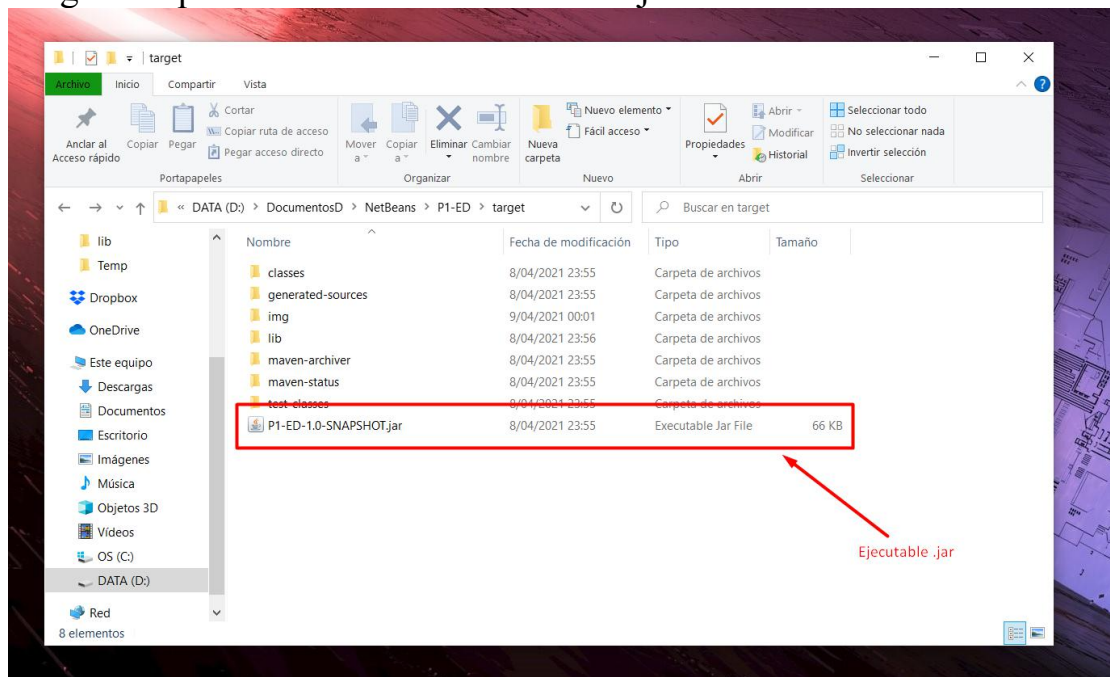


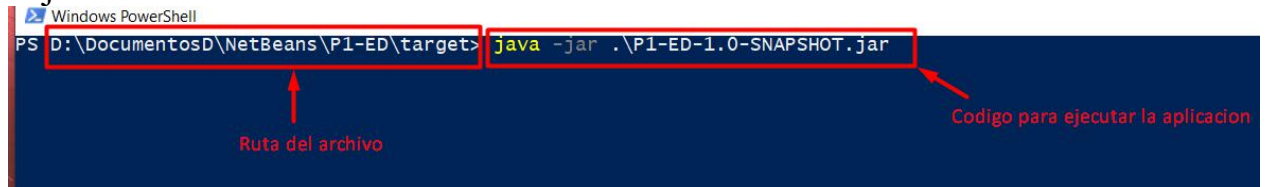
# Manual de Usuario

## Generación de Imágenes Por Capa

La aplicación corre en consola, con lo cual para ejecutarlo hay que dirigirse al portafolio donde esta ubicado .jar

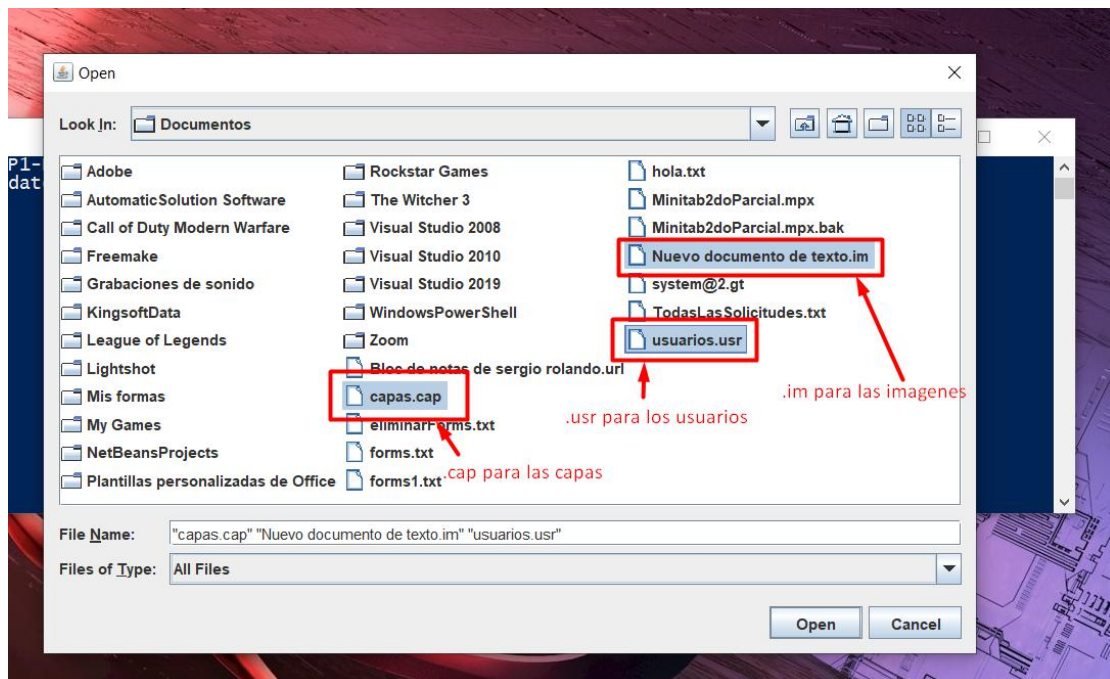


Luego de esto en cualquier terminal con la misma ruta donde se encuentra el jar se escribe el comando:



```
Windows PowerShell
PS D:\DocumentosD\NetBeans\P1-ED\target>
Presione 1 para cargar los datos
1
```

Una vez iniciado se le pedirá que busque y cargue los datos de las capas, la lista de imágenes y los usuarios con sus respectivas extensiones.



Se seleccionan todos los archivos de una vez para que sea más rápido empezar con las funciones.

```
Windows PowerShell
1 se cargaron las capas ← Verificación de las capas
no esta la capa: capa_3
no esta la capa: capa_44
no esta la capa: capa_3
no esta la capa: capa_11
no esta la capa: capa_11
2 se cargaron las Imagenes ← Verificación de las imagenes
no esta la imagen: 2
no esta la imagen: img 21
3 se cargaron los usuarios ← Verificación de los usuarios
```

Se mostrará mensajes de verificación de capas, imágenes y usuarios

```
Windows PowerShell
1
se cargaron las capas
no esta la capa: capa_3
no esta la capa: capa_44
no esta la capa: capa_3
no esta la capa: capa_11
no esta la capa: capa_11
se cargaron las Imagenes
no esta la imagen: 2
no esta la imagen: img_21
se cargaron los usuarios
```

Avisos si hay un problemas

Avisos si hay problemas

En caso que cuando se están cargando las capas, imágenes y los usuarios exista un error se notificara cual fue el error que sucedió en el momento.

Sintaxis de la carga de capas:

idCapa{fila,columna,colorHexagesimal} ....

