

2021

# Manual De Usuario

GRUPO 4

INGENIERIA EN SISTEMAS UMG | Antigua Guatemala

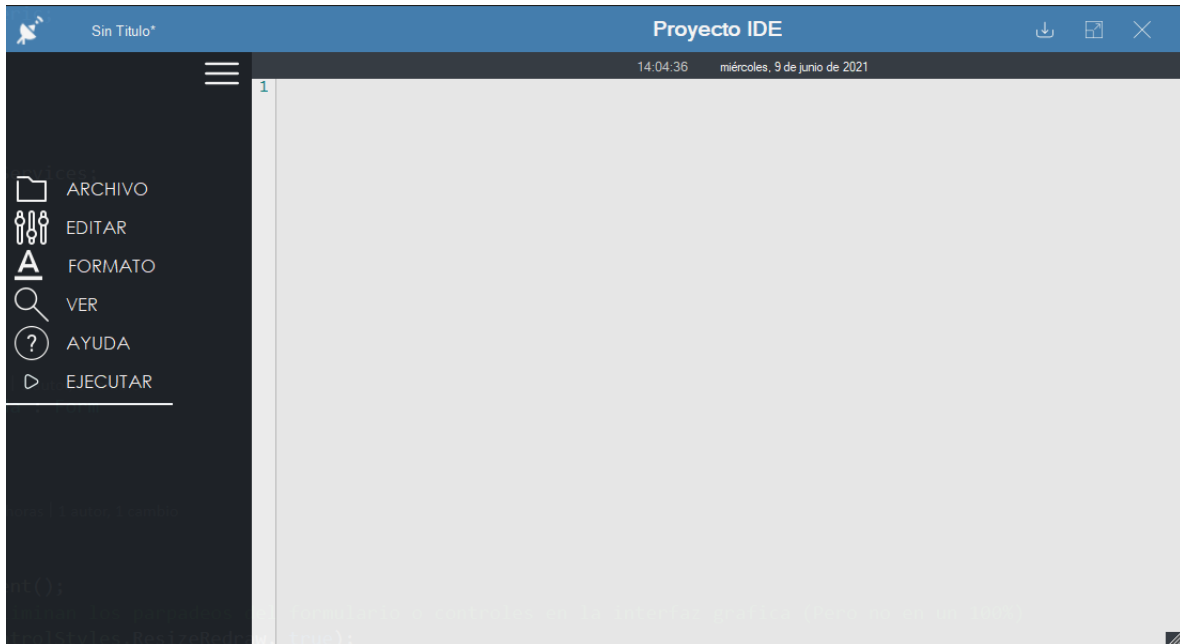
# ÍNDICE

---

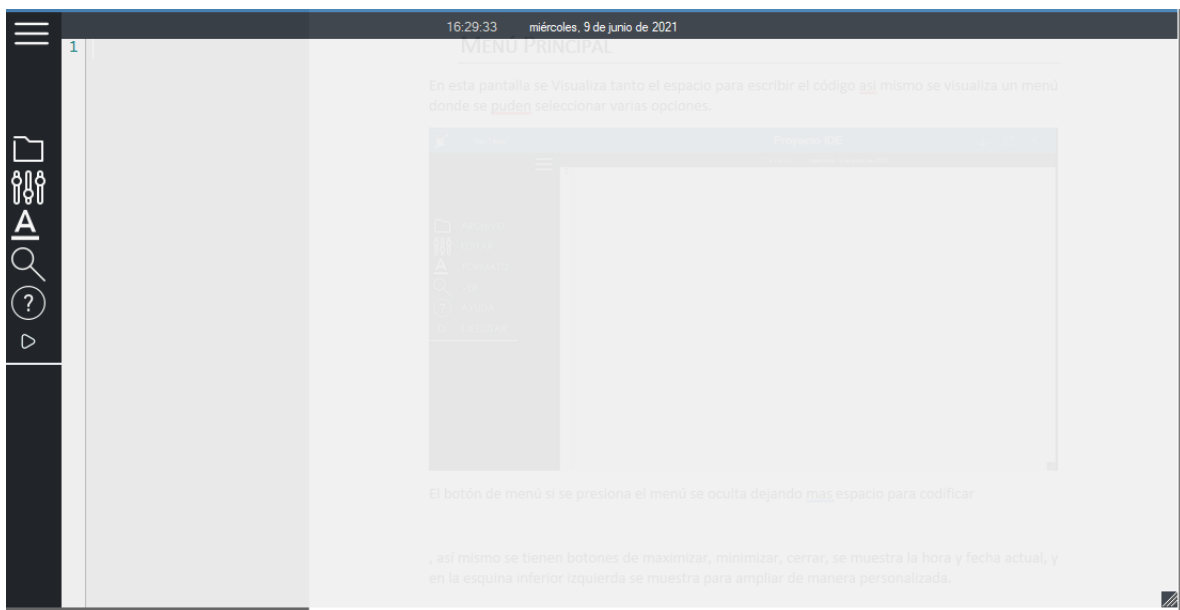
|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Menú Principal .....                  | 2  |
| 1    Archivo .....                    | 3  |
| 1.1    Nuevo: .....                   | 4  |
| 1.2    Abrir:.....                    | 5  |
| 1.3    Guardar: .....                 | 7  |
| 1.4    Guardar Como: .....            | 8  |
| 1.5    Imprimir:.....                 | 9  |
| 2    Editar .....                     | 10 |
| 2.1    Atras: .....                   | 11 |
| 2.2    Adelante: .....                | 12 |
| 2.3    Copiar: .....                  | 13 |
| 2.4    Pegar: .....                   | 13 |
| 2.5    Cortar: .....                  | 13 |
| 2.6    Seleccionar Todo: .....        | 13 |
| 2.7    Eliminar Todo: .....           | 13 |
| 2.8    Reemplazar:.....               | 14 |
| 3    Formato.....                     | 15 |
| 4    Ver .....                        | 15 |
| 4.1    Ir a : .....                   | 15 |
| 4.2    Buscar:.....                   | 16 |
| 5    Ayuda.....                       | 16 |
| 5.1    Manual De Usuario:.....        | 17 |
| 5.2    Manual De Desarrollador: ..... | 17 |
| 5.3    Créditos: .....                | 18 |
| 6    Navegador: .....                 | 18 |
| 7    DOM .....                        | 19 |

## MENÚ PRINCIPAL

En esta pantalla se Visualiza tanto el espacio para escribir el código así mismo se visualiza un menú donde se pueden seleccionar varias opciones.



El botón de menú si se presiona el menú se oculta dejando mas espacio para codificar

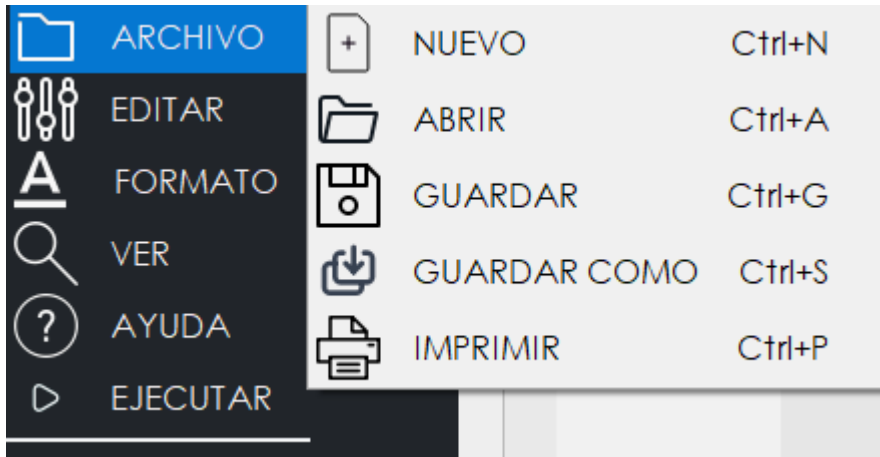


, así mismo se tienen botones de maximizar, minimizar, cerrar, se muestra la hora y fecha actual, y en la esquina inferior izquierda se muestra para ampliar de manera personalizada.

