



MANUAL DE USUARIO

Geometric-Figures-Grapher

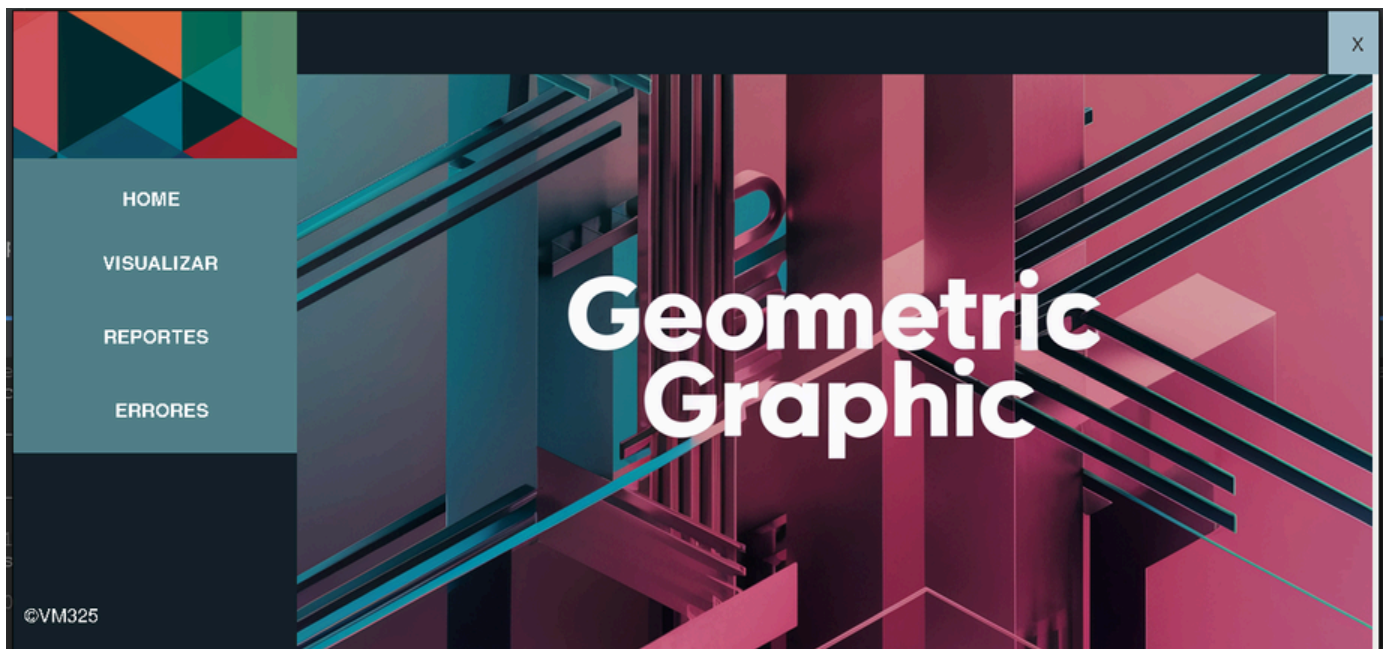
Vicente Matías 201930672

DESCRIPCIÓN APLICACIÓN

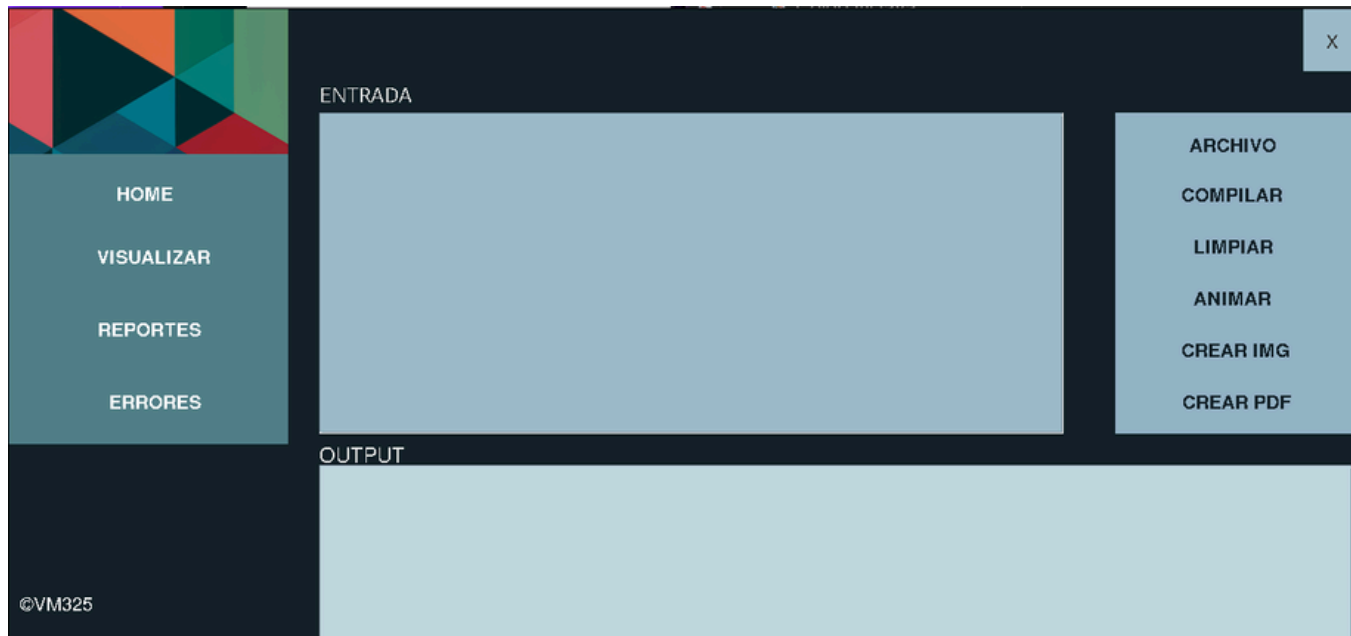
Esta app consiste en el desarrollo de figuras geométricas básicas. El sistema permite graficar diversas figuras geométricas (Círculo, Cuadrado, Rectángulo, Línea, Polígono) a partir de una entrada específica y, posteriormente, ofrece la opción de animar algunas de estas figuras.

- Nota: Es necesario tener instalado el jdk en su última versión

INSTANCIA INICIAL



