



Escuela De Computación

Programación Orientada a Objetos

Manual de Usuario:

PROYECTO 1: Cálculo infinitesimal de 1 variable usando métodos numéricos con graficación

Elaborado por:

Jorge Barquero Villalobos - 2015019476

Allan Mauricio Castillo Vega - 2015043074

Juan Diego Escobar Sánchez - 2015110428

Índice

1. Requerimientos	2
2. Instalación	3
3. Programa	6

1. Requerimientos

Los requerimientos minimos:

- Netbeans 7
- Java 7

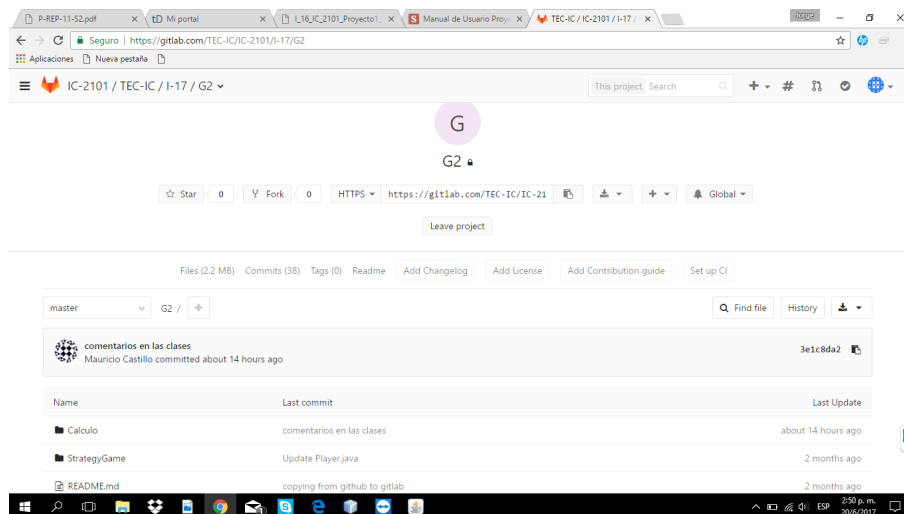
Requerimientos Deseables:

- Netbeans 8.2 o superior
- Java 1.8.0 update 121 o superior
- Compatibilidad con Eclipse Neon 3

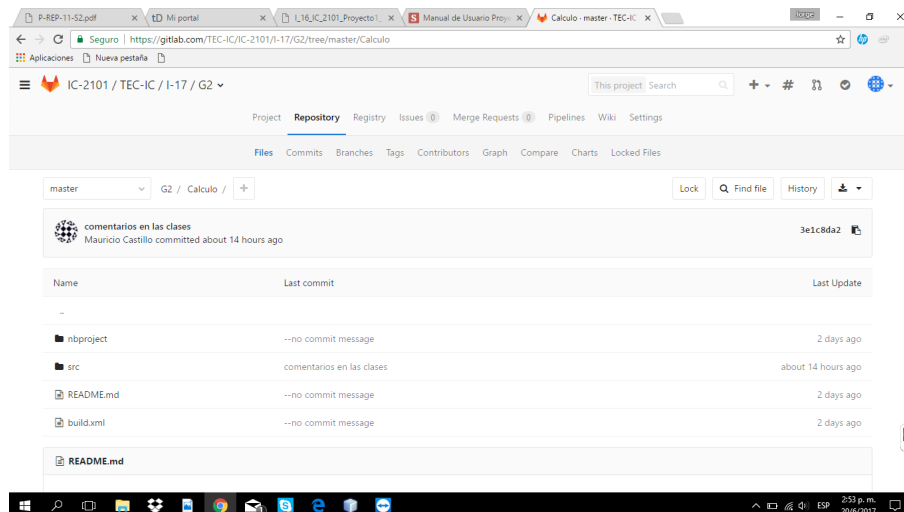
2. Instalación

Este programa no necesita ser instalado.
Lo unico necesario es:

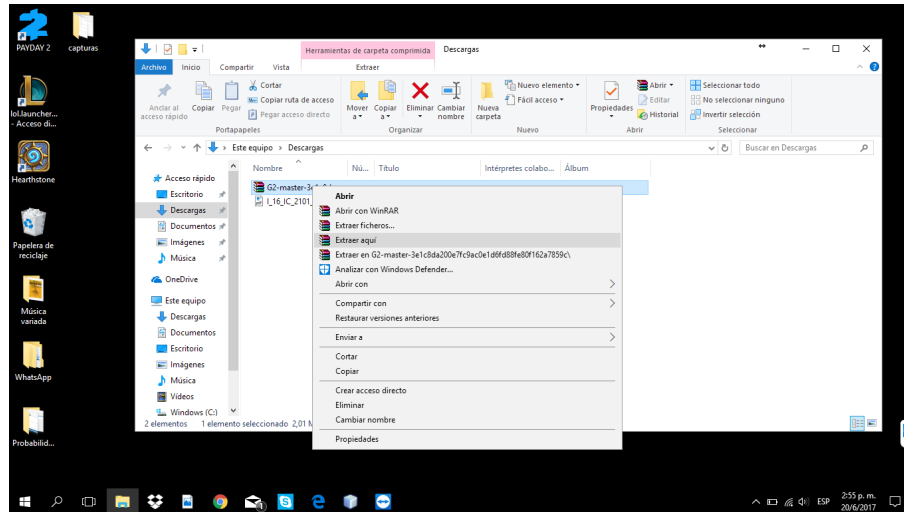
- Abrir el repositorio
- Seleccionar la carpeta con el nombre Calculo



