

# **PROYECTO FINAL MathCode**

Tema: Números Factoriales

Curso: 18-0006 Matemática Discreta

Profesor: Isaac Méndez González

Integrantes:

Julián Díaz Hernández Leonardo Leiva Palomo Marco Morales Hidalgo Alejandro Salguero Quirós Jose Andrés Ulloa Hernández

Carrera: Ingeniería en Informática

Fecha de Entrega: sábado 25 de agosto

## **Software & Frameworks**

Para la creacion del sitio web, utilizamos distintas herramientas que nos permitieron crear el software.

### Proyecto y Repositorio

Primeramente, para realizar el proyecto se creó un repositorio en Github y asi, poder trabajar de manera independiente remotamente. Se utilizaron clientes de github como: SourceTree, GitHub Desktop y GitKraken, donde cada cambio en el codigo quedaba debidamente documentado por el creador.

# Interfaz Gráfica y Funcionalidad

El sitio web como tal esta desarrollado en HTML5 y CSS3, con un framework de estilos llamado Semantic UI para realizar la interfaz grafica de una manera mas profesional.

Para la funcionalidad, se utilizaron diferentes archivos de javascript y jQuery que ejecutan las operaciones del factorial, comandos de voz, dinamismo grafico y el leap motion.

# Servidores y Hosting

El proyecto esta alojado en un servidor gratuito de 000webhost que nos da la posibilidad de acceder a la aplicación web atravez de cualquier navegador. Este servidor esta relacionado con el repositorio en GitHub, por lo que via FTP se transladan los cambios directamente al servidor cada vez que se realiza una actualizacion.

## <u>Programas Utilizados</u>













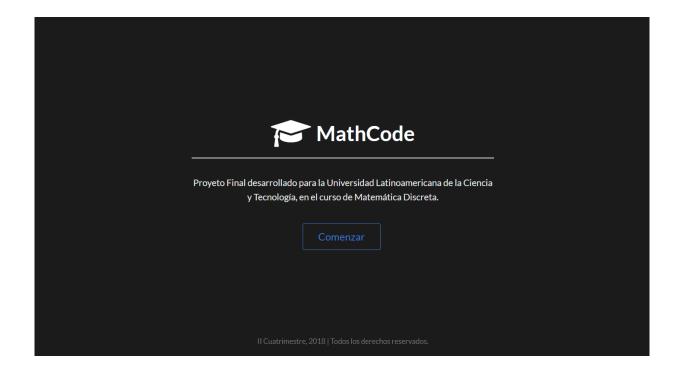
# MathCode Paso-a-Paso

### 1- Sección de Inicio

Lo primero que tenemos que hacer es ingresar a la aplicación, por lo que ingresamos al siguiente link:

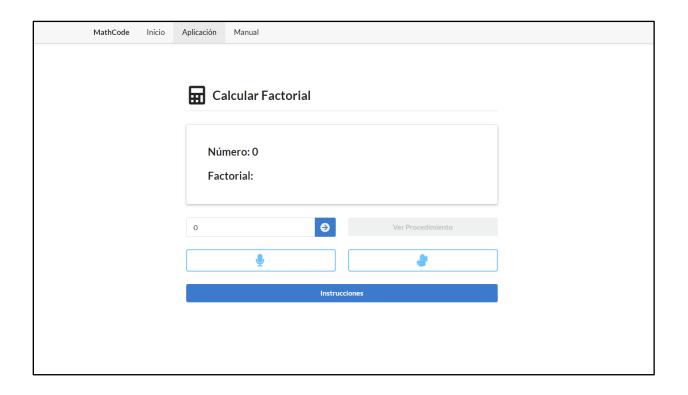
https://factorialmathcode.000webhostapp.com/index.html

Una vez dentro del link, esto es lo primero que veremos es una pequeña introducción de lo que trata el proyecto:



Dándole click al botón "Comenzar" podemos iniciar a la funcionalidad de la aplicación.

Observando por partes la aplicación web, podemos ver que existen tres posibles opciones:



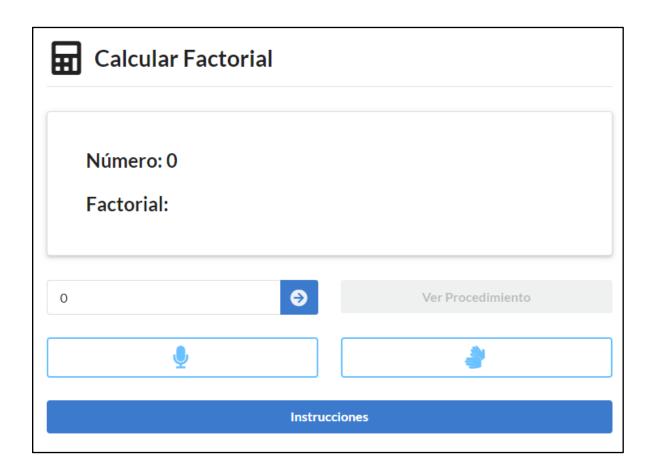
Si vamos a la parte superior podemos ver el menú de navegación, donde hay 3 botones, "Inicio" que nos lleva a la pantalla que vimos apenas accedimos al enlace, "Aplicación" que es la pantalla donde están todas las funcionalidades y por ultimo "Manual" que lo vamos a ver más adelante.

