# NTPO

Emmanuel Acoltzi Bautista

December 24, 2023

#### Abstract

NTPO es una libreria de programación diseñada para el lenguaje "Java", esta herramienta permite utlizar barras de progreso desde la consola, de esta forma permite el ahorro de lineas de codigo ademas de brindar un mejor detalle en los productos realizados con esta herramienta.

### 0.1 Por que usar NTPO

La principal ventaja es que la herramienta es muy sencilla de utilizar ademas de brindar un mejor detallado en nuestros proyectos en los cuales no se requiere el uso de la interfaz grafica.

#### 0.2 Como usarlo

Para poder usar esta herramienta es necesario importar la libreria a nuestro proyecto como este ejemplo:1

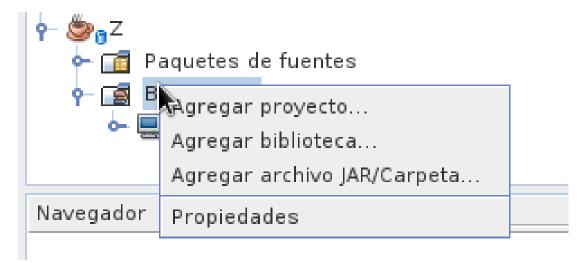


Figure 1: Agregar

## 0.3 Importar JAR

Elegimos la ubicacion en donde se encuentra la libreria JAR y abrimos

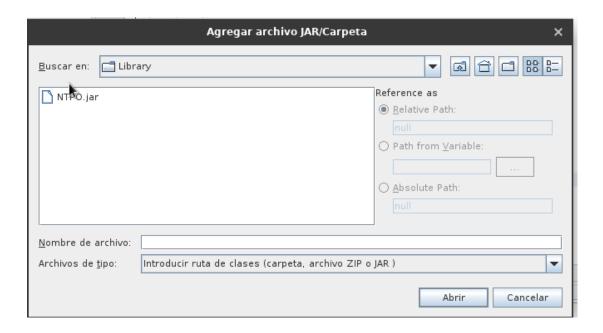


Figure 2: Agregar JAR

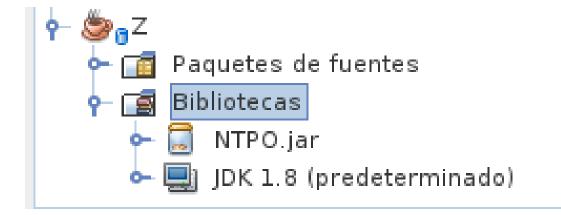


Figure 3: Buscar JAR

### 0.4 Importacion

En nuestra clase es importante que importemos la libreria a nuestra clase de la siguiente manera



Figure 4: Importacion

#### 0.5 Objeto

Posteriormente creamos un objeto de la siguiente manera 5

NTPO n=new NTPO();

Figure 5: Objeto

#### 0.6 Llamado

A continuacion invocamos cualquiera de las funciones que contiene este objeto. Ejemplo:

n. Arrows (1000, 1);

Figure 6: Llamado

## 0.7 Adaptalo

En la primera seccion contendra los milisegundos en la segunda decidiremos que brinde informacion adicional, si deseamos brindar informacion adicional colocamos un "1" de lo contrario un "0" Ejemplo con 1:

run:
Progress: <<<<<>>>> 100%BUILD SUCCESSFUL (total time: ll seconds)

Figure 7: Adaptalo

# 0.8 Adaptalo

Ejemplo con 0:



Figure 8: Adaptar

# Chapter 1

# Conclusion

A travez de lo ya planteado podemos utilizar esta herramienta para nuestros proyectos, ya que es de gran utilidad a la hora de brindar un mejor estilo de presentacion a nuestras ideas lo cual es de gran ayuda para brindar una mayor calidad en nuestros productos.