1. **BOTON HOME:** Este botón nos permitirá abrir el menú principal para las funcionalidades de la aplicación.



2. **ENTRADA:** En el apartado de entrada podremos ingresar las estructuras para poder generar las figuras que se deseen para luego poder visualizarlas las entradas para graficar son las siguientes:

graficar circulo (<nombre>, <posx>, <posy>, <radio>, <color>)

graficar cuadrado (<nombre>, <posx>, <posy>, <tamaño lado>, <color>)

graficar rectangulo (<nombre>, <posx>, <posy>, <ancho>, <alto>, <color>)

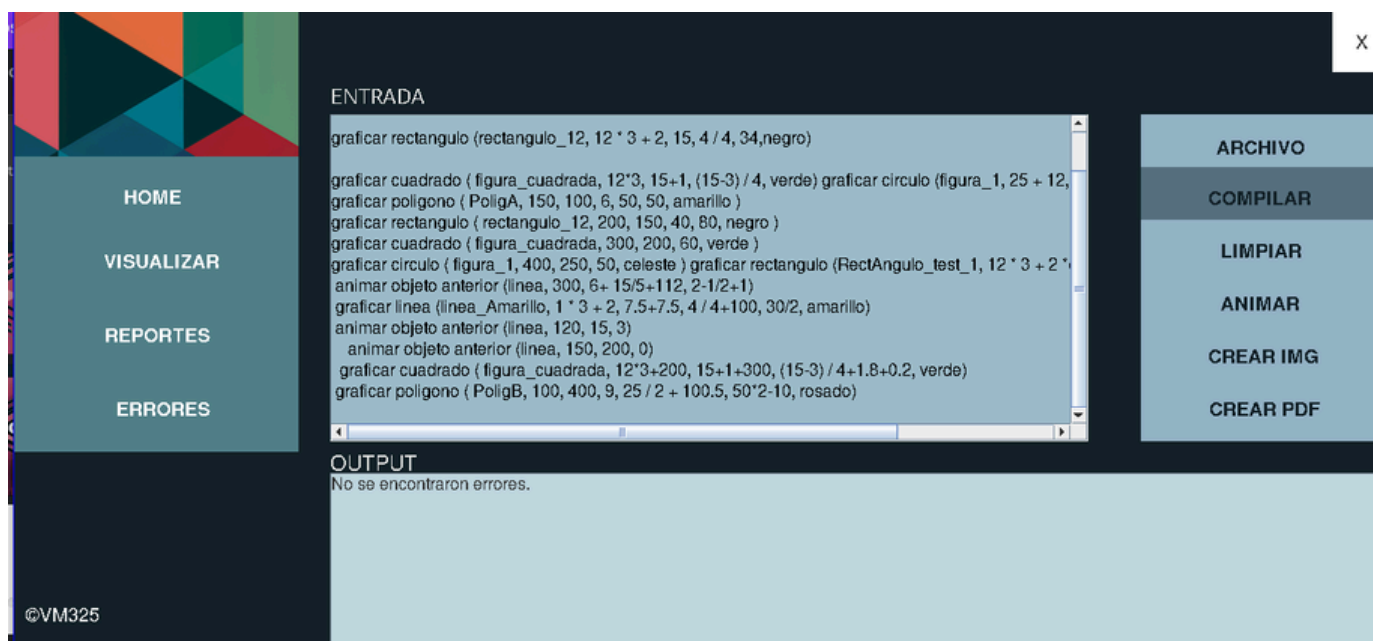
graficar linea (<nombre>, <posx1>, <posy1>, <posx2>, <posy2>, <color>)

