

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
LABORATORIO DE IPC 1

PRACTICA 2
MANUAL DE USUARIO

DENNIS MAURICIO CORADO MUÑOZ

202010406

3032329780108

INTRODUCCION

El siguiente manual espera aclarar dudas respecto al uso y ejecución del programa respectivo para la practica numero 2 del laboratorio de introducción a la programación 1.

Al momento de ejecutar los archivos “.jar” o ejecutar directamente de un entorno de desarrollo se desplegará el siguiente menú:

```
===== MENU =====
| 1. Cargar Pokemons      |
| 2. Cargar Entrenadores  |
| 3. Cargar Poke Ball     |
| 4. Cargar Gimnasios     |
| 5. Cargar Alimentos     |
| 6. Asignar Pokemons    |
| 7. Asignar Poke Ball    |
| 8. Asignar Actividad de Comida |
| 9. Asignar Actividad de Pelea |
| 10. Reportes            |
| 11. Salir               |
=====
Seleccione la opcion a realizar:
```

Este menú se volverá a desplegar después de seleccionar una opción, tal y como indica el programa debemos seleccionar una de las opciones que aparecen en el menú para poder llevar a cabo una ejecución, este solo recibe entradas numéricas que estén en el rango y si no se ingresa la entrada correcta volverá a pedir por esta.

Una vez seleccionada la opción a realizar el programa solicitara la dirección donde se encuentra el archivo que el programa procederá a leer, de esta manera:

```
===== MENU =====
| 1. Cargar Pokemons      |
| 2. Cargar Entrenadores  |
| 3. Cargar Poke Ball     |
| 4. Cargar Gimnasios     |
| 5. Cargar Alimentos     |
| 6. Asignar Pokemons    |
| 7. Asignar Poke Ball    |
| 8. Asignar Actividad de Comida |
| 9. Asignar Actividad de Pelea |
| 10. Reportes            |
| 11. Salir               |
=====
Seleccione la opcion a realizar:
2
Ingrese la ruta del archivo:
C:\Users\denni\Desktop\Archivos de Prueba\Entrenadores.csv
```

Una vez ingresada la ruta el programa almacenara por medio de programación orientada a objetos lo contenido en el archivo.