UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA



MANUAL DE USUARIO DE PRÁCTICA 1 ESTRUCTURA DE DATOS I

PRESENTADO POR:

DANIEL EDUARDO BAUTISTA FUENTES

201930588

DOCENTE ING. OLIVER SIERRA AUXILIAR

•••

QUETZALTENANGO - QUETZALTENANGO - GUATEMALA

07/03/2022

Panel principal



En este panel la persona puede agregar apuestas mediante la GUI o generar los resultados de la apuesta. También puede dividir en una única vista si lo desea presionando sobre vistas.

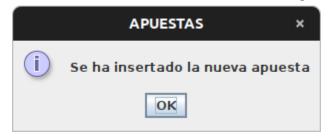




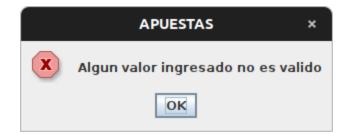
Una vez has agregado los 10 caballos, un nombre y la cantidad a apostar, puedes presionar sobre nueva apuesta



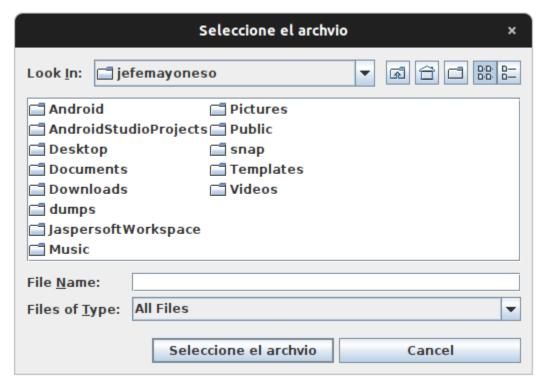
Si todos los datos son correctos veras el siguiente mensaje



De lo contrario verás una ventana informando sobre el error



Si deseamos cargar un archivo con apuestas, en el botón archivo veremos un boton que dice "cargar archivo". Al presionarlo veremos lo siguiente



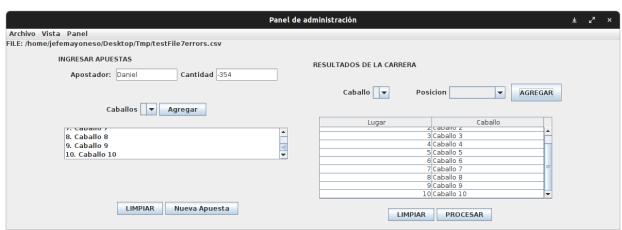
Una vez has seleccionado el archivo presiona sobre "Seleccione el archivo" y vera la siguiente ventana



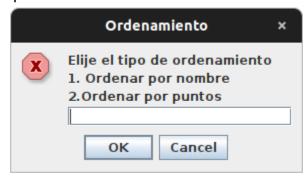
Para calcular los resultados de las apuestas agregue caballos por posiciones



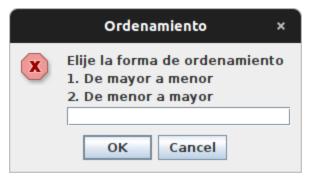
Una vez has colocado los 10 caballos



Presiona en procesar y verás la siguiente pantalla. Elige el tipo de ordenamiento que quieres



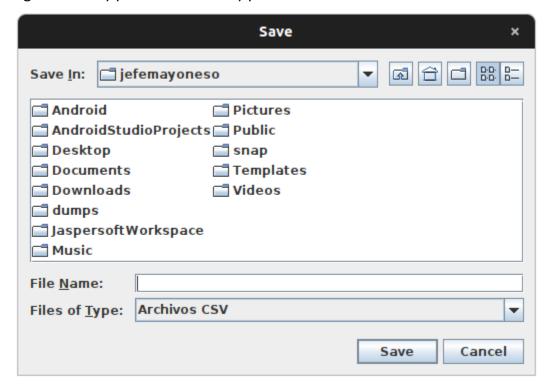
Te volverá a preguntar por el orden, elige uno

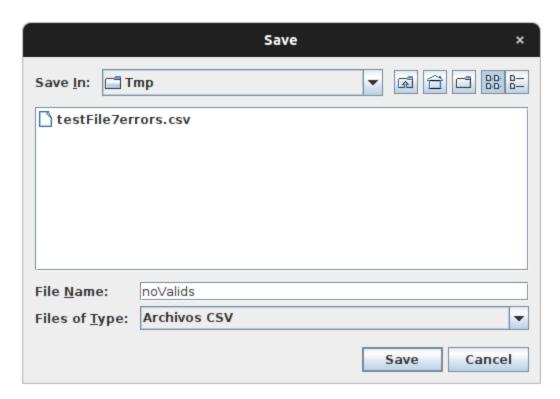


Si alguna de las apuestas es inválida, te avisará



Elige una ruta y ponle un nombre y presiona en "save"





Cuando hayas guardado las no válidas, te mostrará una tabla con los resultados de las apuestas, este puede ser exportado a CSV.