graficar poligono (<nombre>, <posx>, <posy>, <cantidad lados>, <ancho>, <alto>, <color>)

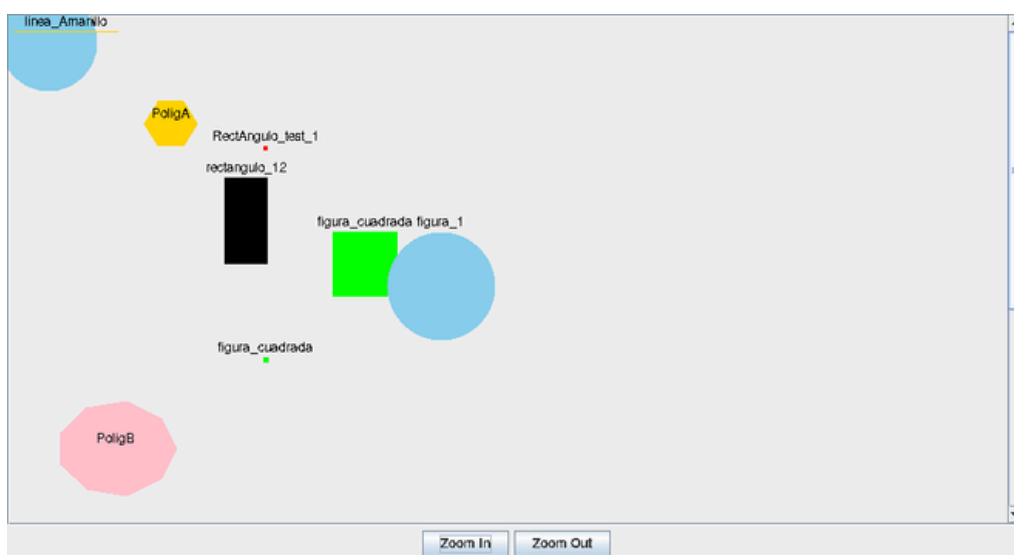
En los apartados de las posiciones, y tamaños de las figuras puede incluir operaciones matemáticas básicas (suma, resta, multiplicación, división) por ejemplo: graficar poligono (PoligA, $12 + 2$, 15 , 6 , $50 / 2$, 12 , amarillo).

Los colores disponibles son: azul, rojo, amarillo, verde, rosado, anaranjado, gris, negro, y celeste.

