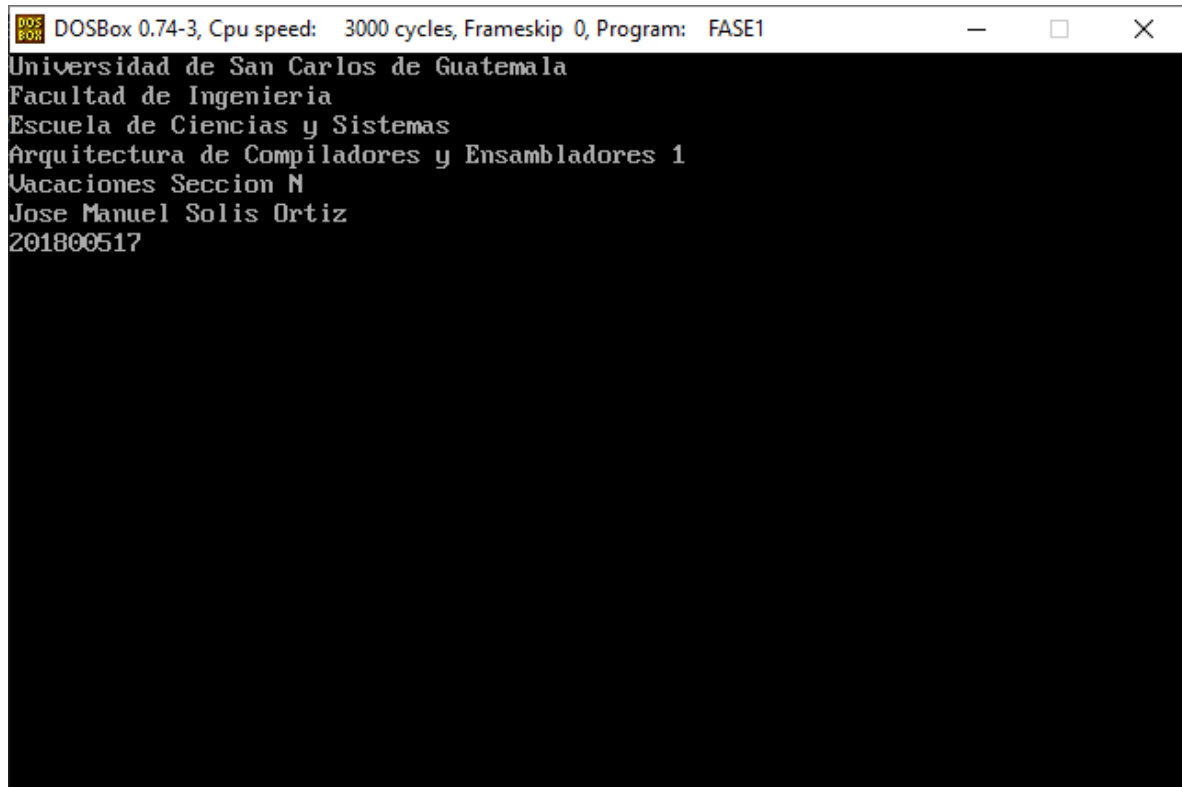


Manual de Usuario

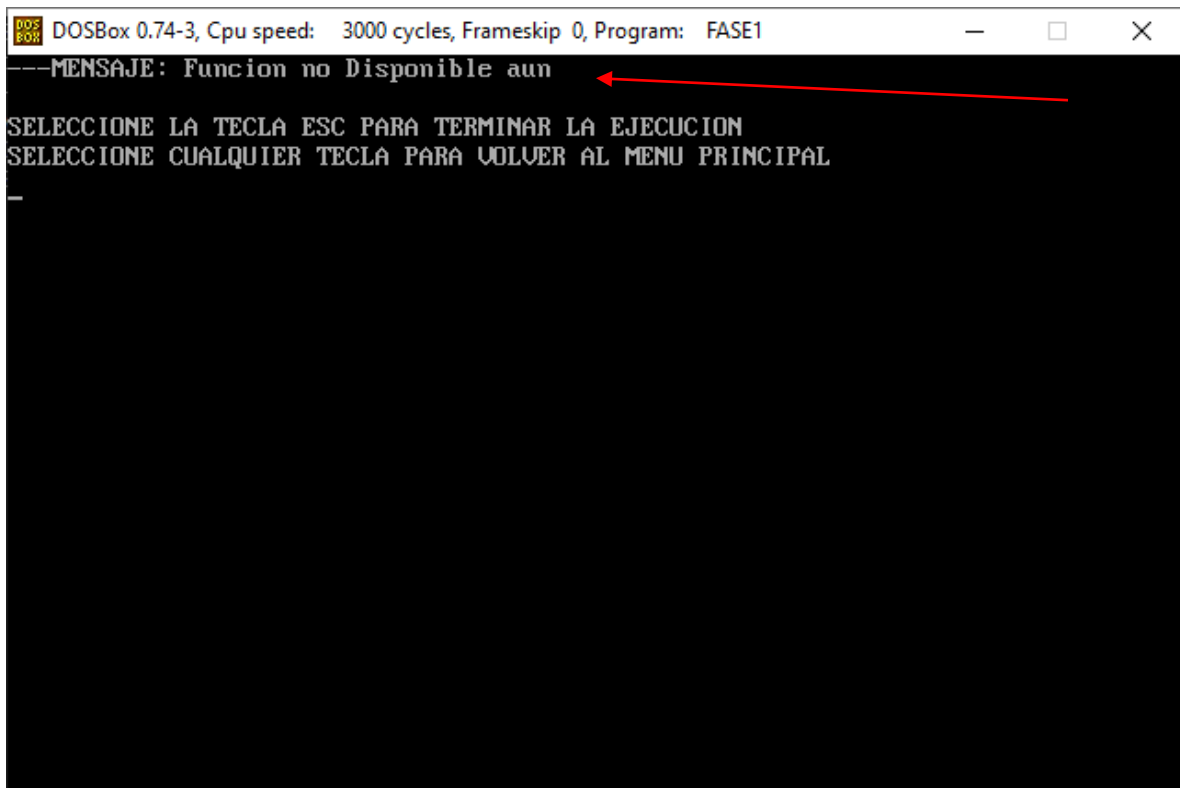


Al iniciar la ejecución se mostrara un mensaje inicial mostrando todos los datos relacionados al curso y el programador. Presionar ENTER para pasar al programa.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// PRACTICA 2 //////////////////////////////////
(1) Ingresar ecuacion 'Funcion'
(2) Imprimir la funcion almacenada
(3) Imprimir la derivada de dicha funcion
(4) Imprimir la integral de la funcion
(5) Graficar la funcion original, derivada o integral
(6) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Newton
(7) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Steffensen.
(8) Salir de la aplicacion.
Ingrese el numero del menu de la seleccion deseada
-
```

Luego de presionar ENTER aparecerá un menú con todas las opciones disponibles que el programa es capaz de ejecutar. Para navegar entre las opciones, ingrese el número de la opción deseada. Cualquier otro carácter que no sea uno de los números recargara el menú principal.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// PRACTICA 2 //////////////////////////////////
(1) Ingresar ecuacion 'Funcion'
(2) Imprimir la funcion almacenada
(3) Imprimir la derivada de dicha funcion
(4) Imprimir la integral de la funcion
(5) Graficar la funcion original, derivada o integral
(6) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Newton
(7) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Steffensen.
(8) Salir de la aplicacion.
Ingrese el numero del menu de la seleccion deseada
-
```