# 1 ARCHIVO

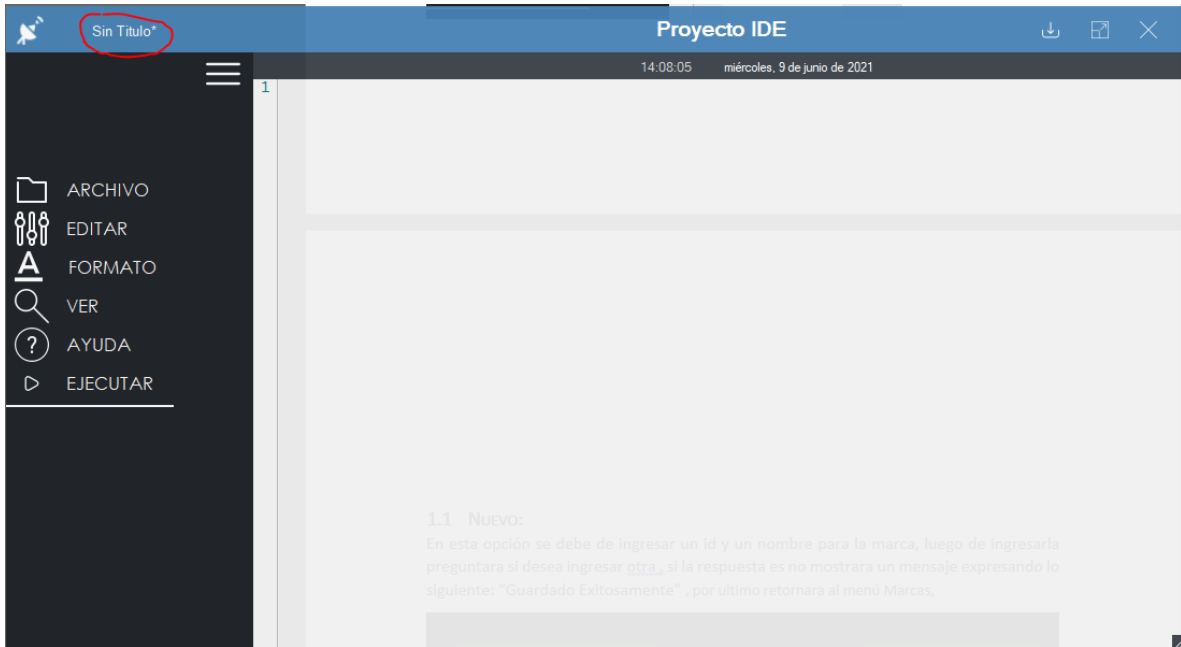
---

Al ingresar al menú de Archivo se desplegará un menú en donde se deberá dar click en la opción que desee, en donde encontrara Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar como e imprimir para el código escrito.

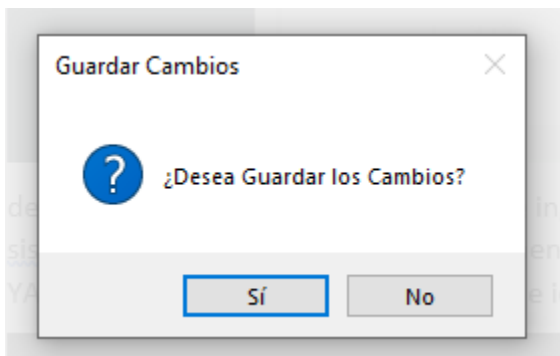


## 1.1 NUEVO:

En esta opción, si se tenía un documento html abierto se cierra, se colocara en el panel superior "Sin titulo\*" indicando que es un documento nuevo, así mismo aparece el "\*" indicando que no se ha guardado, así mismo el espacio para escribir el código se limpia y queda vacío.

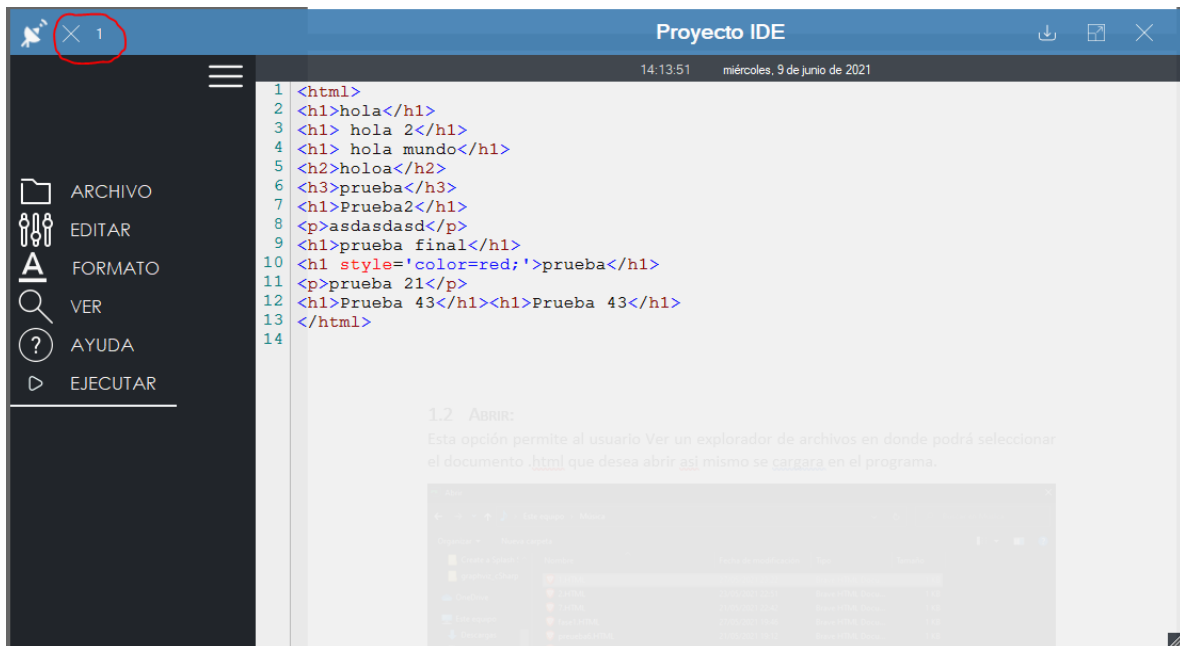
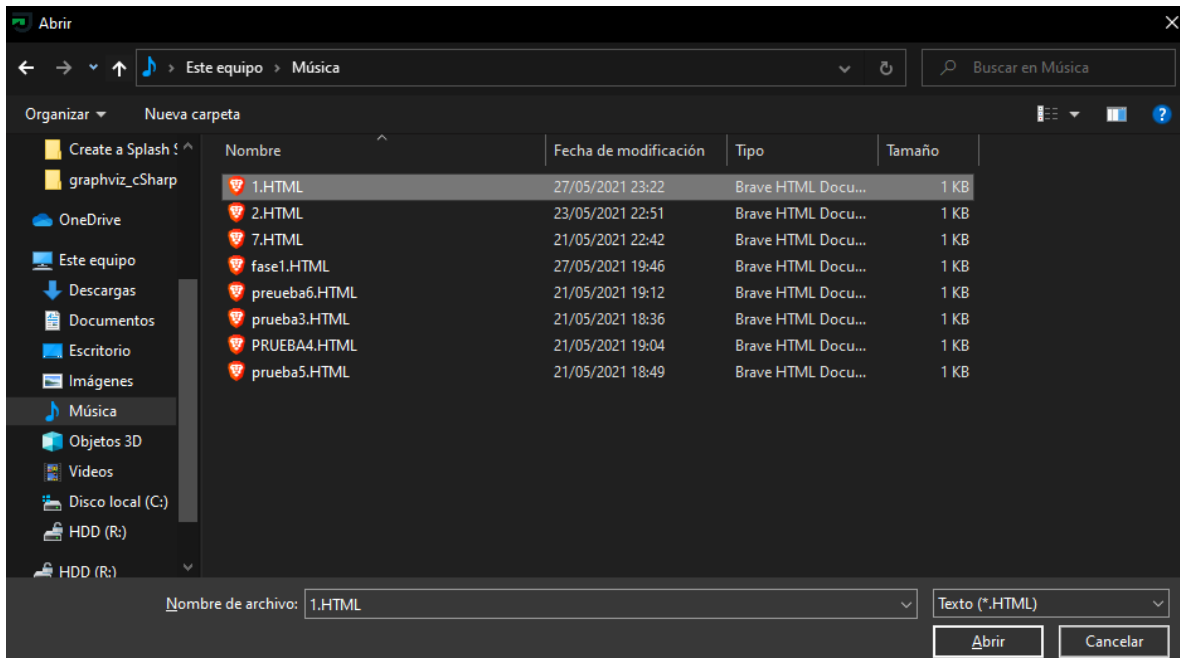


debe tomarse en cuenta que si el documento no se ha guardado aparecerá un mensaje indicando si desea guardar los cambios o no.