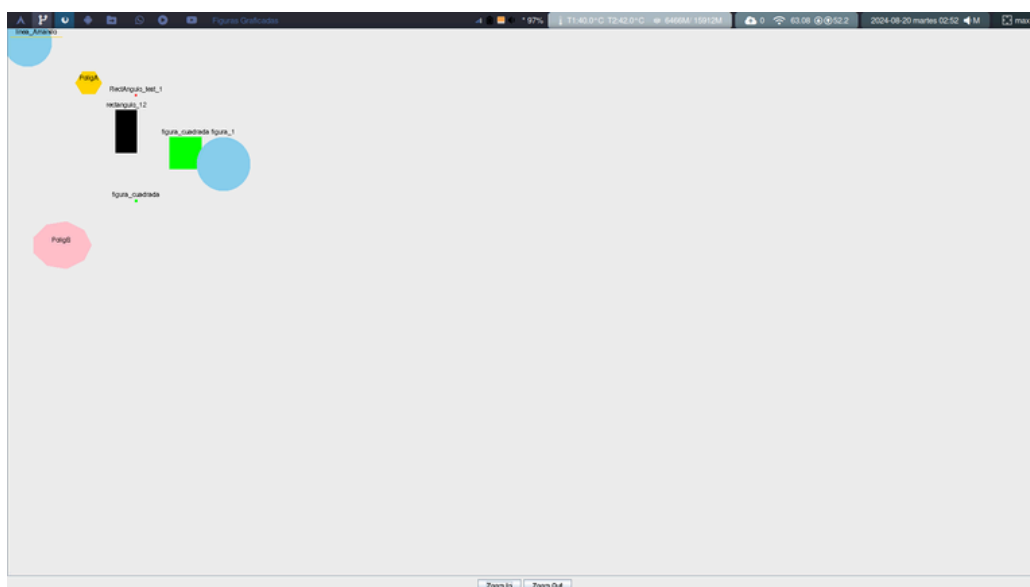
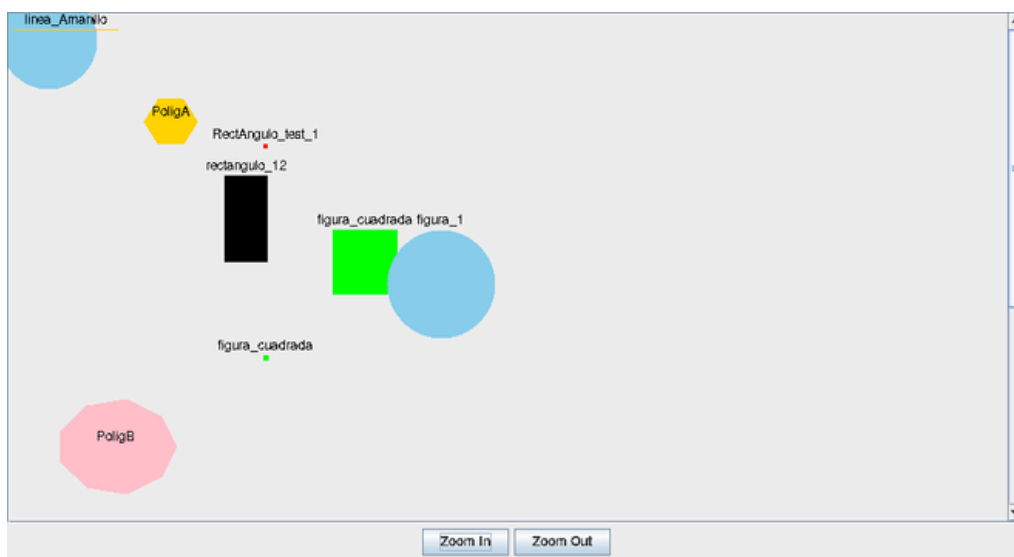
3. BOTON COMPILAR: Cuando el apartado entrada contenga el texto necesario, al presionar COMPILAR empezará el análisis para la creación de las figuras solicitadas, si no existen errores en el apartado OUTPUT aparecerá el mensaje de que no los hay, si hubieran también le aparecerá el respectivo mensaje de error.



