

MANUAL DE USUARIO

Calculadora de conversiones y expresiones booleanas en JAVA



Índice

Introdu	

- Objetivo
- Requisitos previos

2. Guías de instalación

- JDK
- <u>Proyecto</u>
- <u>IDE</u>

3. Instrucciones de uso

- Proyecto en IDE
- Aplicación
- 4. Ejemplos de uso
- 5. Soporte
- 6. Recomendaciones

1. Introducción

Objetivo

Este manual le proporcionará una guía detallada sobre cómo utilizar las aplicaciones desarrolladas para convertir números entre los sistemas binario, decimal y hexadecimal. Las aplicaciones están diseñadas para ser intuitivas y fáciles de usar, facilitando las conversiones rápidas y precisas.

Requisitos previos

Para ejecutar la aplicación, asegúrese de tener instalado:

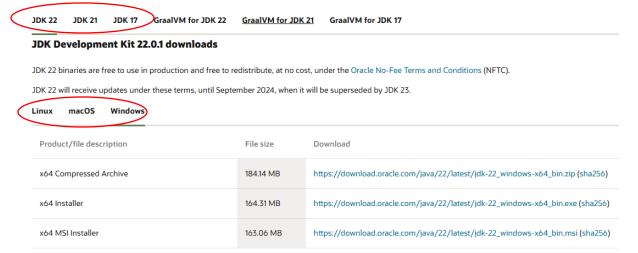
- Java Development Kit (JDK) 8 o superior: Necesario para compilar y ejecutar los programas Java.
- Entorno de Desarrollo Integrado (IDE): Este apartado es opcional en caso de que el usuario requiera hacer cambios al codigo. Recomendado para facilitar la edición, compilación y ejecución del código. Ejemplos: IntelliJ IDEA, Eclipse o NetBeans.
- **Sistema Operativo**: Compatible con cualquier sistema operativo que soporte Java, como Windows, macOS o Linux (64 bits).

2. Guías de instalación

JDK

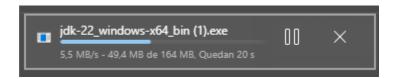
Para instalar JDK, nos dirigimos al siguiente enlace: Java Downloads | Oracle

Una vez ahí, se nos mostrara la siguiente pantalla:



En la parte superior debemos elegir la versión que queremos instalar, a su vez, debemos elegir nuestro sistema operativo y le damos click al enlace de la opción **x64 Installer**.

Se nos descargara el siguiente archivo:



Una vez descargado, lo abrimos y nos mostrara la siguiente pestaña:



Damos todo en siguiente para seguir la instalación predeterminada hasta llegar a la pantalla de confirmación:



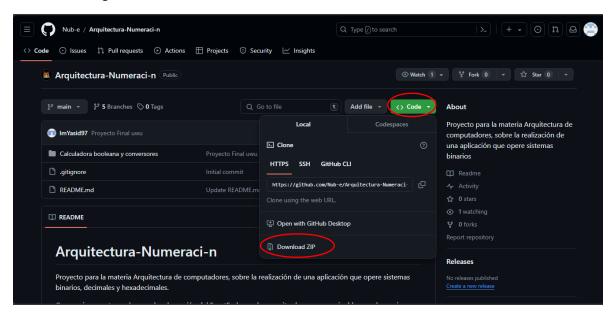
De esta manera ya tendremos JDK instalado en nuestro computador.

Proyecto

Nos debemos dirigir al siguiente enlace donde encontraremos el repositorio del proyecto:

<u>Nub-e/Arquitectura-Numeraci-n: Proyecto para la materia Arquitectura de computadores, sobre la realización de una aplicación que opere sistemas binarios (github.com)</u>

Nos saldrá la siguiente ventana:



Como se muestra en la imagen, debemos dar en el botón ver **Code**, y en el menú despegable la opción **Download ZIP**

Se nos descargara un archivo rar:



Buscamos el archivo en el lugar de descarga y lo extraemos, nos quedara la siguiente carpeta:



De esta manera ya estará listo para ser ejecutado en cualquier IDE.

