

PROYECTO 1

MANUAL DE USUARIO



Allan Roynell González Hernández

202003708

PROYECTO 1

OBJETIVOS DEL SISTEMA

- Utilizar un lenguaje de programación que nos pueda generar las imágenes deseadas con ciertos archivos para facilitar el diseño de una imagen de tipo “Pixelart”
- Implementar método de árbol para poder encontrar un DFA el cual nos sirva para analizar el archivo de entrada.
- Practicar sobre las teorías vistas en clases, expresiones regulares, método de árbol, reducciones de DFA.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

El programa está diseñado para la simplificación de la creación de imágenes de tipo “Pixelart” simples, ingresando un archivo con extensión “*.pxla” el cual contiene dentro de ellos ciertos parámetros, estos mismos han sido explicados. Como parte del proyecto es un sistema programado en el lenguaje de programación “Python” utilizando a su vez distintas librerías.

El sistema cuenta con una interfaz amigable al usuario para que pueda orientarse de una manera fácil y poder así entender fácilmente el funcionamiento del mismo, cabe destacar que se deben contar con ciertos requerimientos para que este se pueda ejecutar.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Procesador:

- Intel Superior a la 4ta gen
- AMD Superior a las versiones de Opteron

Memoria RAM:

- Superior a las 2GB de RAM, en versiones superiores a DDR3

Espacio de Disco:

- Tener libre 30MB

Sistema Operativo:

- MacOS, Windows, Distribuciones de Linux. (Compatibles con Python)

Resolución Gráfica:

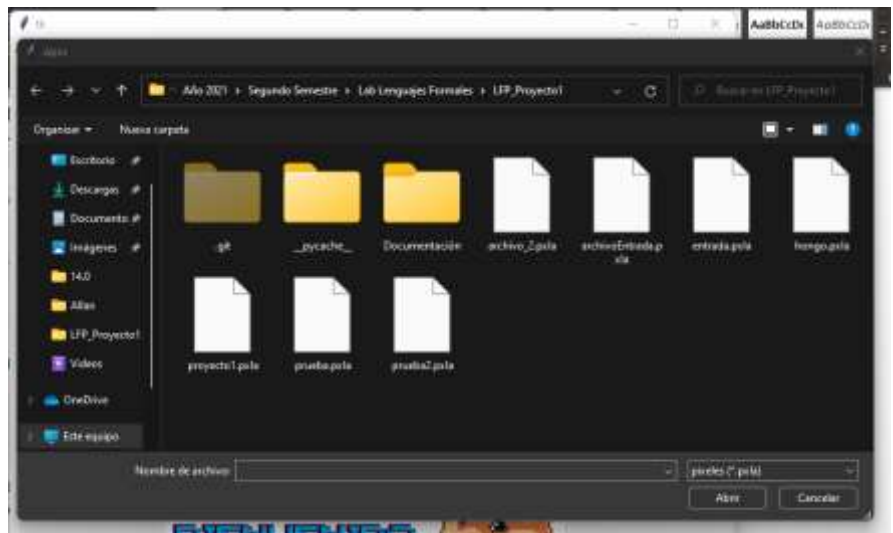
- No es necesario una tarjeta gráfica o un chip de video adicional para ejecutar el programa.

INTERFAZ GRÁFICA Y FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES

Ejecutamos nuestro archivo VentanaPrincipal.py haciendo doble click. Tendremos la siguiente interfaz:



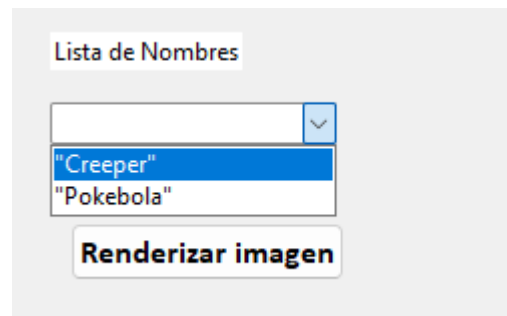
Si nos percatamos tenemos 3 pestañas, Analizar, Imagen y Tokens, primero nos posicionamos en Analizar y damos click en el botón Cargar archivo:



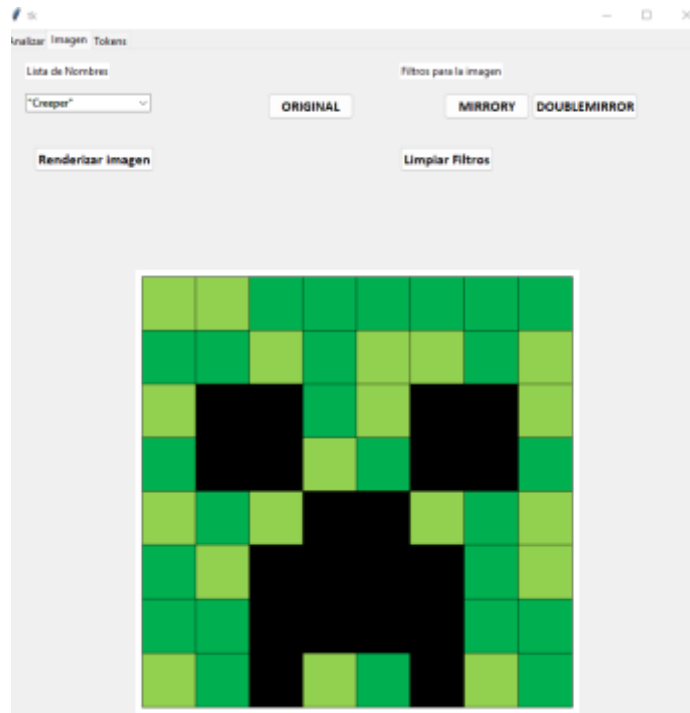
Se nos abrirá la ventana y cargaremos un archivo con extensión “.pxla” dando click al archivo y luego en abrir o bien dando doble click sobre el archivo, luego de ello nos iremos a la pestaña imagen:



Como veremos nos dará una imagen que nos dirá que nuestro archivo no se ha cargado pero esto se debe a que no lo hayamos cargado o que no le hayamos dado click al botón “Renderizar imagen” para ello tendremos una lista de nombres disponibles para renderizar, desplegaremos la lista y veremos que opciones tenemos disponibles:



Seleccionamos la imagen que queremos renderizar y le damos click al botón Renderizar Imagen



Como podemos observar se nos renderizó la imagen que agregamos ahora en el siguiente apartado se nos cargan ciertos filtros que podemos aplicarle a nuestra imagen

Nota: cada vez que seleccionamos una imagen nueva debemos dar click en Limpiar filtros. Luego tendremos la pestaña de Tokens que nos servirá para generar los reportes de nuestro archivo en un archivo de salida HTML.

