



UDRAWING PAPER

Manual de Usuario



2 DE ABRIL DE 2022
LUISA MARÍA ORTÍZ ROMERO
202003381

Contenido

Introducción	1
Objetivos	2
General	2
Específicos	2
Descripción de la aplicación	3
Funcionamiento	4
Inicio de la aplicación	4
Inicio de sesión	4
Rol de administrador.....	4
1. Cargar clientes.....	5
2. Ver árbol de clientes	5
3. Buscar cliente	6
4. Modificar cliente	7
5. Cerrar sesión	8
Rol de Cliente	8
1. Menú archivo	9
2. Estado de las estructuras	9
3. Generación de imágenes.....	10
4. Eliminación de imágenes.....	11
5. Cerrar sesión	12
Registrar usuario	12

Introducción

La empresa ha solicitado una aplicación de escritorio que permita la generación y gestión de imágenes al estilo “pixelart”. Se plantea una solución en memoria dinámica utilizando estructuras de datos como: Árboles binarios de búsqueda, árboles ABL, árboles B, Matrices dispersas, Listas enlazadas simples, dobles y circulares, además de colas auxiliares. La aplicación permite funciones con el rol de administrador y de cliente, los datos persisten a menos que se interrumpa la ejecución del programa.

Objetivos

General

- Diseñar un algoritmo que cumpla con los requerimientos planteados por la empresa.

Específicos

- Determinar el flujo correcto de las actividades de la aplicación según cada rol.
- Establecer y codificar las estructuras de datos necesarias para el funcionamiento de la aplicación.
- Registrar los datos de cada usuario.

Descripción de la aplicación

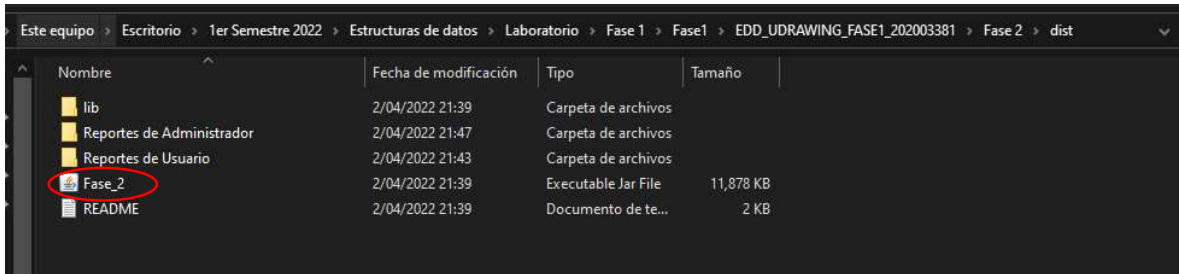
Se codificaron las estructuras de datos y métodos necesarios para cumplir con los requerimientos establecidos. La aplicación es de escritorio, todas las funcionalidades son ilustradas en pantalla por medio de etiquetas y botones, permitiendo una interacción fácil, tanto en el rol de administrador como en el rol de usuario.

El administrador tiene el poder de cargar clientes para que estos solamente inicien sesión, sin embargo, los clientes son capaces de registrarse por sí mismos en el sistema, siendo el DPI el usuario con el que será identificado. Los clientes también pueden cargar archivos json que contengan la información necesaria para llevar a cabo las acciones y gestiones que necesiten.

Funcionamiento

Inicio de la aplicación

La aplicación se inicia con el archivo ejecutable .jar que se encuentra en la carpeta dist del proyecto.

