Manual de uso

Legendary guacamole

David Mendoza & Josué Rodríguez

  Estructura de Datos I

Contents

[Introducción 2](#_Toc510549027)

[Requerimientos previos 2](#_Toc510549028)

[Conociendo la interfaz 2](#_Toc510549029)

# Introducción

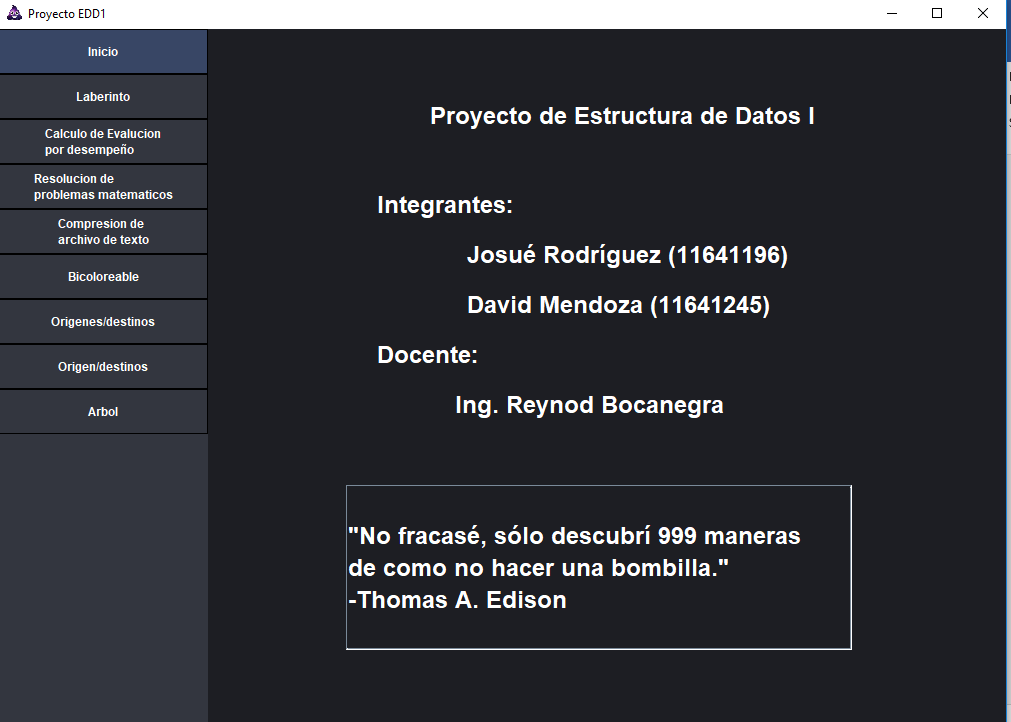
Este manual tiene como finalidad dar a conocer las formas de funcionamiento del programa “Legendary Guacamole”, proyecto de la clase “Estructura de Datos I” del primer semestre del año 2018.

## Requerimientos previos

* Tener instalado java en su ordenador.

# Conociendo la interfaz

La pantalla principal, o menú principal, consta de dos elementos: una barra lateral que contiene los botones para cada uno de los problemas a resolver (rojo), y el panel del problema en sí (azul).