IDE

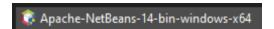
Un IDE (Entorno de desarrollo integrado) nos permitirá abrir todo el proyecto, desde código fuente, aplicación, y demás, en caso de que lo necesitemos.

Podemos usar el IDE que sea de nuestra preferencia, sin embargo, en esta guía instalaremos Apache NetBeans.

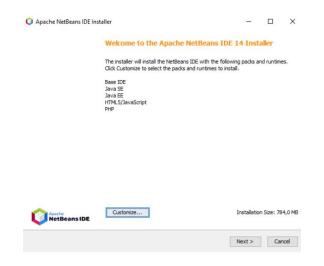
Para instalar Apache NetBeans 14 nos dirigimos al siguiente enlace: <u>Welcome to Apache NetBeans</u>. Esto nos llevara a la pantalla de inicio, a continuación, damos clic en el botón **Download** y empezara la descarga del instalador.



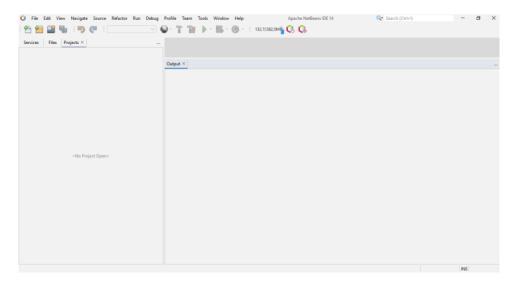
Al terminar la descarga, debería quedarnos el siguiente archivo ejecutable:



Le damos doble clic y la instalación del programa empezara. Llegara un punto en el que preguntara por los paquetes que nos gustaría instalar, aquí es importante que estén marcadas todas las opciones con JAVA y la opción Base IDE, como se muestra a continuación:



Damos en Next y dejamos que la instalación termine. Una vez instalado, la pantalla de inicio será algo como esto:



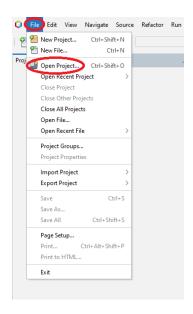
De esta manera ya tendremos instalado el IDE.

3. Instrucciones de uso

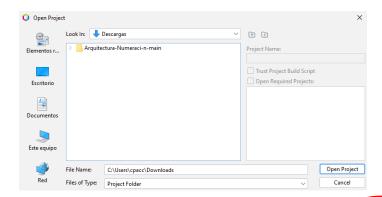
Proyecto en IDE

Si el usuario desea abrir todo el proyecto en su IDE, debe seguir las siguientes instrucciones:

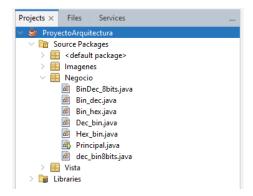
Trabajaremos con NetBeans, por lo que lo primero seria abrir el IDE. En la pantalla principal nos vamos al apartado **File**, en la barra de herramientas, y en la opción **Open Project**.



Nos aparecerá la siguiente pestaña, donde debemos buscar la ruta de descarga del proyecto, seleccionamos la carpeta y damos en **Open Project**:



Se nos cargara el proyecto en el IDE, lo sabremos pues en la parte izquierda de la pantalla nos aparecerán todos los archivos/carpetas:



Aplicación

Al ejecutar nuestro programa, nos mostrara la siguiente pantalla de inicio:



Al darle en comenzar se nos mostraran dos opciones, conversores y calculadora booleana:



Conversores



Esta opción nos permitirá realizar conversiones tales como:

 Decimal a binario: Nos permite convertir un numero decimal a uno binario tanto en 8 bits:



como en formato IEEE 754 (32 bits):



o Binario a decimal: Permite transformar un numero binario en 8 bits:



O uno en formato IEEE 754 (32 bits):



En un numero decimal.

 Hexadecimal a binario: Nos permite convertir un numero hexadecimal a uno binario tanto en 8 bits:



o como en formato IEEE 754 (32 bits):



Binario a hexadecimal: Permite transformar un numero binario en 8 bits:



O uno en formato IEEE 754 (32 bits):



En un numero hexadecimal.

• Calculadora Booleana

Al seleccionar la opción de calculadora booleana se nos desplegara la siguiente ventana:



En la ventana, mediante botones, podemos expresiones booleanas y transformarlas.

Los botones representan las distintas expresiones, como NOT, AND, OR, etc. Además, se incluyen botones para borrar un solo campo (DEL) y para borrar todos los datos de la pantalla (AC).

Cabe destacar que en cada pantalla de cálculo se tiene disponible una pantalla de **Historial**, donde, con el botón **Guardar**, podemos guardar tanto el numero ingresado como el resultado de la conversión.

También cuenta con varios botones útiles, como volver al menú anterior, volver a la pantalla principal o cerra el programa.

4. Ejemplos de uso

Ejemplo 1: Conversión de Binario a Decimal

• Entrada: 1010

• **Proceso**: Introduzca "1010" en la interfaz o método correspondiente y ejecute la conversión.

Resultado: El programa mostrará "10".



Ejemplo 2: Conversión de Binario a Hexadecimal

• Entrada: 1010

• **Proceso**: Introduzca "1010" en la interfaz o método correspondiente y ejecute la conversión.

• Resultado: El programa mostrará "A".



Ejemplo 3: Conversión de Decimal a Binario

• Entrada: 10

 Proceso: Introduzca "10" en la interfaz o método correspondiente y ejecute la conversión.

Resultado: El programa mostrará "1010".



Ejemplo 4: Conversión de Hexadecimal a Binario

Entrada: A

• **Proceso**: Introduzca "A" en la interfaz o método correspondiente y ejecute la conversión.

• Resultado: El programa mostrará "1010".



Ejemplo 5: Conversión de Binario a Decimal (8 bits)

Entrada: 00001111

• **Proceso**: Introduzca "00001111" en la interfaz o método correspondiente y ejecute la conversión.

Resultado: El programa mostrará "15".



Ejemplo 6: Conversión de Decimal a Binario (8 bits)

• **Entrada**: 15

• **Proceso**: Introduzca "15" en la interfaz o método correspondiente y ejecute la conversión.

Resultado: El programa mostrará "00001111".



Ejemplo 7: Funcionalidad del historial

Se debe dar click en el botón **Guardar** para que se guarde la información de la conversión realizada:



Ejemplo 8: Transformación de expresion booleana

Entrada: ~((~A B)(~B C))

Resultado: C



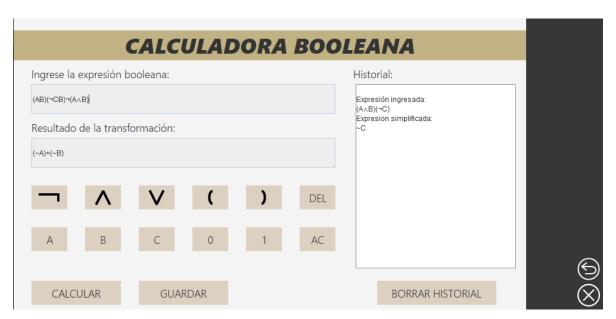
Ejemplo 9: Transformación de expresion booleana

Entrada: (A∧B)(¬C)Resultado: ~C



Ejemplo 10: Transformación de expresion booleana

Entrada: (AB)(¬CB)¬(A∧B)
Resultado: (~A)+(~B)



5. Soporte

Si encuentra problemas o tiene preguntas sobre el uso de estas herramientas de conversión, puede ponerse en contacto con el QA del proyecto en el siguiente correo electrónico: cristian.paccha@epn.edu.ec. Asegúrese de incluir una descripción detallada del problema y cualquier mensaje de error relevante.

6. Recomendaciones

- Se recomienda no modificar el programa sin tener el suficiente conocimiento previo o sin antes leer el Manual técnico adjunto.
- Si existe alguna duda acerca del funcionamiento de la aplicación se recomienda encarecidamente contactarse con soporte.
- En caso de que se use un IDE diferente a NetBeans es importante realizar las adecuaciones necesarias al nuevo IDE.