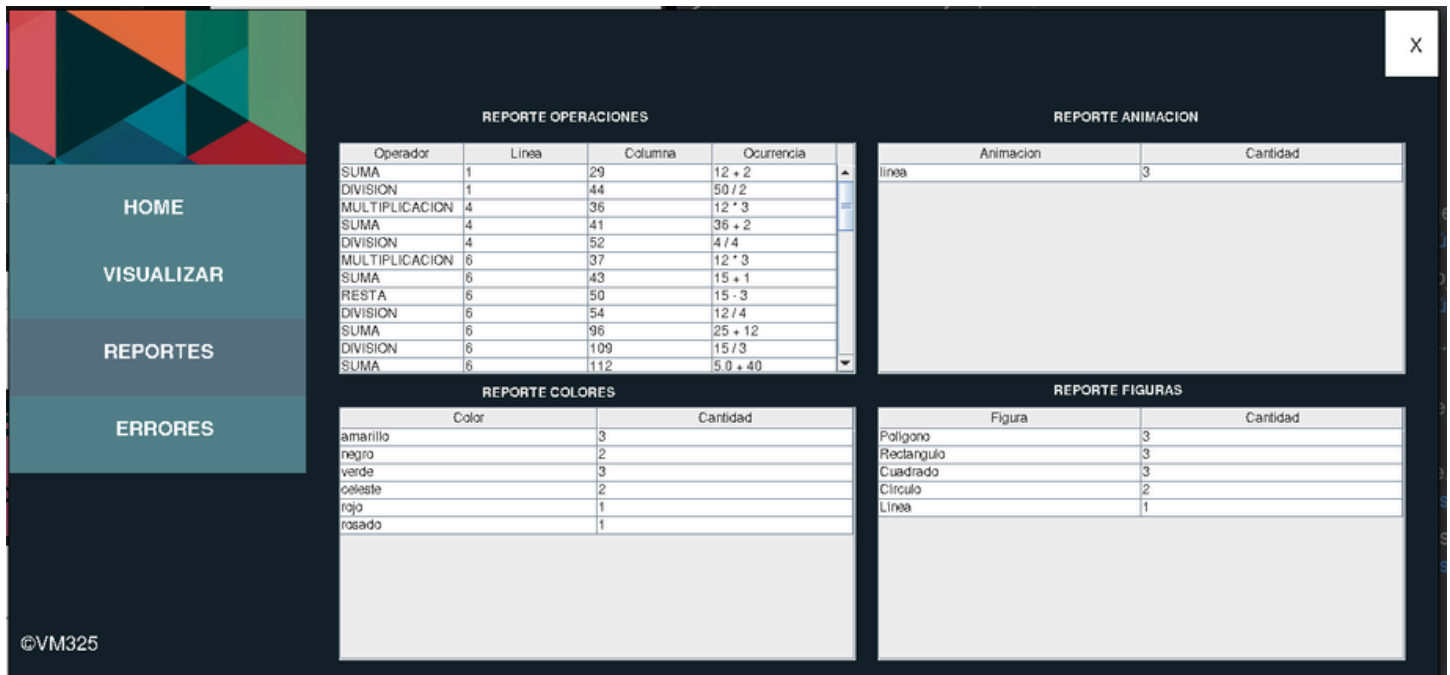
4. BOTON VISUALIZAR: Después del análisis de la entrada sin errores, al presionar el botón VISUALIZAR se desplegará una ventana con las figuras solicitadas, con los botones Zoom in y Zoom Out puede acercar o alejar la imagen



