

# Manual de usuario

**TE-K**

**Elaborado por SquadCode**

**Integrantes:**

Kevin Joel Cóndor Quispe

Jackson Alexander Ramón Ramón

Rafaela Nicole Robalino Oquendo

Jean Pierre Villacis Rivera

# Índice

|              |  |          |
|--------------|--|----------|
| <b>1</b>     | <b>Introducción .....</b>                                      | <b>3</b> |
| <b>1.1</b>   | <b>Propósito.....</b>  | <b>3</b> |
| <b>2</b>     | <b>Interfaz de traducción .....</b>                            | <b>3</b> |
| <b>2.1</b>   | <b>Interfaz principal.....</b>                                 | <b>3</b> |
| <b>2.2</b>   | <b>Componentes.....</b>  | <b>3</b> |
| <b>2.2.1</b> | <b>Cuadro de texto para ingresar el número.....</b>            | <b>3</b> |
| <b>2.2.2</b> | <b>Botón traducir.....</b>                                     | <b>3</b> |
| <b>2.2.3</b> | <b>Botón borrar .....</b>                                      | <b>3</b> |
| <b>2.2.4</b> | <b>Cuadro de texto para presentar para la traducción .....</b> | <b>4</b> |
| <b>2.2.5</b> | <b>Botón cerrar .....</b>                                      | <b>4</b> |

# 1 Introducción

## 1.1 Propósito

El siguiente documento tiene como propósito describir la funcionalidad de la interfaz implementada en el desarrollo del Traductor de Español a Kichwa, dándoles una guía a los usuarios que utilicen este programa.

## 2 Interfaz de traducción

### 2.1 Interfaz principal

Una vez se ejecute el programa se presenta la interfaz que se puede visualizar en la Figura 1 Interfaz de traducción, la cual es la interfaz principal que presentará la traducción del número requerido.

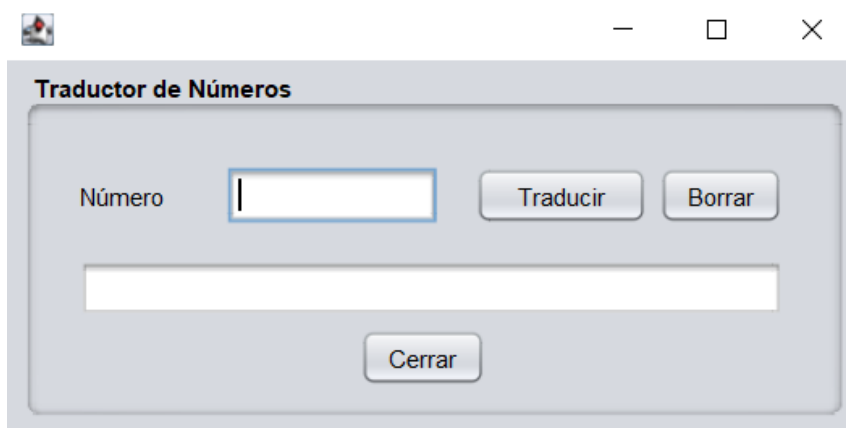


Figura 1 Interfaz de traducción

### 2.2 Componentes

#### 2.2.1 Cuadro de texto para ingresar el número

En el primer apartado del programa se tiene un cuadro de texto en donde se ingresa un número entero y positivo entre 0 y 9999, del cual se requiere su traducción.

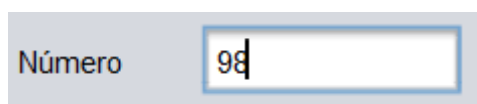


Figura 2 Cuadro de texto para ingresar el número

#### 2.2.2 Botón traducir

Una vez ingresado el número y dar clic en el botón traducir se realizará el proceso de traducción.

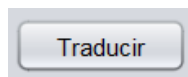
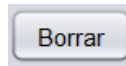


Figura 3 Botón traducir

#### 2.2.3 Botón borrar

Después de ver el resultado y en caso de que se quiera realizar otra traducción, al dar clic en el botón borrar se borrará el cuadro de texto y el campo del resultado para proceder con la siguiente traducción.



*Figura 4 Botón borrar*

#### **2.2.4 Cuadro de texto para presentar para la traducción**

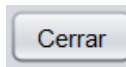
Después de dar clic en el Figura 3 Botón traducir se presenta el resultado en el campo de texto de la Figura 5 Cuadro de texto para la traducción.



*Figura 5 Cuadro de texto para la traducción*

#### **2.2.5 Botón cerrar**

Al dar clic en el “Figura 6 Botón cerrar” el programa se cerrará.



*Figura 6 Botón cerrar*