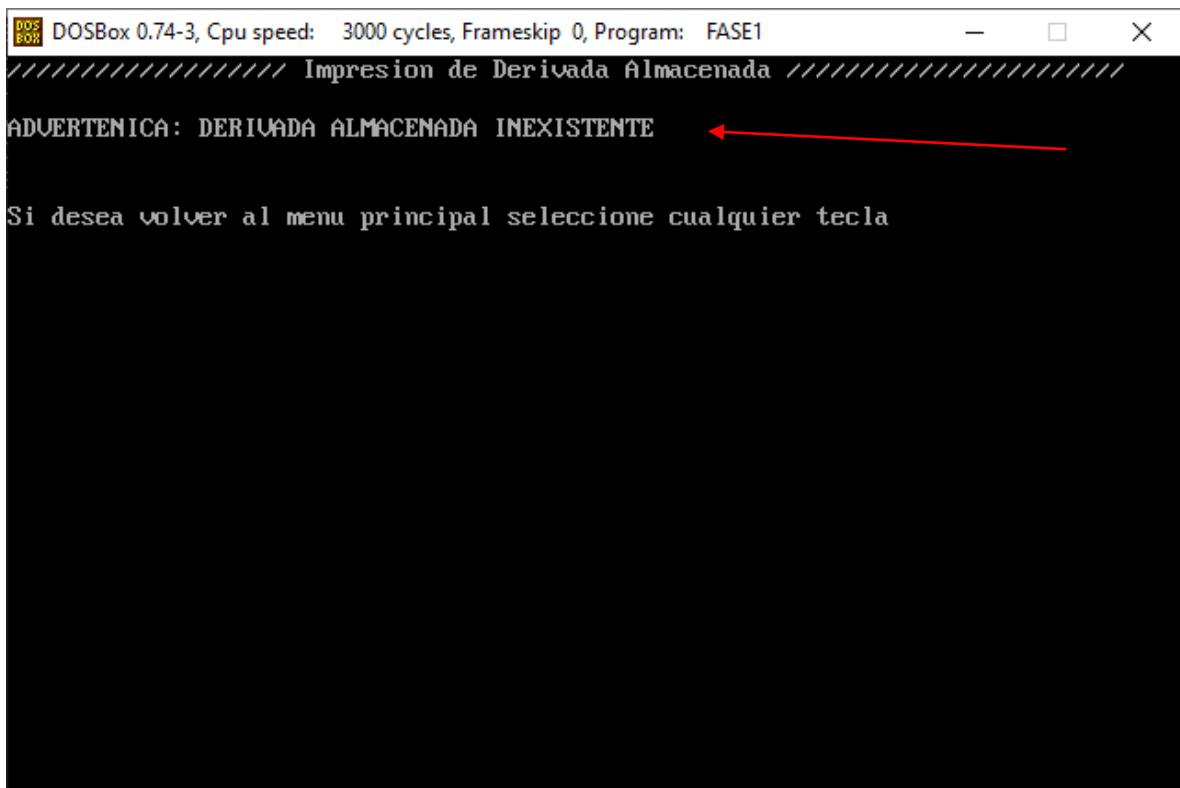
Las opciones 5, 6 y 7 no se encuentran disponibles en la fase actual. Ingresar a alguna de estas opciones te re direccionara a una pestaña de Mensaje que te avisa que la función no se encuentra disponible aun. Aquí se tienen 2 opciones: Presionar cualquier tecla para devolverte al menú principal o presionar ESC para terminar la ejecución al instante.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// PRACTICA 2 //////////////////////////////////
(1) Ingresar ecuacion 'Funcion'
(2) Imprimir la funcion almacenada
(3) Imprimir la derivada de dicha funcion
(4) Imprimir la integral de la funcion
(5) Graficar la funcion original, derivada o integral
(6) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Newton
(7) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Steffensen.
(8) Salir de la aplicacion.
Ingrese el numero del menu de la seleccion deseada
-
```

Al presionar cualquiera de las funciones de imprimir sin haber ingresado una ecuación aun te re direccionara a la pantalla de visualización de ecuación respectiva pero con la advertencia de no encontrarse ecuación existente.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// Impresion de Ecuacion Almacenada //////////////////////////////////
ADVERTENICA: FUNCION ALMACENADA INEXISTENTE
Si desea volver al menu principal seleccione cualquier tecla
```