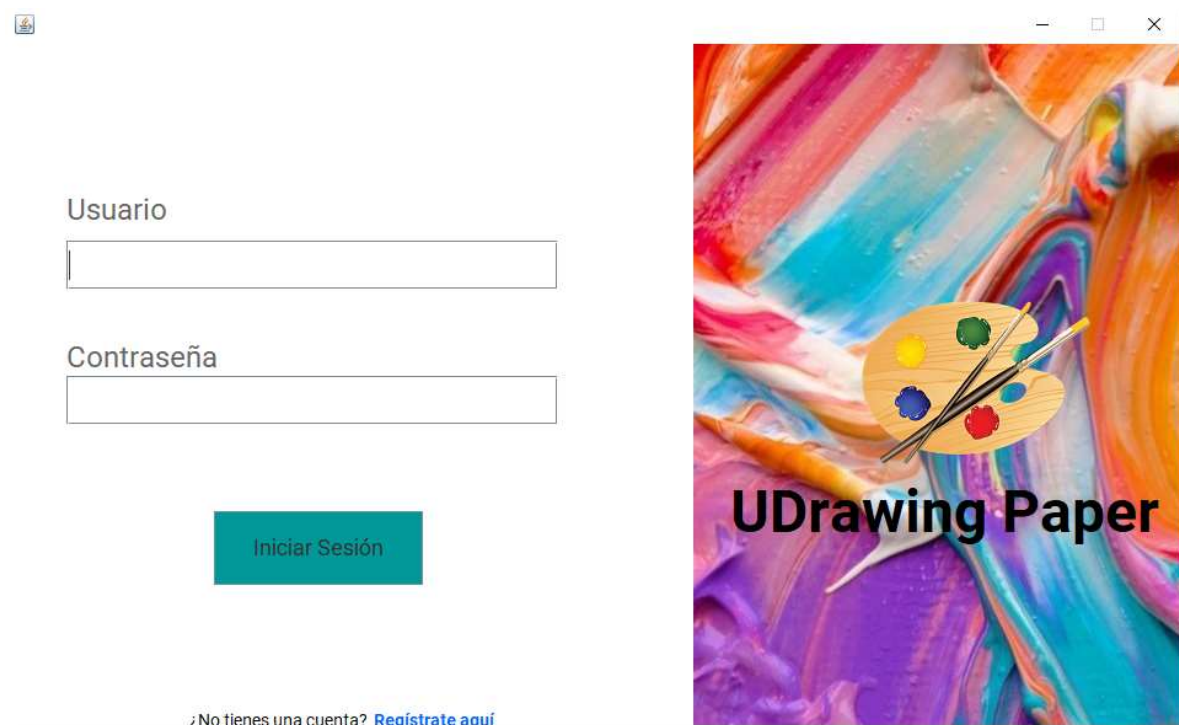


Iniciar la aplicación con el siguiente comando, en base en la ruta del jar.

```
C:\Users\Stuardo Donis\Desktop\1er Semestre 2022\Estructuras de datos\Laboratorio\Fase 1\Fase1\EDD_UDRAWING_FASE1_202003381\Fase 2\dist>java -jar Fase_2.jar
```

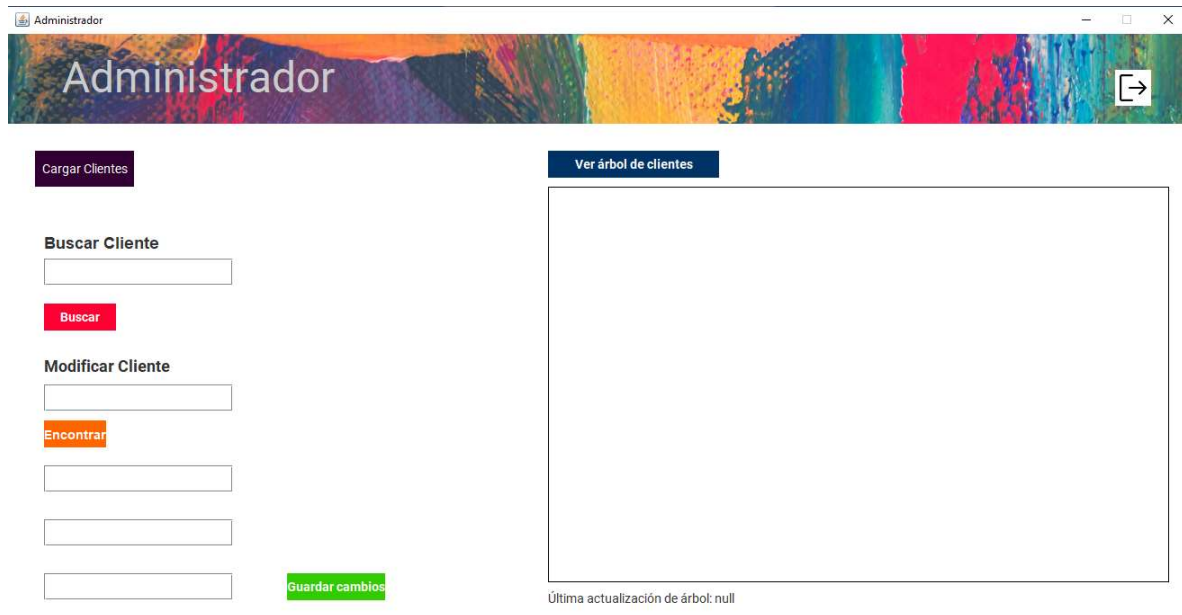
Inicio de sesión

Deberá ingresar su usuario y contraseña en las casillas correspondientes.



