

Universidad de San Carlos de Guatemala

Introduccion a la Programacion 1

Ing. Moises Velasquez

Aux. Rocael Isidro

MANUAL DE USUARIO

Kevin Aarón López Lam

201403888

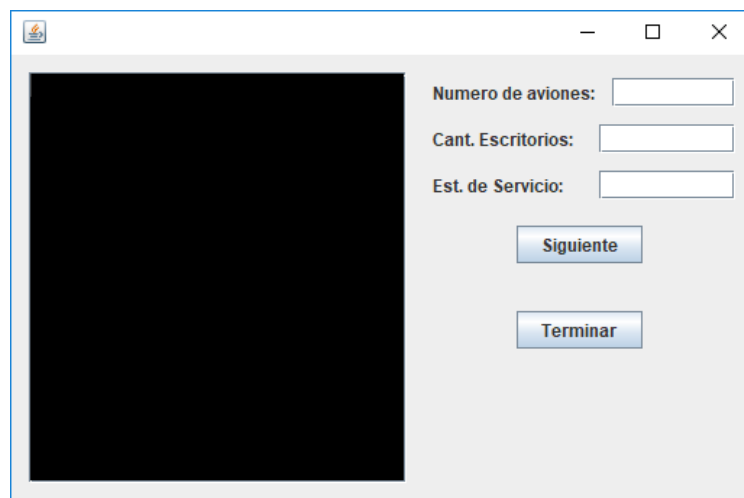
Seccion "A"

Introducción

El siguiente manual tiene como objetivo principal el mostrarle al usuario la información de como poder utilizar el programa adecuadamente.

Página principal

Esta es la única pantalla de la aplicación en donde se meten los datos para que empiece a funcionar todo.



The screenshot shows a standard Windows-style application window. On the left, there is a large black rectangular area, likely a placeholder for a logo or a future visualization. On the right side of the window, there are three text input fields stacked vertically. Each field is preceded by a label: 'Numero de aviones:', 'Cant. Escritorios:', and 'Est. de Servicio:'. Below these input fields are two buttons: 'Siguiente' (Next) and 'Terminar' (End/Finish). The window has a title bar with standard minimize, maximize, and close buttons.

Número de aviones: En este textfield se ingresa la cantidad de aviones que se desea meter a la lista enlazada de la aplicación.

Cant. Escritorios: Este textfield se ingresa la cantidad de escritorios que el usuario desee tener para atender a los pasajeros.

Est. De Servicio: Este textfiel se ingresa la cantidad de estaciones de mantenimiento en las que entraran los aviones después de desbordar a todos sus pasajeros.

Boton siguiente: da inicio a la simulación y también hace que todos los datos pasen de estructura en estructura paso a paso.

Consola

Es esta consola tiene que aparecer los datos como lo son pasajeros, maletas , estaciones de servicio, turnos, escritorios de registro.

