

Manual de Usuario

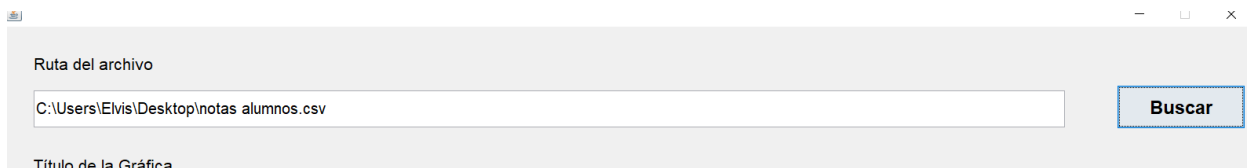
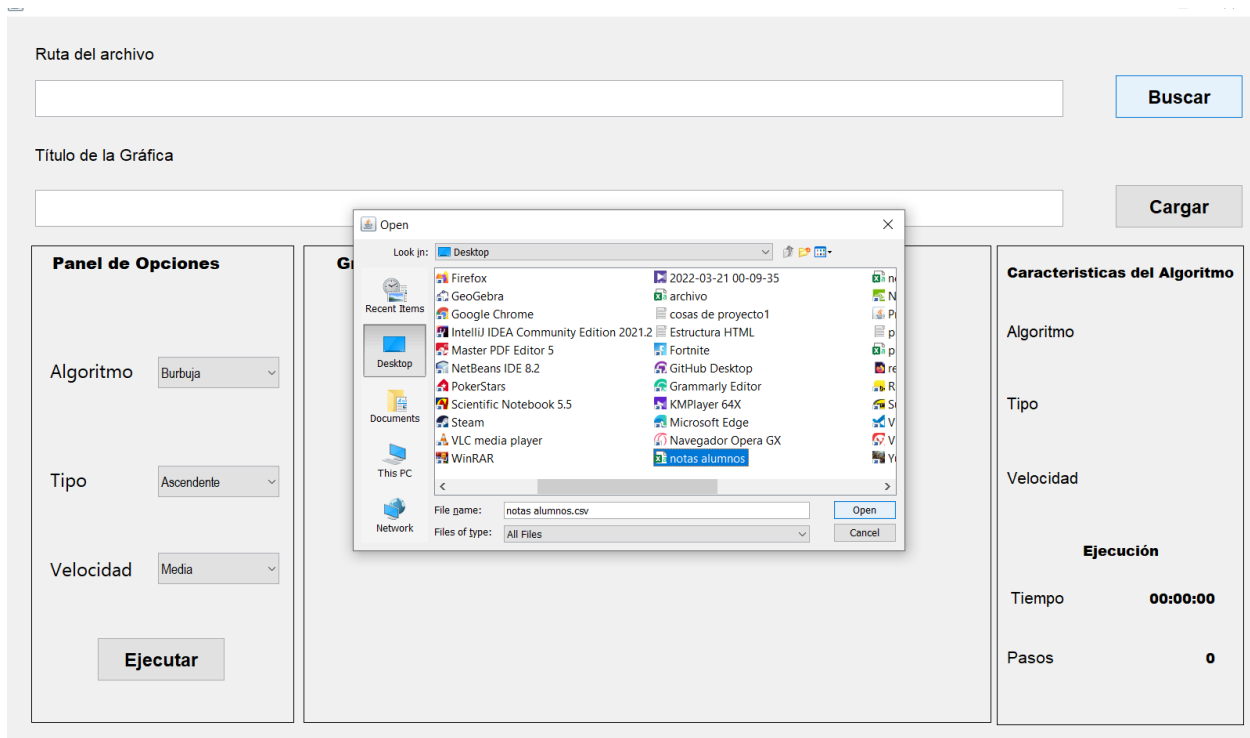
1. Pantalla de Inicio

Esta es la pantalla que se mostrará al iniciar el programa, en la cual nosotros podremos crear graficas a partir de archivos csv y ordenar las gráficas en tiempo real mostrándose en pantalla dicho ordenamiento que será elegido por el usuario.

The screenshot displays the main interface of the application. At the top, there are two input fields: 'Ruta del archivo' (File Path) and 'Título de la Gráfica' (Graph Title). To the right of the 'Ruta del archivo' field is a 'Buscar' (Search) button, and to the right of the 'Título de la Gráfica' field is a 'Cargar' (Load) button. Below these fields, the interface is divided into three main sections. On the left is the 'Panel de Opciones' (Options Panel), which contains three dropdown menus: 'Algoritmo' (Algorithm) set to 'Burbuja' (Bubble), 'Tipo' (Type) set to 'Ascendente' (Ascending), and 'Velocidad' (Speed) set to 'Media' (Medium). Below these dropdowns is an 'Ejecutar' (Execute) button. In the center is a large, empty area labeled 'Gráfica' (Graph). On the right is a 'Características del Algoritmo' (Algorithm Characteristics) panel. This panel lists 'Algoritmo', 'Tipo', and 'Velocidad' without values. Below these is a section titled 'Ejecución' (Execution) which shows 'Tiempo' (Time) as '00:00:00' and 'Pasos' (Steps) as '0'.

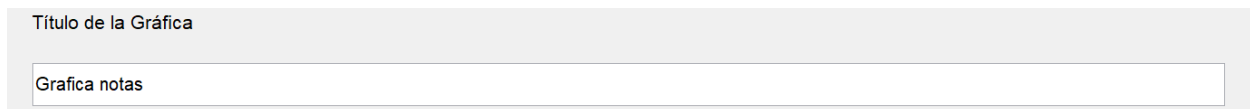
2. Ruta del archivo

Aquí el usuario podrá ingresar de forma manual la dirección de donde se encuentra el archivo que se desea graficar o bien podrá utilizar el botón buscar que nos abrirá otra ventana en la cual podemos seleccionar directamente el archivo con el cual deseamos trabajar.



3. Título de la grafica

En esta caja de texto se podrá ingresar el titulo con el cual queremos nombrar nuestra grafica.



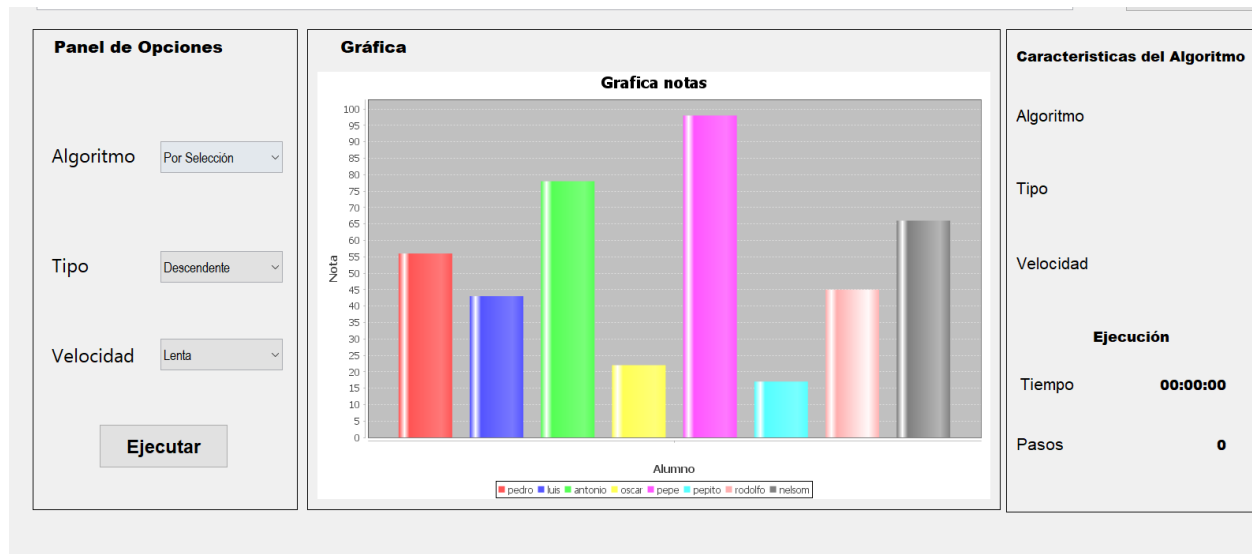
4. Botón Cargar

La funcionalidad de este botón es utilizar todos los datos ingresados por el usuario para generar una gráfica que será mostrada.