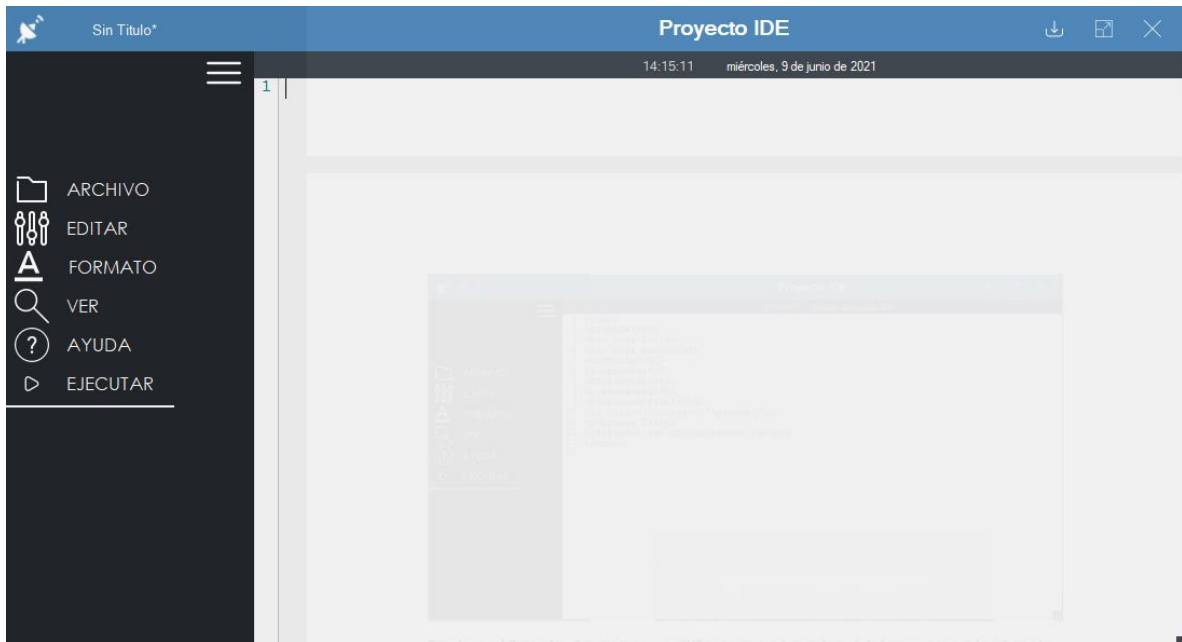


## 1.2 ABRIR:

Esta opción permite al usuario Ver un explorador de archivos en donde podrá seleccionar el documento .html que desea abrir así mismo se cargara en el programa.



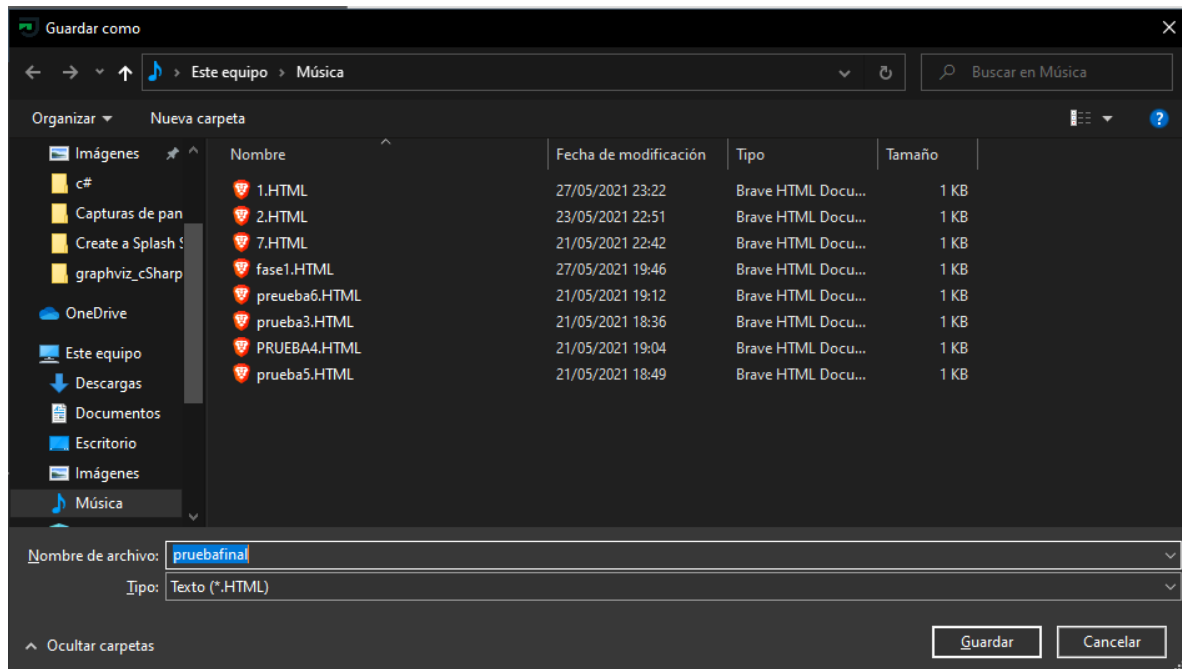
En el panel Superior Aparecera una “X” asi como el nombre del documento seleccionado y abierto. Si es presionada esa “X” el archivo se cerrara y se colocara un documento en blanco.



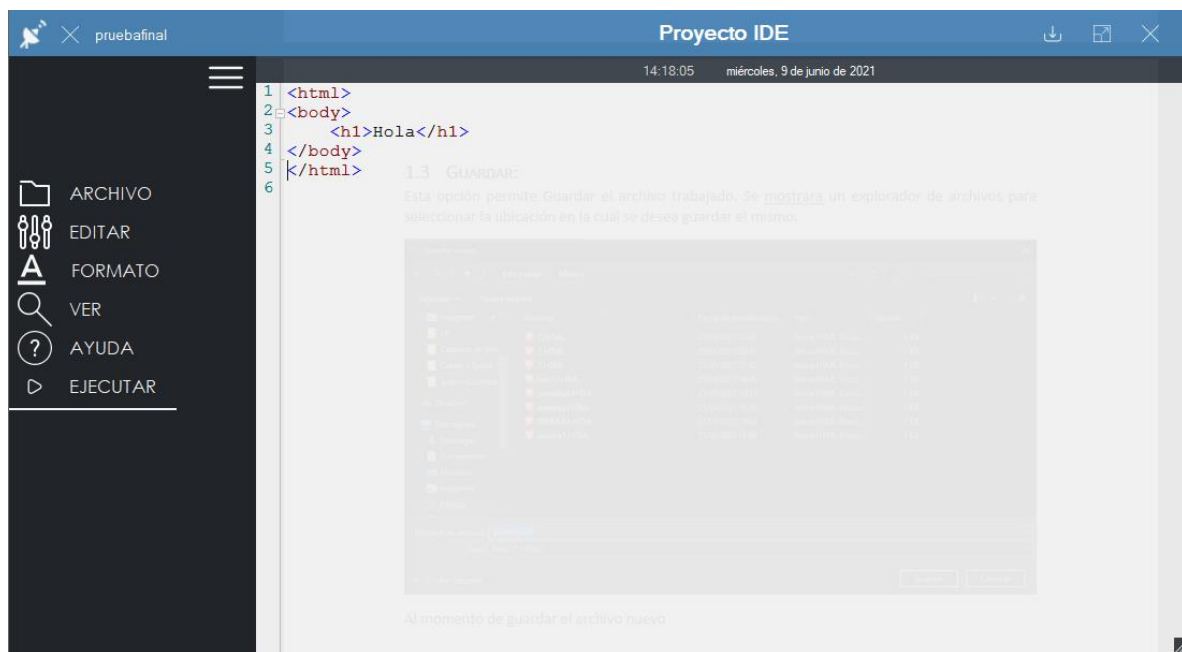
Y se colocara nuevamente “Sin titulo\*”.

