Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Occidente
División Ciencias de la Ingeniería
Estructura de datos
Ing. Oliver Ernesto Sierra Pac
Aux. Fátima Tezo
<u>Primera proyecto</u>
Primera proyecto
Primera proyecto Nombre:
Nombre:
Nombre: Pedro Ricardo Gordillo González
Nombre: Pedro Ricardo Gordillo González Registro Académico:

Manual de usuario

Requisitos del sistema

Requerimientos de hardware

• Equipo, teclado, mouse, monitor.

Requerimientos de software

- Sistema operativo (Windows 7 en adelante)
- C++

C++

El lenguaje de programación c++ fue el lenguaje que ayudó a potenciar la programación orientada a objetos.

Hoy en día, la mayoría de lenguajes actuales modernos tienen este tipo de programación, y es gracias al lenguaje C++.

C++ es un lenguaje de programación que proviene de la extensión del lenguaje C para que pudiese manipular objetos. A pesar de ser un lenguaje con muchos años, su gran potencia lo convierte en uno de los lenguajes de programación más demandados.

Visual Studio

En el caso de Windows, su forma de instalación es sencilla ya que solamente se descarga un archivo .exe y se siguen las instrucciones que muestra la pantalla. En caso de ser otro sistema operativo, su forma de instalación varia.

Al ejecutar el .exe se muestra en pantalla la lista de opciones que se pueden realizar

```
DAEXTENSION_SSDAPedro\Primer Semestre 2022\EstructuraDeDatos\Lab\ProyectoO1-Eestructura-de-datos-Tabla\x64\Debug\MatrixOrtogonal.exe — 

*** Bienvenido ***

Ingresa una opcion a realizar

1. Iniciar partida

2. Reporte de partidas

3. Salir
```

Iniciar partida

Al seleccionar la opción de **Iniciar partida** se muestra lo siguiente.

Se solicita que se ingrese el nombre del jugador, al ingresar el nombre se muestra lo siguiente.

```
Time of the state of the state
```

Al seleccionar la opción 1, se muestra lo siguiente

Se ingresa el tamaño del tablero.

```
Ingresa el numero que corresponda
1. Llenar de forma manual
2. Llenar de forma aleatoria
1
Las posiciones se ingresan (fila,columna) iniciando x-1 y y-1
Ingresa el alto del tablero
2
Ingresa el ancho del tablero
2
Ingrese el valor de x: 1, y: 1
1
Ingrese el valor de x: 1, y: 2
2
Ingrese el valor de x: 2, y: 1
3
Ingrese el valor de x: 2, y: 1
3
Ingrese el valor de x: 2, y: 2
4

1 2
3 X
Las posiciones se ingresan (fila,columna) iniciando x-1 y y-1
Posicion fila a mover: ____
```

Al ingresar el tamaño y los datos se muestra en pantalla el tablero, y se solicita que numero se desea mover, ingresando la fila y columna correspondiente.

Si se ingresa un numero que no tiene a su disposición **X** entonces no se deja mover el numero por el contrario si se puede se hace el cambio respectivo.

```
DAEXTENSION_SSO(Pedro)Primer Semestre 2022\EstructuraDeDatos\Lab\Proyecto01-Sestructura-de-datos-Tabla\x84\Debug\MatrixOnogonal.exe — — X

X

Oesea continuar?
si
no
Si

1 2
3 X

Las posiciones se ingresan (fila,columna) iniciando x-1 y y=1
Posicion fila a mover: 1
Posicion columna a mover: 2

Los movimientos pueden ser: arriba, abajo, derecha e izquierda
**Novimiento a realizar: abajo
**Numero a mover: 2

Se realizo el cambio

1 X

3 2

Desea continuar?
si
no
```

Si ya no se desea continuar se ingresa la palabra no.

```
D:EXTENSION_SSD\Pedro\Primer Semestre 2022\EstructuraDeDatos\Lab\ProyectoOI-Eestructura-de-datos-Tabla\v64\Debug\MatrizOrtogonal.exe — X

Los movimientos pueden ser: arriba, abajo, derecha e izquierda
Movimiento a realizar: abajo

Numero a mover: 2
Se realizo el Cambio

1  X

3  2

Desea continuar?
si
no
no

1  X

3  2

Tiempo de partida : 234.427 segundos

*** Bienvenido ***

Ingresa una opcion a realizar
1. Iniclar partida
2. Reporte de partidas
3. Salir
```

Se muestra el tiempo de partida.

Reporte de partidas

Al haber realizado una o mas partidas, es posible ver el historial, ingresando la opción 2.

Salir

Ingresando la opción 3 se termina la ejecución del programa.

```
| Section | Sect
```