Ejemplo:

```
1{
1,1,#C6C0C4;
1,2,#C6C0C4;
2,4,#C6C0C4;
3,4,#C6C0C4;
4,4,#C6C0C4;
1,7,#C6C0C4;
2,1,#C6C0C4;
}
3{
1,2,#C6C0C4;
1,3,#C6C0C4;
1,7,#C6C0C4;
1,9,#C6C0C4;
}
- -
```

Sintaxis de la carga de imágenes:

idImagen{idCapa,idCapa,.....} ...

Ejemplo:

```
1{2,1}
3{capa_3}
img_2{capa_5,capa_44,capa_3,capa_6}
img_4{7,capa_4}
img_6{capa_11,1}
img_5{capa_11,3}
```

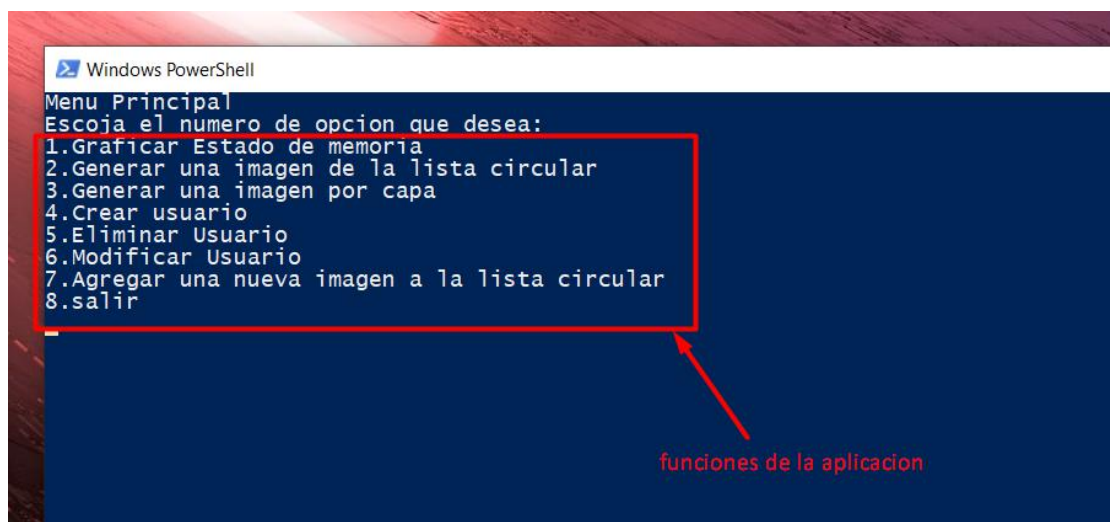
Sintaxis de la carga de usuarios:

idUsuario : idImagen, idImagen,..... ; ....

Ejemplo:

```
userA:1,2;  
userB:3,img_4;  
usuarioZ:img_6;  
1:img_6,img_2,1;  
userD:img_6,img_21,1;
```

## Menú Principal



## Opciones:

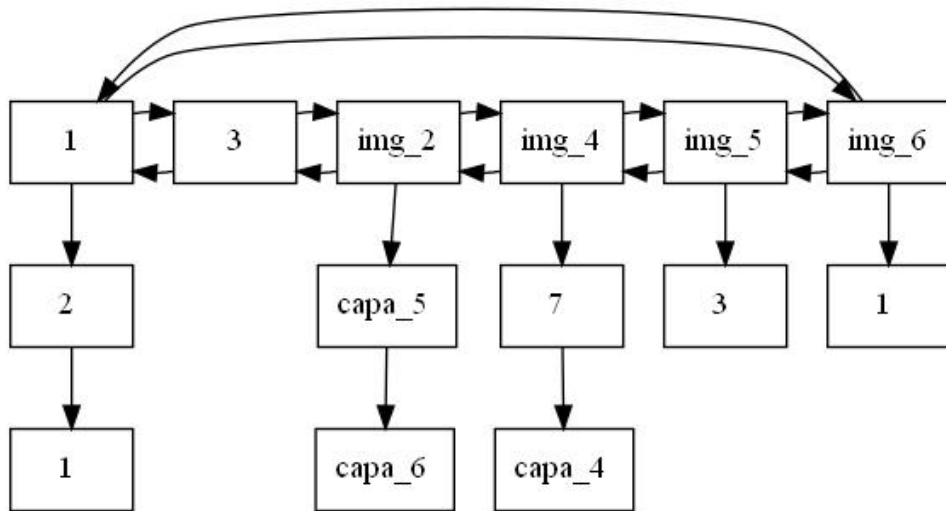
### Graficar Estado de memoria:

Muestra de forma gráfica como esta almacenada la información que tiene la aplicación en el momento actual

```
Graficar Estado  
Escoja el numero de opcion  
1.Ver lista de imagenes  
2.Ver arbol de capas  
3.Ver capa  
4.Ver imagen y arbol de capas  
5.Ver arbol de usuarios  
6.Regresar
```

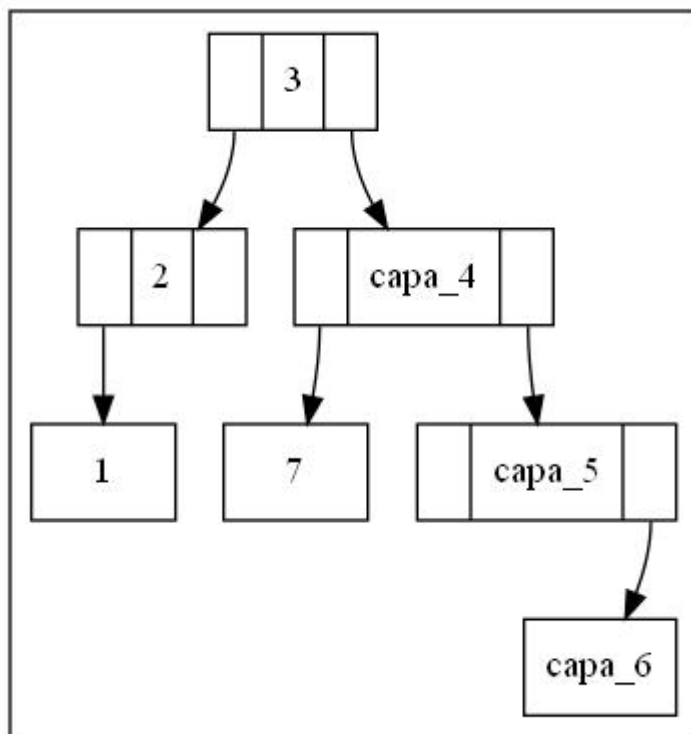
Ver lista de imagenes:

Ejemplo:



Ver arbol de capas:

Ejemplo:

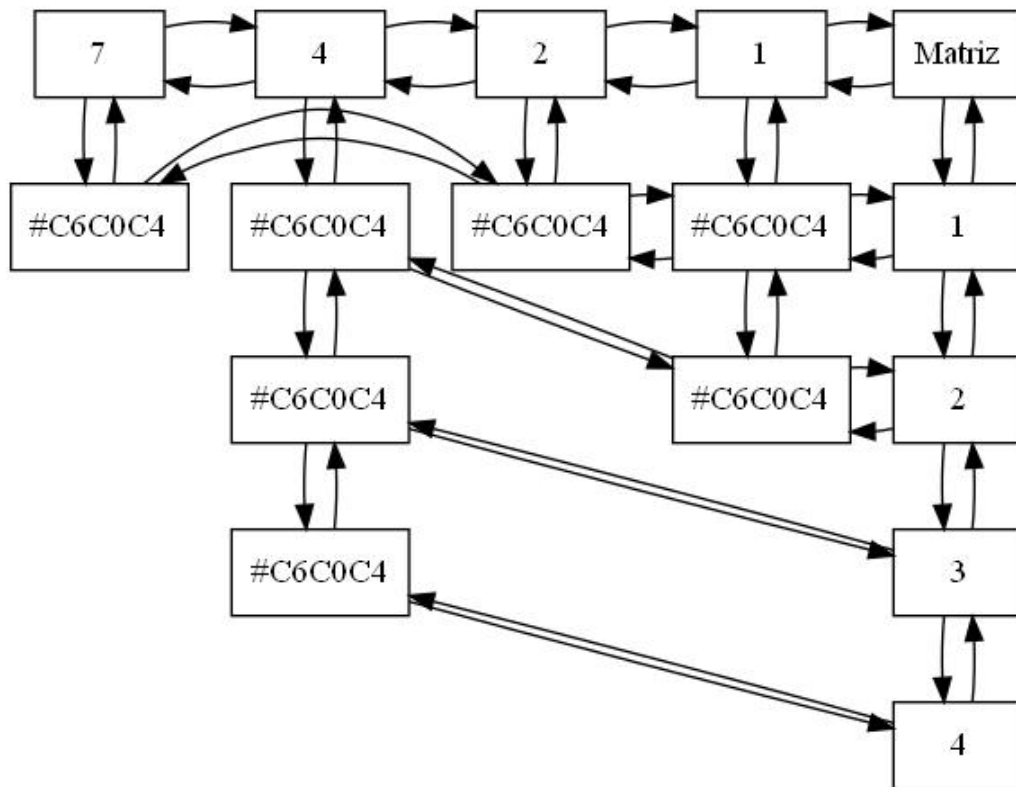


Ver capa

```
3
Ingrese el codigo de la capa:
1 ← El id de la capa
```

Se ingresa el codigo de una de las id de las capas.

Ejemplo:

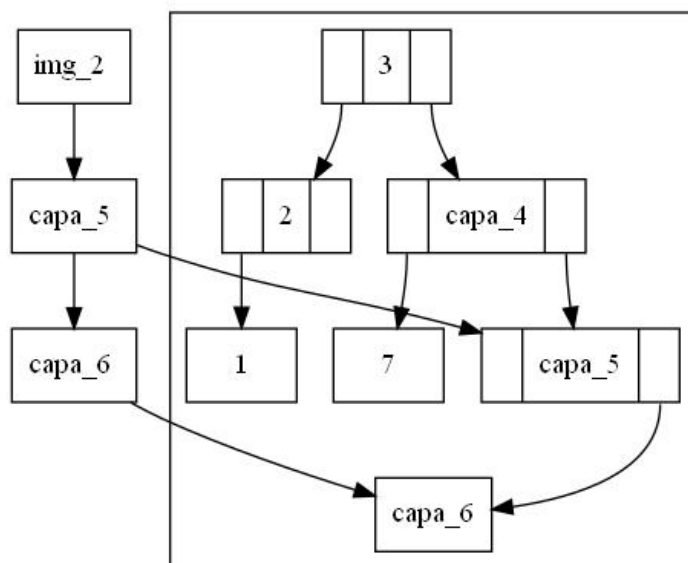


Ver imagen y arbol de capas:

4  
 Ingrese el codigo de la imagen:  
 img\_2\_ → El id de una imagen

Se ingresa un id de una imagen que esta en la lista circular de la opción 1.

