MANUAL DE USUARIO

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Se muestra un panel en el cual se deben llenar con datos de números enteros, ya que no es muy conveniente trabajar con tiempos decimales o por otro lado tiempos negativos, y en la siguiente columna se deben ingresar los datos del precio que servirá posteriormente en el reporte

Calendario

Descripción generada automáticamente

Según los tiempos ingresados se tardaran ese tiempo en esa región para que se vea lo que esta pasando se muestran puntos del color del panel que les corresponde y para no perder dirección de lo que se hace se pintaron de color negro

SEÑALES DE ALERTA

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Si la simulación ha comenzado no hay nada que la detenga, solo hasta que finalice, de lo contrario mostrara esta alerta

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Bien al terminar muestra esta alerta diciendo que ha terminado y pausara los hilos de los contadores

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Es señal de confirmación cuando se presiona el reporte

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

El reporte muestra una tabla de cual es el precio por entrar a cada simulación, también un total de la simulación x/segundo

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

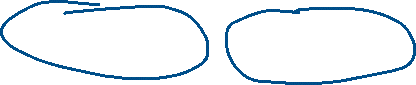
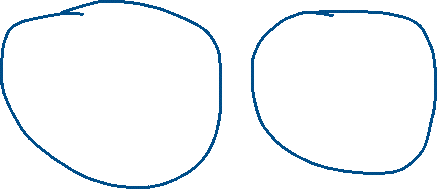
Descripción generada automáticamenteMANUAL TECNICO

Texto

Descripción generada automáticamenteEn el form del menú se validan algunas situaciones tanto que si no es un entero positivo te da la opción a repetir, esto hecho con un condicional if, y también se hacen las conversiones para mostrarlos en el reporte y también en la utilización de los tiempos en los paneles.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente



Partes del form simulación:

* Texto

  Descripción generada automáticamenteLo circulado en rojo son contadores, muestran el resultado de valuar el tiempo e incrementar de unidad en unidad, los contadores tienen la capacidad de aumentar y disminuir según la cantidad.
* Para lo circulado en azul: son paneles que tienen la capacidad de almacenar los dibujos de los círculos hechos por un label, pero también sirven como delimitante visual según qué color (porción de código de lo que almacena un panel)

Texto

Descripción generada automáticamente

La metodología es simple, mientras el contador aumente, una clase crea un circulo y lo pinta de tal modo que concuerde con su panel, y después que el contador decremente los va despintando.