### 1.3 GUARDAR:

Esta opción permite Guardar el archivo trabajado. Se mostrara un explorador de archivos para seleccionar la ubicación en la cual se desea guardar el mismo.

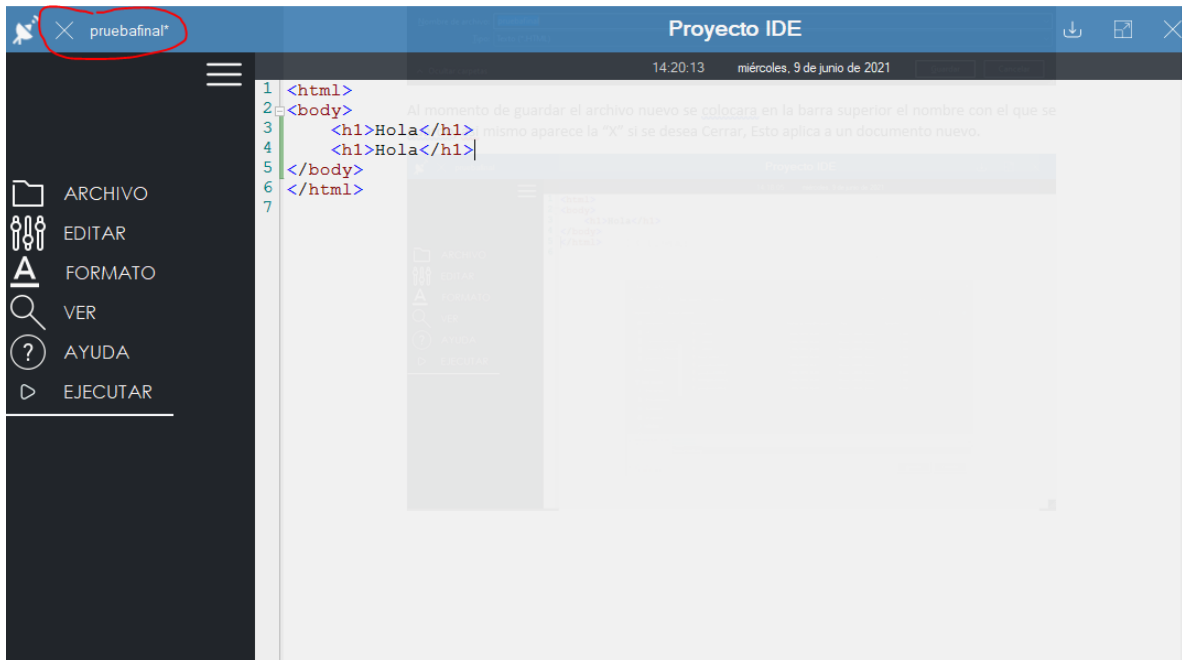


Al momento de guardar el archivo nuevo se colocara en la barra superior el nombre con el que se guardo, asi mismo aparece la "X" si se desea Cerrar, Esto aplica a un documento nuevo.



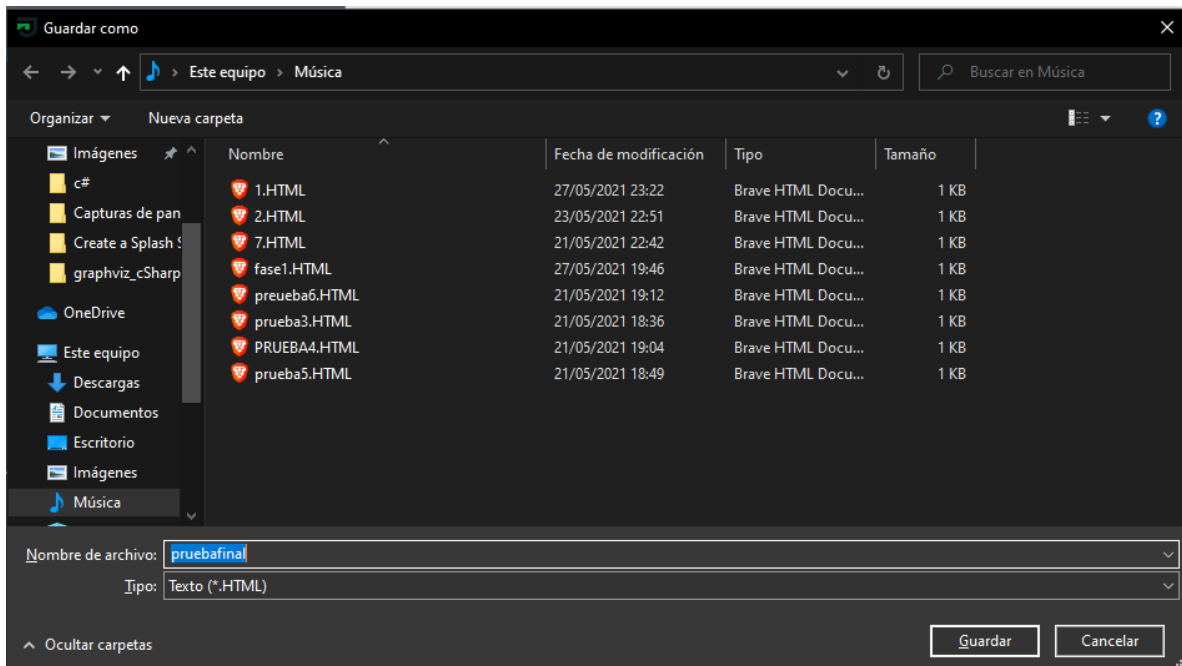


Si el archivo que se desea Guardar es uno abierto o anteriormente guardado, aparecerá un “\*” en el nombre del archivo para indicar que tiene cambios y que el usuario sepa que se debe guardar.



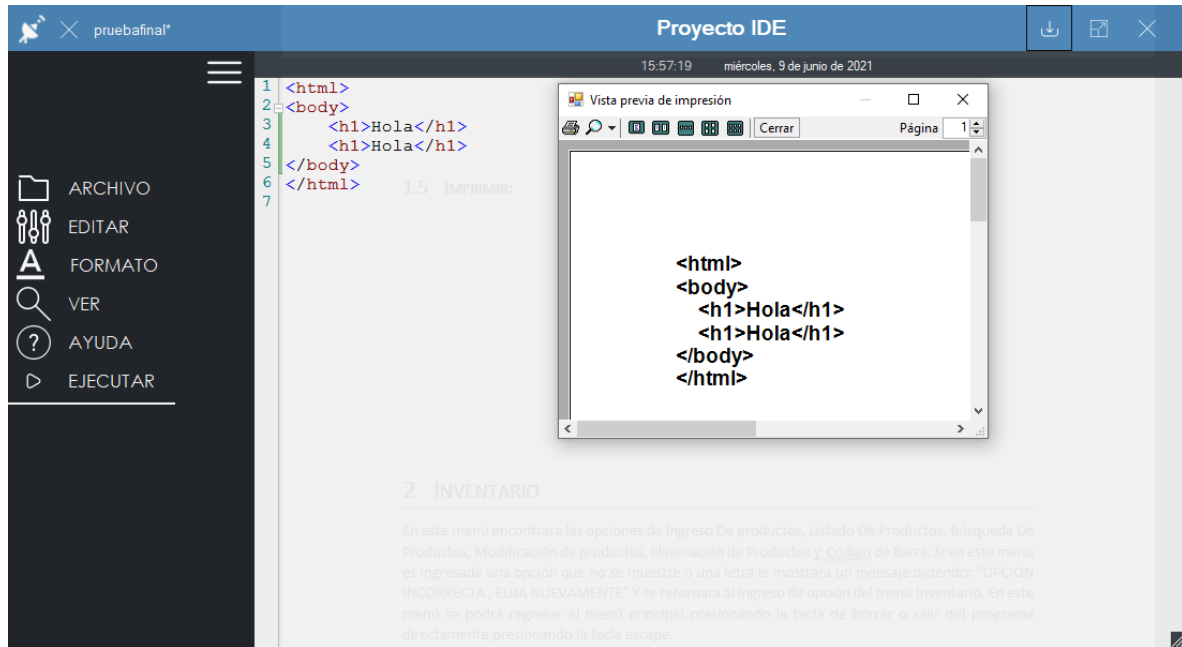
## 1.4 GUARDAR COMO:

En esta opción podrá Guardar un archivo con el nombre que desee , en esta opción a diferencia de la de guardar .



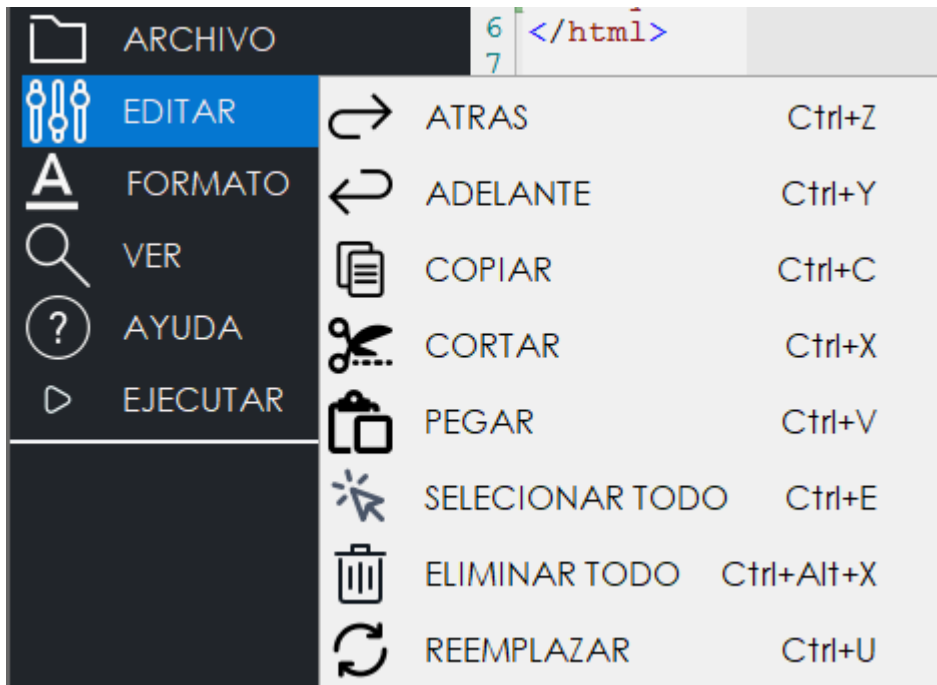
## 1.5 IMPRIMIR:

Al presionar el botón de imprimir se desplegara una ventana con una previsualización del código listo para su impresión, si se cuenta con una impresora conectada se le da click en el icono de la impresora para poder imprimirlo, si no se cuenta con una impresora conectada el archivo se guardara en la pc con extension .pdf para posteriormente poder imprimirlo



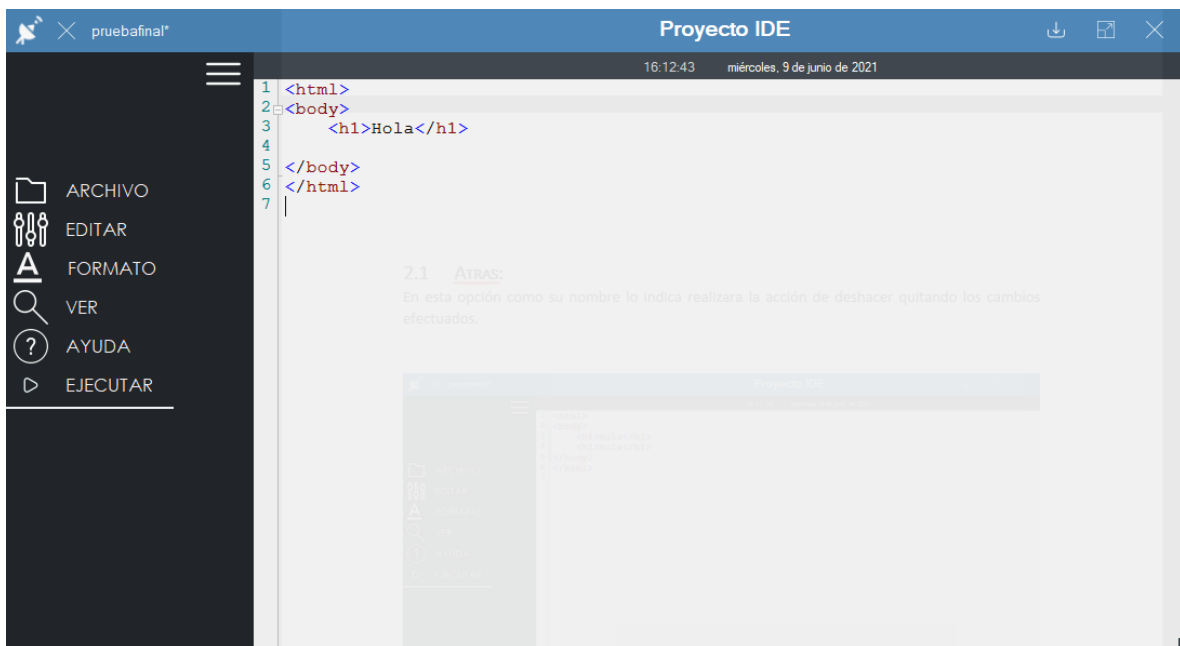
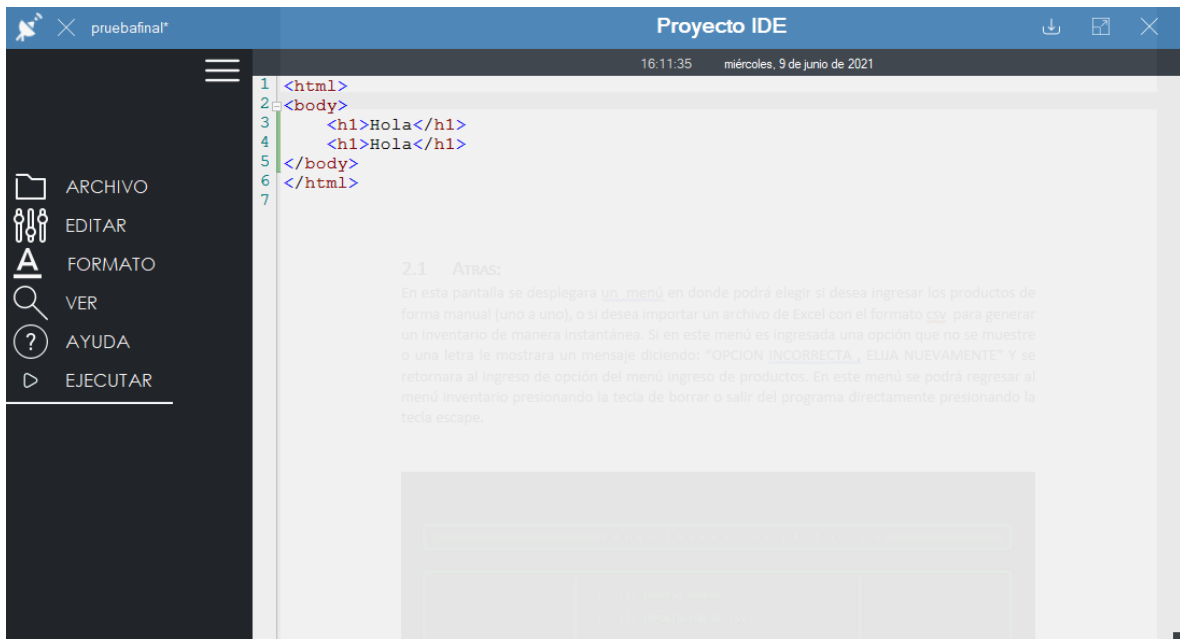
## 2 EDITAR

Al ingresar al menú de Editar se desplegará un menú en donde se deberá dar click en la opción que desee, en donde encontrar Atrás, Adelante, Copiar, Cortar, Pegar, Seleccionar Todo, Eliminar Todo, Reemplazar para el código escrito.