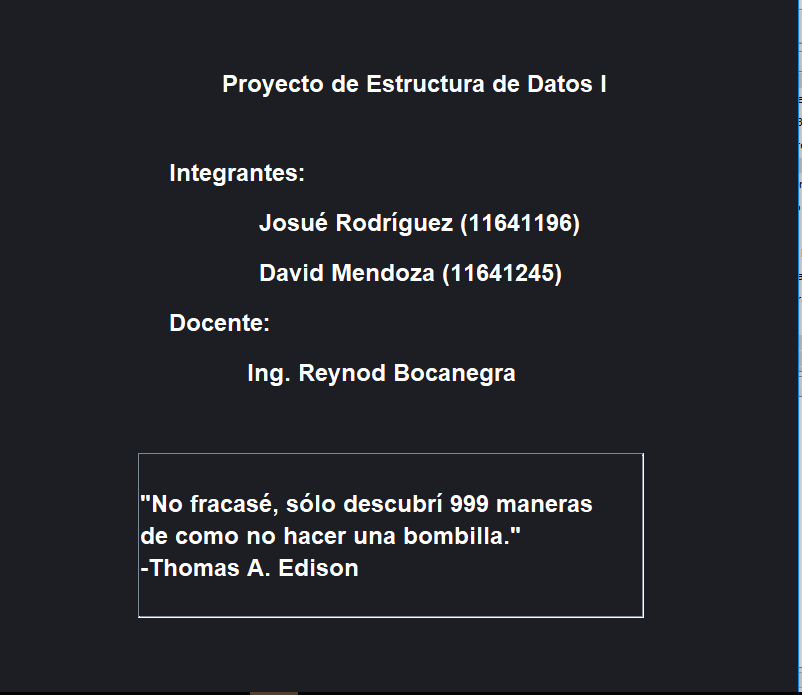


La barra lateral consta de 9 botones:

1. Inicio
2. Laberinto
3. Cálculo de evaluación por desempeño
4. Resolución de problemas matemáticos
5. Compresión de archivos de texto
6. Bicoloreable
7. Orígenes/Destinos
8. Origen/Destinos
9. Árbol de expansión mínima

# I.- Inicio

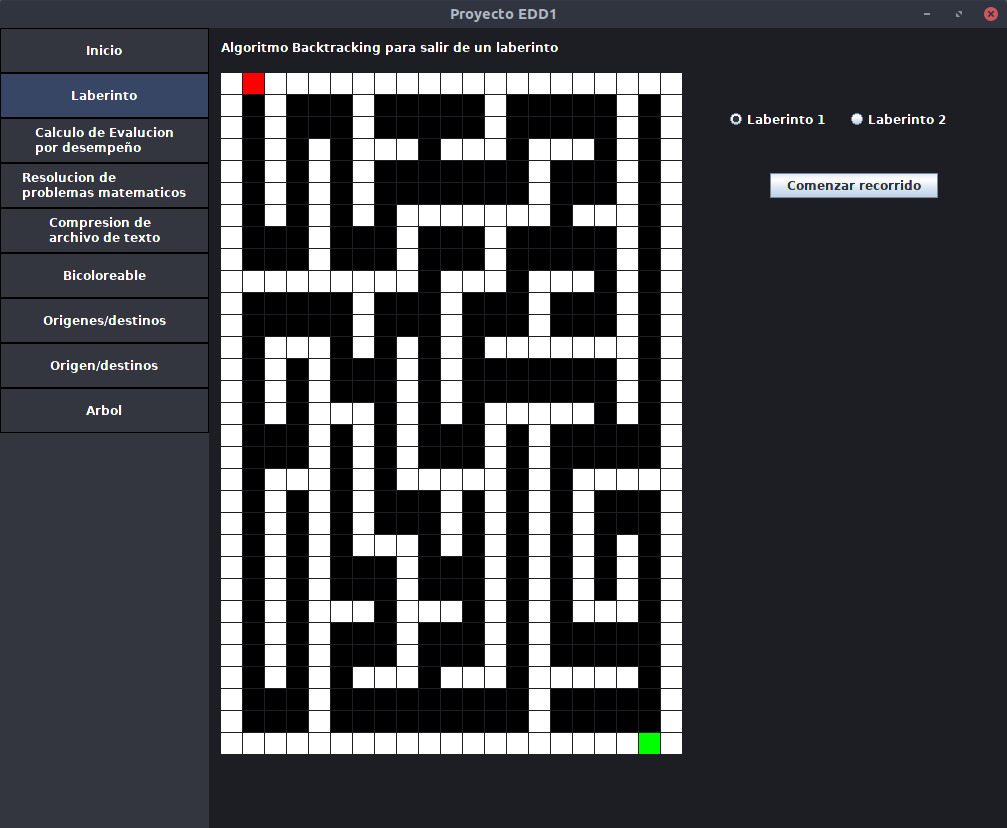
Primer panel que visualiza el usuario al momento de abrir la aplicación. En él se muestra el nombre de la clase, los desarrolladores, el docente que impartió la clase y una cita por Thomas A. Édison.