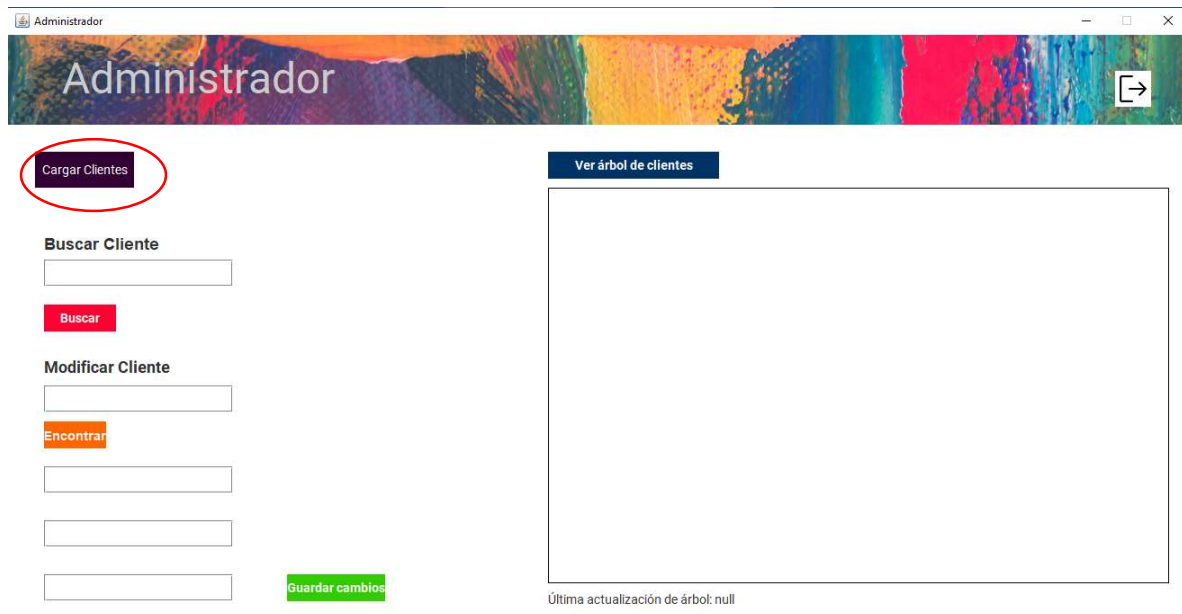
Rol de administrador

Al ingresar con las credenciales de administrador se mostrará