

Manual De Usuario Figurator

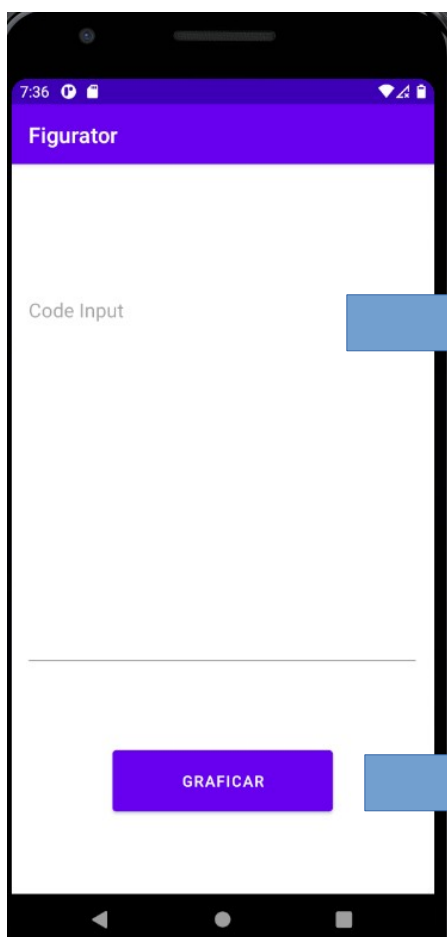
El Presente Manual corresponde a la aplicación figurator.