# II. Laberinto

***Objetivo:*** empleando el TDA adecuado, encontrar la salida de un laberinto haciendo uso de “backtracking”.

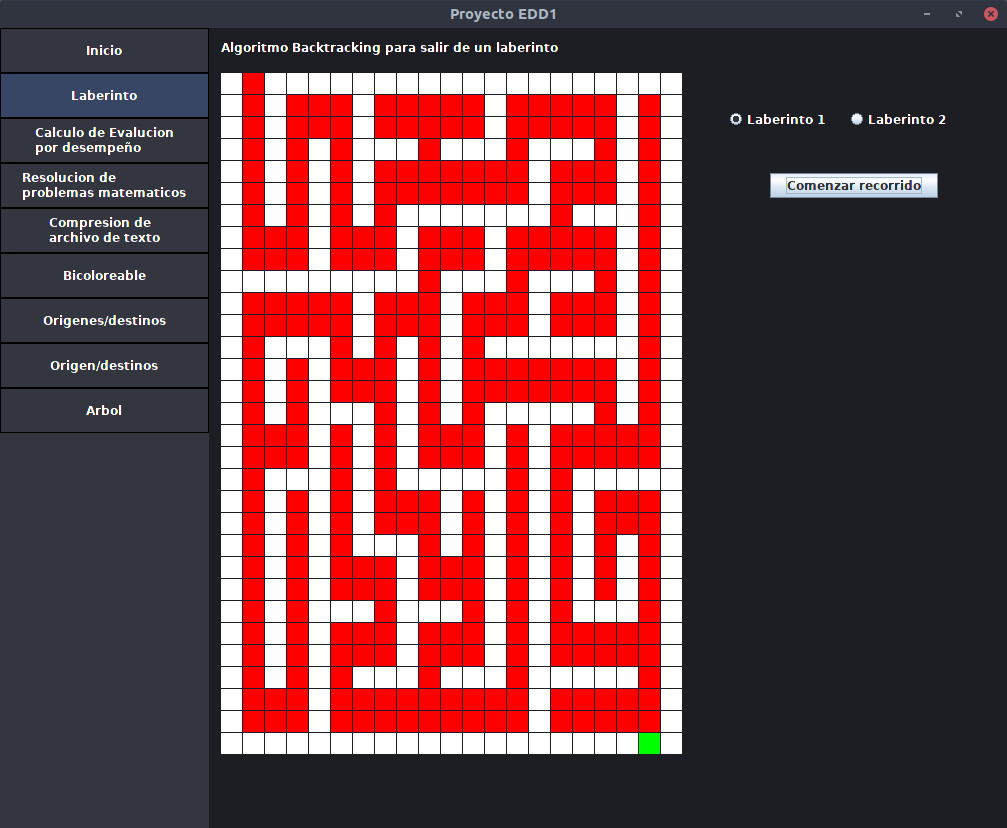
El TDA que decidimos emplear fue Pilas. Lo primero que verá el usuario será el laberinto por recorrer. La aplicación trae por defecto 2 laberintos. Estos se pueden elegir haciendo marcando la burbuja “Laberinto 1” o “Laberinto 2”. Luego para recorrerlo presionar “Comenzar recorrido”.



Selección de laberinto.

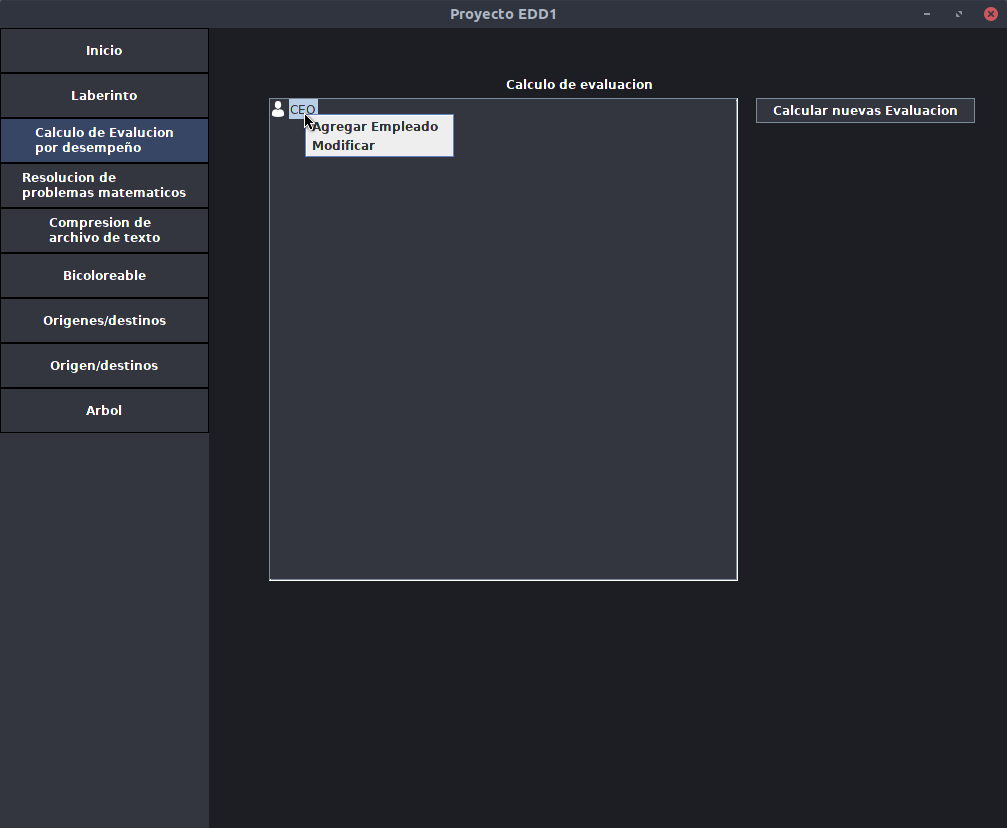
Comenzar el recorrido.

Una vez se presione el botón, comenzará el recorrido y en el laberinto se marcarán las posiciones que ya fueron visitadas, como se muestra en la siguiente imagen:



# III. Cálculo de evaluación por desempeño

***Objetivo***: Hacer uso de la recursividad y del TDA árbol así crea la evaluación de desempeño de una empresa.

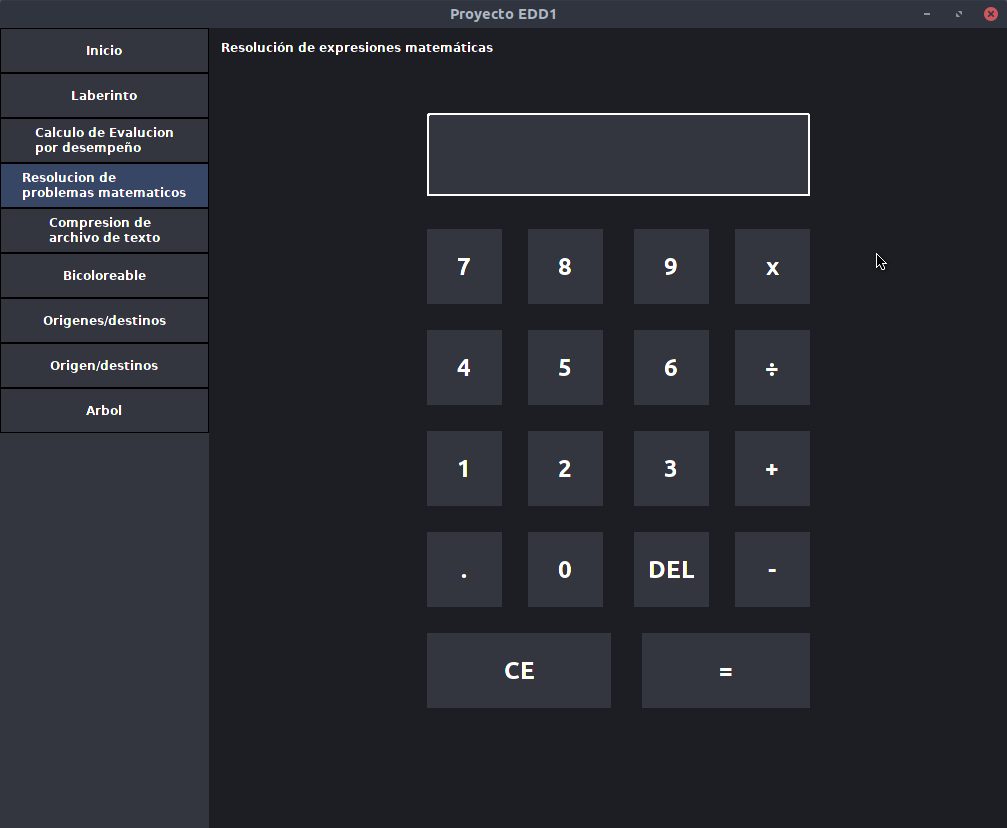
En la siguiente imagen, se muestra el TDA árbol general para poder hacer que cada nodo tenga sus respectivos empleados bajo el mismo. Para comenzar se debe agregar todos los empleados necesarios, comenzando por el Nodo padre, o CEO, luego agregar todos sus subempleados