Para visualizar ecuación original



DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1

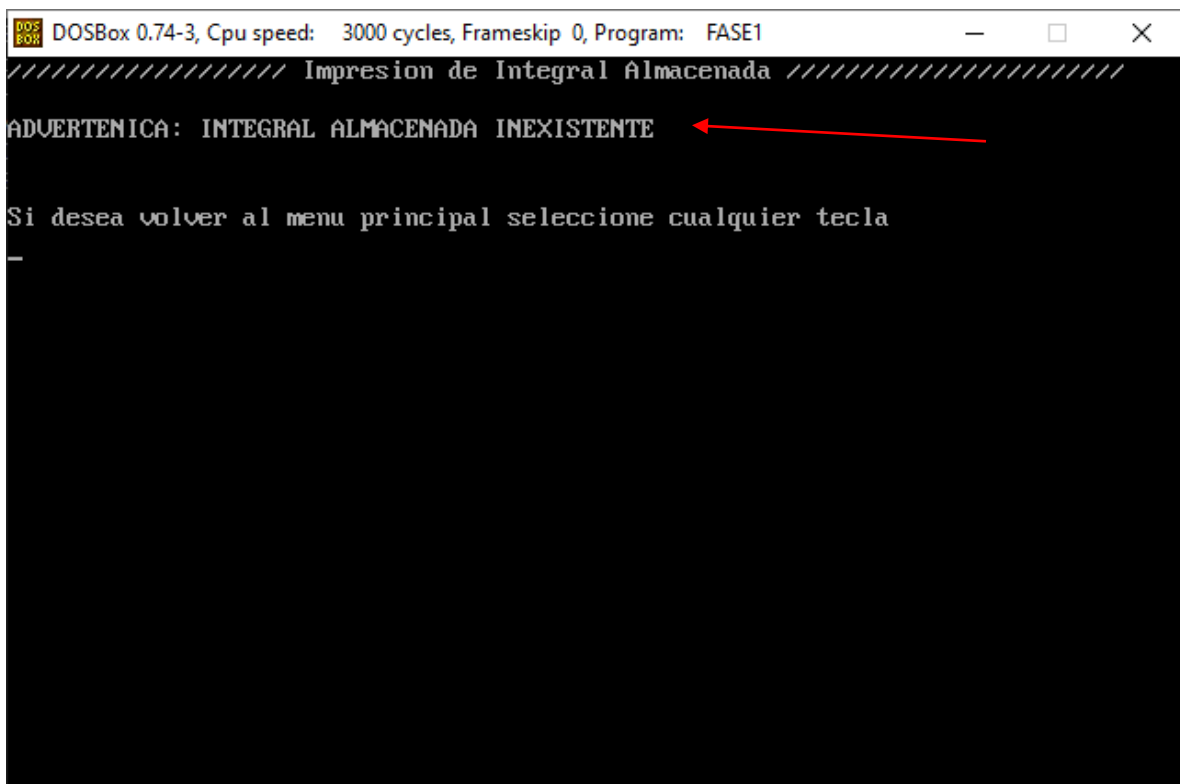
////////////////// Impresion de Derivada Almacenada //////////////////

ADVERTENICA: DERIVADA ALMACENADA INEXISTENTE

Si desea volver al menu principal seleccione cualquier tecla

A red arrow points to the text "ADVERTENICA: DERIVADA ALMACENADA INEXISTENTE".

