

MANUAL PARA EL USUARIO

PROGRAMA PARA RESOLVER SISTEMAS DE MATRICES

Para agregar un sistema de ecuaciones al programa se debe ingresar el numero de ecuaciones que contendrá el programa, esto se hace añadiendo el numero en el cuadro no.1 (ver figura 1.1) y dando clic en el botón "Generar ecuaciones".

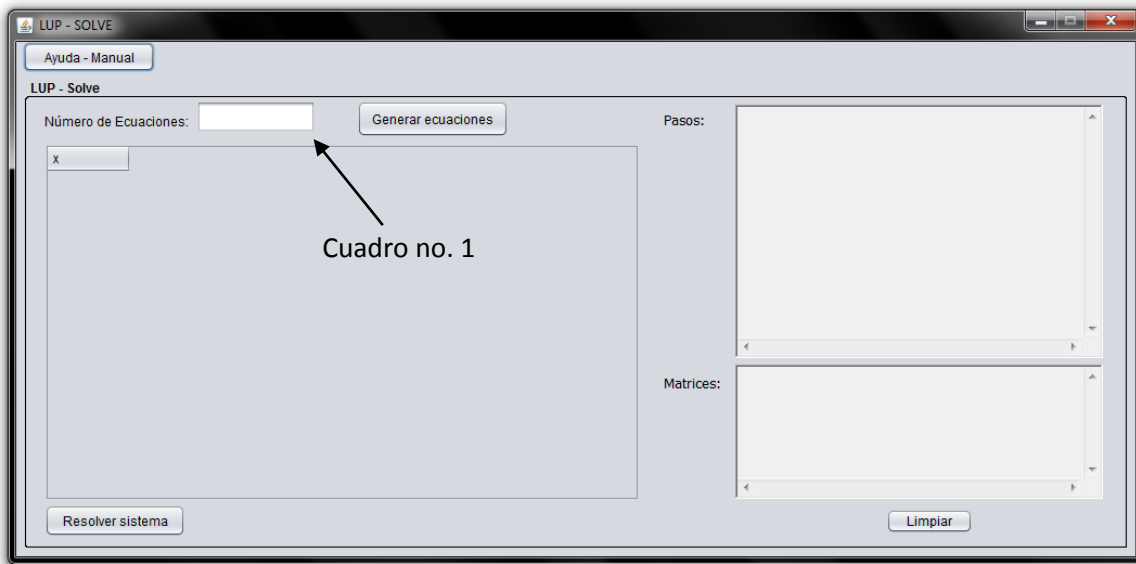


Figura 1.1

Una vez clicado el botón "generar ecuaciones" creará una tabla (ver figura 1.2), la cual permite ingresar los datos de las ecuaciones, cada columna indica una variable (en este programa se manejan como x_1 , x_2 , x_3 , ... , x_n), la última columna representa los valores independientes y cada fila representa una ecuación.