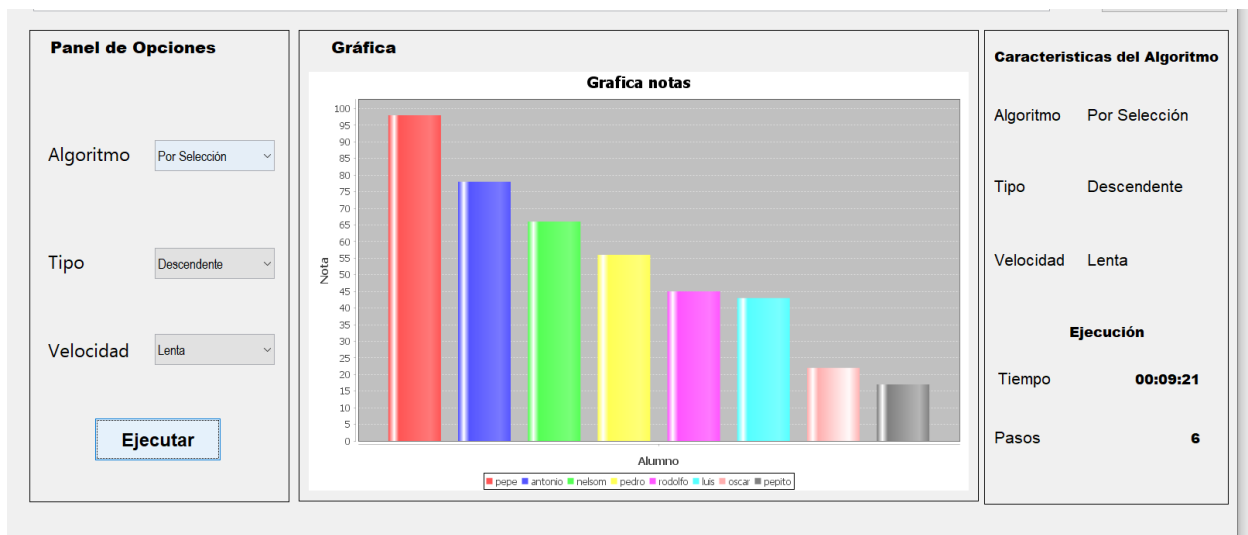
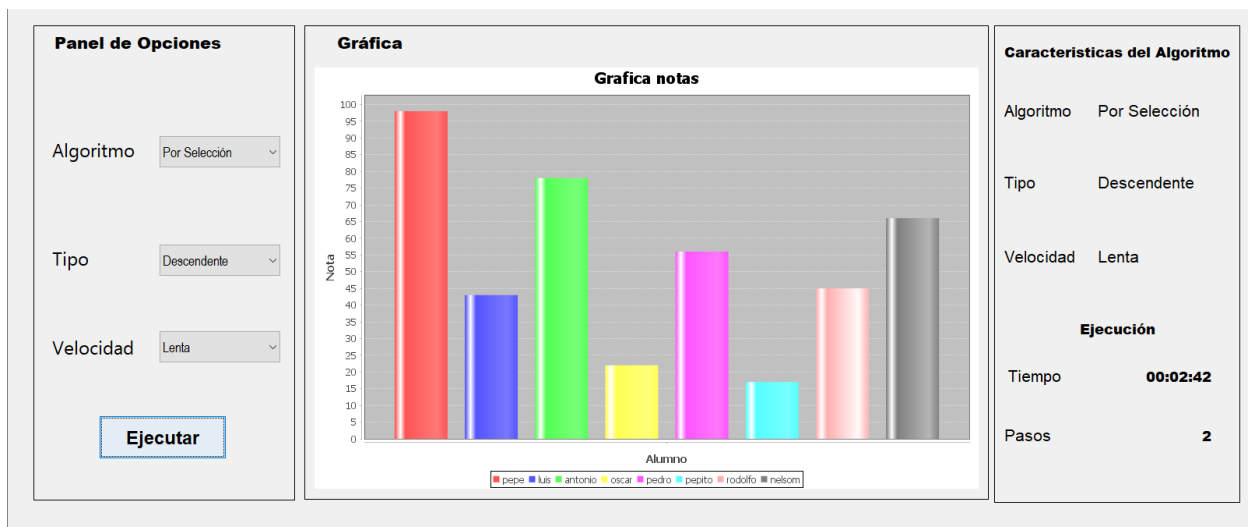
5. Panel de Opciones

En este panel se podrá elegir el tipo de algoritmo con el cual se desean ordenar los datos de la gráfica, el orden ascendente o descendente y la velocidad con la cual se ordenarán los datos. Luego se utilizará el botón ejecutar que recolectará las opciones guardadas y comenzará a ordenar la grafica.



6. Características del algoritmo

En este apartado se mostrarán los datos seleccionados junto a el tiempo de ejecución que se lleva a cabo y los pasos realizados para ordenar la gráfica.



7. Reporte

Al finalizar la ejecución del ordenamiento de la gráfica se abrirá automáticamente en nuestro navegador una página web en la cual se mostrará un reporte de todo lo realizado en el programa.

Elvis Joseph Vásquez Villatoro

202006666

Detalle de Ordenamiento

Algoritmo: Por Selección

Tipo: Descendente

Velocidad: Lenta

Detalle de Ejecución

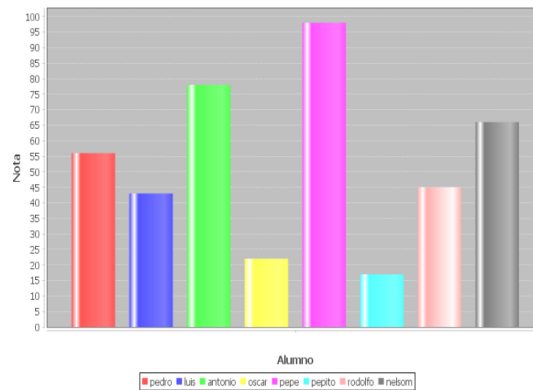
Tiempo: 00:09:21

Pasos: 6

Estado Inicial

Alumno	pedro	luis	antonio	oscar	pepe	pepito	rodolfo	nelson
Nota	56	43	78	22	98	17	45	66

Grafica notas



Estado Final

Alumno	pepe	antonio	nelson	pedro	rodolfo	luis	oscar	pepito
Nota	98	78	66	56	45	43	22	17

Grafica notas