Para visualizar derivada de la ecuación original



DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1

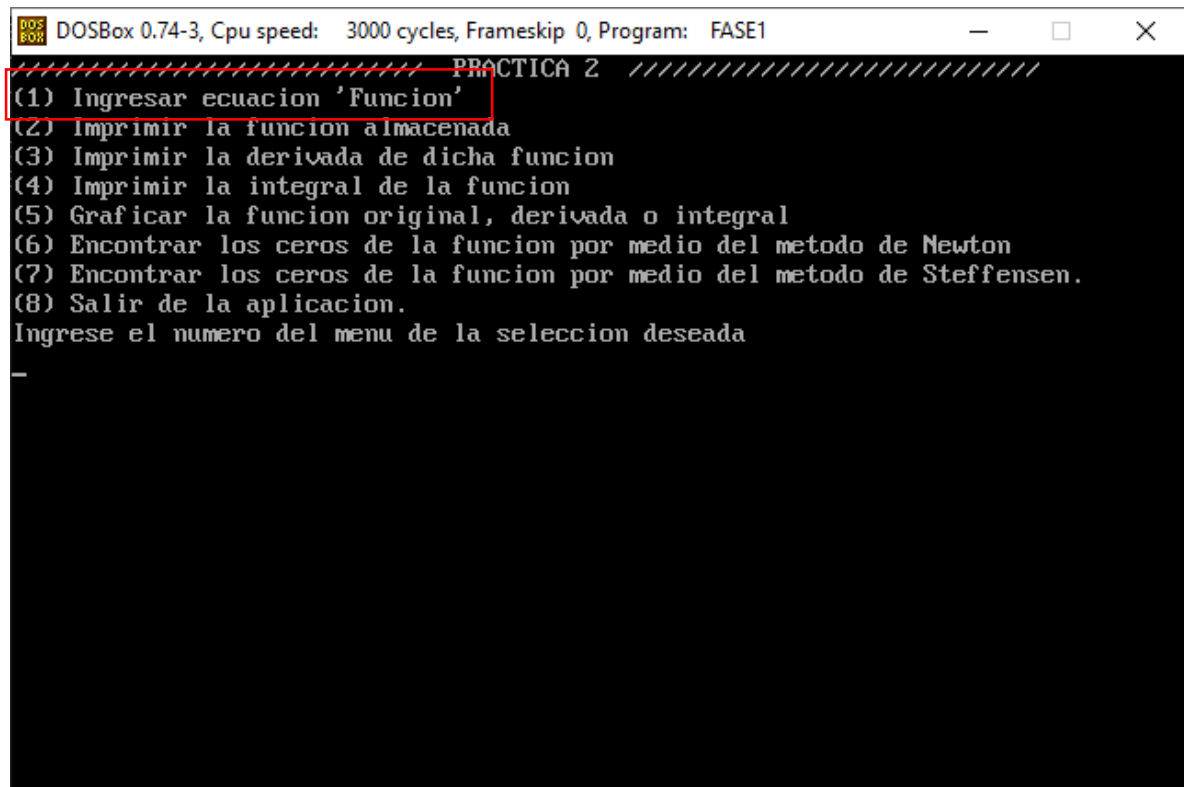
////////////////// Impresion de Integral Almacenada //////////////////

ADVERTENICA: INTEGRAL ALMACENADA INEXISTENTE

Si desea volver al menu principal seleccione cualquier tecla

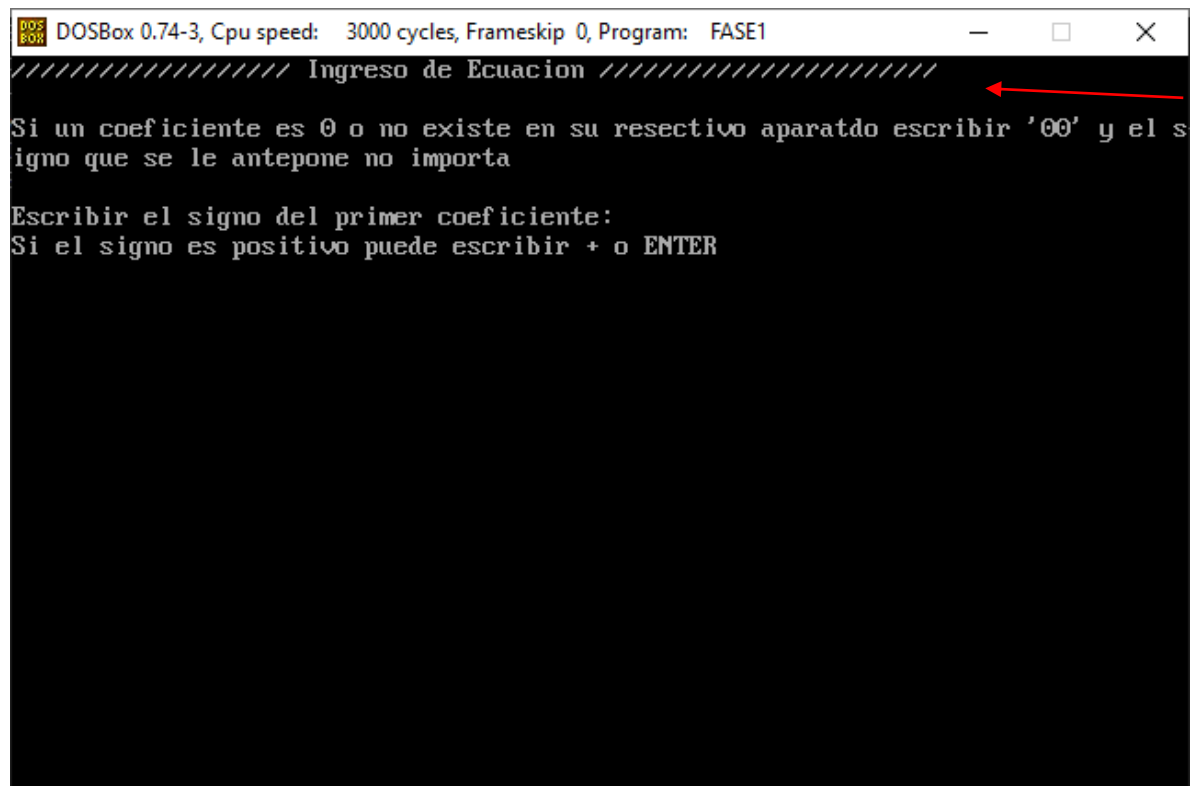
A red arrow points to the text "ADVERTENICA: INTEGRAL ALMACENADA INEXISTENTE".

