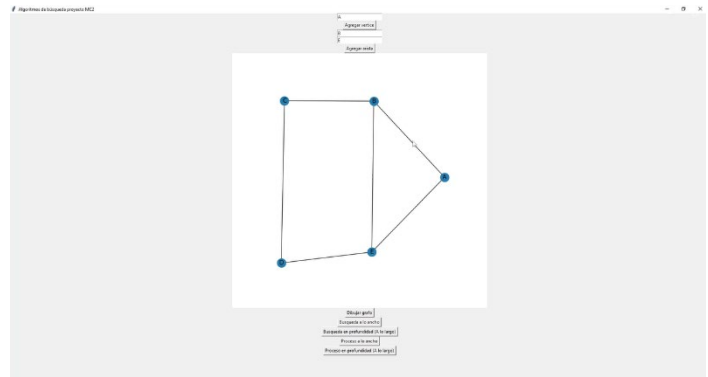
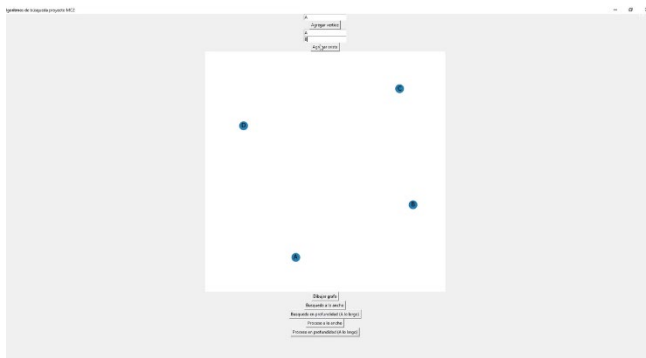


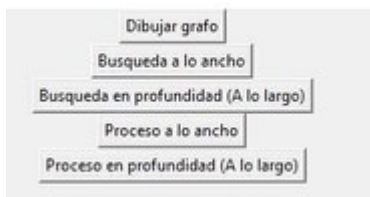
Manual de Usuario

Como parte del proyecto de la clase de Matematica para Computacion 2 se realizo un programa relacionado con la teoria de grafos en el cual se analizaba los algoritmos de busqueda a lo ancho y en profundidad para asi tener conocimiento de los mismos.

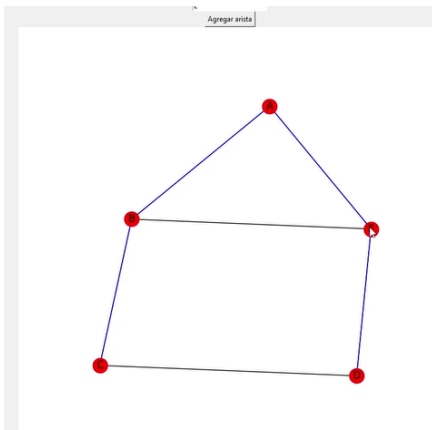
El programa es algo basico, incia con en la parte superior intentar ingresar los vertices que se desee y las aristas que se quiere que se conecten de esta forma vamos a ir creando nuestro grafo a nuestra conveniencia.



Luego en la parte de abajo tenemos una serie de botones los cuales permitirán que podamos realizar nuestro proceso de búsqueda:



Por una parte, la parte de Dibujar grafo nos permite visualizar como va quedando nuestro grafo despues de que vayamos ingresando los vértices y aristas. En la parte de búsquedas nos grafica las diferentes arboles minimales que salgan.



Y por último en la parte de los procedimientos se nos abrirá otra ventana en la cual se mostrara una simulación de como va recorriendo cada nodo hasta realizar el recorrido.

