

Universidad San Carlos de Guatemala  
Estructura de Datos

# Manual de Usuario

## **Proyecto Fase 2**

Nataly Saraí Guzmán Duarte

Carnet: 202001570

## Contenido

Introducción .....	3
Objetivos .....	4
Información del sistema .....	4
Requisitos del sistema .....	5
Interfaz grafica .....	6

## **Introducción**

El programa consiste en un Juego lo cual una empresa lo quiere implementar y este permita desarrollar la agilidad mental, el nombre del videojuego es Batalla Naval y consiste en comprar artículos, tener partidas sobre un tablero, ganar mediante disparos.

## **Objetivos**

- Darle solución al problema propuesto, para ello hacer uso de los conocimientos adquiridos en el curso de Estructura de datos, logrando una solución más optima y funcional.
- Acercamiento a utilización de swig para la conexión de Python y c++.
- Construcción de aplicaciones graficas.

## **Información del sistema**

EL programa permite ingresar un archivo JSON con la obtención de productos, usuarios y movimientos en un tablero. Al ingresar el usuario podrá registrarse, actualizar datos, eliminar cuenta, ver tienda y comprar, graficar árbol avl, y salir de la cuenta.

## **Requisitos del sistema**

El programa fue creado en lenguaje Python y C++ por lo cual permite ejecutar la aplicación en cualquier tipo de sistema operativo.

Requisitos Generales:

Contar con java instalado en el equipo ya que esto permitirá la ejecución del sistema.

Requisitos Por Sistema Operativo:

- Windows:
  - Windows 7 o superior.
  - RAM 1Gb mínimo
  - Paquete JRE
  - Arquitectura x32bits o x64bits
  - ROM 250 Mb mínimo.
- Linux:
  - Cualquier Distro que ejecuta JDK.
  - RAM 1Gb mínimo
  - Paquete Open-JRE
  - Arquitectura x32bits o x64bits
  - ROM 250 Mb mínimo.
- Mac OS:
  - Mac OS X - 10.6 o superior
  - RAM 1Gb mínimo
  - Paquete JRE
  - ROM 250 Mb mínimo

Después de haber instalado correctamente Python y c++, el programa se puede correr ingresando en el main de Python.

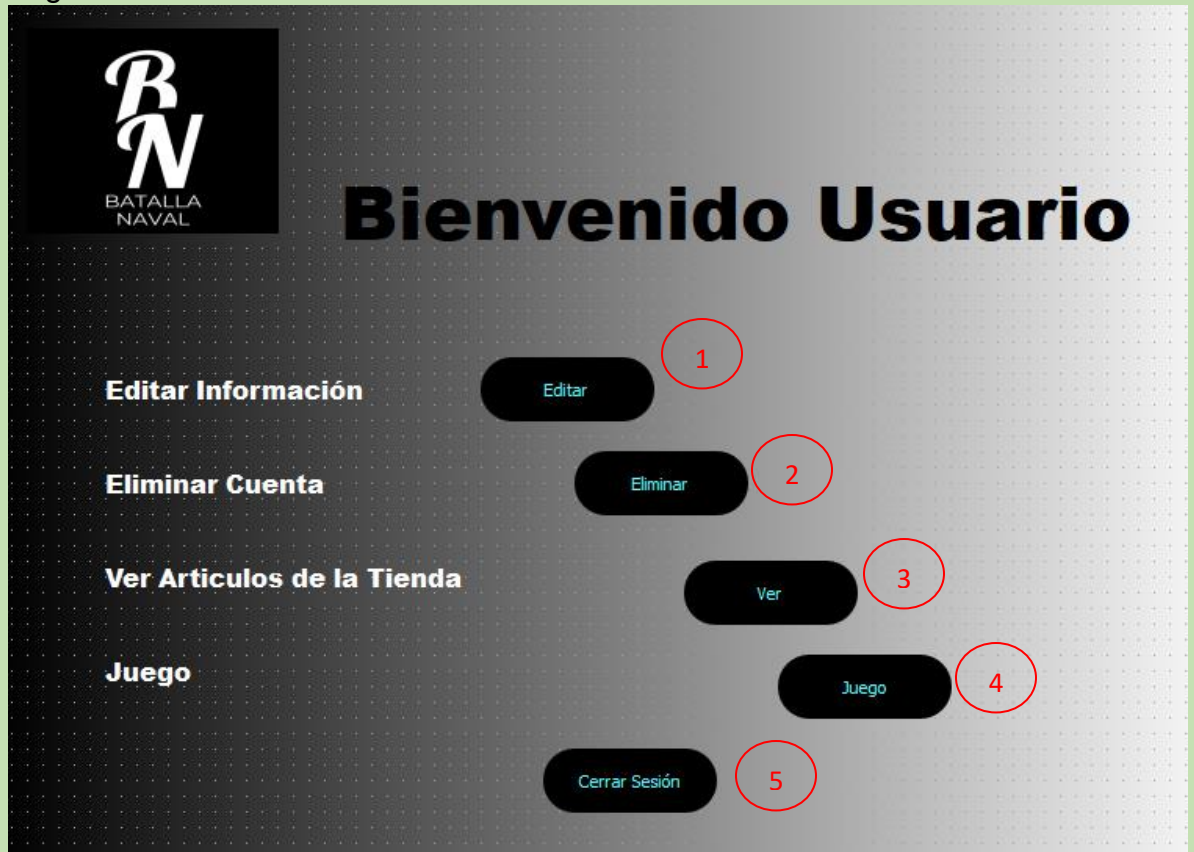
## Interfaz grafica

- Menú

The image shows a login interface for 'Batalla Naval'. It features a dark background with a grid pattern. In the top left, there is a menu with two options: 'Carga Masiva' (circled with a red circle and the number 1) and 'Registro de Usuario' (circled with a red circle and the number 2). In the top right, there is a logo for 'BATALLA NAVAL' consisting of the letters 'BN' in a stylized font. The word 'Login' is prominently displayed in the center. Below it, there are two input fields: 'Ingrese Usuario' (circled with a red circle and the number 3) and 'Ingrese Password' (circled with a red circle and the number 4). At the bottom center, there is a button labeled 'Ingresar' (circled with a red circle and the number 5).

1. Botón para carga masiva.
2. Botón para registrar usuario.
3. Área para ingresar el Nick de usuario.
4. Área para ingresar password de usuario.
5. Botones para iniciar sesión.

Login



1. Botón para editar usuario.
2. Botón para eliminar usuario.
3. Botón para ver artículos de la tienda.
4. Botón para jugar.
5. Botón para cerrar sesión.

## Editar Usuario



The screenshot shows a web form titled "Editar Usuario" with a logo in the top right corner. The form contains three input fields and two buttons. Red circles with numbers 1 through 5 point to specific elements: 1 points to the first input field, 2 to the second, 3 to the third, 4 to the "Regresar" button, and 5 to the "Editar" button.

**BATALLA NAVAL**

# Editar Usuario

**Ingrese Nuevo Usuario**

**Ingrese Nuevo Password**

**Ingrese la Edad**

1. Botón para ingresar nuevo usuario.
2. Botón para ingresar nuevo password.
3. Botón para ingresar la edad.
4. Botón para regresar sin guardar cambios.
5. Botón para guardar cambios.



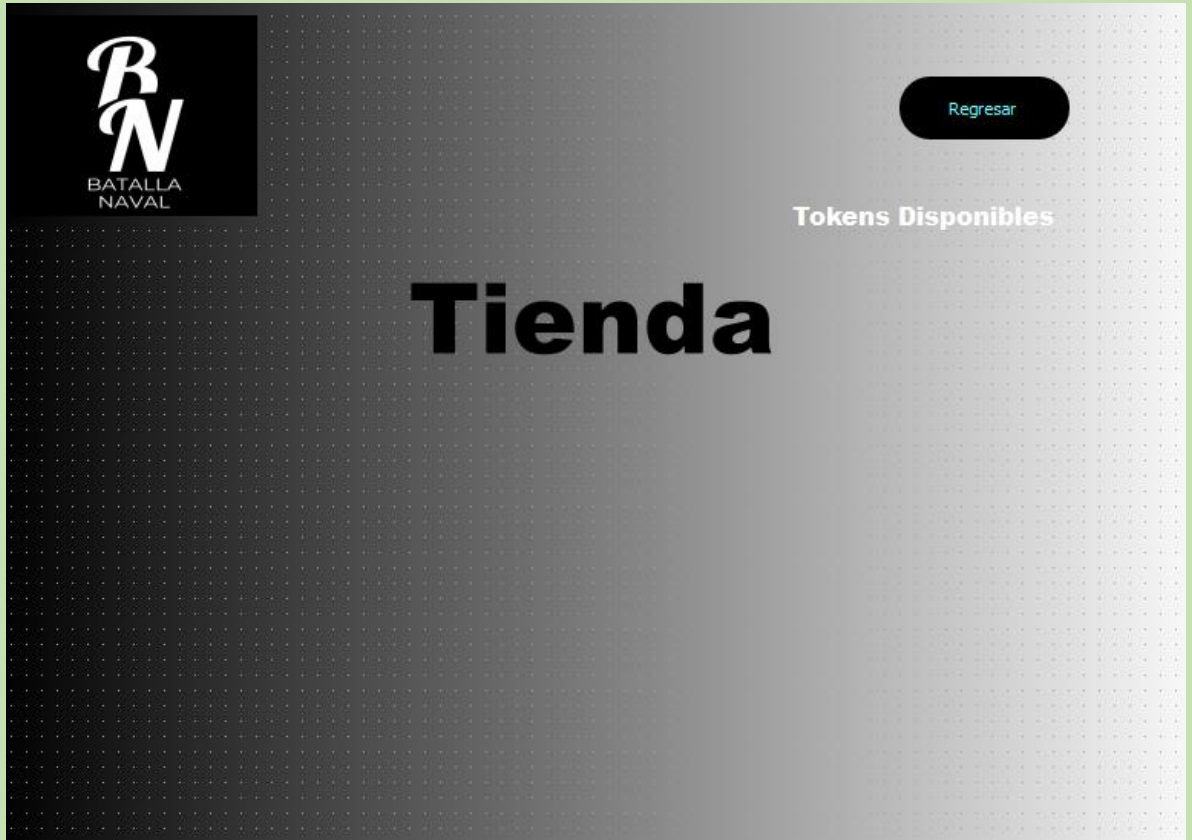
## Registro de Usuario



The image shows a user registration form for 'Batalla Naval'. At the top right is a logo with the letters 'BN' and the text 'BATALLA NAVAL' below it. The title 'Registro de Usuario' is centered in a large, bold font. Below the title are three input fields: 'Ingrese Usuario', 'Ingrese Password', and 'Ingrese Edad'. To the right of each input field is a red circle with a number inside: 1 for the first field, 2 for the second, and 3 for the third. At the bottom are two buttons: 'Registrar' (labeled with a red circle and the number 4) and 'Regresar' (labeled with a red circle and the number 5).

1. Botón para ingresar usuario.
2. Botón para ingresar password.
3. Botón para ingresar la edad.
4. Botón para guardar cambios.
5. Botón para regresar sin guardar cambios.

## Tienda



En esta parte aparecerán los artículos que existen en la tienda y el usuario podrá comprarlos si tiene la cantidad de monedas suficientes.