- Descargar el archivo



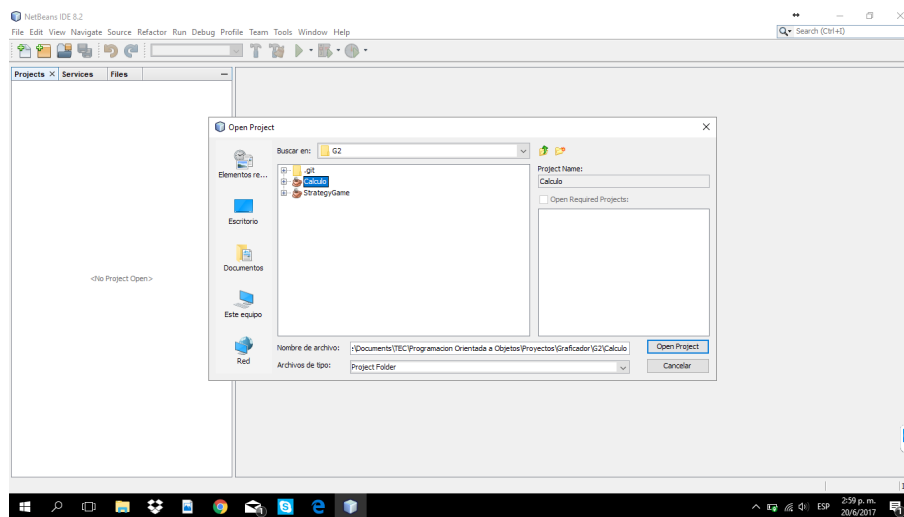
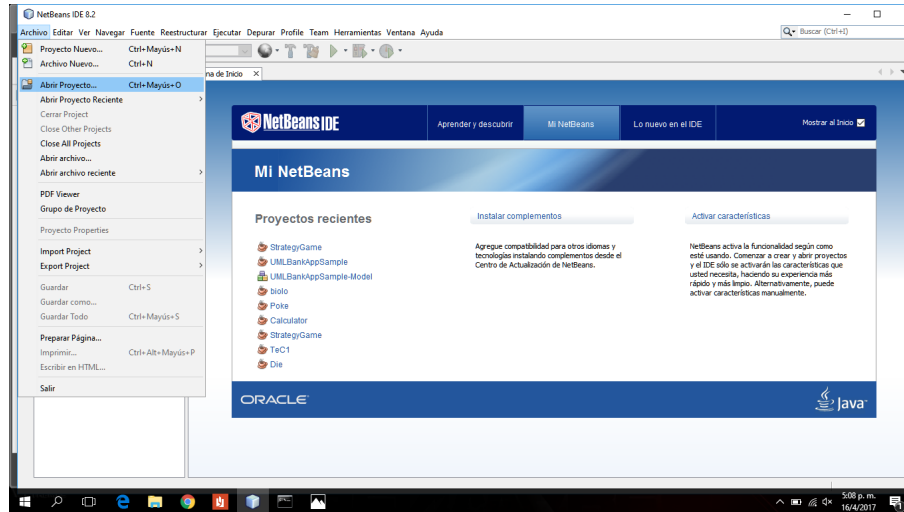
- Descomprimir el archivo



- Luego ejecutar el Programa Netbeans versión 7 en adelante



- Abrir el proyecto y buscar el botón que diga Run o Ejecutar.

