

MANUAL DE USUARIO



Proyecto “Grafos”

Curso: Matemática de Computación 2

Grupo 9

Nombre:	Carné:
Oscar Alfredo Pérez	202110342
Oscar Melendrez	202308486
Douglas Ajú	202300559
José Roberto de León	202308202



Índice

I.	Introducción	1
	Objetivos	1
	Requerimientos	1
II.	Opciones del sistema	1
1.	Ingreso a la aplicación:.....	2
2.	Pantalla principal:	2
3.	Agregar vértices y aristas:	3
4.	Mostrar el grafo:.....	3
5.	Aplicar el algoritmo de búsqueda en anchura:	4
6.	Aplicar el algoritmo de búsqueda en profundidad:	5
III.	Recomendaciones	6

I. Introducción

Objetivos

Otorgar soporte a las personas que utilizaran esta aplicación para que puedan utilizarla de manera eficiente y correcta, evitando así contratiempo o errores al momento de utilizarlo, para que el usuario tenga una buena experiencia.

Requerimientos

- Computadora de escritorio o portátil.
- Mínimo 4GB de memoria RAM.
- Almacenamiento de disco duro de 250G o superior.
- Resolución gráfica mínima de 1024 x 768 píxeles.

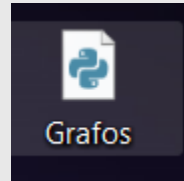
II. Opciones del sistema

El presente manual está organizado de acuerdo con la secuencia de ingreso a las pantallas de la aplicación de la siguiente manera:

1. Ingreso a la aplicación
2. Pantalla principal
3. Agregar vértices y aristas
4. Mostrar el grafo
5. Aplicar algoritmo de búsqueda en anchura
6. Aplicar algoritmo de búsqueda en profundidad

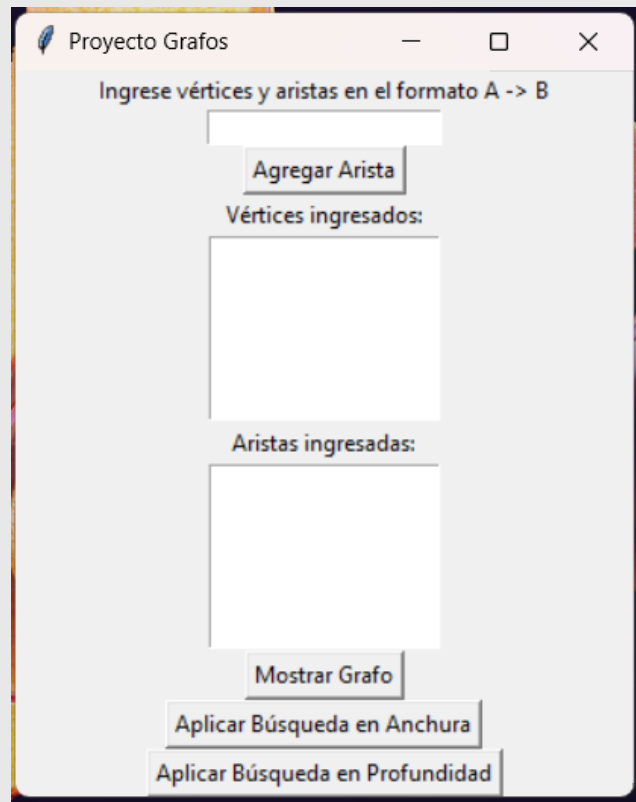
1. Ingreso a la aplicación:

El usuario tiene que ubicarse en la carpeta donde está la aplicación y tiene que hacer doble clic sobre el archivo Grafos y ejecutarlo con el compilador de Python.



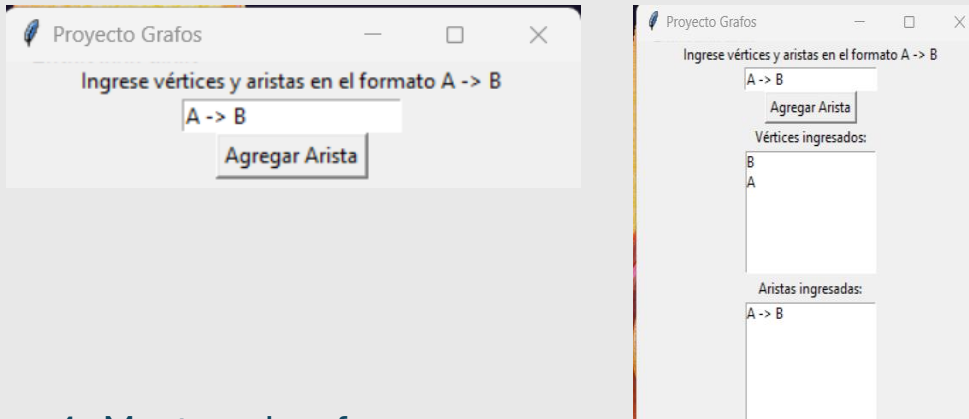
2. Pantalla principal:

En esta ventana el usuario va a ser capaz de agregar las aristas y de forma automática se van agregando los vértices. También se encuentran los botones de: “Mostrar grafo”, “Aplicar búsqueda en anchura”, “Aplicar búsqueda en profundidad”. También contamos con dos pequeñas ventanas que nos muestran los vértices y las aristas agregadas.



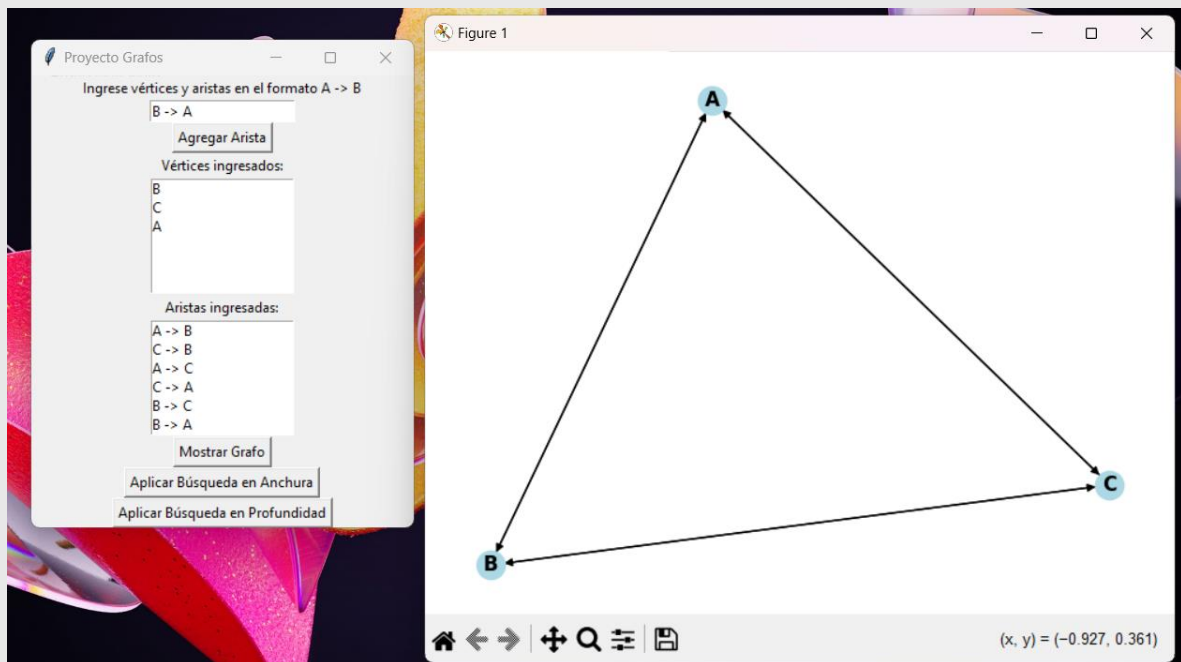
3. Agregar vértices y aristas:

En el espacio en blanco el usuario debe colar las aristas en con el formato “**verticeorigen -> verticedestino**” luego darle al botón “**Agregar arista**”, y automáticamente detecta los vértices agregados y la conexión de la arista.