Para visualizar la integral de la ecuación original. Presionar cualquier tecla en cualquiera de estas 3 pantallas te devolverá al menú principal.



DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1

```
//////////////////////////////// PRACTICA 2 //////////////////////////////////
(1) Ingresar ecuacion 'Funcion'
(2) Imprimir la funcion almacenada
(3) Imprimir la derivada de dicha funcion
(4) Imprimir la integral de la funcion
(5) Graficar la funcion original, derivada o integral
(6) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Newton
(7) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Steffensen.
(8) Salir de la aplicacion.
Ingrese el numero del menu de la seleccion deseada
-
```

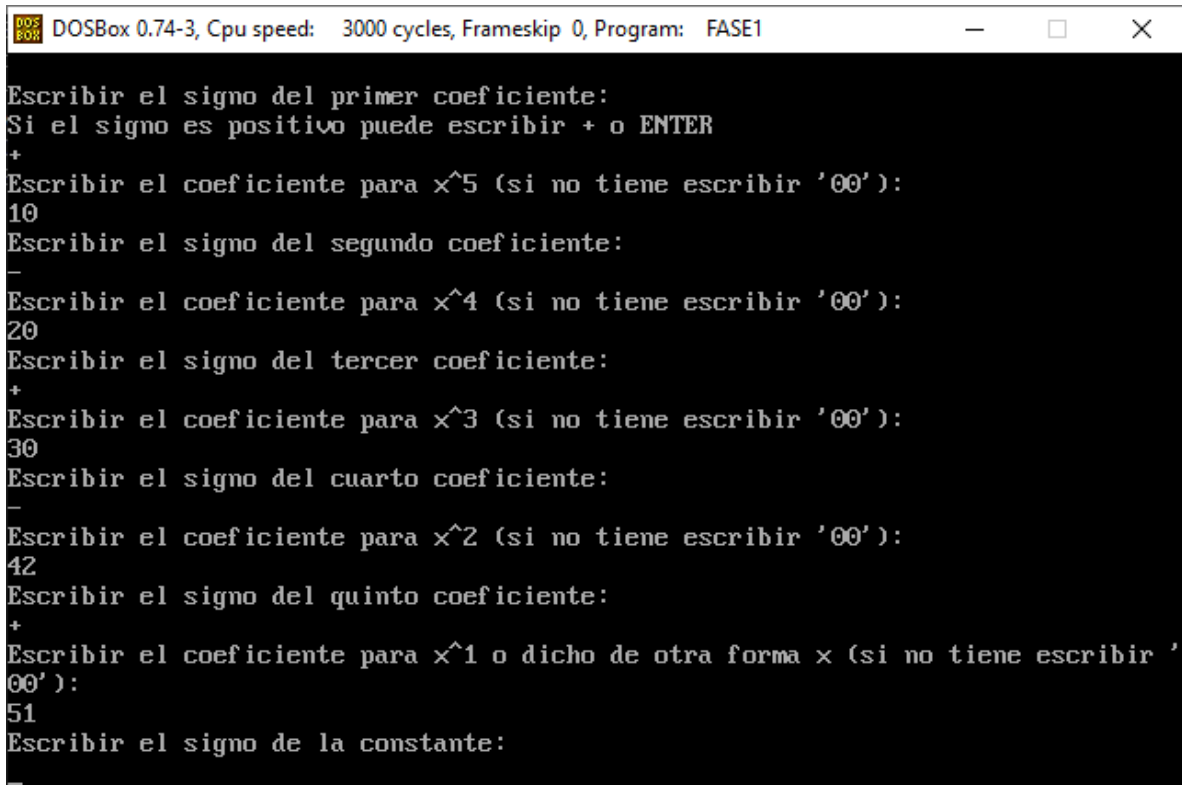


DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1

```
//////////////////////////////// Ingreso de Ecuacion //////////////////////////////////
Si un coeficiente es 0 o no existe en su resectivo aparatdo escribir '00' y el s
igno que se le antepone no importa

Escribir el signo del primer coeficiente:
Si el signo es positivo puede escribir + o ENTER
```

Al ingresar a la opción 1 te re direccionara a la pantalla de ingreso de la ecuación. En esta pantalla se te solicitara primero el signo del coeficiente de la ecuación y luego se escribe el coeficiente.



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1

Escribir el signo del primer coeficiente:
Si el signo es positivo puede escribir + o ENTER
+
Escribir el coeficiente para x^5 (si no tiene escribir '00'):
10
Escribir el signo del segundo coeficiente:
-
Escribir el coeficiente para x^4 (si no tiene escribir '00'):
20
Escribir el signo del tercer coeficiente:
+
Escribir el coeficiente para x^3 (si no tiene escribir '00'):
30
Escribir el signo del cuarto coeficiente:
-
Escribir el coeficiente para x^2 (si no tiene escribir '00'):
42
Escribir el signo del quinto coeficiente:
+
Escribir el coeficiente para x^1 o dicho de otra forma x (si no tiene escribir '
00'):
51
Escribir el signo de la constante:
-
```

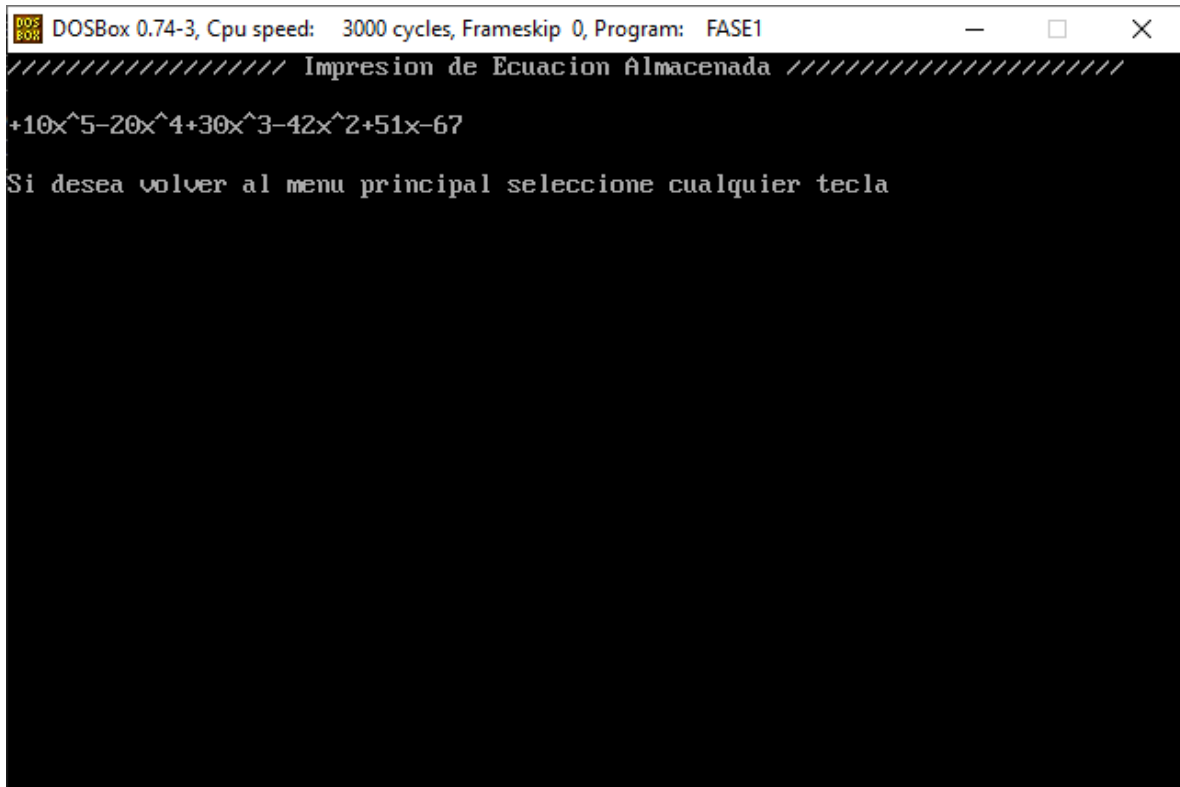
La pantalla te va a ir solicitando a detalle cada uno de los parámetros requeridos. Escribir exactamente como se solicitan. El programa solo puede interpretar coeficientes de 2 dígitos; no puede ingresar números de más de 2 dígitos y si es de un dígito ingresar primero el 0, ej.: 01, 02, 07.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
Escribir el signo del segundo coeficiente:
-
Escribir el coeficiente para x^4 (si no tiene escribir '00'):
20
Escribir el signo del tercer coeficiente:
+
Escribir el coeficiente para x^3 (si no tiene escribir '00'):
30
Escribir el signo del cuarto coeficiente:
-
Escribir el coeficiente para x^2 (si no tiene escribir '00'):
42
Escribir el signo del quinto coeficiente:
+
Escribir el coeficiente para x^1 o dicho de otra forma x (si no tiene escribir '
00'):
51
Escribir el signo de la constante:
-
Escribir el coeficiente de la costante (si no tiene escribir '00'):
67
Terminacion de ingreso de Datos, para ver la ecuacion seleccione cualquier tecla
para volver al menu principal y seleccione la opcion 2
```

