

Manual de usuario TOPOAPP

Abril 2023

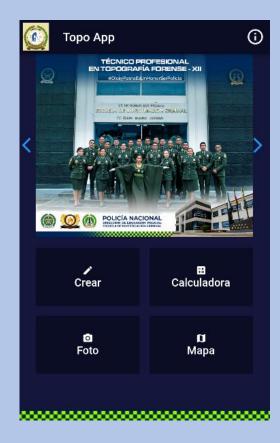
Desarrollador por Ing. Walter Alturo



Pantalla principal

Al iniciar la app nos aparecerán 4 botones principales y un banner informativo, los botones nos redirigirán a diferentes pantallas, nos enfocaremos en las dos primeras.



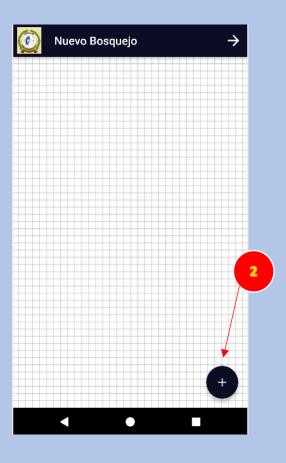




Pantalla crear

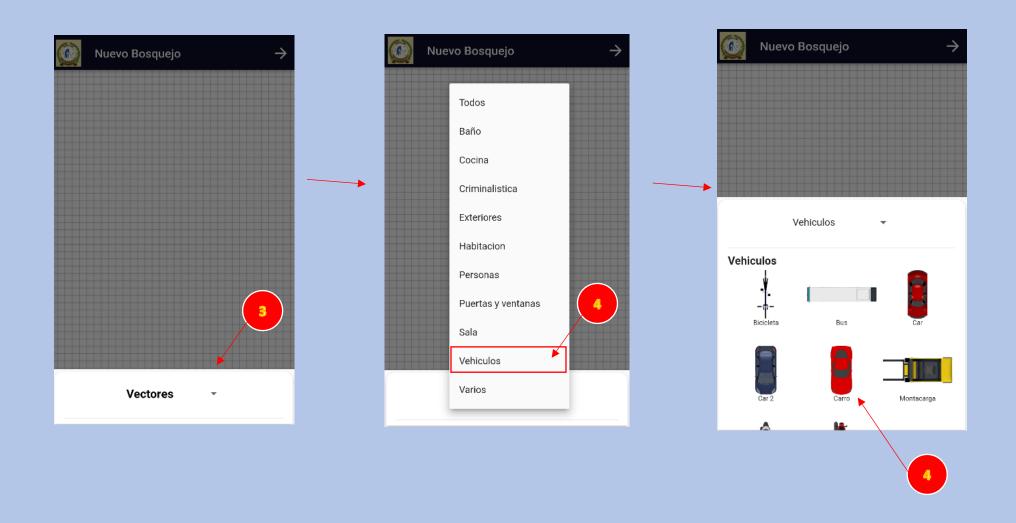
Al pulsar el (1) botón de crear no dirigirá a la pantalla de "Nuevo Bosquejo" donde podremos empezar a insertar vectores, para esta deberemos hacer click en el (2) botón de +, el cual desplegará una ventana con un menú desplegable el cual nos dará las diferentes categorías de vectores (3).





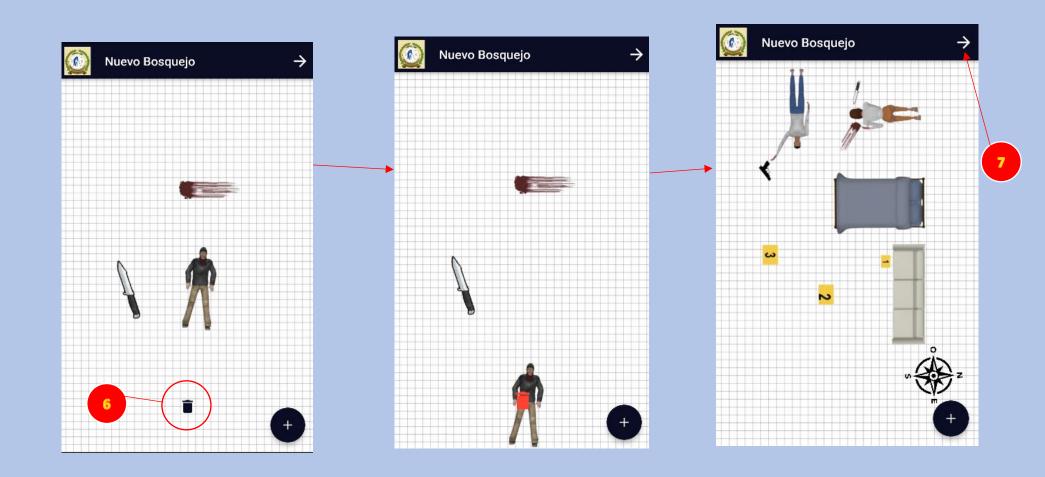


Al seleccionar alguna categoría le aparecerán los vectores correspondientes a esa categoría (4).



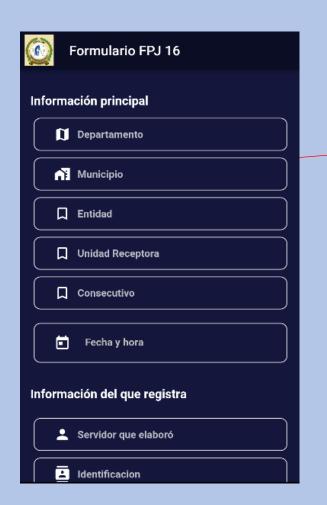


Al seleccionar el vector (5) que desee usar, este se insertara y podar modificarlo, agrandarlo, cambiar la orientación, etc. Si se equivoca o quiere retirar algún elemento al mantener pulsado un elemento le aparecerá el parte inferior un (6) icono donde podrá eliminar el objeto seleccionado, cuando tenga el diseño que desee pulse (7) la flecha de arriba a la derecha.





Este lo redirigirá a un formulario donde podrá llenar la información correspondiente al formato de policía judicial 16 (FPJ - 16), después de ser diligenciado oprimirá (8) continuar lo cual generará un documento PDF con el bosquejo y los datos diligenciados.









También podrá diligenciar una tabla de convenciones la cual se le podrá agregar más elementos si son requeridos, al darle clic al texto "tabla de convenciones" (9), nos abrirá nuevos campos donde registrar los nuevos elementos.