Luego de agregar a todos los empleados, se debe usar el botón “calcular nuevas Evaluaciones”.

# IV. Resolución de problemas matemáticos

***Objetivo:*** Hacer uso del TDA necesario(en este caso nosotros usamos listas) para solucionar un problema matematico basico.

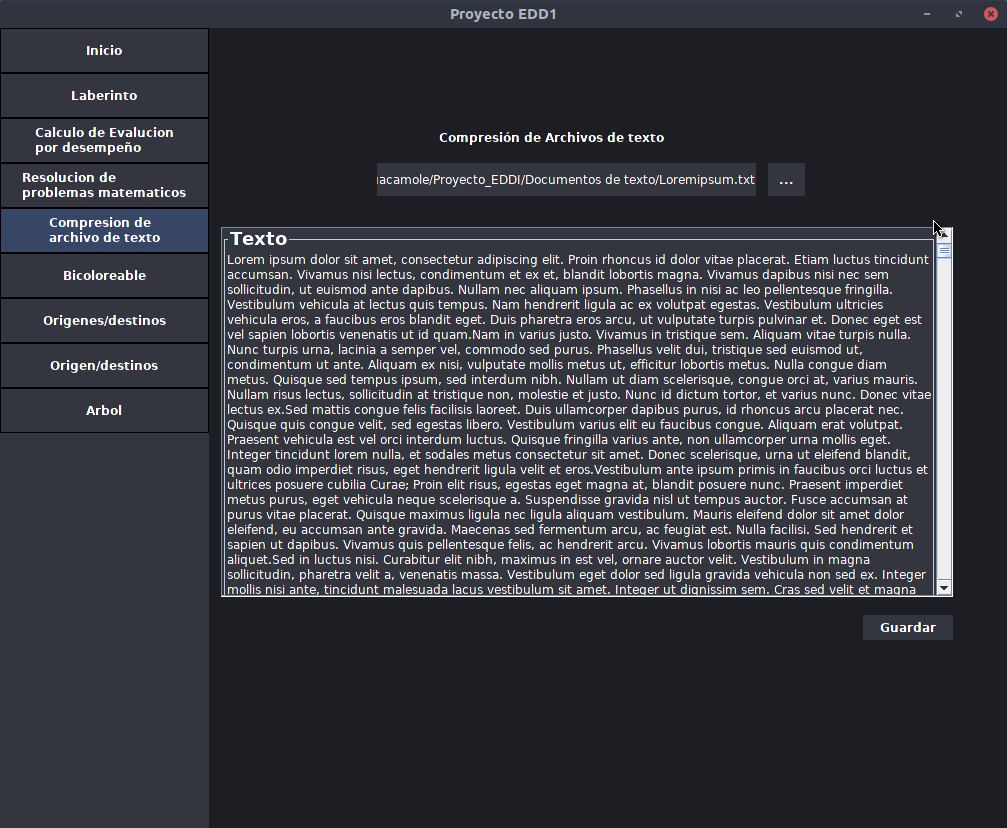
En la siguiente imagen, se vera nuestra interfaz principal, donde podrá usar su puntero para ingresar numeros y/o simbólos matemáticos.



Luego de ingresar su expresión es tan sencillo de usar el botón con el texto “=” y le dará su respuesta.

# IV. Compresion de archivos de texto

***Objetivo:*** Usar el TDA arbol binario, para la compresion de archivos de texto. En la siguiente imagen, se ve el uso en un archivo que consiste de 100 kb de peso



Luego de que su archivo sea cargado y procesado, podrá usar el botón Guardar,

debido al tamaño del archivo de texto tomo aproximadamente 34 segundos.