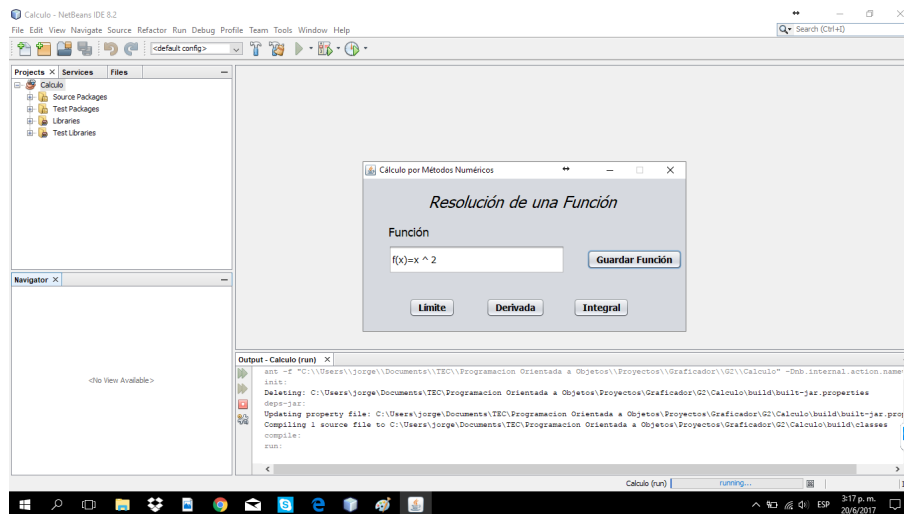


- ¡Empezar a graficar!

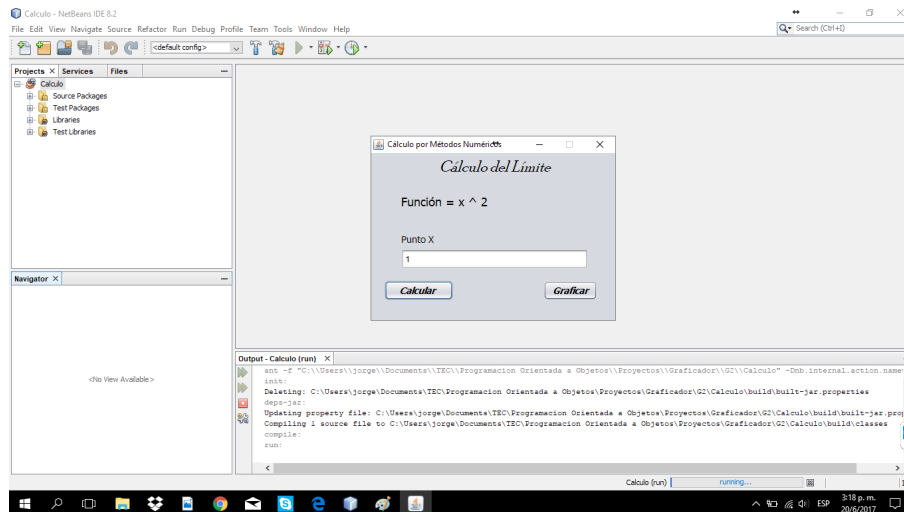
3. Programa

Después de seguir los pasos del punto anterior y haber corrido el programa, a continuación se explicará de manera básica como se ejecutan las diferentes partes del mismo:

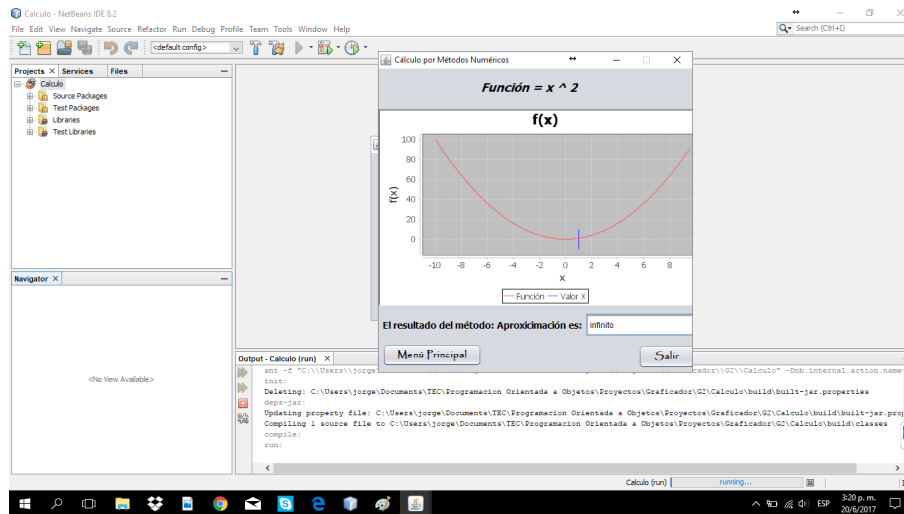
- Después de ejecutar el programa aparecerá el menú principal el cual es una ventana donde el usuario podrá ingresar una función y deberá guardarla para luego elegir que desea hacer con esa función.



- Luego de elegir que tipo de cálculo desea realizar (para este caso se seleccionó calcular la integral de la función) entonces aparecerá una ventana donde el usuario deberá ingresar un punto en x, tocar el botón que dice calcular y luego el botón graficar. La ventana se vería de la siguiente manera:



- Luego de haber tocado el botón de graficar se le mostrará al usuario una ventana donde podrá ver la gráfica del cálculo de la función que haya ingresado:



- Si el usuario ingresa como valor x una entrada errónea entonces el programa le indicará un mensaje de error como el que se presenta a continuación:

