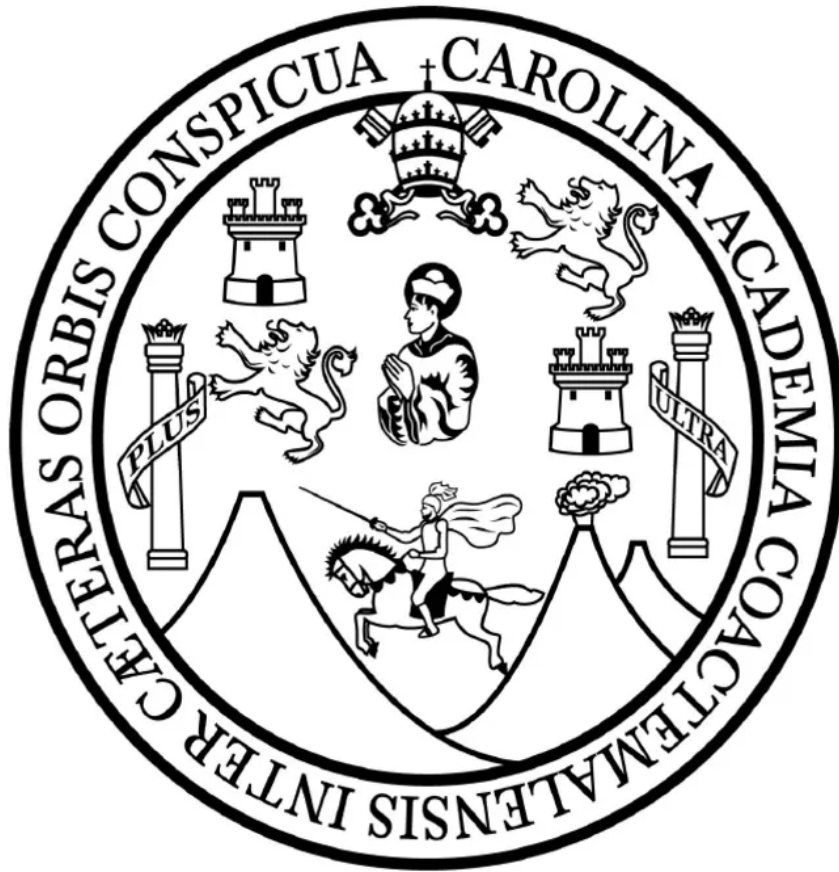


Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Occidente

División De Ciencias de la Ingeniería



Manual de Usuario Practica01

Rudy Adolfo Pacheco Pacheco

Ing. Oliver Sierra

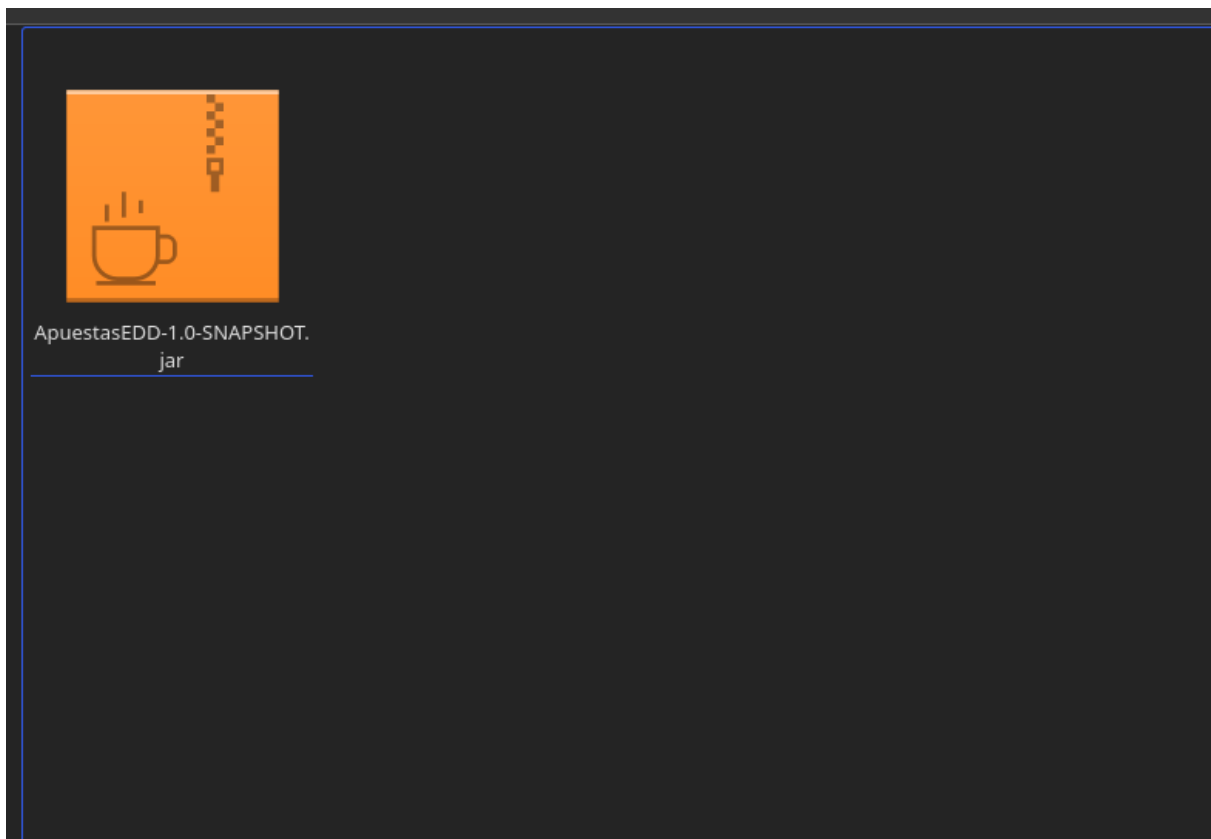
Requisitos	2
Ejecución	2
Funcionamiento	3

Requisitos

Como principal requisito para la ejecución del programa es necesario contar con java instalado en el equipo

Se puede instalar desde el siguiente link : <https://www.oracle.com/java/technologies/>
Al tener instalada alguna versión de java ya se puede realizar la ejecución del programa

Ejecución



debemos buscar la carpeta EJECUTABLE que contiene el jar de nuestro proyecto , si no s encontramos en windows basta con dar doble click, en linux podemos ejecutar el siguiente comando

```
$ java -jar ApuestasEDD-1.0-SNAPSHOT.jar
```

Funcionamiento

Ingreso de apuestas

Ingresar Apuesta Abrir texto

Nombre Apostador Monto

Caballo Ganador ☐ Segundo caballo ☐

Tercer Caballo ☐ Cuarto Caballo ☐

Quinto caballo ☐ Sexto Caballo ☐

Septimo Caballo ☐ Ocatavo Caballo ☐

Noveno Caballo ☐ Decimo caballo ☐

Cerrar Apuestas

en esta pantalla se tiene la opción de ingresar apuestas por medio de la interfaz y la opción de abrir un texto que contenga las apuestas

Ingreso de resultado

<2>

Caballo Ganador ☐ Segundo Caballo ☐

Tercer Caballo ☐ Cuarto Caballo ☐

Quinto Caballo ☐ Sexto Caballo ☐

Septimo Caballo ☐ Octavo Caballo ☐

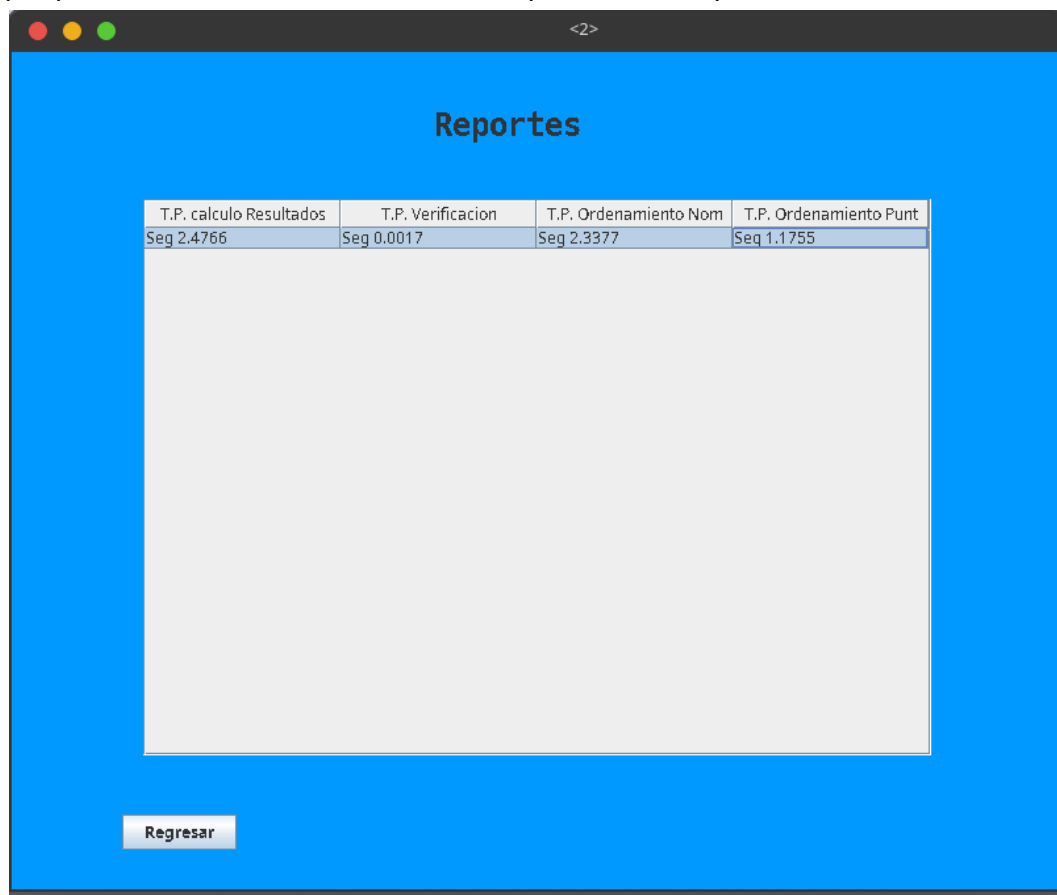
Noveno Caballo ☐ Decimo Caballo ☐

Guardar Resultados

En esta pantalla ingresamos la posición en la que quedo cada caballo



Al agregar los resultados veremos el resultado de puntos , y tendremos la opción de ordenar por puntos o alfabéticamente , ver los reportes de tiempo o iniciar una nueva carrera



Podemos ver el tiempo promedio de cada algoritmo