Una vez de haber terminado de haber llenado los datos solicitados presionar cualquier tecla para volver al menú principal.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// PRACTICA 2 //////////////////////////////////
(1) Ingresar ecuacion 'Funcion'
(2) Imprimir la funcion almacenada
(3) Imprimir la derivada de dicha funcion
(4) Imprimir la integral de la funcion
(5) Graficar la funcion original, derivada o integral
(6) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Newton
(7) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Steffensen.
(8) Salir de la aplicacion.
Ingrese el numero del menu de la seleccion deseada
-
```


Para visualizar las ecuaciones almacenadas presionar las teclas 2, 3 o 4 para leer la ecuación deseada.

A screenshot of a DOSBox window. The title bar reads "DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1". The main window has a black background with white text. The text is as follows:
//////////////////// Impresion de Ecuacion Almacenada //////////////////////
 $+10x^5-20x^4+30x^3-42x^2+51x-67$
Si desea volver al menu principal seleccione cualquier tecla

La opción 2 te permite visualizar junta la ecuación original ingresada.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// Impresion de Derivada Almacenada //////////////////////////////////
+050x^4-080x^3+090x^2-084x+051-000
Si desea volver al menu principal seleccione cualquier tecla
_
```

La función 3 te permite visualizar la derivada de la ecuación original.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FASE1
//////////////////////////////// Impresion de Integral Almacenada //////////////////////////////////
+(10/6)x^6-(20/5)x^5+(30/4)x^4-(42/3)x^3+(51/2)x^2-(67/1)x+c
Si desea volver al menu principal seleccione cualquier tecla
_
```

La opción 4 te permite visualizar la integral de la ecuación original.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: DOSBOX
//////////////////////////////// PRACTICA 2 //////////////////////////////////
(1) Ingresar ecuacion 'Funcion'
(2) Imprimir la funcion almacenada
(3) Imprimir la derivada de dicha funcion
(4) Imprimir la integral de la funcion
(5) Graficar la funcion original, derivada o integral
(6) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Newton
(7) Encontrar los ceros de la funcion por medio del metodo de Steffensen.
(8) Salir de la aplicacion.
Ingrese el numero del menu de la seleccion deseada
8
C:\MASM611\BIN>
```

Para finalizar la opción 8 te permite finalizar la ejecución del programa.