MANUAL DEL USUARIO

**Menú GUI**

Se les presenta una ventana con una lista de botones. Cada botón abrirá una ventana diferente con un propósito diferente. En esta sección lo único que se necesita hacer es buscar la que desea entre las opciones que se le presentan. Después de encontrar a la que quiere ingresar solamente le da clic. Para cerrar el programa solo presione la “x” dentro del recuadro rojo de la esquina superior derecha. Esto automáticamente detendrá el programa.

**Laberinto con Back tracking**

Al momento de entrar a la opción del laberinto se le va a presentar un área de texto. Esta no es para ser modificada. Se presiona el botón de laberinto cual abrirá una ventana de donde puede elegir un archivo de texto de uno de los laberintos ya creados (estos pueden se modificados, con la única regla de usar los símbolos ya prestablecidos y de ser de un tamaño 10x10). Después solo se debe dar clic sobre el botón de resolver después de que se haya elegido el laberinto a resolver que cumple con las especificaciones. Dentro del área de texto se vera el resultado. Solo cierre la ventana del laberinto cuando ya no desee usarlo.

**Calculadora**

Su función es exactamente como la de una calculadora normal. Después de haber elegido la calculadora del menú. Se abre una ventana donde se le muestra una gran cantidad de botones. Como en una calculadora normal la numeración es de 0 a 9 y tiene los botones con las que se describen las operaciones. El proceso es simple, solo se presiona los botones para formar el numero que se quiere, se presiona la operación a través del botón, se ingresa otro numero y por ultimo solo se escribe el botón de igual para que nos de la solución.

**Evaluación por desempeño**