

# >>::Manual de usuario::<<

## Propósito general

Graficar y animar (si fuera el caso) figuras geométricas a partir de instrucciones correctamente especificadas en el área de entrada correspondiente.

## Pasos

1. Ingresar a la aplicación para realizar las gráficas
2. Ingresar cualquiera de las instrucciones para graficación antes que una instrucción para animar
3. Especificar los parámetros que la instrucción requiera
  - a. Círculo: 3 parámetros numéricos y el nombre del color
    - i. Posición inicial en x
    - ii. Posición inicial en y
    - iii. Radio
    - iv. Nombre del color:rojo,azul, amarillo, naranja, verde, morado, negro, cafe
  - b. Cuadrado: 3 parámetros numéricos y el nombre del color
    - i. Posición inicial en x
    - ii. Posición inicial en y
    - iii. Tamaño de lados
    - iv. Nombre del color:rojo,azul, amarillo, naranja, verde, morado, negro, cafe
  - c. Rectángulo: 4 parámetros numéricos y el nombre del color
    - i. Posición inicial en x
    - ii. Posición inicial en y
    - iii. Ancho
    - iv. Largo
    - v. Nombre del color:rojo,azul, amarillo, naranja, verde, morado, negro, cafe
  - d. Línea: 4 parámetros numéricos y el color
    - i. Posición inicial en x
    - ii. Posición inicial en y
    - iii. Posición inicial en x
    - iv. Posición inicial en y
    - v. Nombre del color:rojo,azul, amarillo, naranja, verde, morado, negro, cafe

- e. Poligono: 5 parámetros numéricos y el nombre del color
  - i. Posición inicial en x
  - ii. Posición inicial en y
  - iii. Largo
  - iv. Ancho
  - v.
  - vi. Número de lados
  - vii. Nombre del color:rojo,azul, amarillo, naranja, verde, morado, negro, cafe
- 4. Presionar compilar
- 5. Presionar el botón animar para visualizar las acciones
- 6. Presionar el botón ver reportes, para ver los reportes de uso y ocurrencia
- 7. Si hay error al momento de revisar las instrucciones, se desplegará un listado con los errores hallados

