

Manual de Usuario

Acciones:

Parte 1: Explorar la interfaz gráfica.

Parte 2: Componentes.

Parte 3: Ejecutando Algoritmo de Dijkstra.

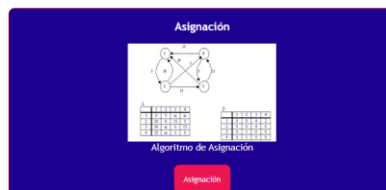
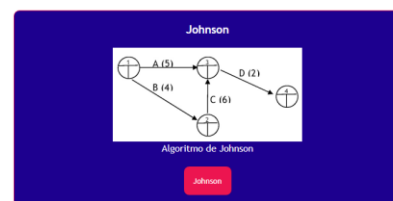
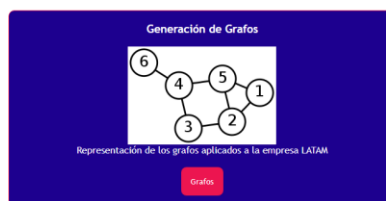
Parte 4: Resultado.

Parte 1: Explorar la interfaz gráfica.

- 1) Entrar a Google Chrome para usar la aplicación web.
- 2) Ingresar al sitio web <https://graphs-latam.herokuapp.com/>
- 3) Al ingresar se verán las diferentes opciones con las que cuenta la aplicación:

Implementación de Algoritmos

Grafos



Transporte

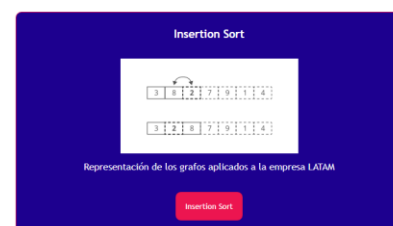
ALGORITMO DE TRANSPORTE

| | Origen | Destino | Costo | Demanda | Oferta | TOTAL |
|---------|--------|---------|-------|---------|--------|-------|
| Origen | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Destino | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Costo | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 22 |
| Demanda | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 22 |
| Oferta | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 22 |
| TOTAL | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 22 |

Algoritmo de Transporte



Transporte






Algoritmos de Ordenamiento



| Circumstance | Justified (%) | Not justified (%) |
|-----------------------------|---------------|-------------------|
| In self-defense | 85 | 15 |
| To protect others from harm | 75 | 25 |
| To prevent a crime | 65 | 35 |
| To maintain order | 55 | 45 |
| To punish someone | 45 | 55 |

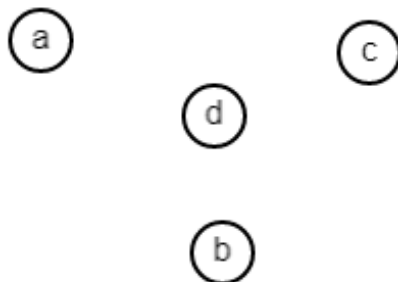


| Componente | Descripción |
|---|---|
|  | Añadir un vértice a la pantalla. |
|  | Añadir una arista entre dos vértices que hayan sido presionados por el puntero. |

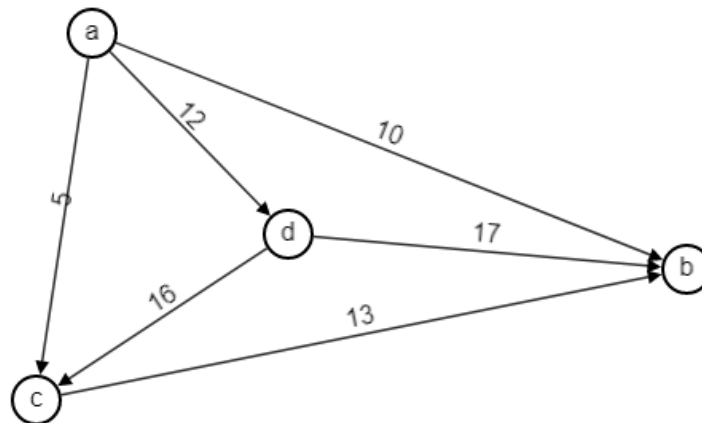
| | | | |
|--|--|--|---------------------------------------|
| |  | | Eliminar cualquier elemento. |
| |  | | Deshacer acción. |
| |  | | Rehacer acción. |
| |  | | Guardar Modelo. |
| |  | | Cargar Modelo. |
| | Manual de Usuario | | Muestra el Manual de Usuario. |
| | Ejecutar Algoritmo de Dijkstra | | Ejecuta el Algoritmo de Dijkstra. |
| | Contáctanos | | Información del equipo de desarrollo. |

Parte 3: Ejecutando Algoritmo de Dijkstra.

- 1) Ingresar cada uno de los nodos.



- 2) Agregar sus respectivas aristas.



- 3) Presionar el botón para poder ejecutar el algoritmo de Kruskal e ingresar el nodo de origen.

localhost:3000 dice

Indique el nombre del nodo de origen:

Aceptar Cancelar

- 4) Al ingresar el nodo, nos muestra el camino más cercano a todos los demás nodos.

Parte 4: Resultado.

- 1) Como resultado tenemos la distancia entre los nodos de la siguiente manera.