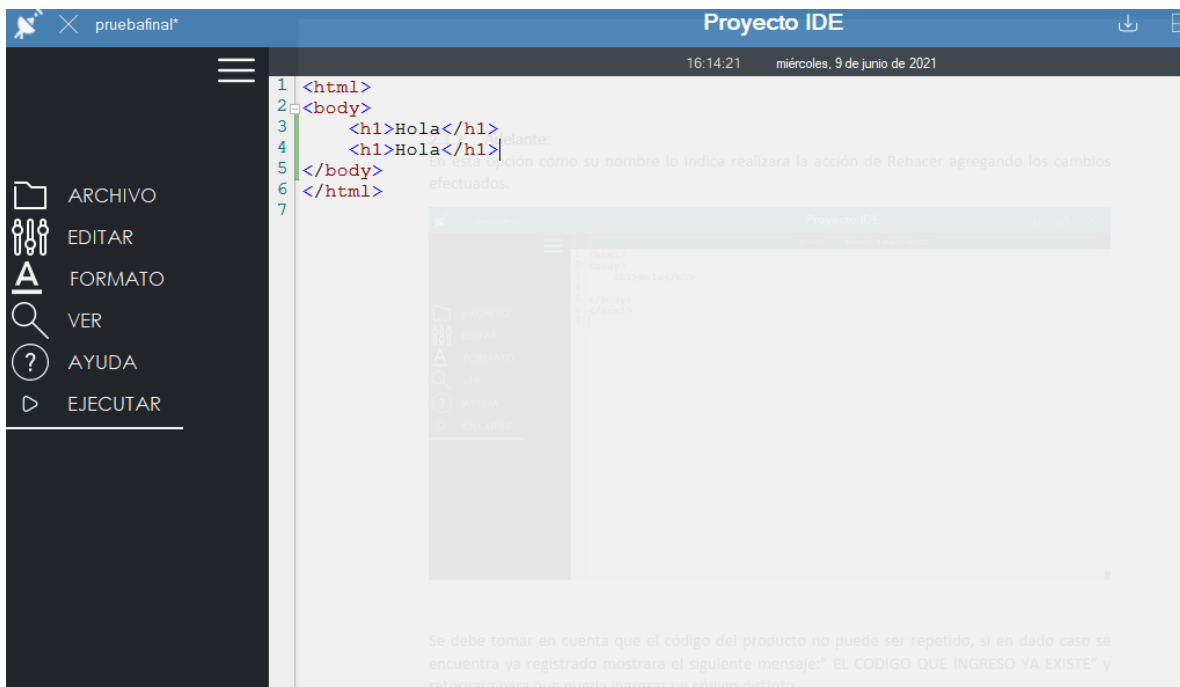
## 2.1 ATRAS:

En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de deshacer quitando los cambios efectuados.



## 2.2 ADELANTE:

En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de Rehacer agregando los cambios efectuados.



### **2.3 COPIAR:**

En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de Copiar, copiando todo el código que este seleccionado.

### **2.4 PEGAR:**

En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de Pegar, Pegando todo el código que este anteriormente Copiado.

### **2.5 CORTAR:**

En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de Cortar, Cortando todo el código que este seleccionado.

### **2.6 SELECCIONAR TODO:**

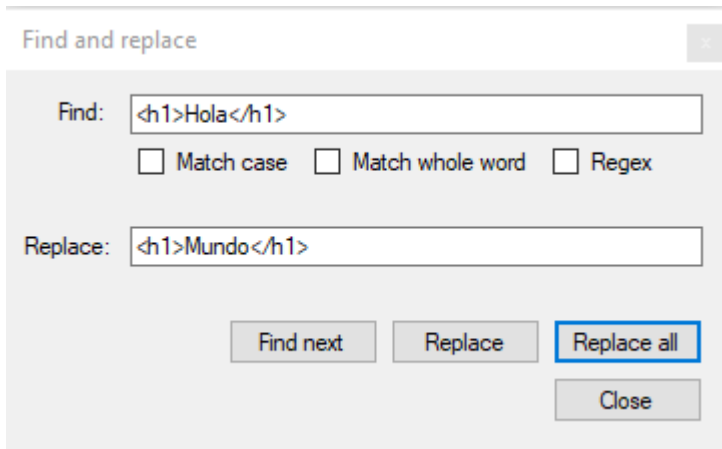
En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de Seleccionar Todo, Selecciona Todo el código.

### **2.7 ELIMINAR TODO:**

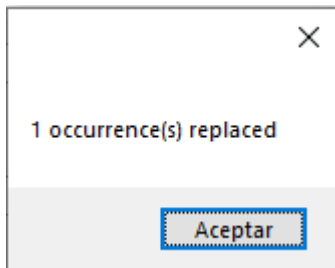
En esta opción como su nombre lo indica realizara la acción de Eliminar Todo, Eliminar Todo el código .

## 2.8 REEMPLAZAR:

En esta opción aparecerá una ventana esperando a que se ponga tanto el texto a buscar como el texto que lo reemplazara.



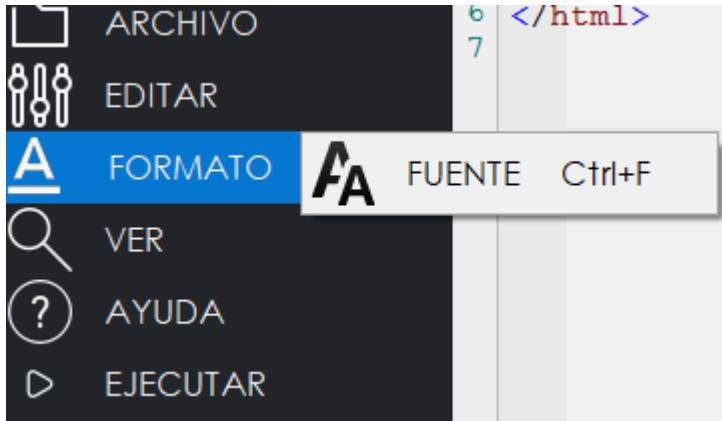
En caso de que se encuentre y se reemplace el texto se mostrara una ventana como la siguiente.



### 3 FORMATO

---

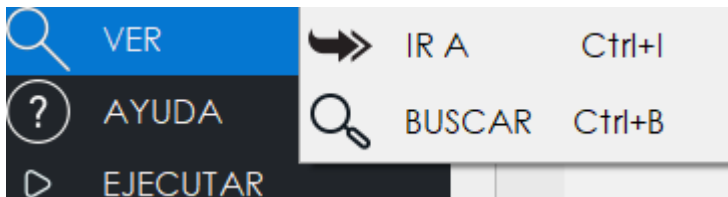
En esta opción se desplegará una ventana para configurar el formato de todo el texto visualizado en el ide.



### 4 VER

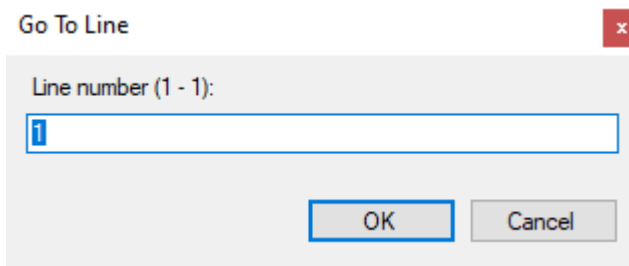
---

En esta opción se despliega el siguiente menú con las opciones de Ir a y Buscar



#### 4.1 IR A :

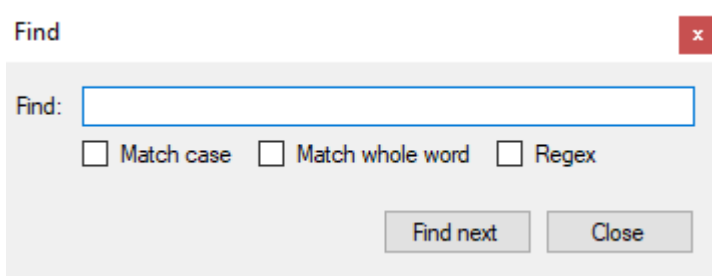
Se mostrara la siguiente ventana en donde podrá ingresar a que numero de línea del código desea que se le coloque.