la siguiente pantalla:



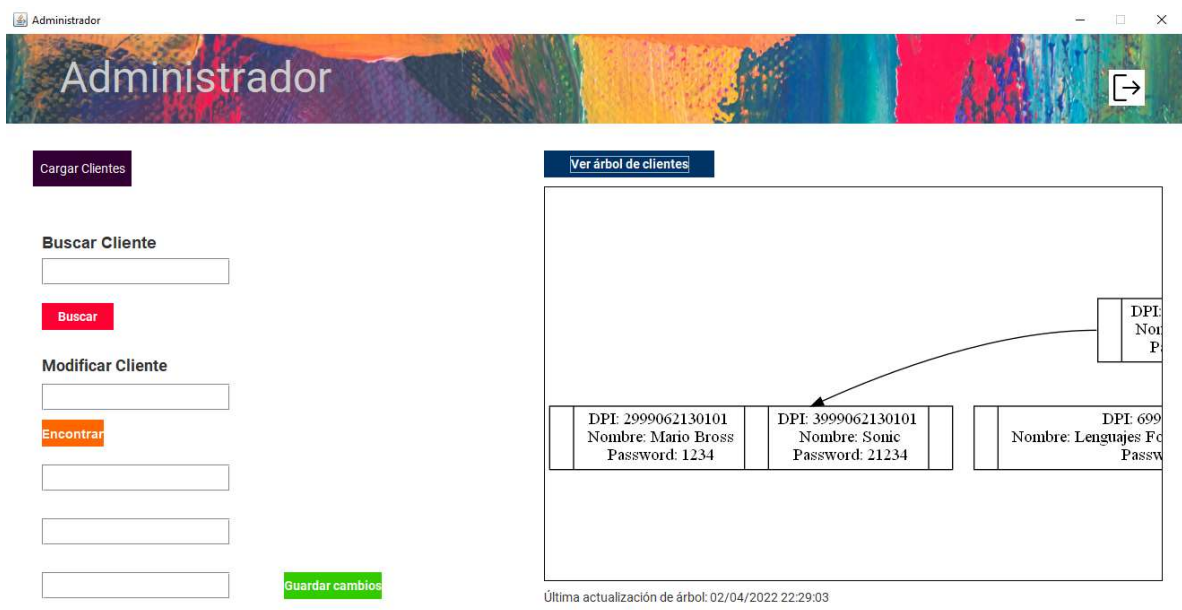
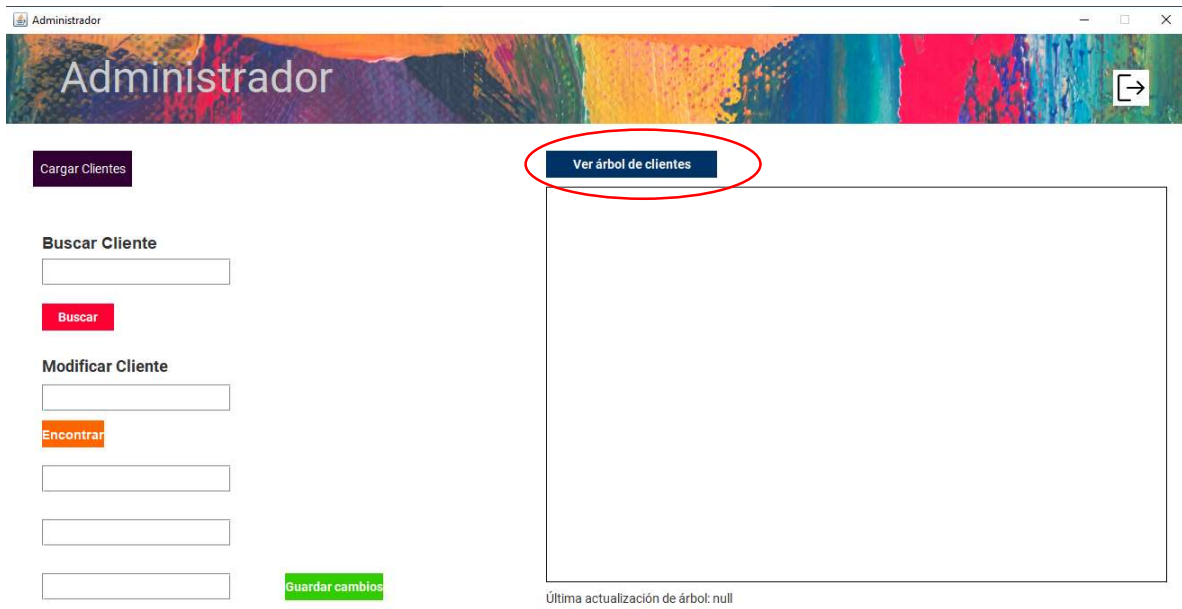
1. Cargar clientes

