



Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Cómputo

ESCOM



UA: Análisis y diseño orientado a objetos.

Profesor: Rubén Peredo Valderrama

Grupo: 2CM14

Equipo 4 - Manual de usuario

Alumnos:

Calderón González Gil Alfonso
Montaño Estrada Carolina
Ruiz González Ian Alexander

Fecha de entrega: 25 de junio de 2021

introducción

En este apartado encontrara cómo funciona la aplicación en sus aspectos más importantes, el proyecto en si consiste en realizar una aplicación de un graficador web usando react.js, webpack, html, js y las tecnologías que tengamos a nuestro alcance por medio de interfaces graficas que hagan brinden al usuario una forma interactiva de trabajar con nuestra herramienta.

Requisitos previos

Capacidades técnicas del equipo:

Procesador mínimo Intel core i3

RAM 4gb Navegador Chrome, Firefox, Safari u Opera

Conocimientos previos del usuario

Conocimientos básicos sobre navegación en internet.

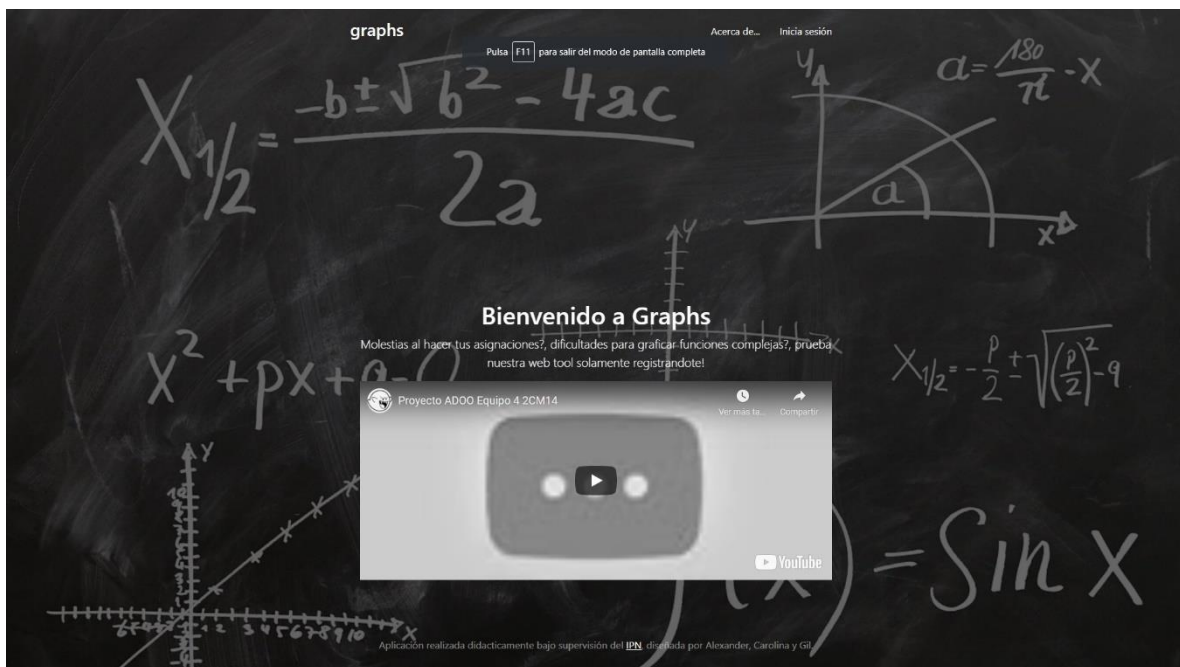
Requisitos técnicos:

Tener instalados node.js, react.js, editor de Código (VisualStudio) y MySQL 5.7.

Desarrollo

Pantalla de bienvenida

Pantalla donde el usuario podrá observar un video del funcionamiento de la aplicación y una descripción corta del mismo.

