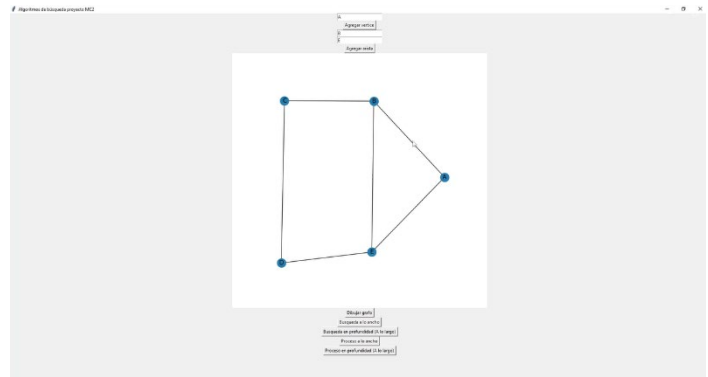
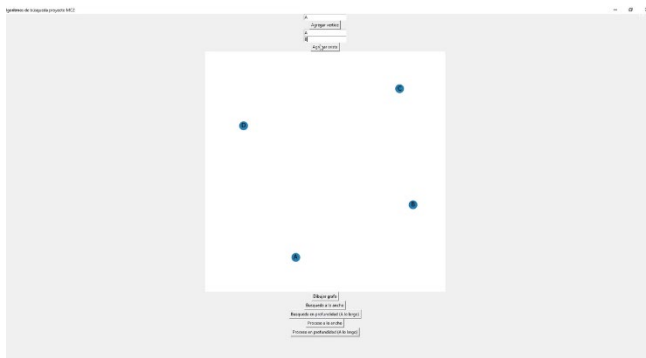


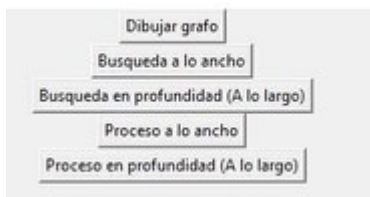
Manual de Usuario

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.

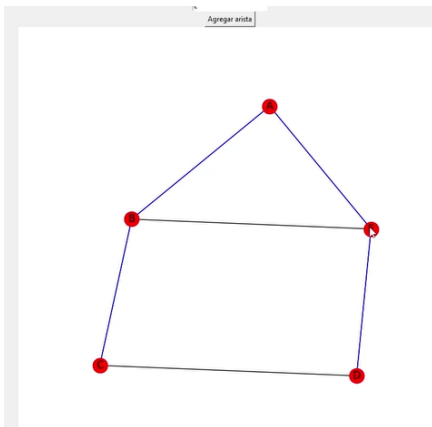
El programa es algo basico, incia con en la parte superior intentar ingresar los vertices que se desee y las aristas que se quiere que se conecten de esta forma vamos a ir creando nuestro grafo a nuestra conveniencia.



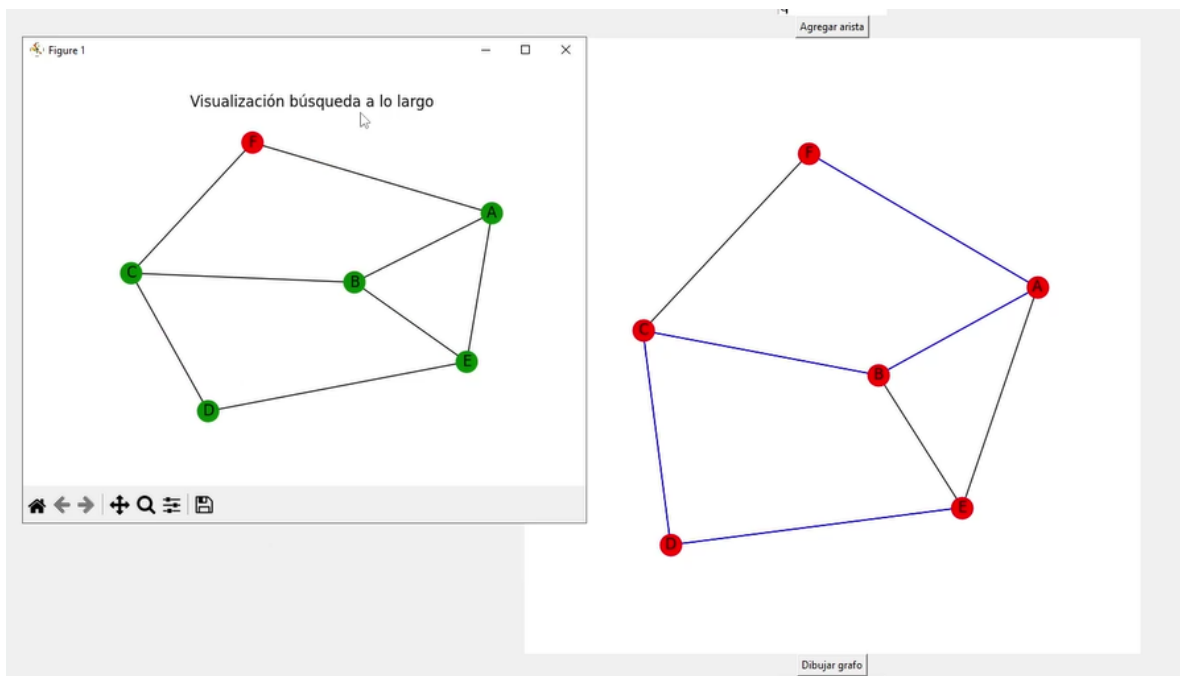
Luego en la parte de abajo tenemos una serie de botones los cuales permitirán que podamos realizar nuestro proceso de búsqueda:



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.



Link video:

https://drive.google.com/file/d/1MevUYhR9yT9W5Ibh1tb8pvTapvqjP3o9/view?usp=drive_link