Requerimientos Para el Uso de Figurator

- Telefono Android
- SO android 4.1 mínimo

Descripcion de Pantallas

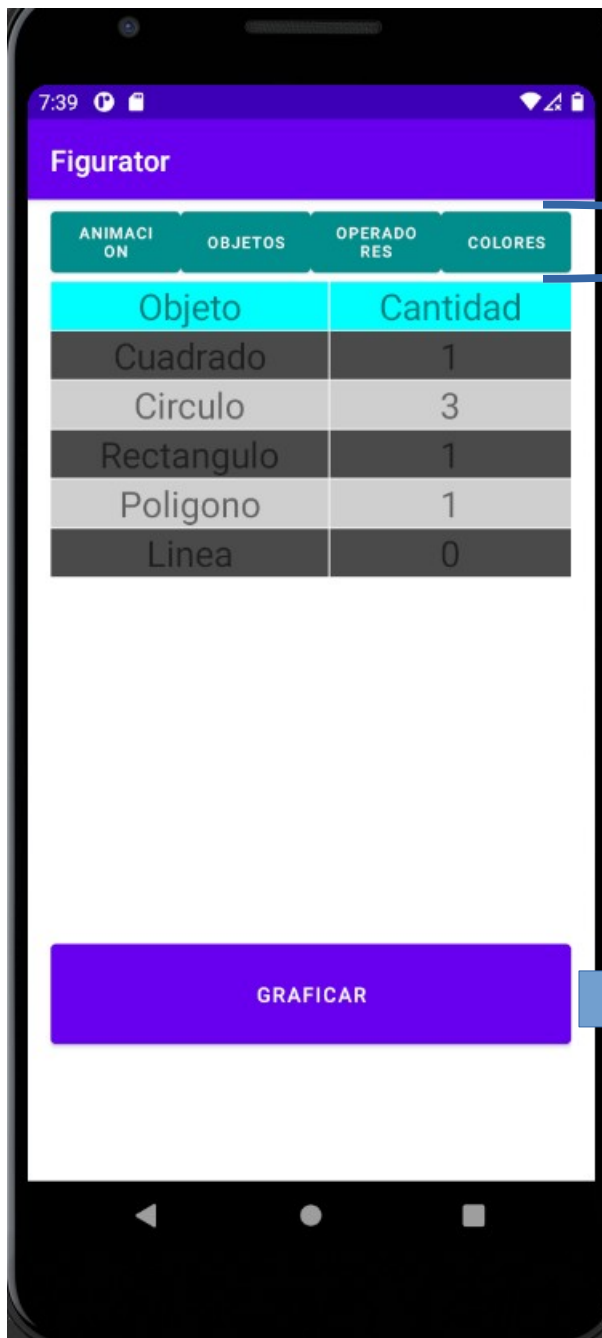
- Pantalla Principal



En esta seccion ingresara sus instrucciones

Boton para ver la graficos que se generan de las instrucciones ingresadas

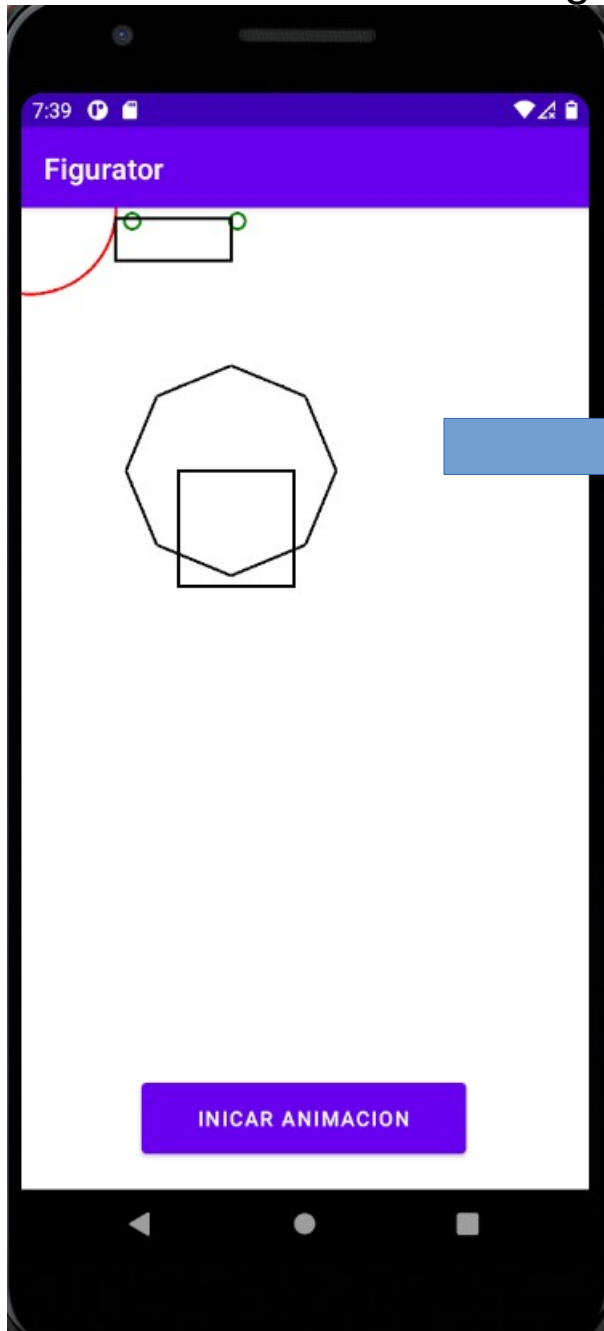
- Reportes (pantalla intermedia)



En esta seccion podra elegir el reporte que necesite observar

Al Presionar este boton se le mostraran las figuras que ha ingresado.

- Figuras



En esta pantalla se le presentaran las figuras que ha realizado

• Instrucciones

Existen dos tipos de instrucciones graficar y animar,

Graficar “graficar”: Al querer dibujar una figura debera ingresar la palabra “graficar” (sin comillas), la cual le deberan de seguir cualquiera de las siguientes instrucciones:

linea: En la cual debera ingresar entre parentesis la posicion inicial y la posicion final, seguido de un color. Debera seguir la siguiente estructura

graficar linea ($x_0, y_0, x_f, y_f, \text{color}$)

circulo: Debera seguirle entre parentesis su posicion, radio y color de la circunferencia. La estructura para graficar una circunferencia es la siguiente:

graficar linea ($x_0, y_0, \text{radio}, \text{color}$) donde x_0, y_0 es donde se ubica el centro de la circunferencia

cuadrado: Ddebera seguirle su ubicacion y el tamaño, La estructura para ingresar un cuadro es la siguiente

graficar cuadrado ($x_0, y_0, \text{lado}, \text{color}$) donde x_0, y_0 es donde se ubica el centro del cuadrado

rectangulo: Ddebera seguirle su ubicacion y el tamaño de sus lados, La estructura para ingresar un cuadro es la siguiente

graficar rectangulo ($x_0, y_0, \text{ancho}, \text{altura}, \text{color}$) donde x_0, y_0 es donde se ubica el centro del rectangulo

poligono: Ddebera seguirle su ubicacion y el tamaño de un rectangulo donde cabera la circunferencia en la cual se inscribira el poligono de n lados

graficar rectangulo ($x_0, y_0, \text{ancho}, \text{altura}, \text{cantidad_lados}, \text{color}$) donde x_0, y_0 es donde se ubica el centro del poligono,

Color: cuando se ingresa una instruccion de graficar se pide un color, deberan ingresarse como se describe a continuacion

- azul
- rojo

- verde
- amarillo
- naranja
- morado
- cafe
- negro

Animacion: se ingresa de la siguiente manera:

animar objeto anterior (x_f, y_f , tipo_animacion) donde x_f, y_f es la coordernada destino despues de un movimiento en forma de "tipo_animacion", tipo_animacion puede ser "linea" o "curva"