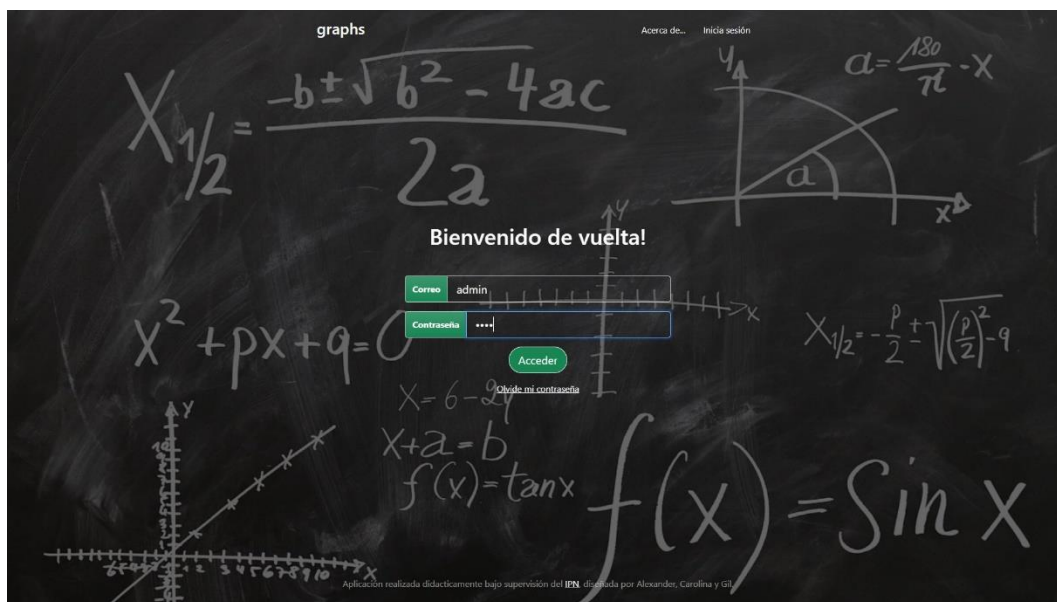


Pantalla de inicio de sesión

Aquí podrá iniciar sesión el usuario para acceder a sus carpetas y documentos dentro de la aplicación web con las siguientes credenciales.

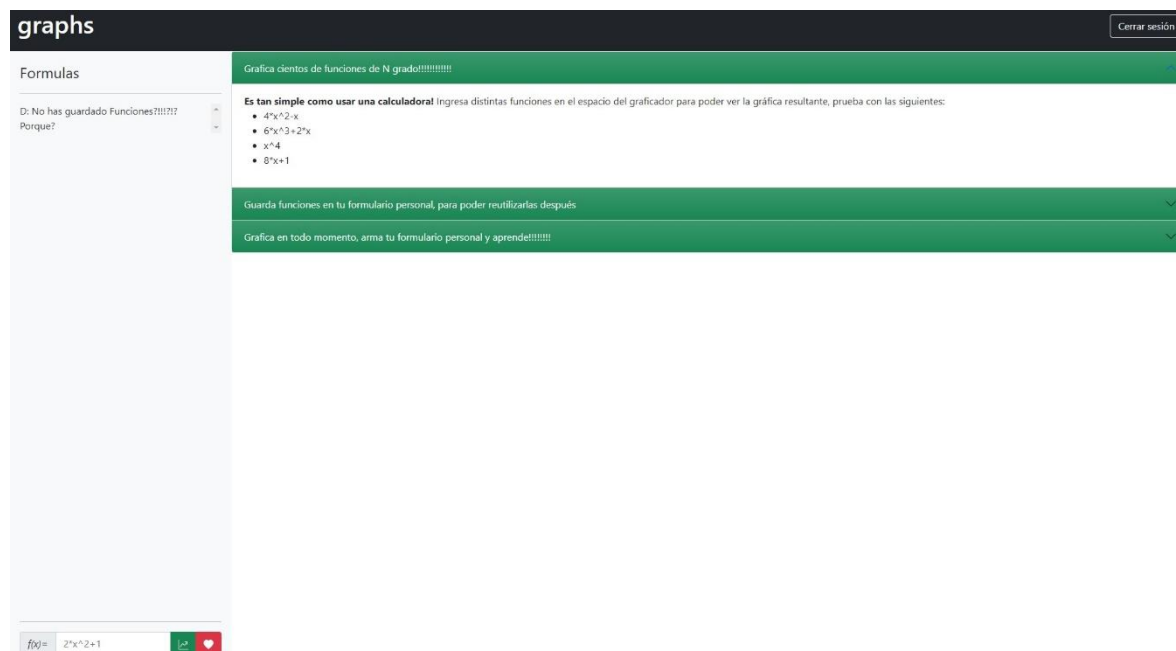
Usuario: admin

Contraseña: 1234



Pantalla del graficador

En este apartado puede ver un menú desplegable con funciones de la aplicación para que el usuario pueda usarlo de forma correcta.





Formulario

Aquí se ingresarán los datos de la función a graficar y dibujar la gráfica con el botón verde o se almacenarán con el botón rojo de favoritos.

$f(x)=$

$3*x^2+2*x$





Graficador

Muestra los ejercicios sobre funciones para ver si efectivamente quiere guardar el ejercicio o después de dibujarlo no conservar el elemento guardado.