Se cargará un archivo json con el formato establecido para guardar información sobre los clientes.



2. Ver árbol de clientes

Mostrará gráficamente el estado del árbol de clientes.



Si la imagen no está completa, es posible dar click sobre ella para abrirla en una ventana diferente.

3. Buscar cliente

Se generará un reporte sobre información del cliente, se deberá ingresar el DPI del cliente a buscar en la casilla correspondiente y dar click en “Buscar”

Administrador

Cargar Clientes

Buscar Cliente

4999062130101

Buscar

Modificar Cliente

Encontrar

Guardar cambios

Ver árbol de clientes

DPI: 2999062130101 Nombre: Mario Bross Password: 1234	DPI: 3999062130101 Nombre: Sonic Password: 21234	DPI: 699 Nombre: Lenguajes Fc Password: Passw
---	--	---

Última actualización de árbol: 02/04/2022 22:29:03

4. Modificar cliente

Es necesario encontrar el cliente a modificar ingresando el DPI y dando click a “encontrar”

Administrador

Cargar Clientes

Buscar Cliente

Buscar

Modificar Cliente

Encontrar

AUX EDD

4999062130101

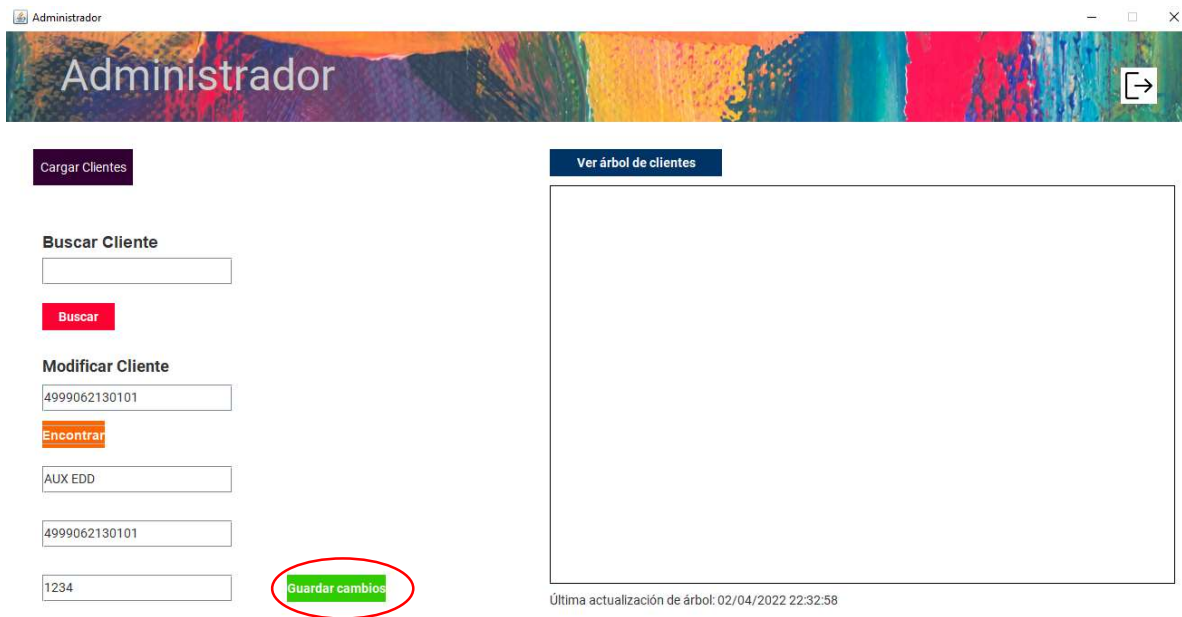
1234

Guardar cambios

Ver árbol de clientes

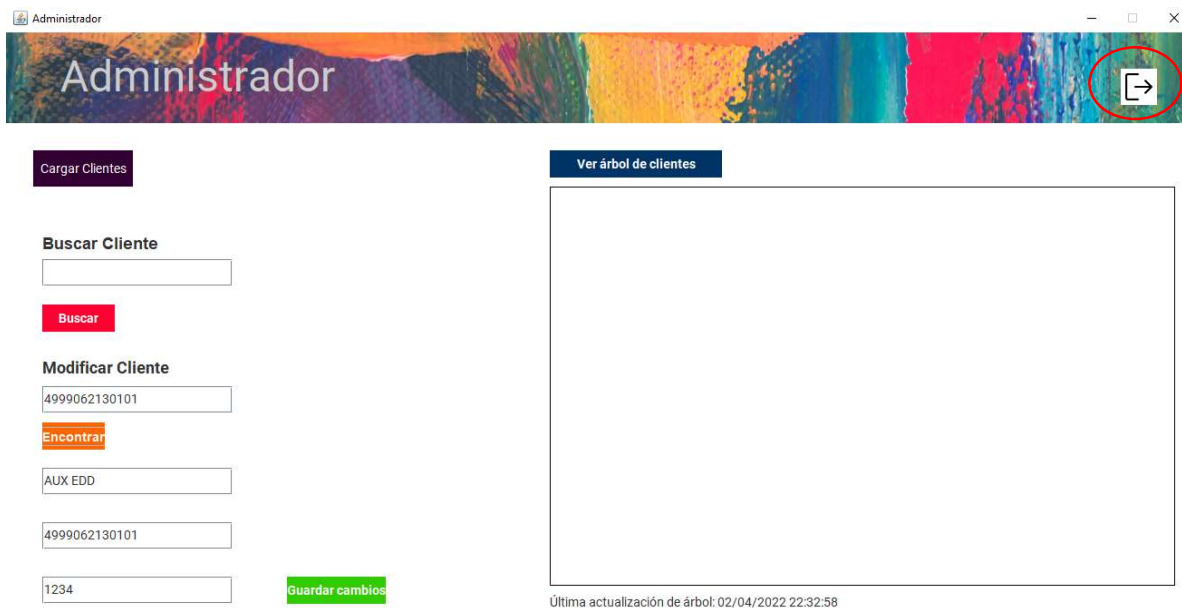
Última actualización de árbol: 02/04/2022 22:32:58

Ahora es posible editar los campos de ese cliente, al presionar “Guardar cambios” la nueva información quedará guardada.



