

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ESTRUCTURAS DE DATOS
ING. LUIS ESPINO
AUX. ROBINSON PEREZ
SECCION: "A"**

**PRACTICA 1
MANUAL USUARIO**

**Nombre: Carlos Enrique Cante López
Carnet: 201314448**

Información del Sistema

<u>Nombre:</u>	Simulador de Aeropuerto
<u>Versión del Sistema:</u>	1.0.0
<u>Área de Elaboración:</u>	C++/C
<u>Tipo de Aplicación:</u>	Aplicación de Escritorio

Antecedentes:

Debido a la importancia de la organización de personas, aviones, equipaje, etc. Se decidió elaborar una aplicación que simulara un aeropuerto por medio de estructuras de datos.

Objetivos del Sistema:

Demostrar en una simulación el cómo se comportaría un aeropuerto teniendo en cuenta aspectos como cuantos escritorios de registro de personas, estaciones de mantenimiento de aviones y de cuantos aviones llegaran en un día, esto se muestra por medio de el avance de turnos los cuales se tomaran como una unidad de tiempo estándar.

Introducción

A quien va dirigido:

Empresas de aeropuertos que quieran realizar simulaciones por medio de una aplicación para así hacer previsiones de como se comportara su negocio dependiendo una serie de parámetros.

Organización del Manual:

1. Generalidades del Sistema
 - Descripción
 - Vista general de la aplicación
2. Requerimiento técnicos del sistema
 - Definición de requerimientos
 - Instalación
3. Uso de la aplicación
 - Ingreso de datos
 - Interpretación de los datos

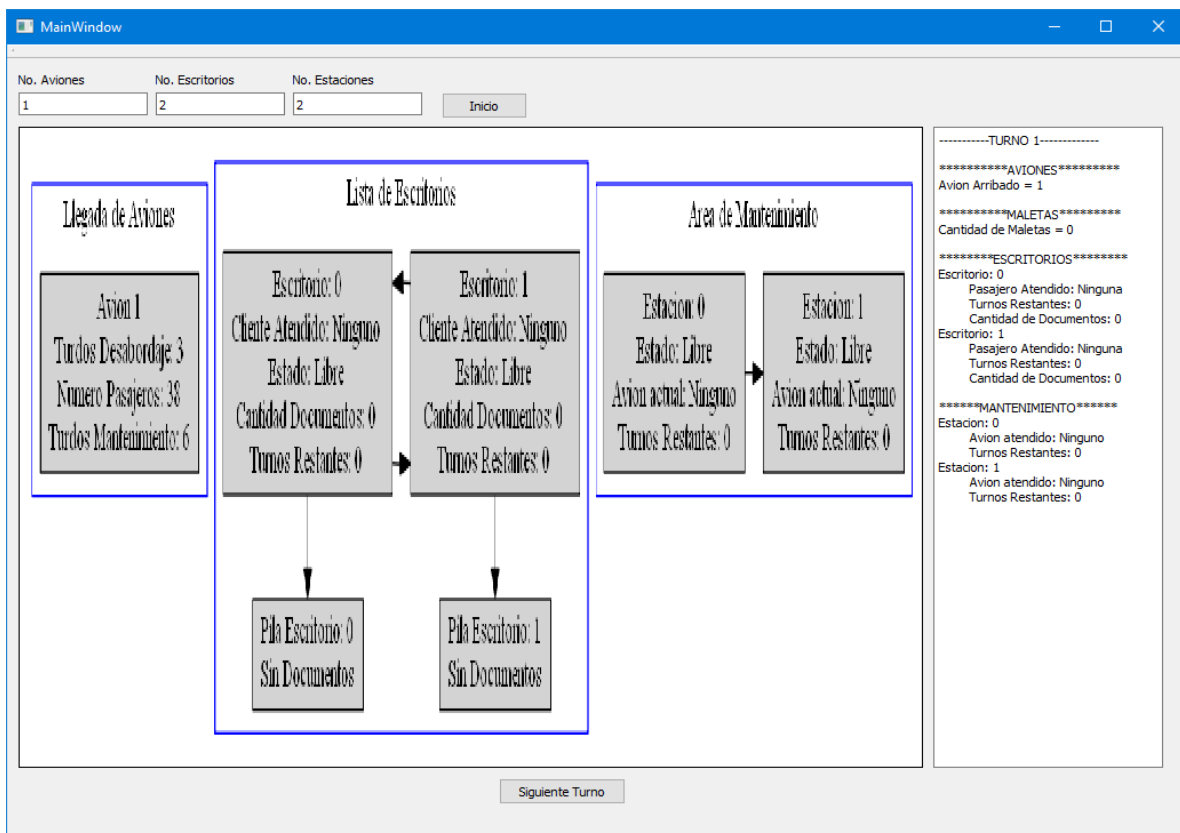
Generalidades del Sistema

Descripción:

Aplicación de escritorio simuladora de aeropuertos haciendo uso de estructuras de datos propias

Vista General del programa:

La aplicación se muestra a continuación:



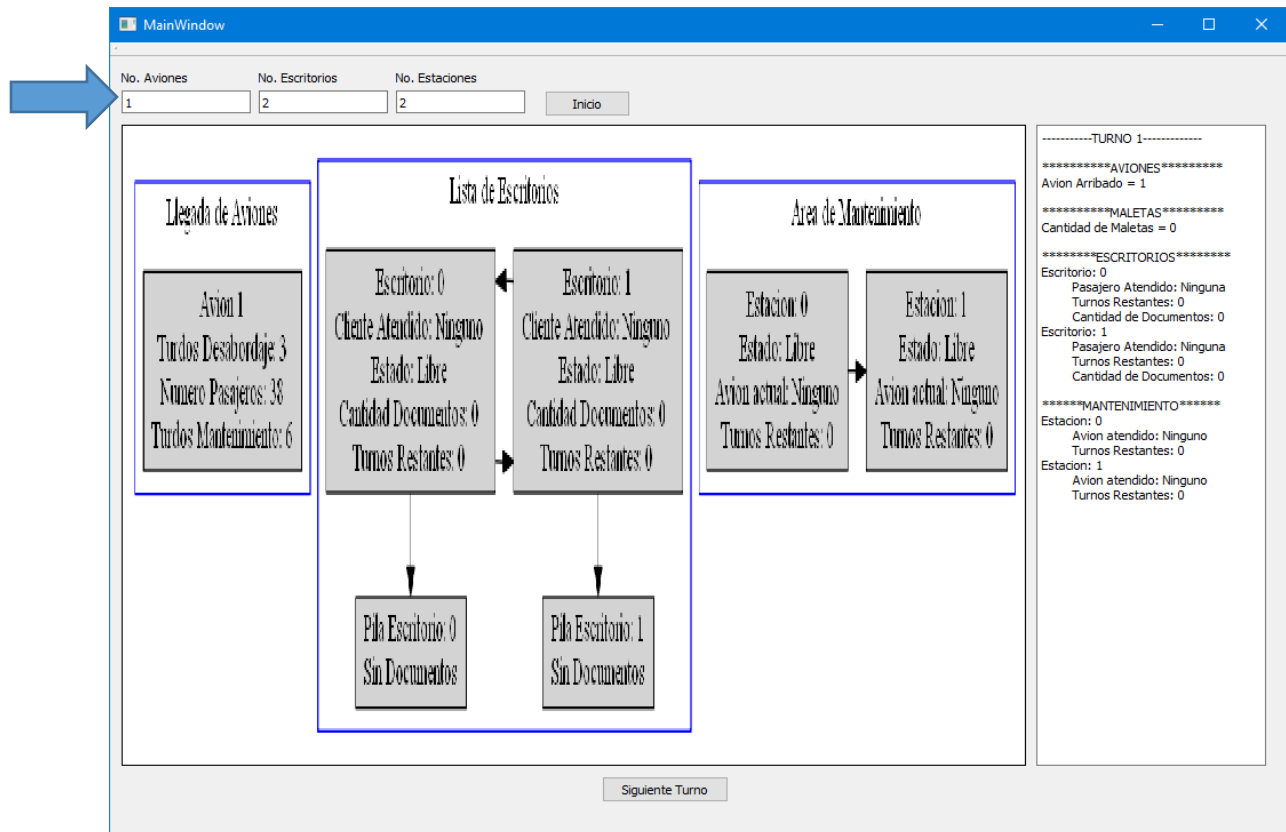
Requerimientos Técnicos del Sistema

Definición de Requerimientos:

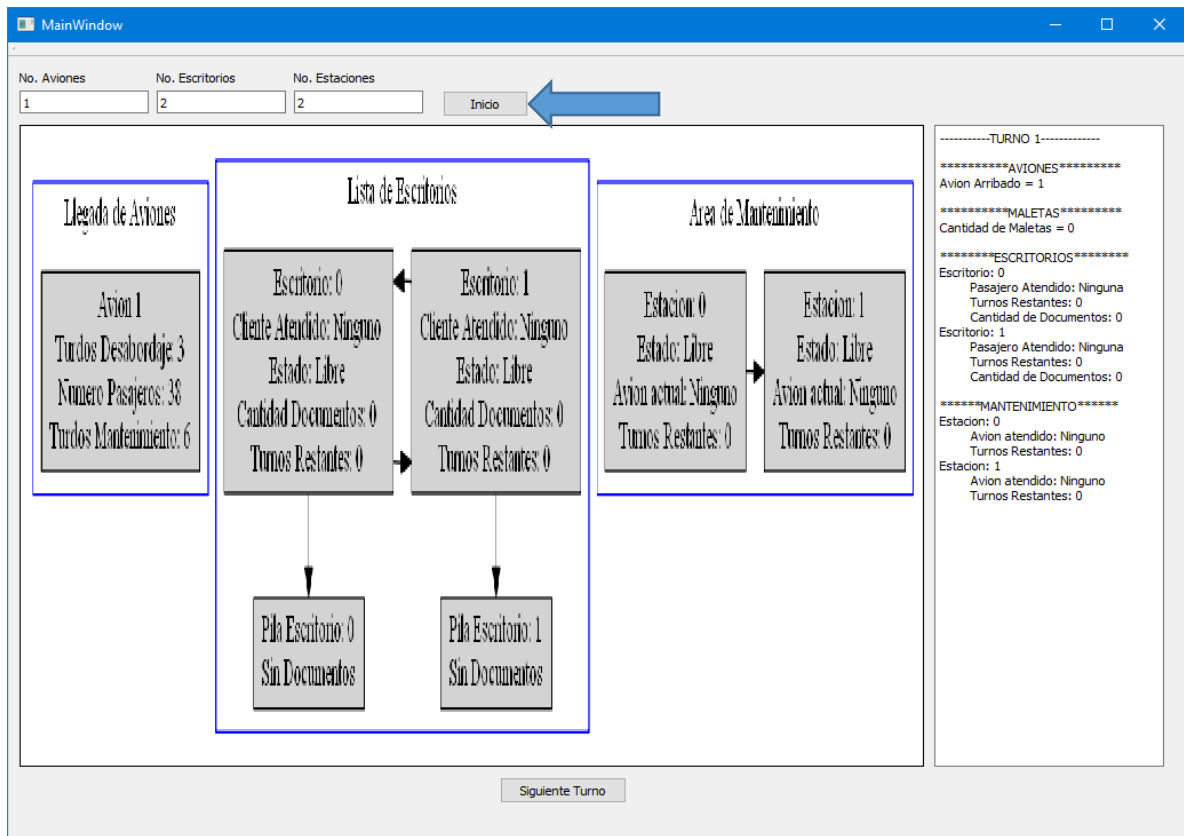
1. Windows 7 en adelante o alguna distribución de Linux
2. Graphviz 2.38

Utilización de la Aplicación

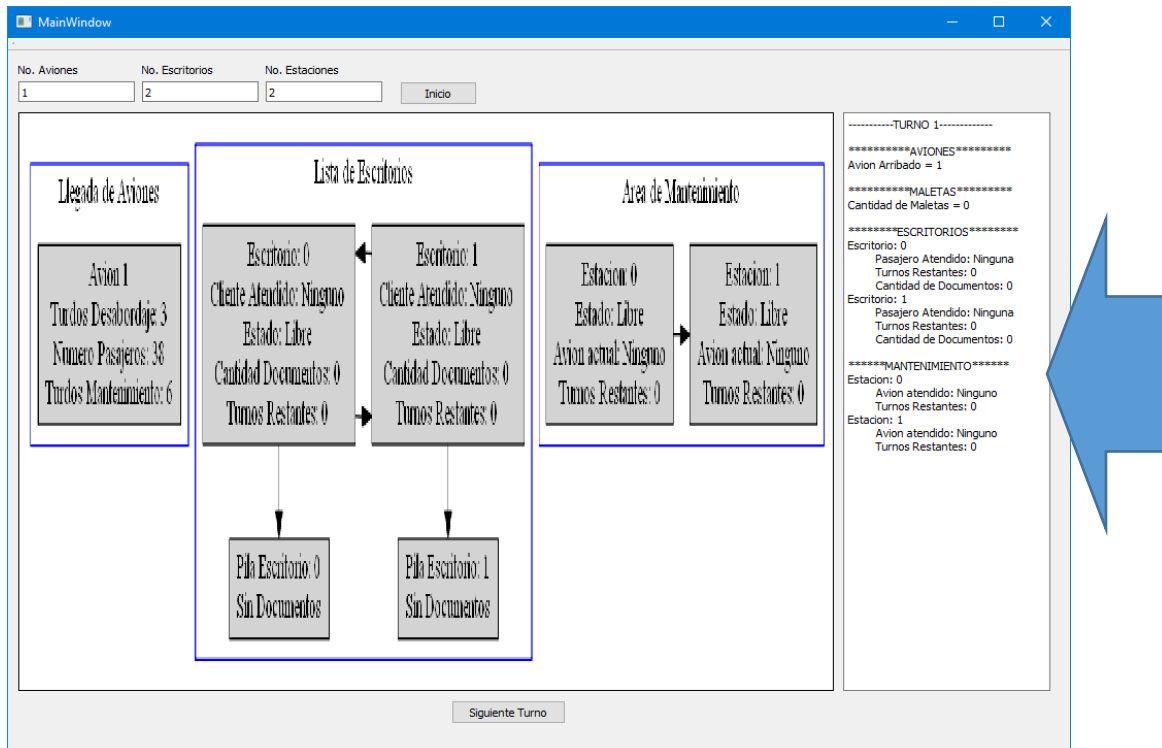
1. Ingresamos los datos que queramos para la simulación



2. Damos clic en inicio



3. Podemos visualizar todo lo que ocurre en la Consola



4. Solo queda dar clic en siguiente turno para ver como avanza el sistema turno a turno.