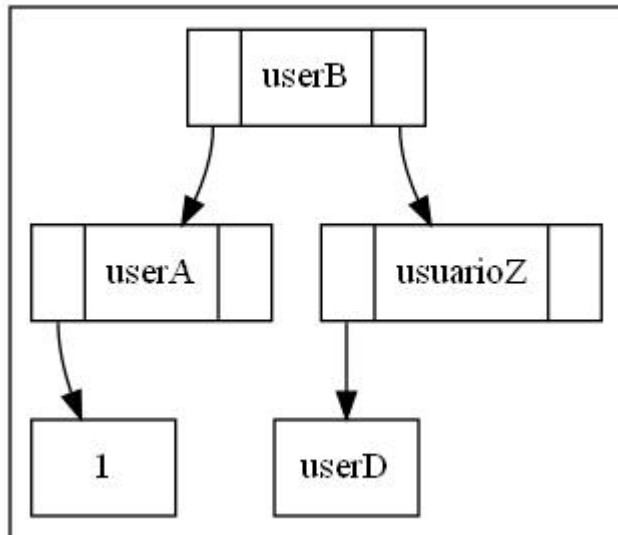
Ejemplo:



Ver arbol de usuarios:

Muestra los usuarios que están dentro del sistema

Ejemplo:



### Generar una imagen de la lista circular

Se escribe el id de una imagen que esta dentro de la lista circular y crea una imagen en pixeles(matriz)

Ejemplo:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									

Hay dos capas en la imagen, la capa 1 y la capa 2.



## Generar una imagen por capa

Se busca el id de la capa y se genera su imagen en una matriz.

Ejemplo:

0	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							

La imagen anterior es la capa 1

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									

La imagen anterior es la capa 2

## Crear usuario

```
4
Ingrese el nombre del usuario:
admin
Ingrese el codigo de una imagen para agregarlo con el usuario
O escriba null para salir
img_2
Se agrego la imagen
Ingrese el codigo de una imagen para agregarlo con el usuario
O escriba null para salir
1
Se agrego la imagen
Ingrese el codigo de una imagen para agregarlo con el usuario
O escriba null para salir
img_2
La imagen ya esta agregada
Ingrese el codigo de una imagen para agregarlo con el usuario
O escriba null para salir
null
```



## Eliminar Usuario

Se busca un id del usuario y si lo encontró se mostrara en pantalla que fue eliminado con éxito

```
5
Escriba el codigo a eliminar:
admin
Codigo Eliminado
```

← Mensaje de confirmacion

## Modificar Usuario

```
6
Escriba el codigo de usuario a modificar:
1
Elija la opcion que desea hacer con el usuario:
1.Modificar el userName
2.Modificar Lista de imagenes
3.Regresar
1
Escriba el nuevo nombre de usuario:
yasou
Elija la opcion que desea hacer con el usuario:
1.Modificar el userName
2.Modificar Lista de imagenes
3.Regresar
2
1.Insertar imagen
2.Eliminar imagen
```

← id del usuario a modificar

← Opciones generales para modificar el usuario

← Opciones para su lista personal de imagenes

```
1.Insertar imagen
2.Eliminar imagen
1
Escriba el codigo de la imagen
img_5
Se agrego la imagen
Elija la opcion que desea hacer con el usuario:
1.Modificar el userName
2.Modificar Lista de imagenes
3.Regresar
2
1.Insertar imagen
2.Eliminar imagen
2
Escriba el codigo de la imagen
img_2
se elimino la imagen
```

← Confirmacion de insertar imagen

← Confirmacion que se elimino la imagen de la lista

## Agregar una nueva imagen a la lista circular

```
7
Ingrese el nuevo codigo para la imagen
img ← Nueva imagen
Ingrese el codigo de la capa a insertar
Escriba null para salir
1
capa Ingresada ← Verificacion de capa
Ingrese el codigo de la capa a insertar
Escriba null para salir
2
capa Ingresada ← Verificacion de capa
Ingrese el codigo de la capa a insertar
Escriba null para salir
1
La capa existe en la imagen ← Solo una vez puede aparecer la capa
Ingrese el codigo de la capa a insertar
Escriba null para salir
null_ ← Salir y confirmar la nueva imagen
```

Igual que al crear un nuevo usuario, se coloca el id y la cantidad de capas que desea para esa imagen.

**Nota:** las imágenes se crean en la carpeta img que esta junto con la aplicación jar