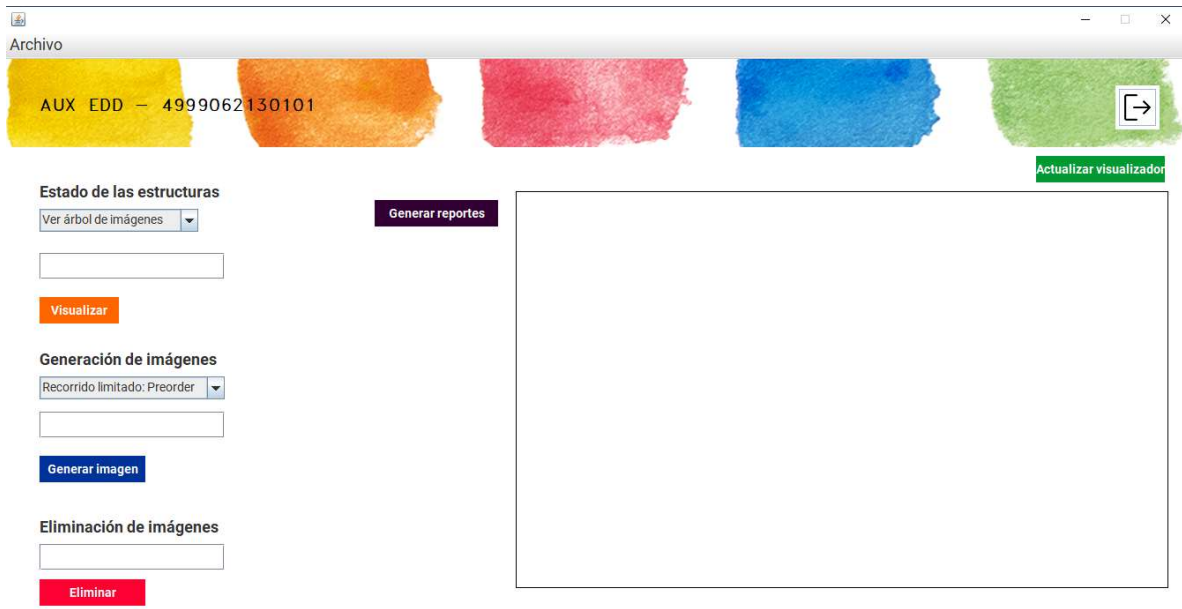
5. Cerrar sesión

Al presionar el botón de cerrar sesión, el cliente será devuelto al login.



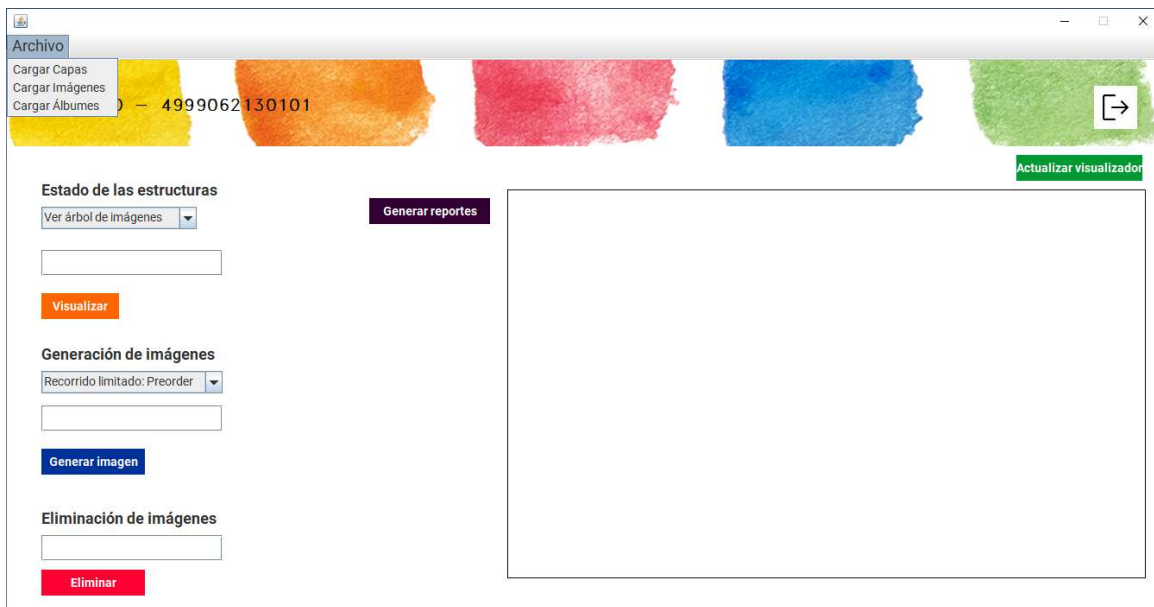
Rol de Cliente

Cuando un cliente inicia sesión se encontrará con la siguiente pantalla.



