

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Centro Universitario de Occidente**  
**División Ciencias de la Ingeniería**  
**Organización de Lenguajes y Compiladores 1**

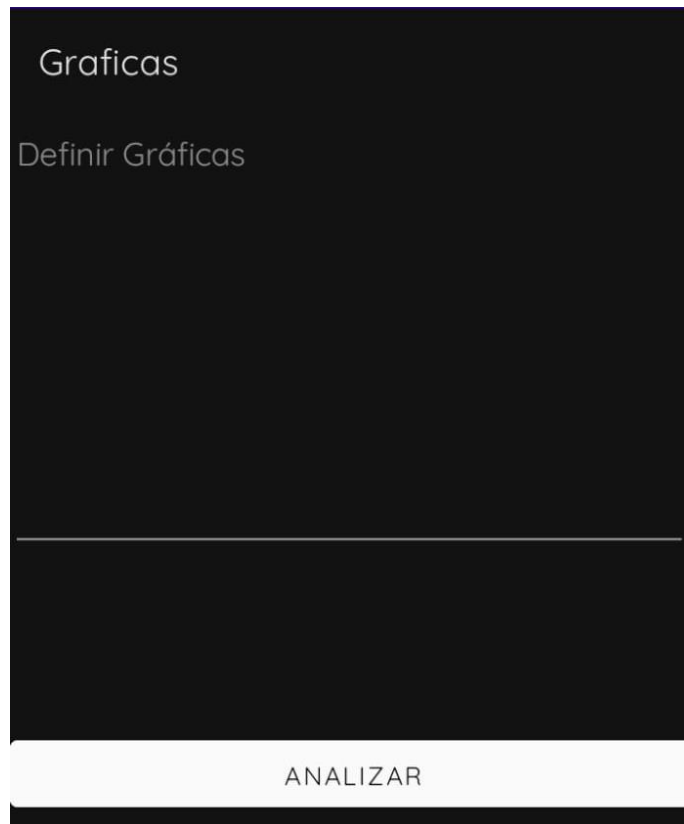


**Práctica 1**  
**Aplicación Móvil : Gráficas**

**Carné: 201731120**  
**Estudiante: Diego José Avila Estrada**

# APP GRÁFICAS

Al iniciar la app se nos muestra el área de texto para poder definir nuestras gráficas.



## Analizar:

Para poder analizar nuestras definiciones, se encuentra el botón de ANALIZAR, que se encargará tanto de mostrarnos las gráficas, si todo se encuentra bien, como mostrarnos si hubo un error.



Una vez definidas las gráficas podemos pulsar el botón de ANALIZAR y hará nuestro análisis.

```
Graficas

def Barras{

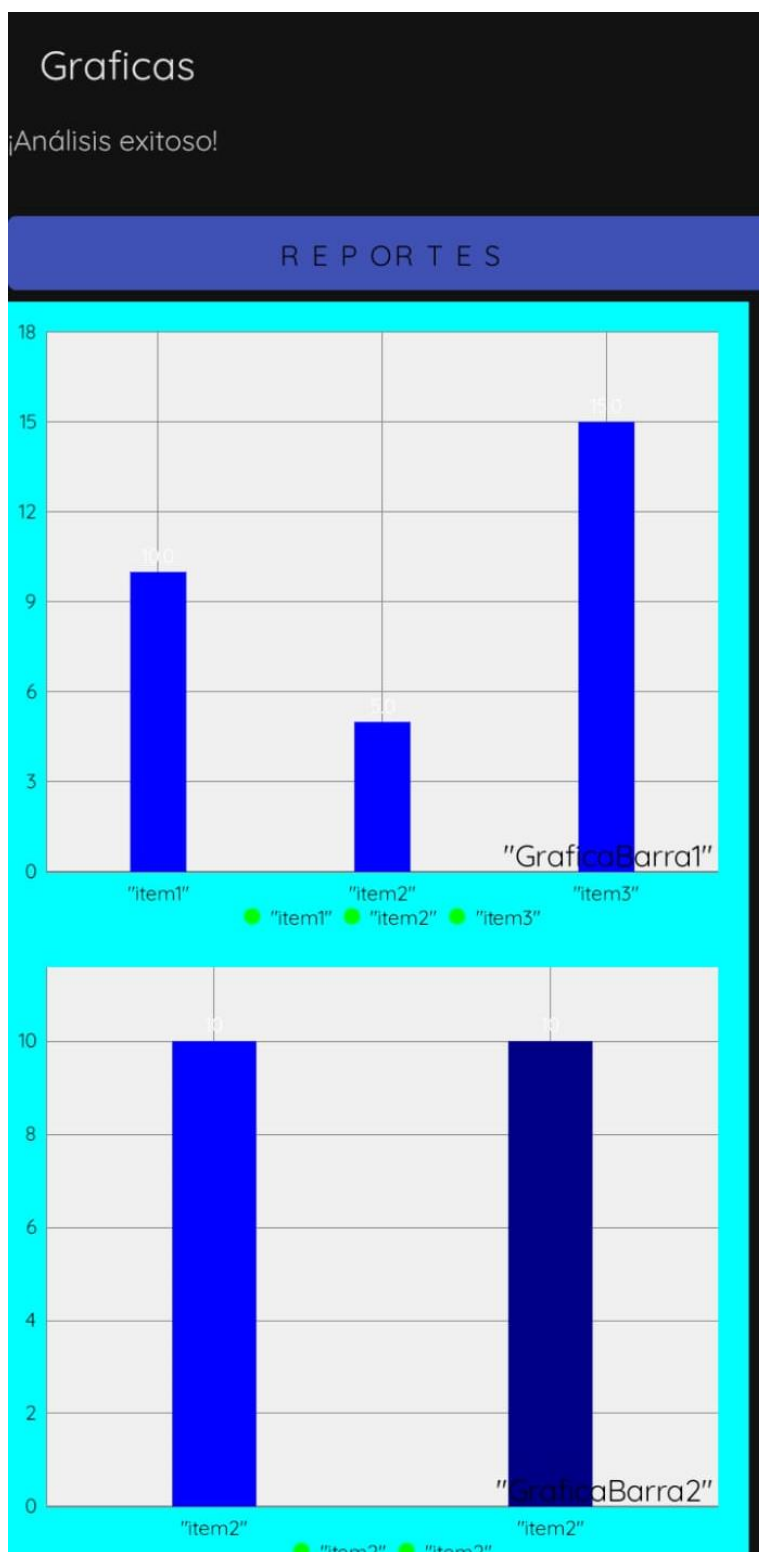
  titulo:"GraficaBarra1";
  ejex:["item1", "item2", "item3"];
  ejeu:[5,10,(10+5)];
  unir:[{0,1},{1,0},{2,2}];
}

def Barras{
```

---

ANALIZAR

Después del análisis podremos hacer SCROLL en la pantalla para poder visualizar el resultado de dicho análisis.



## Errores

Si el resultado del análisis fuera erróneo, no se podrán mostrar las gráficas y tendremos que ir al área de REPORTES para ver que error ocurrió.

## Reportes

En esta área podremos ver los reportes de nuestro análisis, tanto reportes generales, como reportes de algún error que pudo haber sido encontrado.



## **Regresar**

**El botón REGRESAR nos lleva de nuevo al área inicial de definición de gráficas y análisis.**