

Practica 2

Manual de Usuario

Introducción a la Programación 1

Joshua David

Osorio Tally

202110773

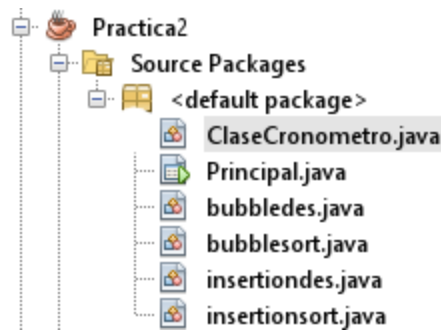


Tabla de contenido

Practica 2	1
Manual de Usuario	1
Ingreso a la aplicación:.....	3
Pantalla Principal:	3
Graficar:	4
Aplicar Ordenamientos:	5
Generar Reporte:	6

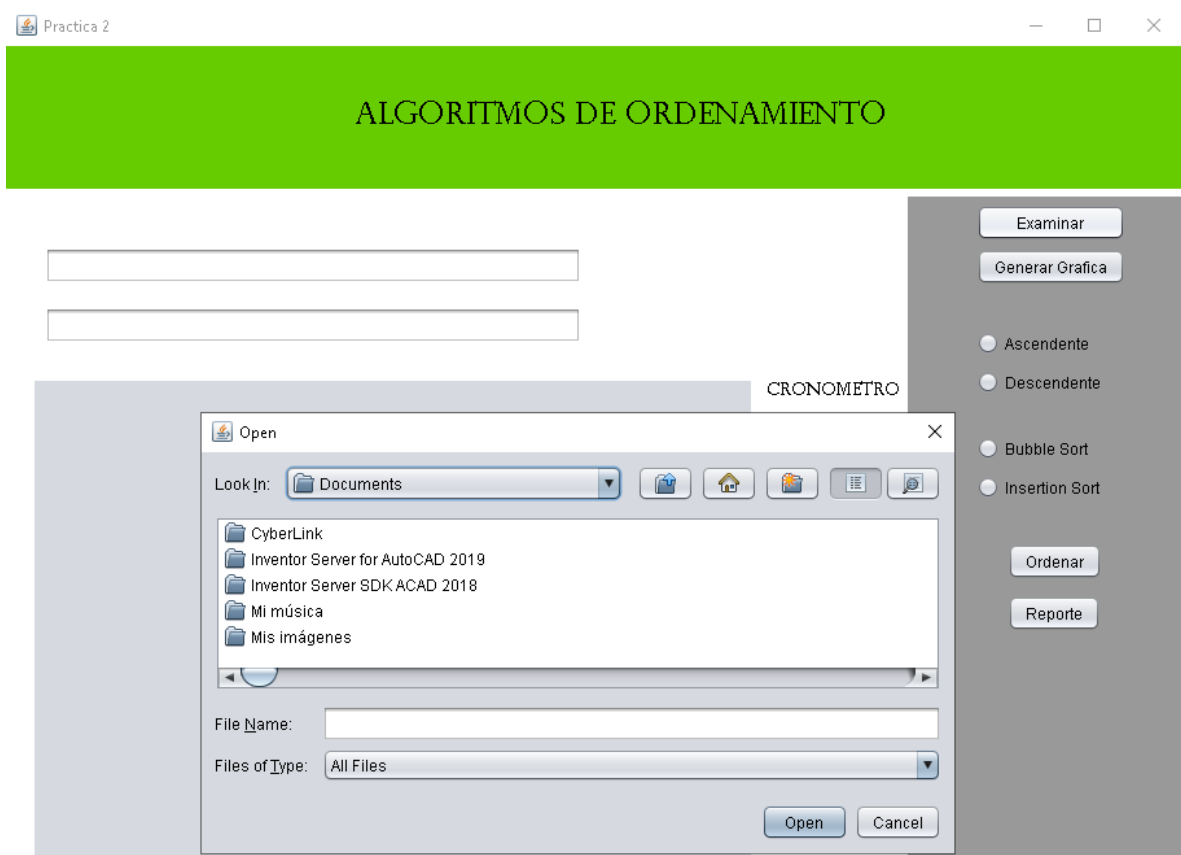
Ingreso a la aplicación:

Debe abrir el package en donde se encuentra el juego y ejecutarlo.



Pantalla Principal:

Aquí encontrará las distintas opciones disponibles empezando con poder seleccionar el archivo CSV que utilizara para graficar, solo seleccionando la opción “Examinar”.



Graficar:

Al seleccionar el archivo deberá elegir un nombre para la gráfica y luego seleccionar la opción Generar Grafica para ver la grafica en el panel de abajo



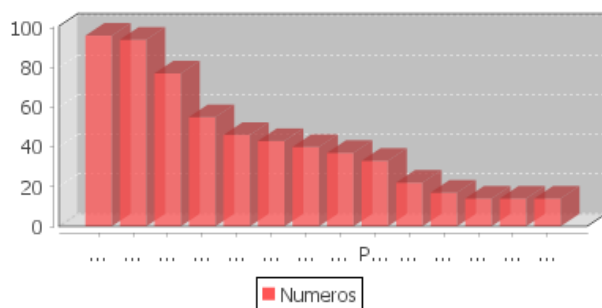
Aplicar Ordenamientos:

Luego seleccionando los botones correspondientes podrá elegir su algoritmo y la dirección en la que lo desea

Practica 2

ALGORITMOS DE ORDENAMIENTO

C:\Users\RANDY\Desktop\Ejemplo_ArchivoEntrada.csv



CRONOMETRO

00:46

PASOS

91

Examinar

Generar Grafica

☐ Ascendente

☒ Descendente

☒ Bubble Sort

☐ Insertion Sort

Ordenar

Reporte

Generar Reporte:

Luego podrá generar los reportes del algoritmo usado

Joshua David Osorio Tally Carnet: 202110773

Algoritmo Usado: Bubble Sort

Tiempo Total: 00:46

Pasos Realizados: 91

Datos Desordenados

X_Values	Y_Values
China	40
Peru	94
Indonesia	77
Pakistan	46
SouthKorea	14
SriLanka	22
Portugal	33
Poland	55
Philippines	37
Sweden	96
France	17
DominicanRepublic	43
CostaRica	1