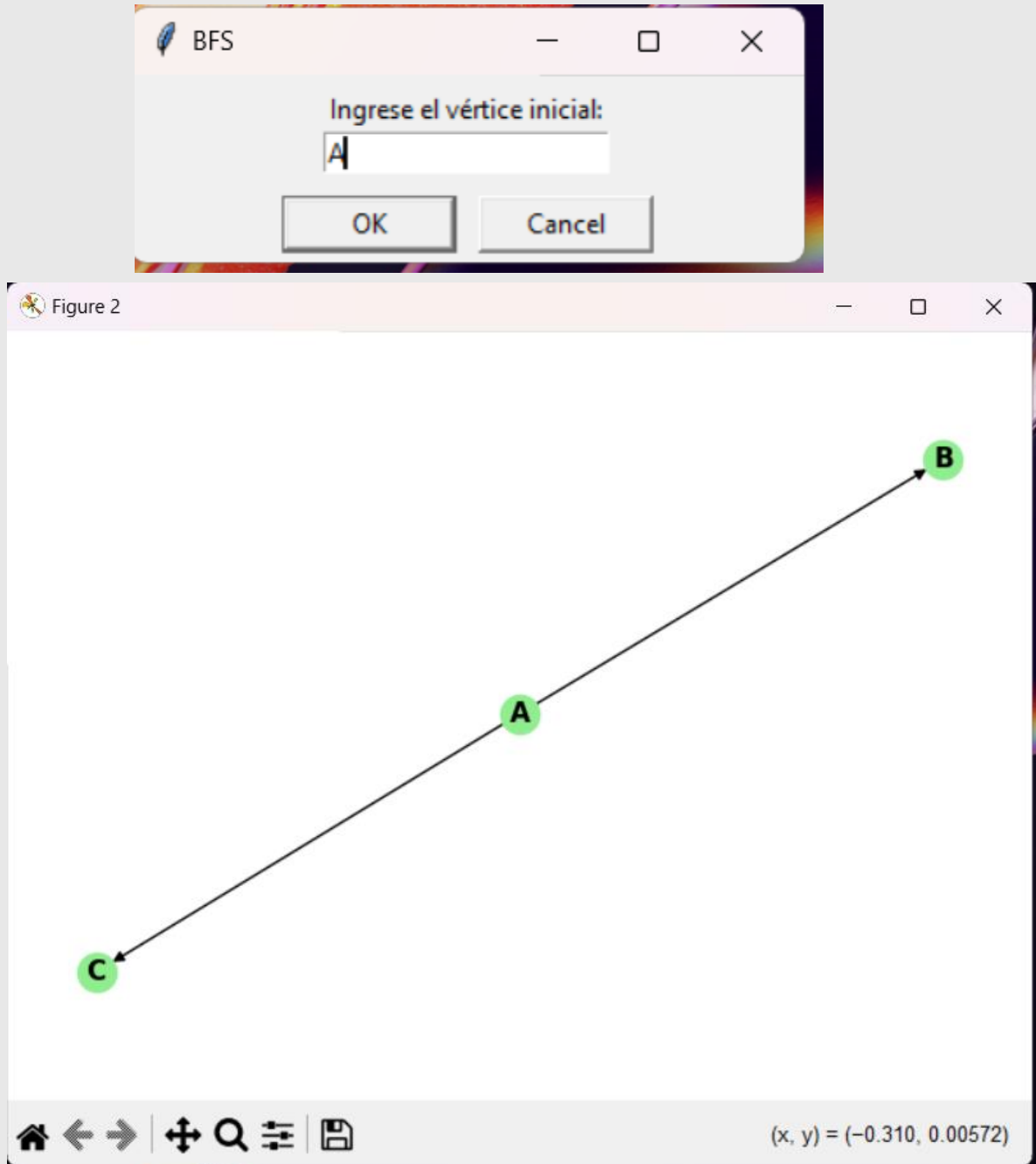
4. Mostrar el grafo:

Al momento de darle “Mostrar el grafo” se muestra la gráfica con el grafo ingresado.



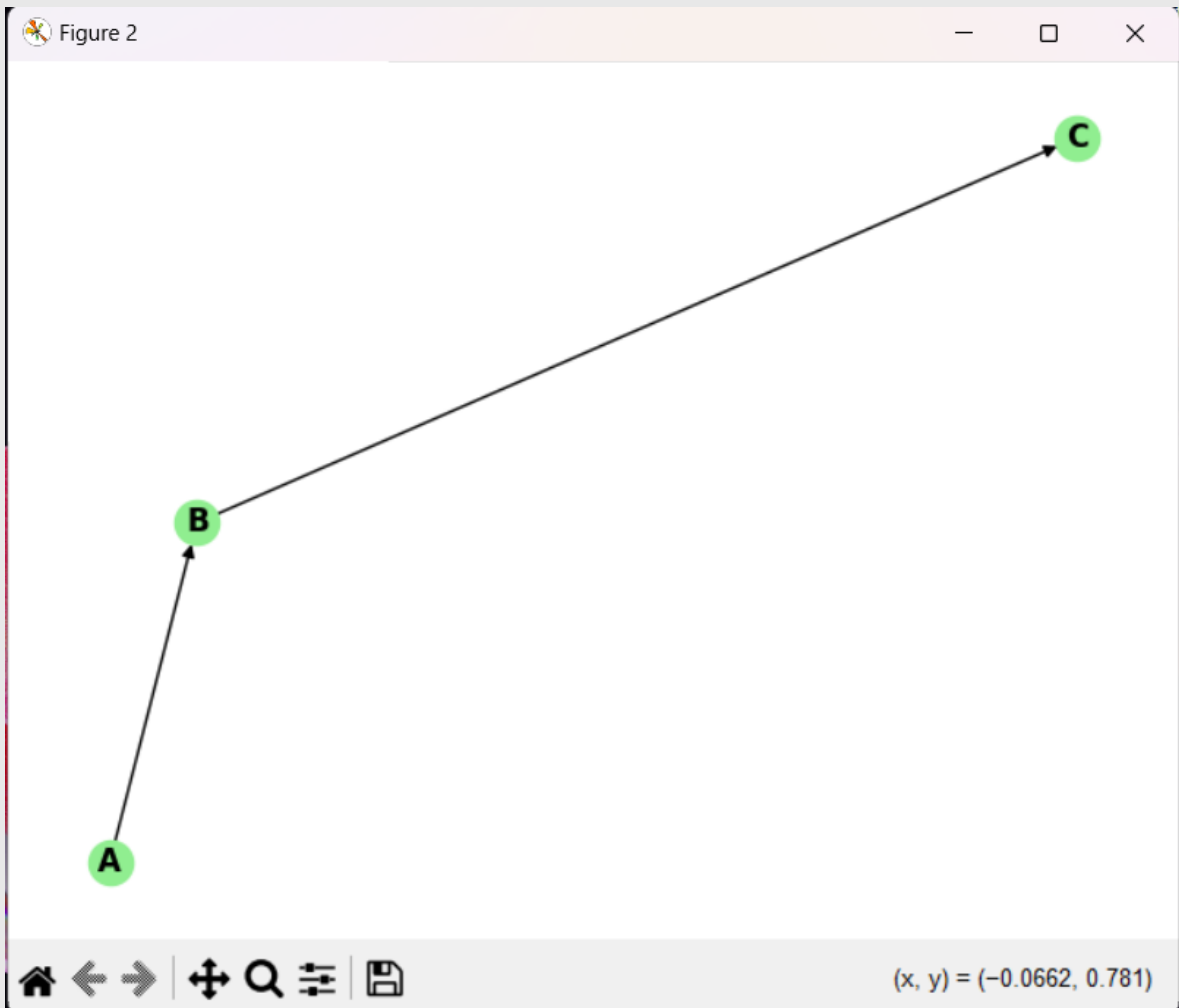
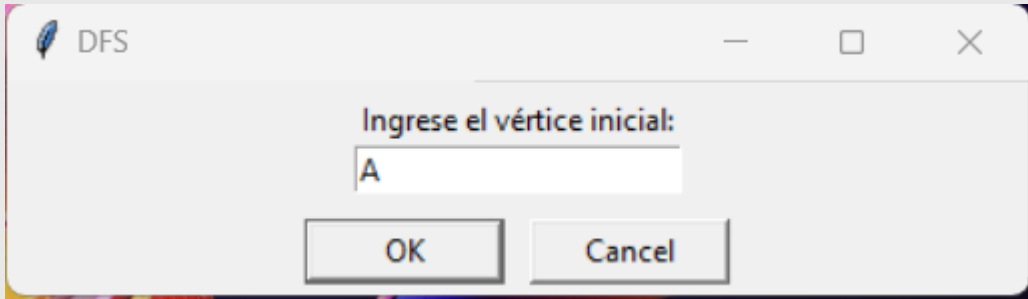
5. Aplicar el algoritmo de búsqueda en achura:

Al momento de presionar el botón “Aplicar búsqueda en anchura” se abre la ventana donde el usuario debe colocar el vértice inicial del grafo y al darle “OK” se mostrará el grafo con el algoritmo aplicado.



6. Aplicar el algoritmo de búsqueda en profundidad:

Al momento de presionar el botón “Aplicar búsqueda en profundidad” se abre la ventana donde el usuario debe colocar el vértice inicial del grafo y al darle “OK” se mostrará el grafo con el algoritmo aplicado.



III. Recomendaciones

- Ingresar las aristas en el formato indicado
- Seguir el orden del programa.