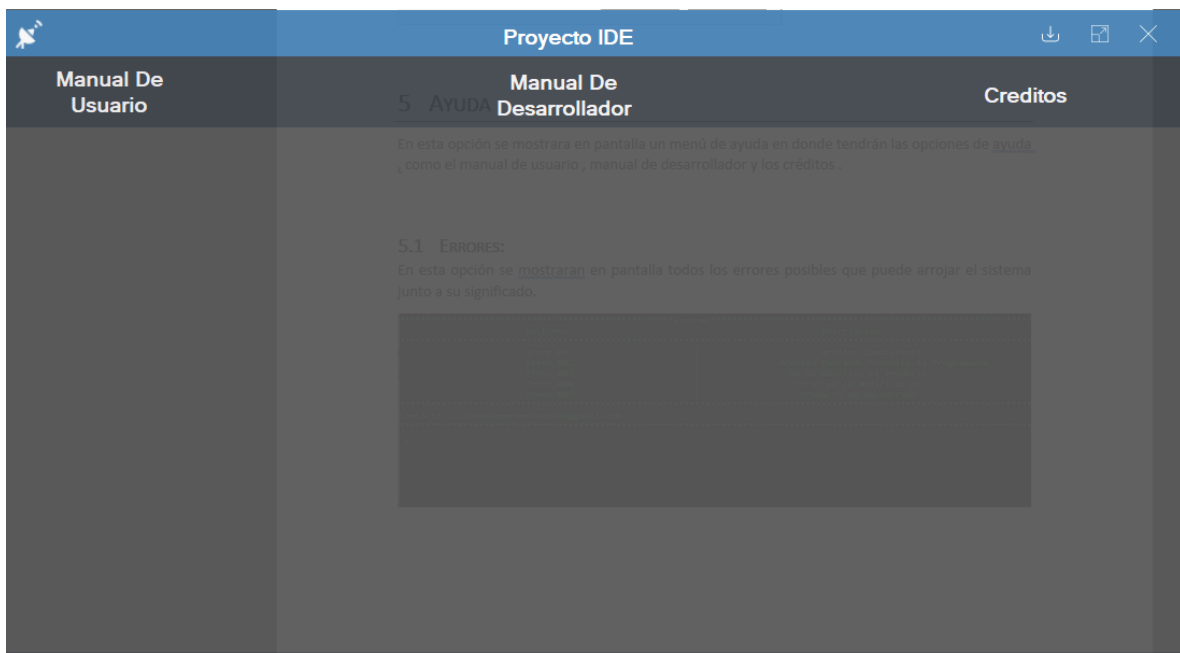
## 4.2 BUSCAR:

Se mostrara una ventana en donde podrá configurar que palabra o palabras desea buscar dentro del código escrito.



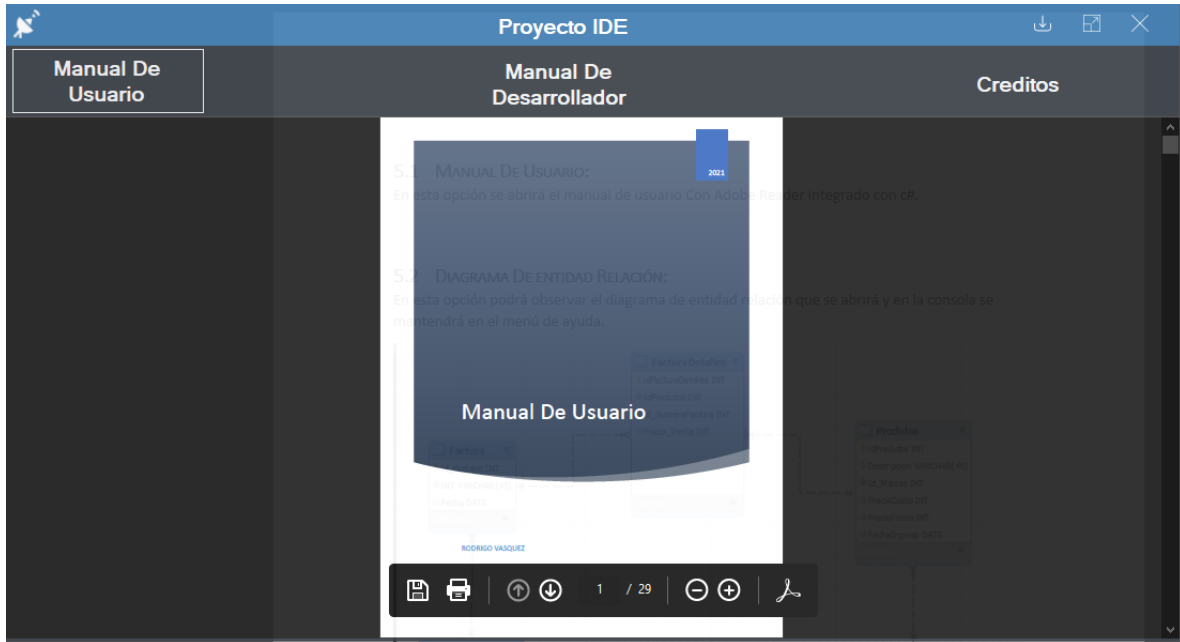
## 5 AYUDA

En esta opción se mostrara en pantalla un menú de ayuda en donde tendrán las opciones de ayuda , como el manual de usuario , manual de desarrollador y los créditos .



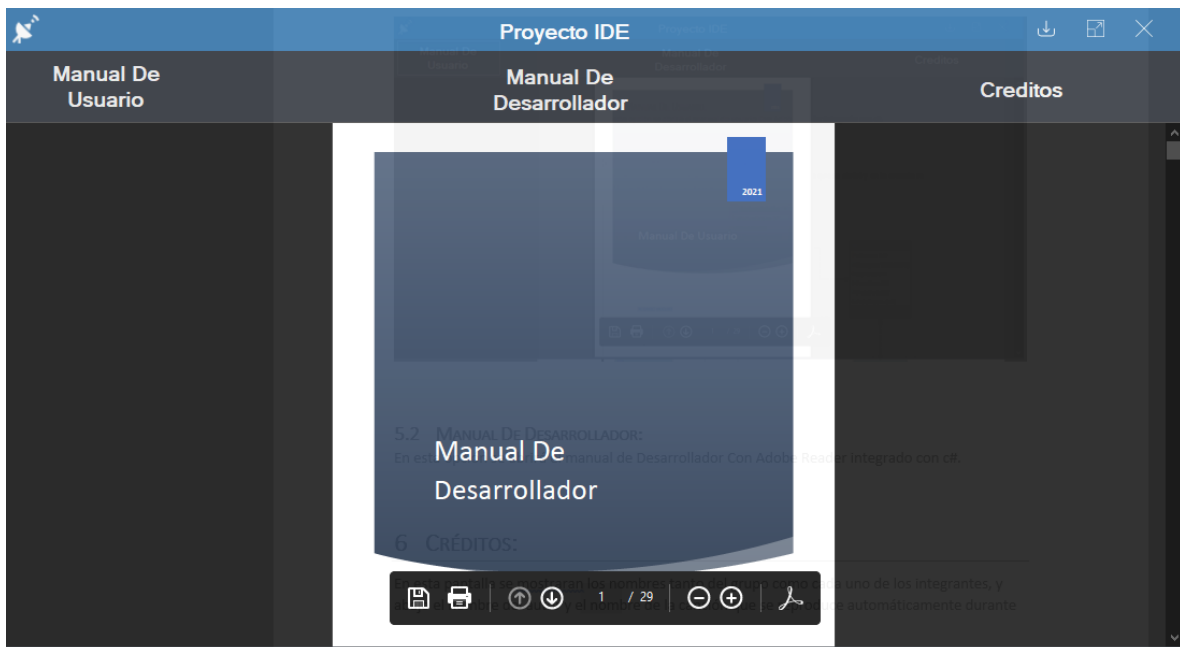
## 5.1 MANUAL DE USUARIO:

En esta opción se abrirá el manual de usuario Con Adobe Reader integrado con c#.



