Universidad San Carlos de Guatemala Estructura de datos Ing. Oliver Sirra David Enrique Lux Barrera 201931344



Manual de Usuario:

Introducción:

El siguiente programa demuestra la funcionalidad de los conocimientos aplicados acerca de los temas vistos en clase, sobre un programa de carrera de caballos en donde el usuario puede ingresar las apuestas de las personas y muestra como estas son procesadas por varios metodos y generar los resultados por medio de las tablas correspondientes donde indica quienes son los ganadores o quienes estuvieron mas cerca de acertar su predicción.

Requisito del sistema:

- 1. Windows 7 o superior
- 2. Ubunto u otras distribuciones superior a la 16,5 LTS
- 3. Porcesador Pentium o más
- 4. Java JDK

Funcionamiento:

El programa inicia de esta manera:



Se abrirá una pagina en donde ingresara o importara los archivos de entrada para el funcionamiento del programa:

	Carrera de Caballos	😉 🚱 😣
	Bienvenido	
Ingrese nueva apuesta	Apuestas Realizadas	Limpiar
Nueva Apuesta		
Nombre		
Monto Q		
Caballo a apostar 1 ▼		
Ingrese el posible orden		
Agregar		
	Importar Verificar	Resultados

Deberá ingresar la información de la siguiente manera:



Para poder importar un archivo de texto o .txt deberá presionar en el botón de "Importar" y esta desplegara una ventana en donde de-vera usted buscar la ruta del archivo en la que este este documento.



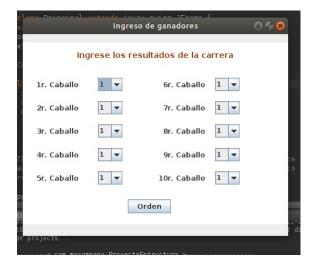
Después encontrar el archivo deberá de darle en abrir y esta aparecerá así:



Después de tener las apuestas que necesita, entonces se presionara en verificar y esta validara las apuestas para que no tengan ningún error.



Después habilitara el botón de "Resultados", esta cerrara las apuestas y abrira una pantalla en la debera colocar todo la información de la carrera.



Después se presionara en "Orden" y esta habilitara la pantalla de resultados y podra ver los resultados de la misma, en ella se podrá ver los botones de nombres o por punteo, en la que podra visualizar las apuestas y en la parte superior derecha esta los informes de la misma.



Después en el botón de "Reportes" aparecerá así:

