

**MANUAL DE USUARIO**

**Apuestas**

## **Introducción**

Este software consta de diferentes ventanas, en las cuales el usuario podrá interactuar con las diferentes opciones que tiene cada una.

Dicho software tiene como función principal analizar el texto ingresado, el cual puede ser escrito directamente en el área de texto disponible para el usuario, para su posterior análisis.

El análisis del texto esta con el objetivo de realizar el análisis de cadenas, verificación palabras y gramática, la cual se encuentra ya definida dentro del mismo lenguaje.

## Indice

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Introducción .....              | 2  |
| Objetivo .....                  | 4  |
| Requerimientos .....            | 4  |
| Ejecución del programa .....    | 5  |
| Paso 1 Instalación .....        | 5  |
| Paso 2 (Dentro de la APP) ..... | 6  |
| Opciones del sistema .....      | 6  |
| Ventana Principal .....         | 7  |
| Abrir .....                     | 8  |
| Ventana Resultados .....        | 10 |
| Botón rechazados .....          | 11 |
| Anexos .....                    | 12 |

## **Objetivo**

Otorgar soporte a los usuarios de los sistemas que requieran de un analizador léxico para tener un control total del software.

## **Requerimientos**

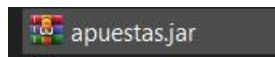
- Sistema Operativo Windows, Linux
- Minimo 1Gb de ram
- Java 8

## **Ejecución del programa**

Para ejecutar el programa deberá:

### **Paso 1 Instalación**

Descargar el archivo `..jar`



Instalarlo en su computadora dándole los permisos necesarios para su ejecución y posteriormente de instalado, proceder a abrir la aplicación.

## **Paso 2 (Dentro de la APP)**

### **Opciones del sistema**

#### **Ventana Principal**

- Ingreso de apuestas
- Botón (Cerrar apuestas, registrar, abrir)

#### **Ventana Resultados**

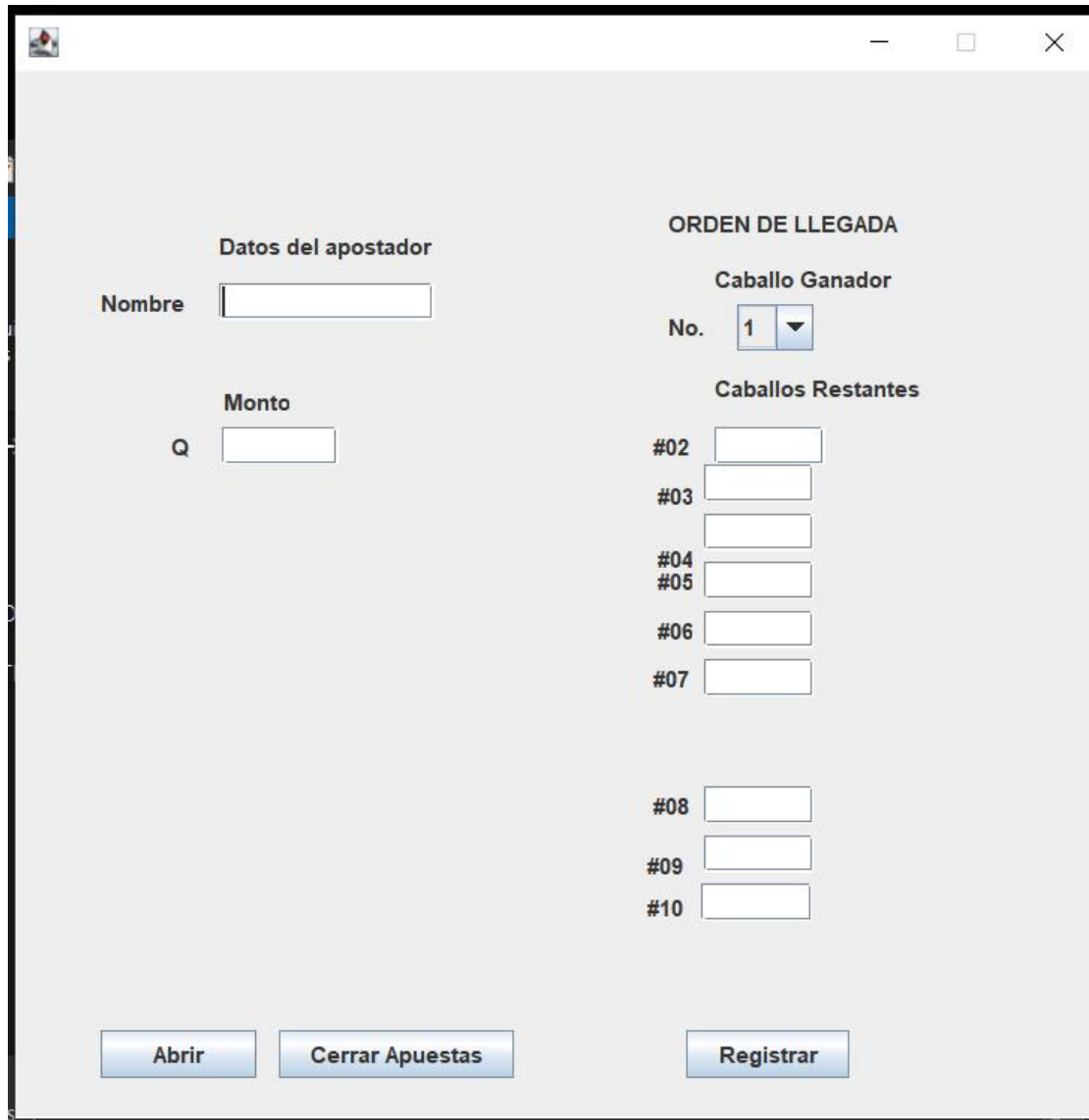
- Ingreso de datos

#### **Ventana Reportes**

- Botón (Regresar)

## Ventana Principal Inicio

Aquí se muestra una ventana con la opción de ingresar texto, el cual sera analizado ya que este servirá para la generación de los reportes

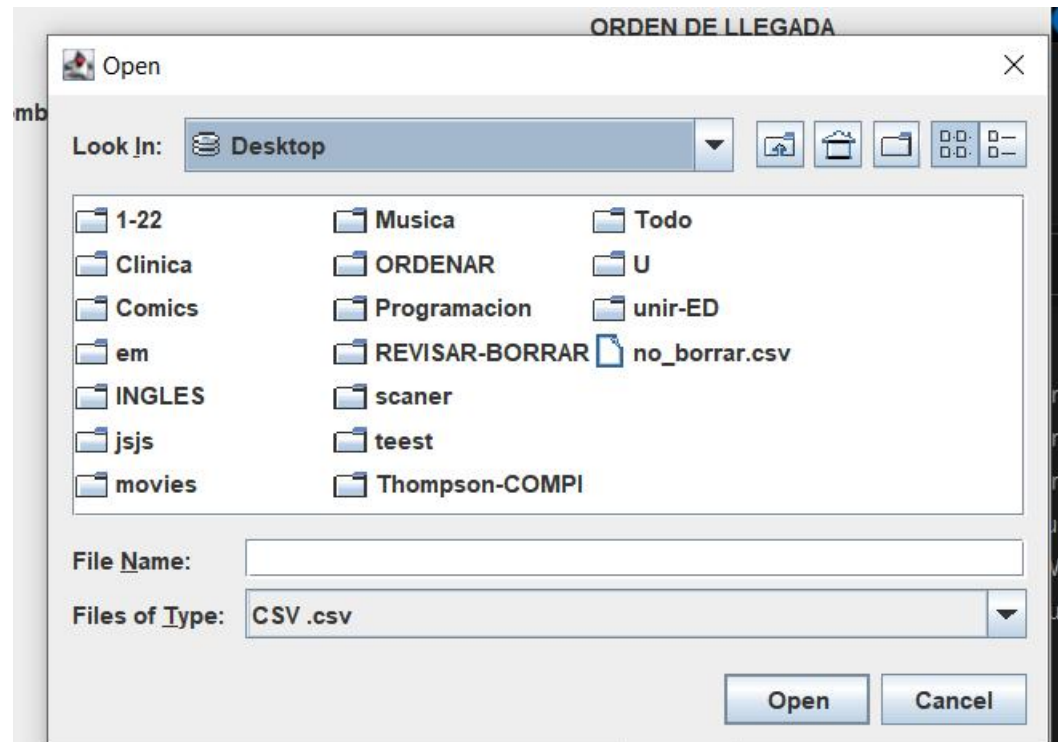


The screenshot shows a software window with a title bar containing a small icon and standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The window has a light gray background and contains the following elements:

- Datos del apostador**
  - Nombre**: A text input field.
  - Monto**: A text input field preceded by a "Q" symbol.
- ORDEN DE LLEGADA**
  - Caballo Ganador**: A label above a dropdown menu showing "1".
  - Caballos Restantes**: A label above a list of ten input fields, each preceded by a number from #02 to #10.
- Buttons**: Three buttons at the bottom: "Abrir", "Cerrar Apuestas", and "Registrar".

