Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de ingeniería Ingeniería en Ciencias y Sistemas Lenguajes Formales y de Programación



Manual de Usuario

Leonel Antonio González García 201709088

Guatemala 03 de marzo de 2024

MANUAL DE USUARIO

Proyecto

El proyecto consiste en un programa en consola que permita el manejo de información de películas por medio de la lectura de un archivo.

Pantalla Inicial

Al iniciar el programa se mostrará en consola la información del estudiante.

```
--Lenguajes Formales y de Programación
--Sección B+
--201709088
--Leonel Antonio González García
Presione una tecla para continuar...
```

Menú Principal

Se desplegará en consola un menú que mostrará las opciones que el usuario tiene para interactuar con el programa.

```
-----Menú-----

1. Cargar Archivo de Entrada

2. Gestionar Peliculas

3. Filtrado

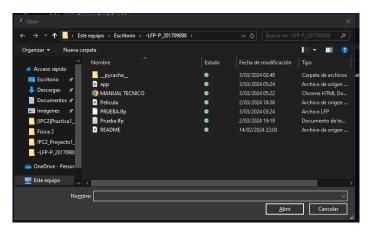
4. Gráfica

5. Salir

Por favor seleccione una opción del Menú...
```

Cargar Archivo

En está opción se abrirá un explorador de archivos en el que el usuario podrá seleccionar el archivo que desea utilizar.



Gestionar Películas

En esta opción se desplegará un submenú en el que usuario podrá elegir la manera en la que desea visualizar la información del archivo.

Filtrado

La opción de filtrado también desplegara un submenú en el que se le mostrará al usuario opciones para que pueda filtrar la información por diferentes tópicos.

Gráfica

En está opción el usuario crea una grafica que muestra la información del archivo de manera ordenada.

```
Gráfica creada como 'Gráfica.pdf'
Grafica completa
```

Salir

Con está opción se finaliza el proceso del programa.

```
    Cargar Archivo de Entrada
    Gestionar Peliculas
    Filtrado
    Gráfica
    Salir
    Por favor seleccione una opción del Menú...5
    Gracias por visitarnos :)
```