## 5.2 MANUAL DE DESARROLLADOR:

En esta opción se abrirá el manual de Desarrollador Con Adobe Reader integrado con c#.



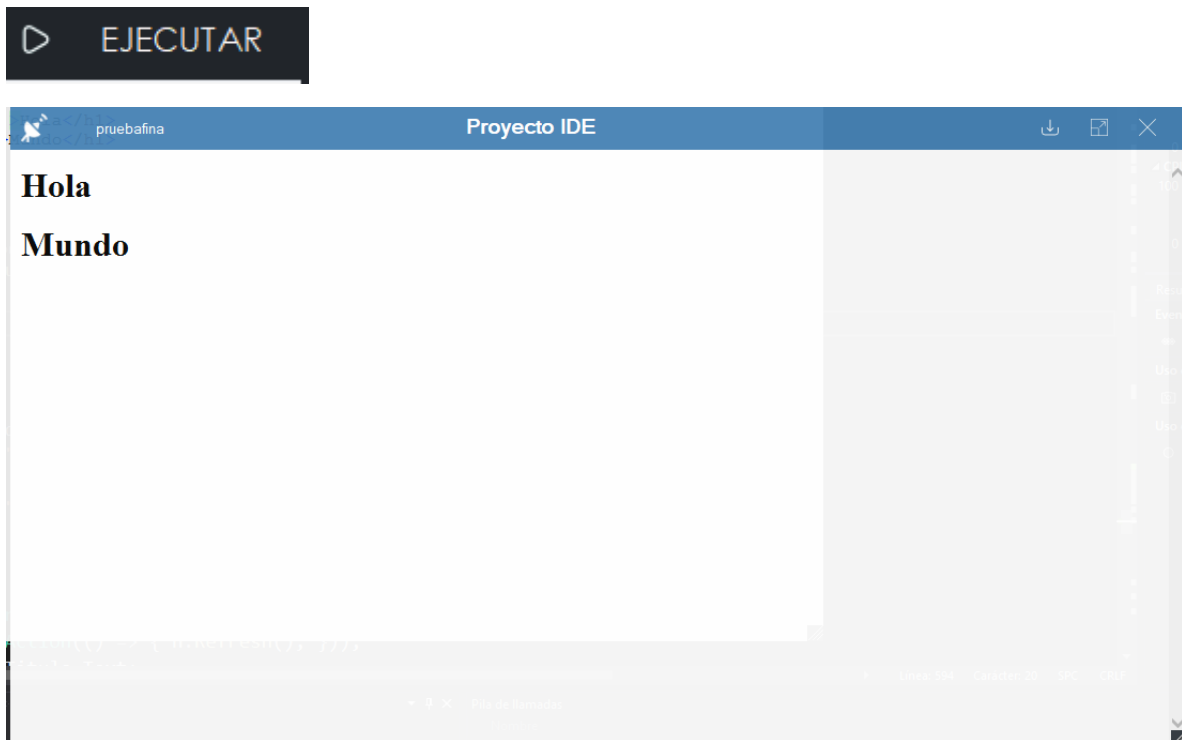
### 5.3 CRÉDITOS:

En esta opción se abrirá una pestaña con los créditos.

## 6 NAVEGADOR:

---

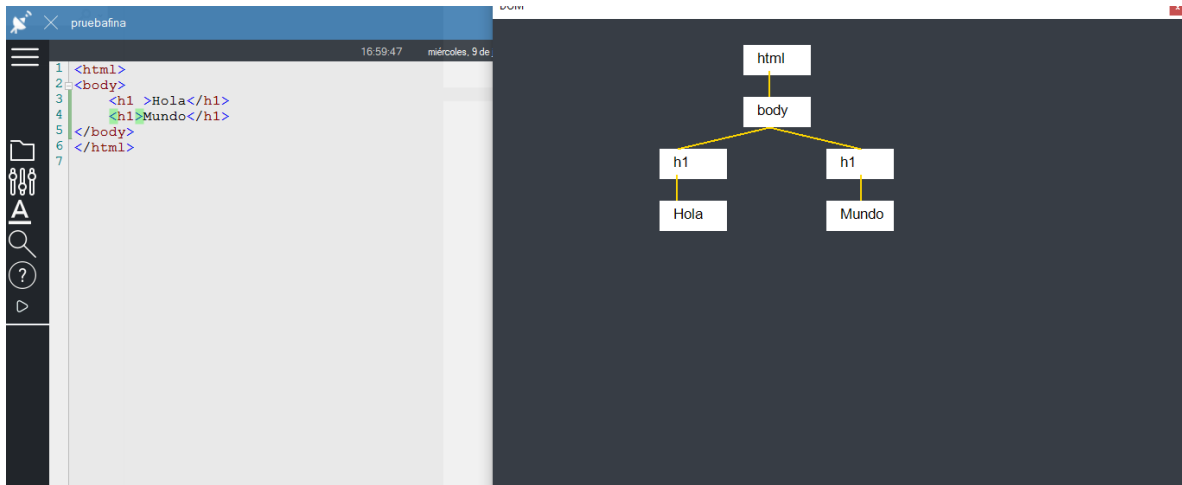
En esta pantalla se mostrara un live de la pagina cada vez que se actualiza se presiona el botón y se actualizará.



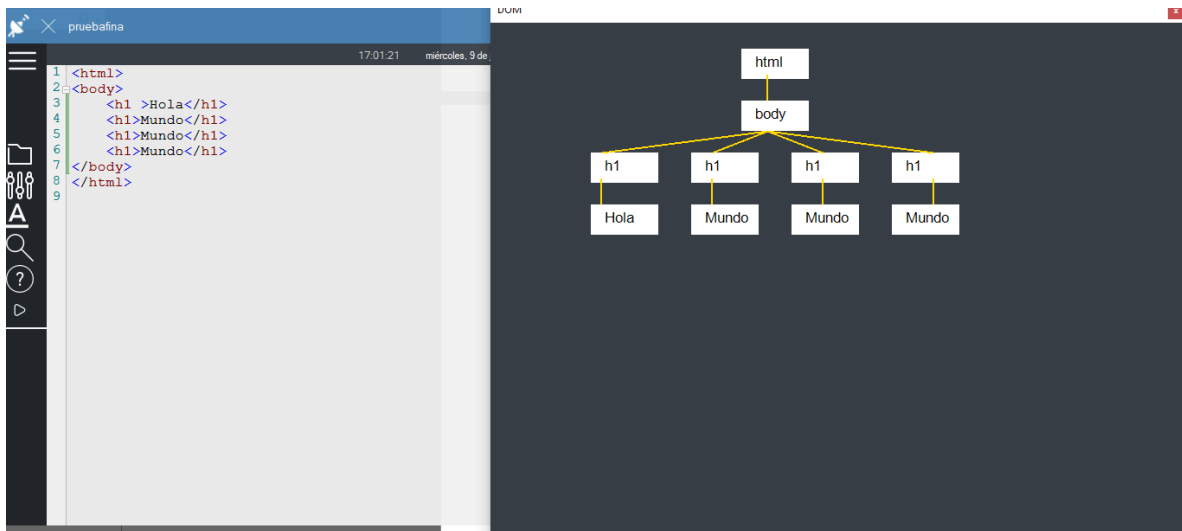
De igual manera se mostrara en la barra superior el nombre del archivo que se esta previsualizando, si no han sido guardados los cambios se guardan automáticamente, Si no se ha guardado el archivo pedirá que lo guarde.

## 7 DOM

Se genera el DOM de la pagina trabajada y se actualizara cada vez que se de la tecla Flecha Arriba.



Se coloca atrás del Editor de Código para que así no estorbe y se pueda continuar escribiendo código, se actualiza automáticamente cuando se presiona la tecla mencionada con anterioridad.



NOTA: Si los cambios no han sido guardados automáticamente se guardan.

Si no se ha guardado el archivo pedirá que lo guarde.