ingenieria/Facultad>
<Escuela>Ciencias y Sistemas
<Curso>
<Nombre>Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1
<Seccion>Seccion B</Seccion>
</Curso>
<Ciclo>Primer Semestre 2021</Ciclo>
<Fecha>
<Dia>26</Dia>
<Mes>03</Mes>
<Año>2021</Año>
</Fecha>
<Hora> 21
</Hora>
<Minutos> 13
</Minutos>
<Segundos> 53
</Segundos>
<Alumno>
```

Permite ver los datos del estudiante, la hora en que fue generado el reporte y los atributos de cada método de ordenamiento junto a los resultados del antes y el después.

4. Salir: Esta opción permite salir del programa.