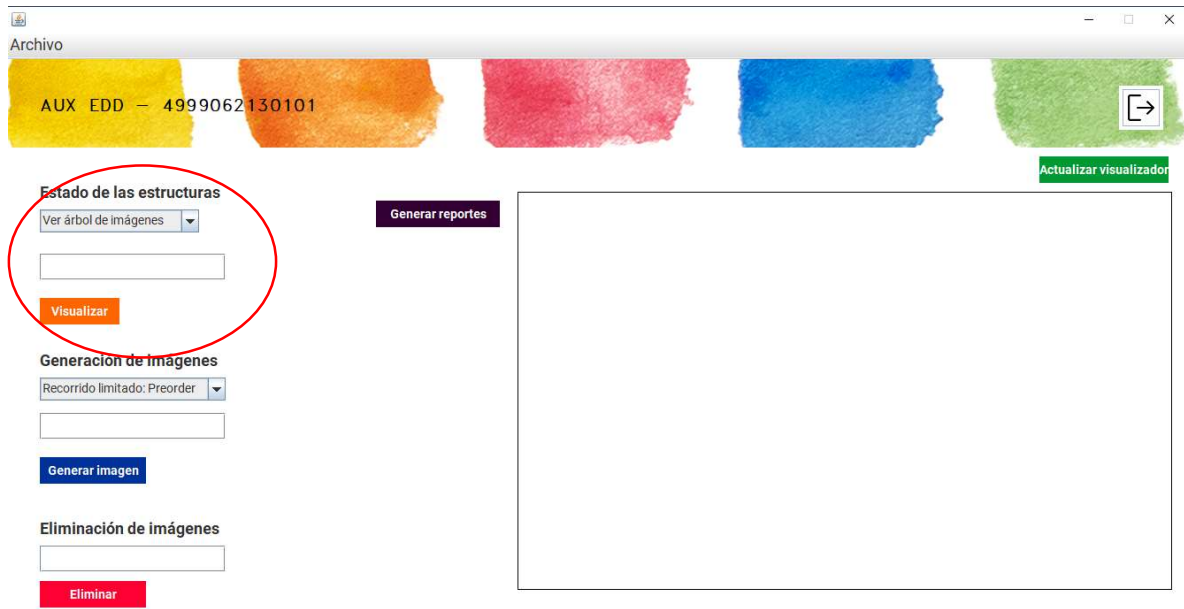
1. Menú archivo

Es un espacio para cargar los archivos necesarios para el funcionamiento del programa.

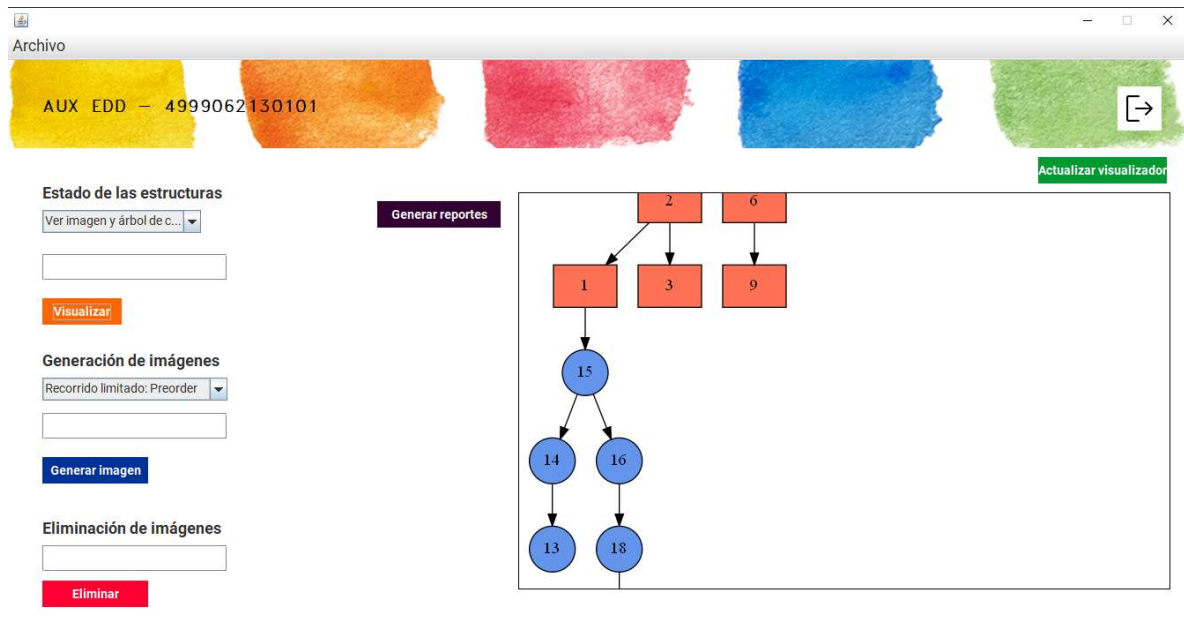


2. Estado de las estructuras

Cuenta con un ComboBox para seleccionar la estructura que se desea visualizar. Luego de seleccionarla, hacer click en “Visualizar”



La opción de “Ver Capa” recibe como parámetro el id de la capa a graficar, y la opción “Ver imagen y árbol de capas” recibe como parámetro el id de la imagen deseada.