En la pantalla de aplicación en la parte central podemos ver lo siguiente:

MathCode	Inicio	Aplicación	Manual	
----------	--------	------------	--------	--

## 2- Sección de Aplicación

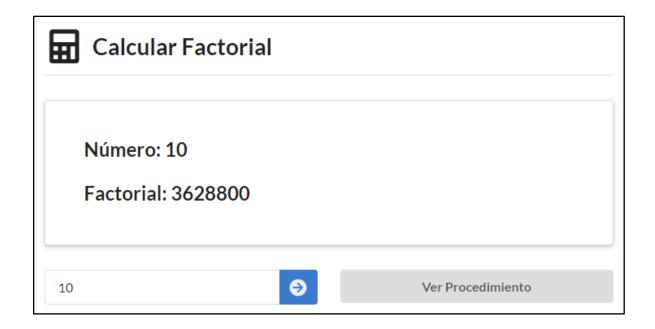
Esta seccion corresponde a la parte donde podemos realizar la función del factorial de distintas maneras. Tenemos una vista que dice "Número" que nos va a enseñar el número que nosotros digitemos y otra que dice "Factorial" que va a ser el factorial del número digitado.



Tenemos un campo donde podemos ingresar el número que queramos ya sea digitándolo por el teclado, por voz o por gestos.



Para este primer ejemplo vamos a digitarlo por el teclado, cuando lo hayamos hecho damos click a la flecha azul (resaltada por el cuadro rojo) para ver el resultado que sería el siguiente:



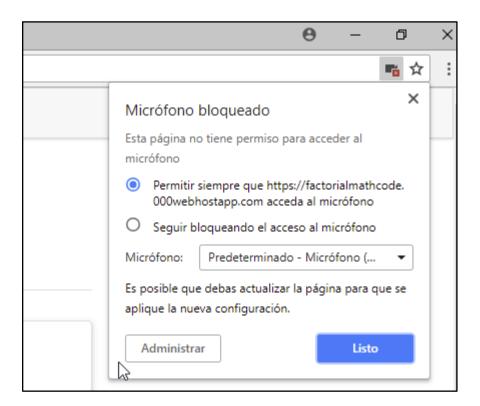
Si le damos click al botón "Ver Procedimiento" podemos ver los pasos que se tuvieron que realizar para llegar a la respuesta:



Cómo se había comentado anteriormente se pueden calcular el número de distintas maneras. En la siguiente imagen vamos a ver cuáles son estas opciones:

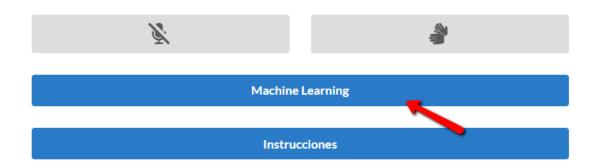


Dándole click a estos botones podemos calcular el resultado de diferentes maneras, hay que tomar en cuenta que a la hora de intentar hacerlo por voz tenemos que permitir al navegador usar el micrófono de la computadora.

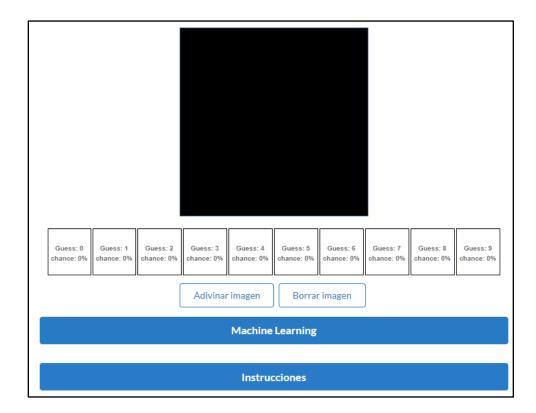


También dentro de la aplicación se puede encontrar el botón "Instrucciones" el cual detalla paso a paso como utilizar cada uno de los módulos que aquí viene detallado.

