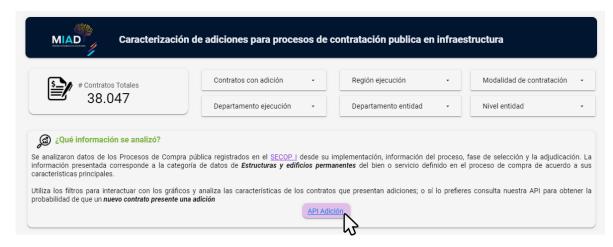
MANUAL DE USUARIO

Este manual tiene como objetivo proporcionar al usuario toda la información necesaria para utilizar y aprovechar al máximo los recursos y servicios que se ofrecen. La API ha sido diseñada para facilitar la interacción con nuestro modelo de predicción y obtener la probabilidad de que uno o varios contratos puedan sufrir de adiciones en el valor inicial.

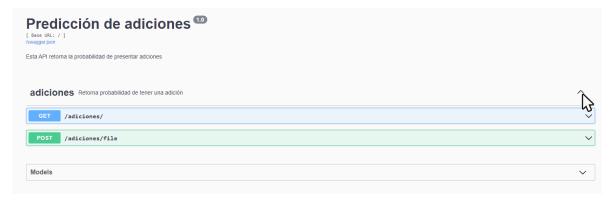
1. Desde el reporte encontramos la opción "API Adición":



2. La cual nos llevara a la siguiente ventana:



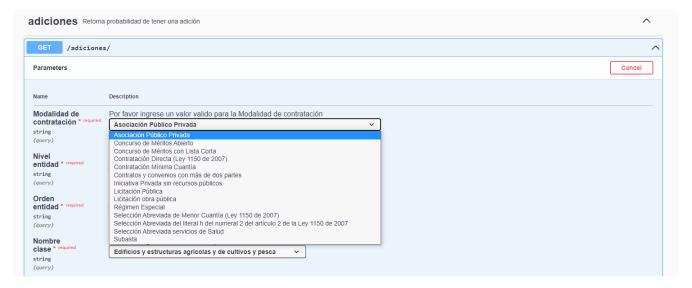
3. Donde debemos seleccionar la opción adiciones, la cual nos desplegara dos opciones para que podamos elegir si vamos a introducir de forma manual los datos de un contrato o por el contrario si queremos introducir un archivo de Excel (.xlsx):



4. Para predecir la información de un solo contrato de manera manual vamos a seleccionar la opción GET seguido de la opción "Try it out":



5. En este punto ya se nos habilitan los seis campos necesarios para que el modelo haga la predicción, los primeros cinco campos cuentan con una ayuda para el usuario al ser listas desplegables donde solo debe seleccionar la que corresponda al contrato en revisión (Modalidad de contratación, Nivel entidad, Orden entidad, Nombre clase y Departamento ejecución):



6. El único campo que el usuario debe digitar es el valor de la cuantía del contrato:

Cuantia contrato * required integer	Por favor ingrese un valor valido para la cuantia del contrato. [Cuantia contrato]
(query)	

7. Con todos los campos diligenciados se procede a pedirle al programa que nos haga el cálculo de la probabilidad con la opción "Execute":



8. En la parte inferior encontramos la respuesta, en este caso la probabilidad de que el contrato vaya a terminar presentando adiciones:



Regresando al punto 3 si seleccionamos la segunda opción POST seguido de la opción "Try it out" se nos desplegara el siguiente menú donde con el botón "Add file item" se podrá adjuntar el archivo de Excel correspondiente para calcular la probabilidad con "Execute" al igual que en los pasos anteriores:

