

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Matemática para Computación 2  
Sección A  
Inga. José Alfredo Gonzales  
Aux. Byron Caal  
Primer semestre 2023



## **MANUAL DE USUARIO**

### **APLICACIÓN DE ALGORITMO DE BUSQUEDA POR ANCHURA**

Nombre:	<u>Eduardo Misael Lopez Avila</u>	Registro académico:	<u>202100147</u>
Nombre:	<u>Elder Estuardo García Pacheco</u>	Registro académico:	<u>202200062</u>
Fecha:	<u>26/04/2023</u>	Sección:	<u>A</u>

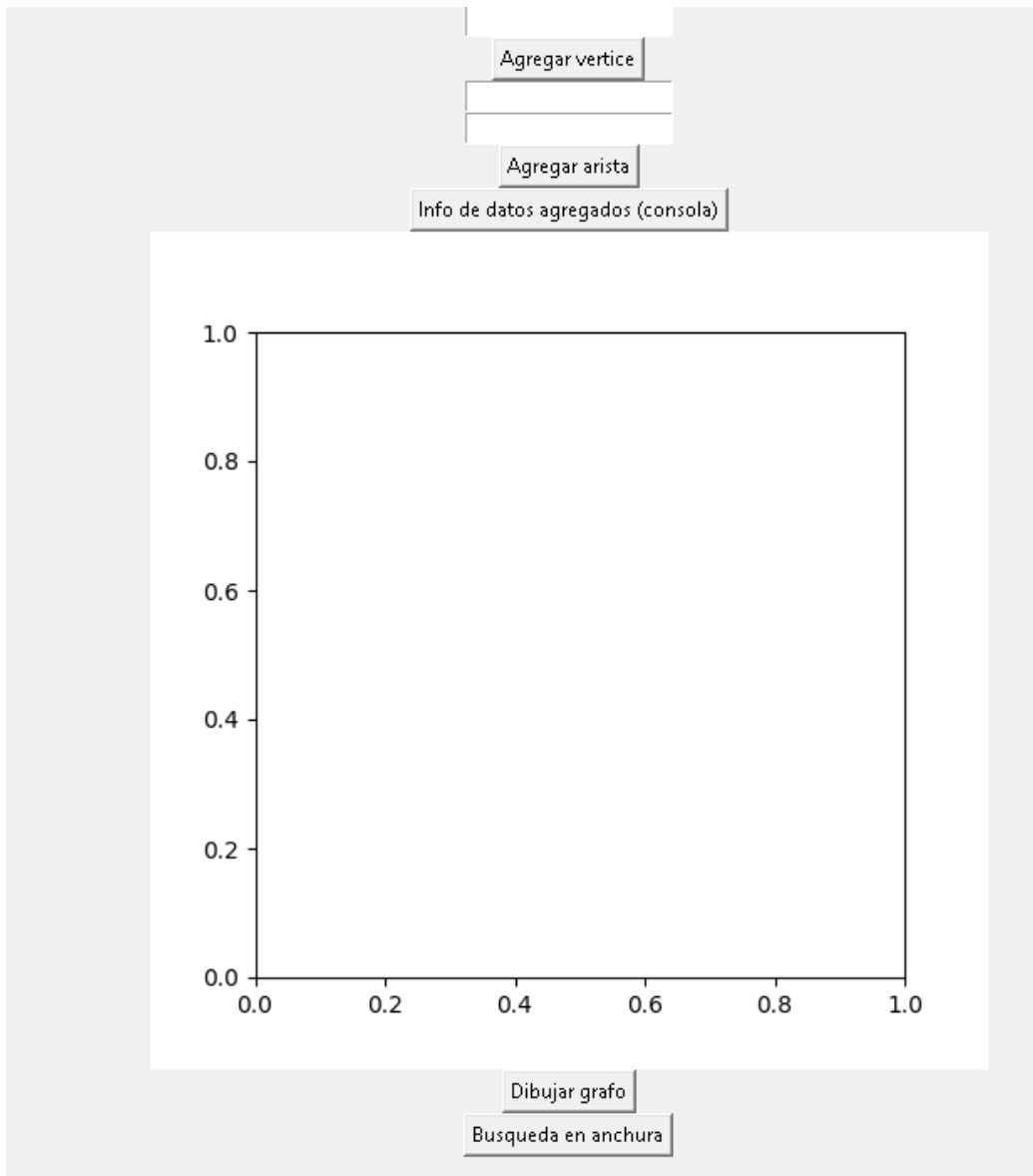
## Manual de usuario

El motivo de este manual es que el usuario tenga claro cómo funciona el programa.

### Nota

Al abrir el ejecutable esperar unos segundos a que aparezca la ventana del programa ya que tarda un poco en aparecer

Esta será la ventana inicial que aparecerá



Ahora pulsaremos el botón dibujar grafo

The image shows a web-based interface for a graph application. It features a central white rectangular area for the graph visualization, surrounded by a light gray border. At the top, there are two input fields, a button labeled 'Agregar vertice', another input field, a button labeled 'Agregar arista', and a button labeled 'Info de datos agregados (consola)'. At the bottom, there are two buttons: 'Dibujar grafo' and 'Busqueda en anchura'. A blue arrow points from the left towards the 'Dibujar grafo' button.