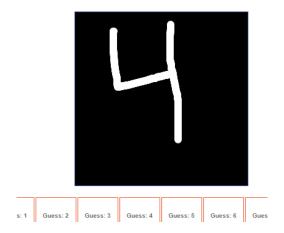
Otra manera para poder calcular el factorial del número deseado es con el módulo de Machine Learning, el cual lo encontramos justo en la parte inferior, por debajo de los botones de voz y leap motion.



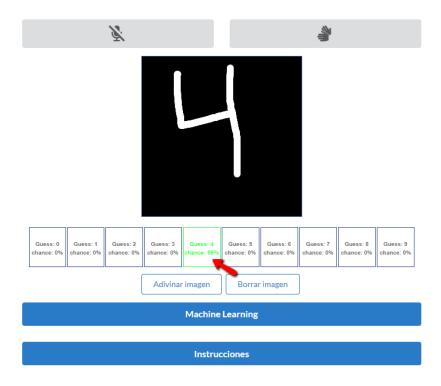
Cuando le demos click al botón vamos a ver una interfaz cómo la siguiente:



En esta interfaz lo que tenemos que hacer es en recuadro negro, dibujar con el mouse el número que queremos calcular:



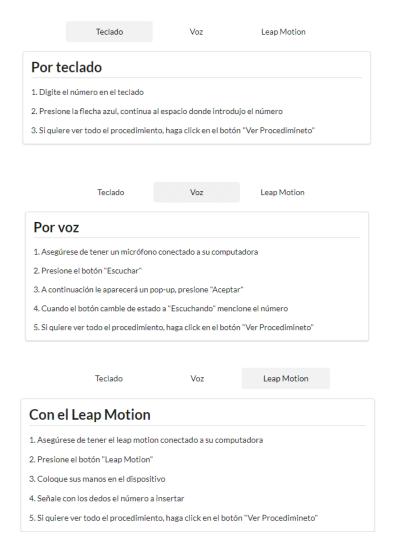
Luego de hacer esta acción, le damos click al botón "Adivinar imagen",o si no podemos darle click al botón "Borrar imagen", para borrar el número dibujado.



Como podemos ver, en la parte inferior al recuadro negro, se repinta un cuadro verde indicando que la aplicación adivinó correctamente el número dibujado.



También dentro de la aplicación se puede encontrar el botón "Instrucciones" el cual detalla paso a paso como utilizar cada uno de los módulos que aquí viene detallado.



#### 3-Sección de Manual

Si volvemos al menú de navegación en la parte superior de la pantalla, y vamos al enlace de "Manual" vemos la siguiente pantalla:

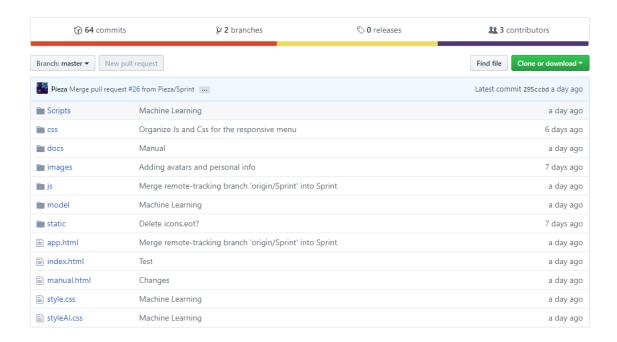


Aquí encontramos información sobre el propósito del proyecto, también podemos descargar este manual de usuario para que cualquier persona sea capaz de utilizar este código y pueda aprender sobre estas librerías y frameworks que se estan usando.

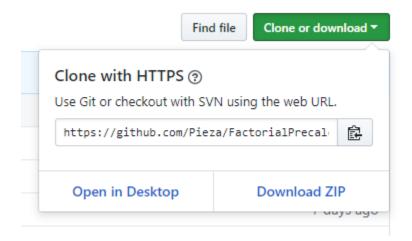
Para obtener el código del proyecto, es necesario darle click al botón que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, el cual lleva el texto de "Repositorio".



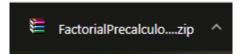
Al hacer esto nos va a abrir una nueva pestaña dirigiéndonos al repositorio donde está alojado el proyecto, el cual es GitHub.



En dicha página, este es el lugar donde están guardadas todas las librerías, frameworks y código utilizado, de aquí se puede extraer cualquier parte que se necesite, pero si se desea descargar todo el repositorio debe de darle click al botón "Clone or download" que se encuentra en la parte superior derecha.



Luego de esto solo nos quedaría darle click al botón "Download ZIP" el cual nos va a descargar todo el código.



De esta manera podemos conseguir el código del repositorio para utilizarlo de la mejor manera que podamos para seguir aprendiendo, esperamos que este manual sea de mucha ayuda.