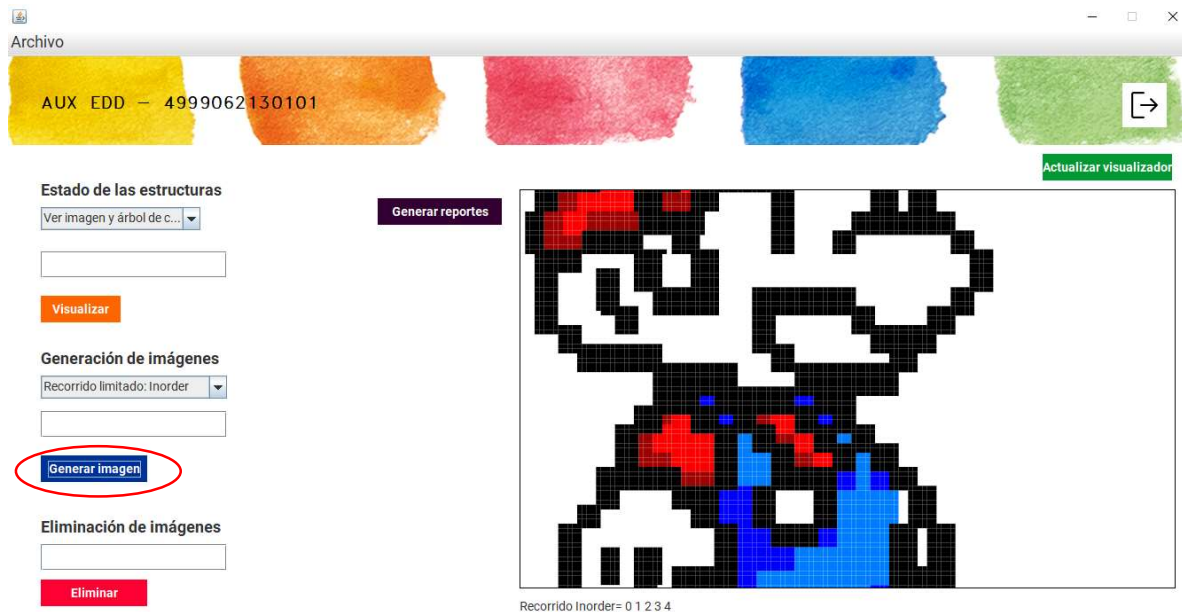
3. Generación de imágenes

Estos métodos reciben parámetros diferentes según el caso seleccionado:

- Recorrido limitado Preorder: El número de capas a graficar en dicho recorrido.
- Recorrido limitado Inorder: El número de capas a graficar en dicho recorrido.

- Recorrido limitado Postorder: El número de capas a graficar en dicho recorrido.
- Id de imagen: El id de la imagen a graficar.
- Capas: El id de las capas a graficar, separadas por coma.

Al ingresar los parámetros necesarios, click en “Generar imagen”



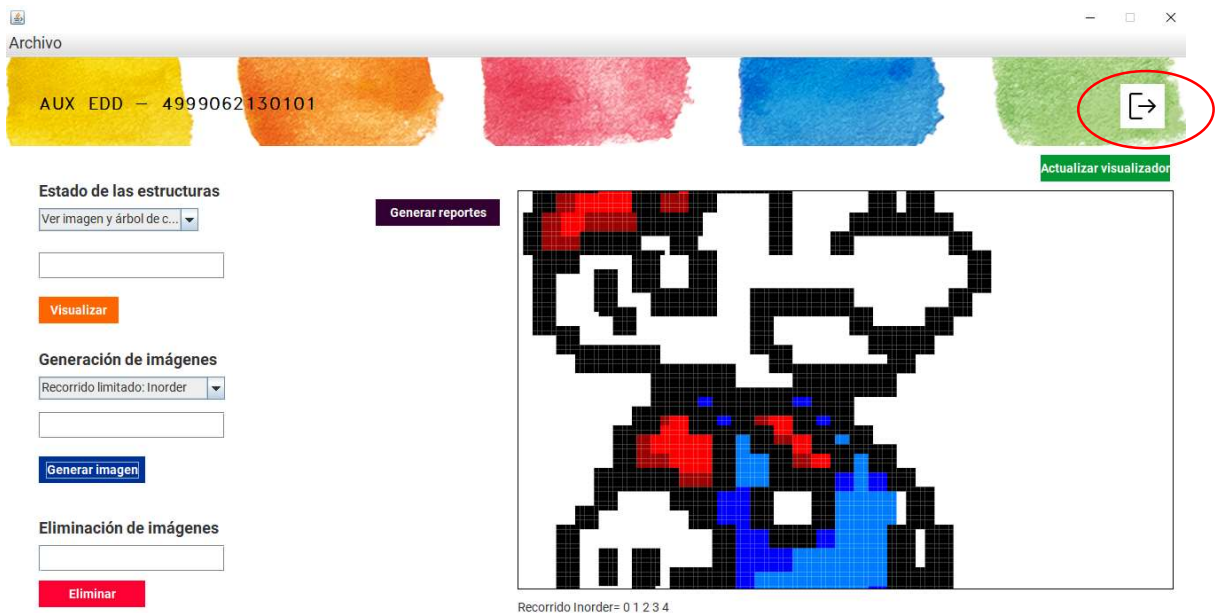
4. Eliminación de imágenes

Se debe ingresar el id de la imagen a eliminar, luego dar click en “Eliminar”.



5. Cerrar sesión

Esta opción cierra la sesión actual y regresa a la pantalla de login.



Registrar usuario

Ubicar en el login la opción para registrar usuario.



Usuario

Contraseña

Iniciar Sesión

¿No tienes una cuenta? [Regístrate aquí](#)



Esta opción abrirá una ventana con el formulario de registro en donde se deben llenar los campos correspondientes, si el DPI ingresado ya existe, será notificado.

Registro

Regresar

Nombre Completo*

DPI*

Password*

Registrar