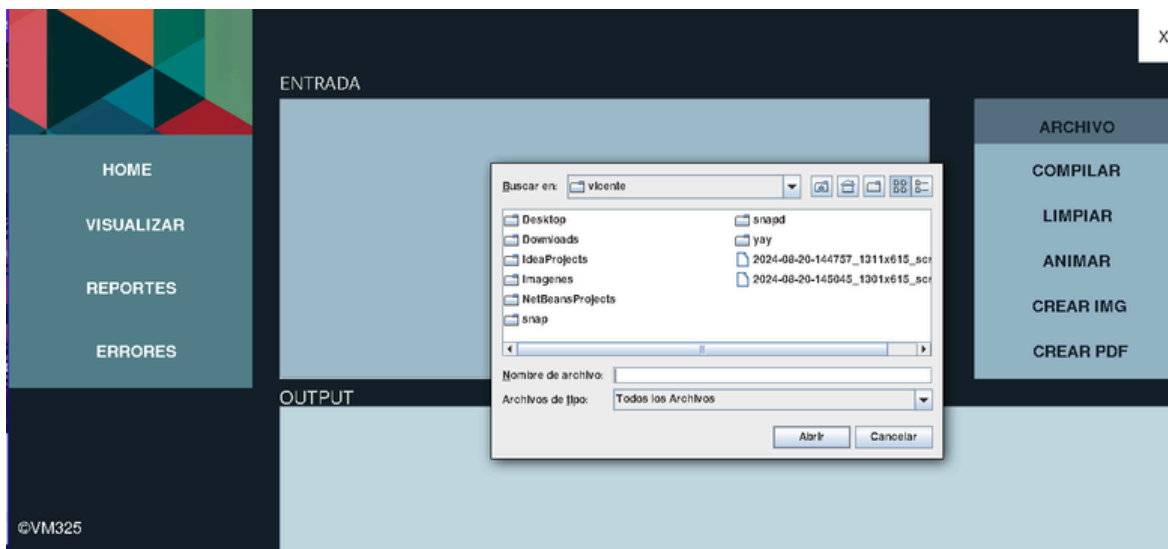
5. BOTON ANIMAR: En el texto inicial puede importar la siguiente instrucción para posteriormente ejecutarla con el botón ANIMAR la entrada es la siguiente: objeto anterior (<tipoanimacion>, <destinox>, <destinoy>, <orden>), Ejemplo: animar objeto anterior (curva, 50*3, 75+5, 1+1) ó animar objeto anterior (linea, 50*3, 75+5, 1+1), si se ha ingresado ésta entrada antes de compilar podrá ejecutar las respectivas animaciones presionando el botón y se desplegará una ventana con dicha acción



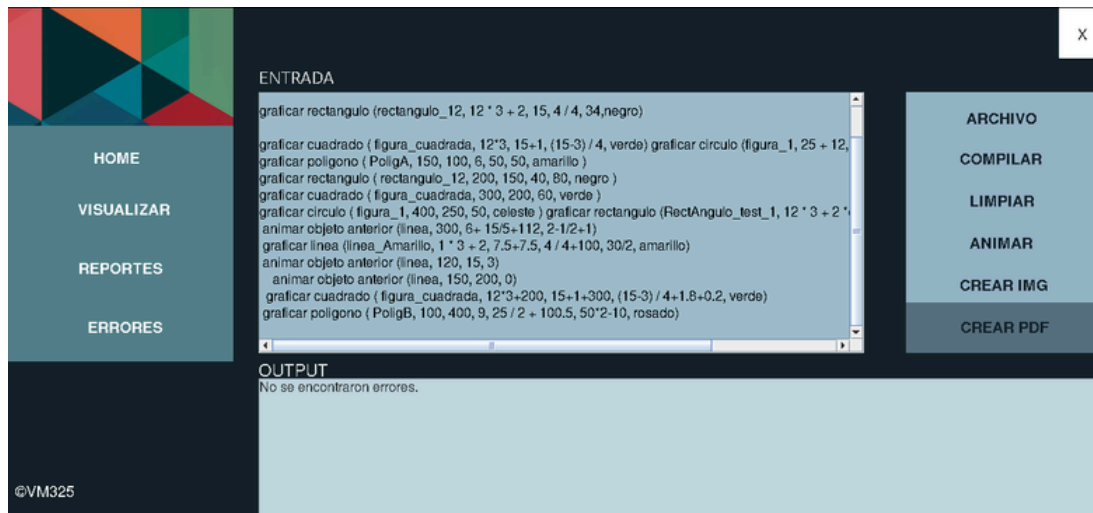
6. BOTON REPORTES: Al presionar dicho botón después de compilar y generar imágenes le aparecerán los reportes de las operaciones aritméticas si en dado caso en la entrada hubiesen, también si se usaron animaciones la cantidad de líneas o curvas, los colores usados y la cantidad de figuras



7. BOTON ARCHIVO: Si tuviese un archivo de entrada puede montarlo directamente presionando el botón ARCHIVO se desplegará una ventana con los documentos locales de su computador, puede buscar el archivo y presionar el botón abrir para cargarlo.



8. BOTON CREAR IMG: Después de generar las figuras puede exportarlas como imágenes con extensión png presionando el botón CREAR IMG y seleccionar el o la carpeta donde quiere guardar dicha imagen.



9. BOTON CREAR PDF: Después de generar las figuras puede exportarlas como doc.PDF presionando el botón CREAR PDF y seleccionar el o la carpeta donde quiere guardar dicha imagen.