Ahora agregamos el vértice que necesitamos y le damos al botón agregar vértice

a

Agregar vertice

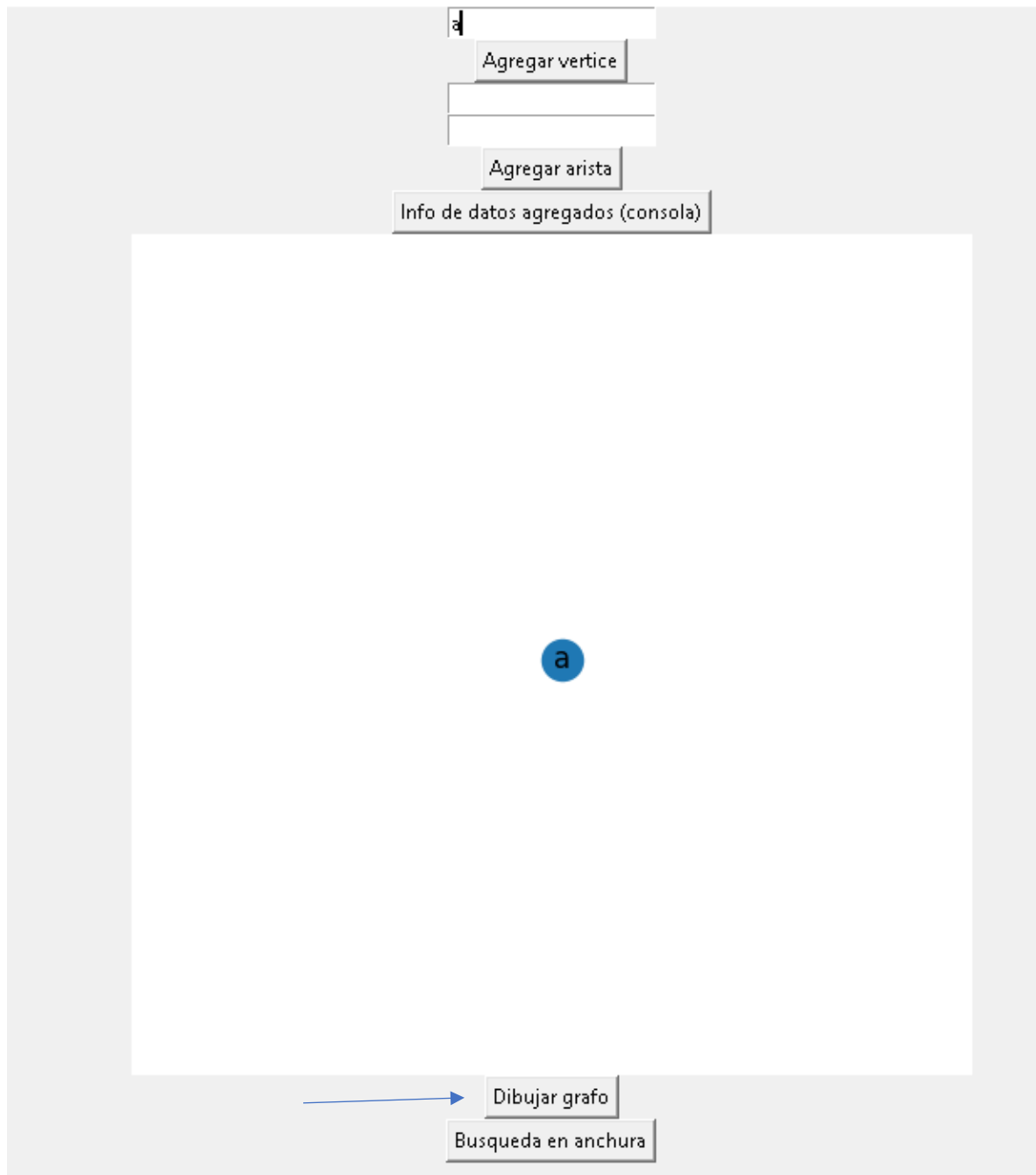
Agregar arista

Info de datos agregados (consola)

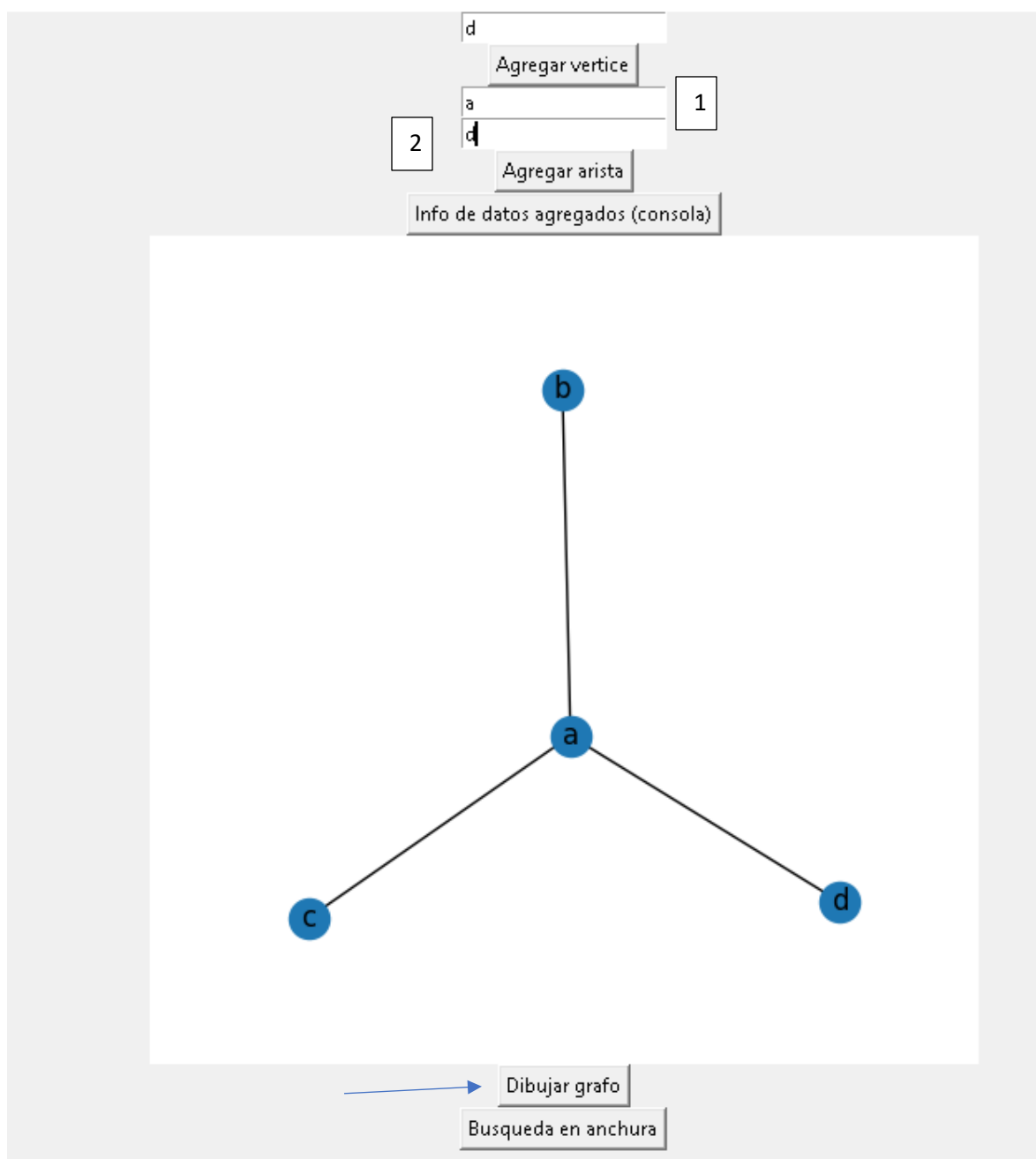
Dibujar grafo

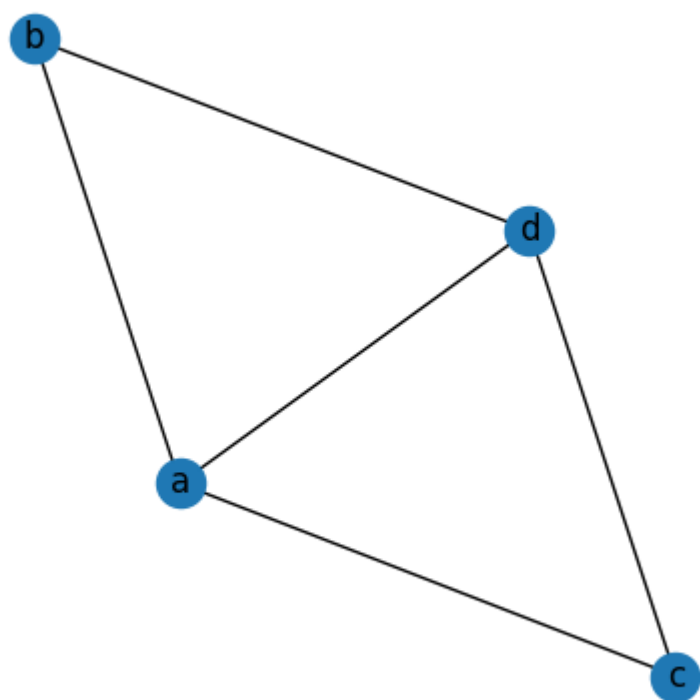
Busqueda en anchura

Ahora le damos dibujar grafo y nos graficara el vértice



Para agregar aristas en la casilla uno va el vértice inicial y en la casilla dos el vértice final y le damos agregar arista y después al botón dibujar grafo





Ya teniendo el grafo le damos al botón búsqueda en anchura y el resultado será el grafo de contorno rojo