## Abrir

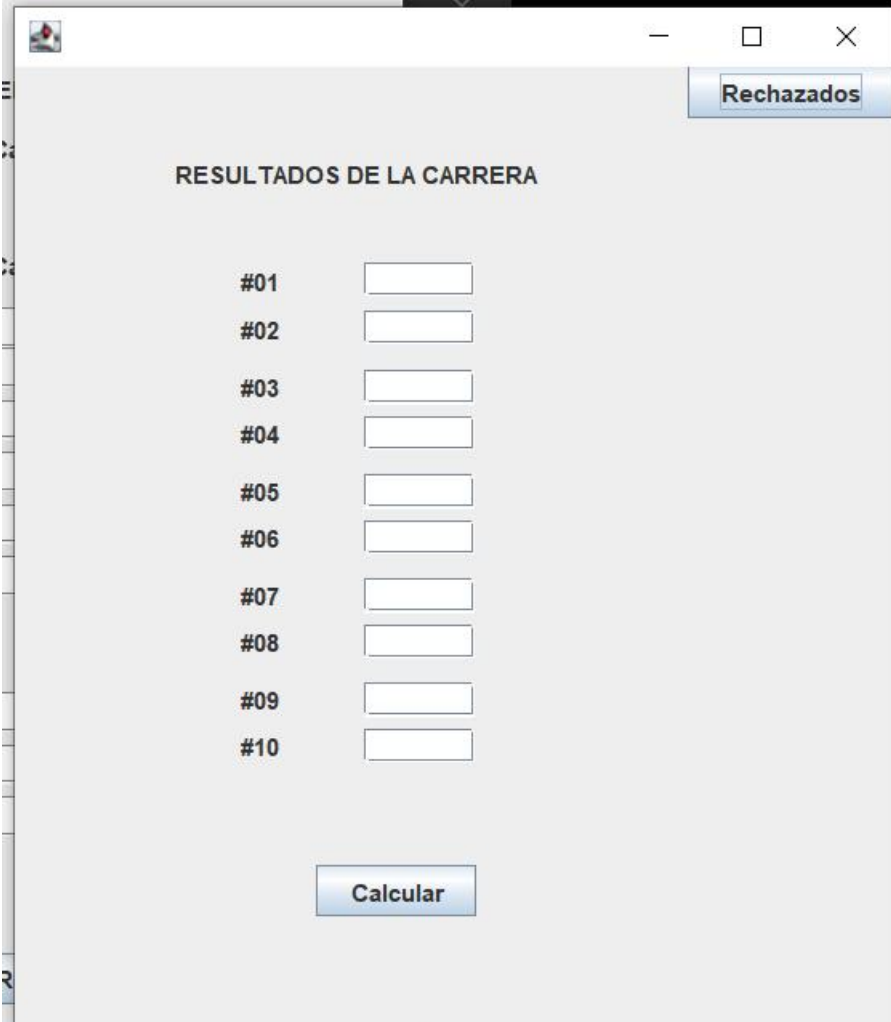
En la ventana principal encontrara un recuadro en donde se puede ingresar el texto deseado que serviría abrir el archivo .csv indicado.





## Cerrar apuestas

En la ventana principal encontrara un botón llamado "cerras apuestas" el cual al ser presionado se realizara el análisis del texto ingresado, si el análisis fue exitoso se mostrara la siguiente ventana, caso contrario se mostrara la ventana de reportes



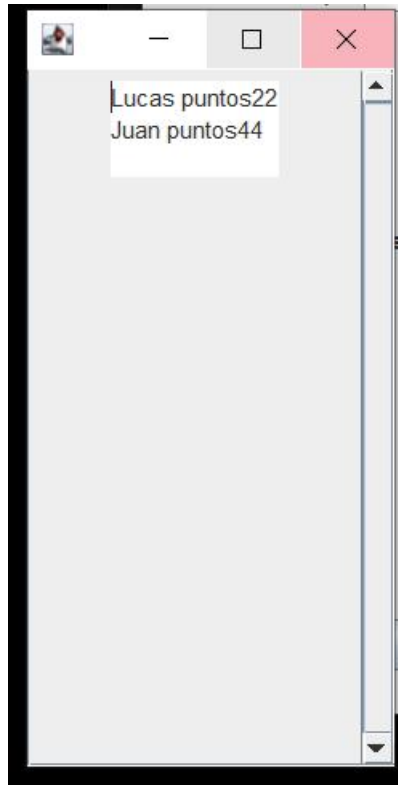
The screenshot shows a software window with a title bar containing a small icon, a minus sign, a maximize button, and a close button. The window's content area has a light gray background. In the top right corner, there is a button labeled "Rechazados". The main title "RESULTADOS DE LA CARRERA" is centered at the top. Below it, there is a list of 10 entries, each consisting of a number followed by a hash symbol (e.g., #01) and an empty rectangular input field. The entries are numbered from #01 to #10. At the bottom center of the window, there is a button labeled "Calcular".

| Entry | Input Field          |
|-------|----------------------|
| #01   | <input type="text"/> |
| #02   | <input type="text"/> |
| #03   | <input type="text"/> |
| #04   | <input type="text"/> |
| #05   | <input type="text"/> |
| #06   | <input type="text"/> |
| #07   | <input type="text"/> |
| #08   | <input type="text"/> |
| #09   | <input type="text"/> |
| #10   | <input type="text"/> |

Calcular

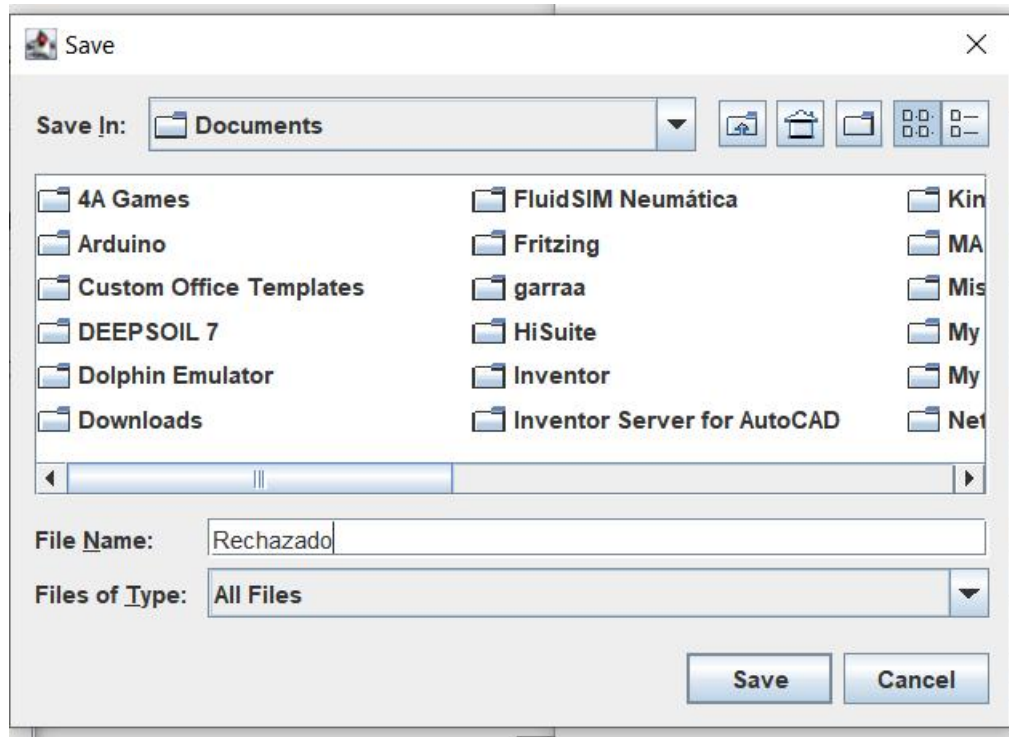
### **Ventana Resultados**

Si el resultado del análisis del texto fue exitoso y cumple con los requisitos, se procederá a mostrar la ventana con los los puntajes correspondientes



### Botón rechazados

En este botón se procede a generar el archivo de salida que contiene los datos de las apuestas rechazadas.



### Ventana Reportes

En esta ventana se muestran los errores cometidos.

## **Anexos**

Para mas información puede comunicarse al numero de teléfono

+502 xxxxxxxx

O al correo xxxxxx@dominio.com

Sera un gusto atenderle.

Company Inc.