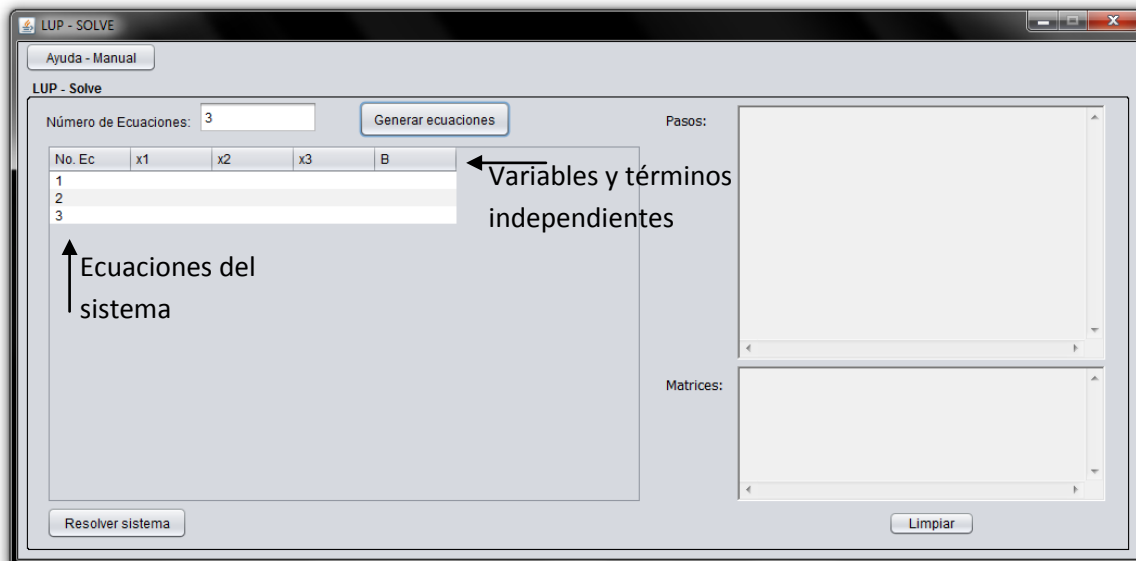
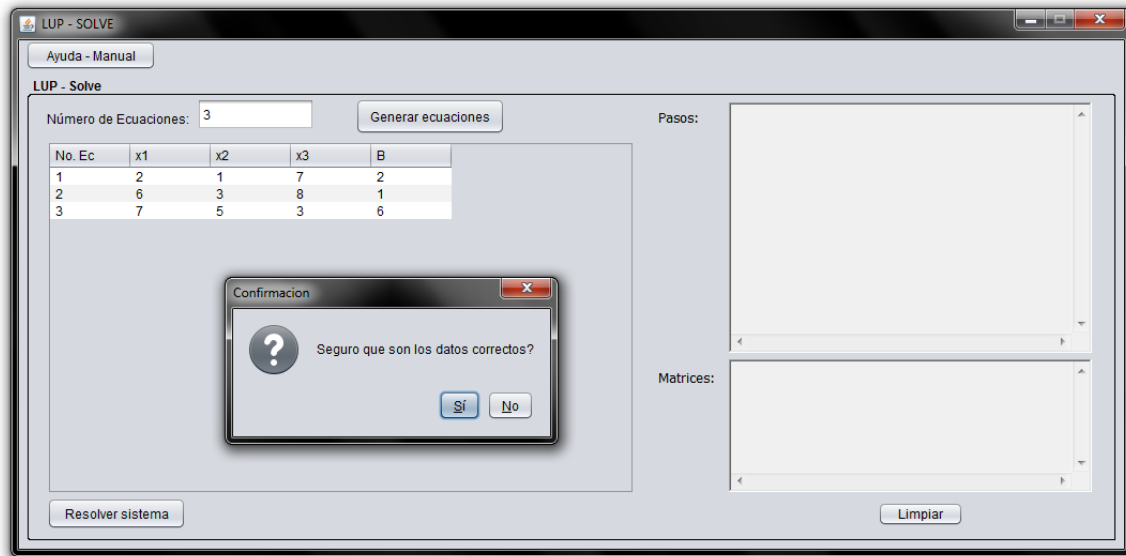


Figura 1.2

Para ingresar un numero al sistema basta con dar clic en la celda (posición) donde se desea agregar el valor, e ingresar con el teclado el numero deseado, **es muy importante presionar la tecla "enter" cada vez que se ingrese un dato, si no se realiza esto el programa puede tomar el valor como si no existiera**, una vez terminado de ingresar los datos del sistema de ecuaciones, se debe proceder a dar clic al botón de resolver, se pide al usuario que confirme los datos ingresados, ahora el programa resolverá el sistema de matrices.



En el primer cuadro de la derecha se mostrará el algoritmo usado (LUP-Solve) que permite al usuario ver la cantidad de veces que se ejecuto cada instrucción.

En el segundo cuadro se mostrarán los pasos hechos por el algoritmo.