

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de ingeniería
Ingeniería en Ciencias y Sistemas
ESTRUCTURA DE DATOS



MANUAL DE USUARIO

Alberto Josue Hernández Armas 201903553

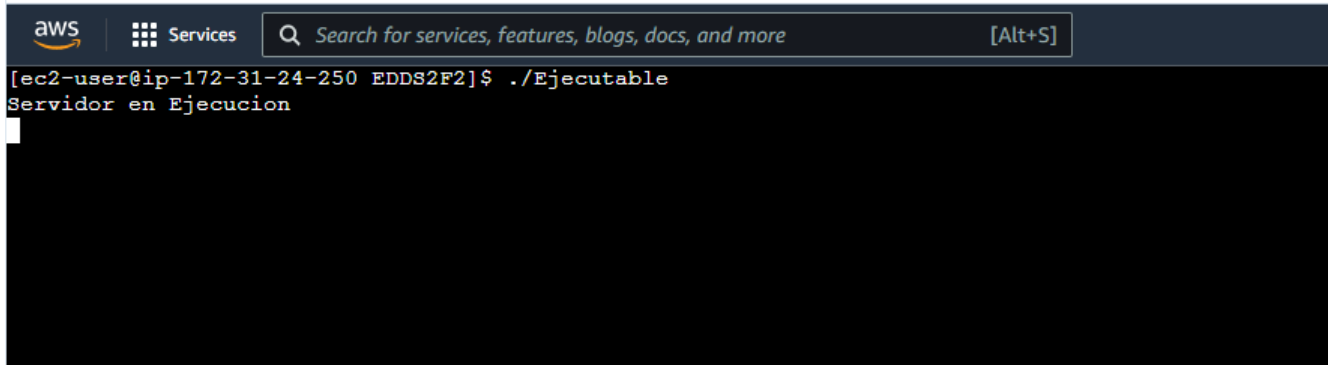
Guatemala 3 de OCTUBRE de 2022

INTRODUCCION

En el presente manual de usuario se observará como es la ejecución del programa implementado como una REST API, como se comunica con el servidor para darle al usuario la mayor experiencia posible, siendo claros con las instrucciones a realizar para el funcionamiento correcto del programa.

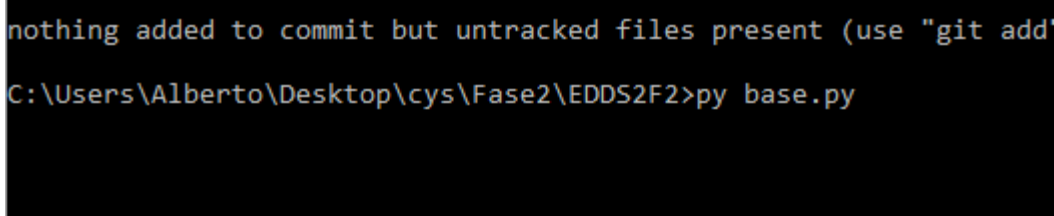
MANUAL DE USUARIO

Primero debemos verificar que el servidor se encuentre en ejecución, para eso debemos ejecutar el ejecutable que se encuentra en la maquina virtual, la cual recibirá toda la información.



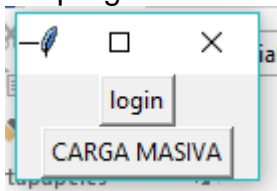
```
aws Services Search for services, features, blogs, docs, and more [Alt+S]
[ec2-user@ip-172-31-24-250 EDDS2F2]$ ./Ejecutable
Servidor en Ejecucion
```

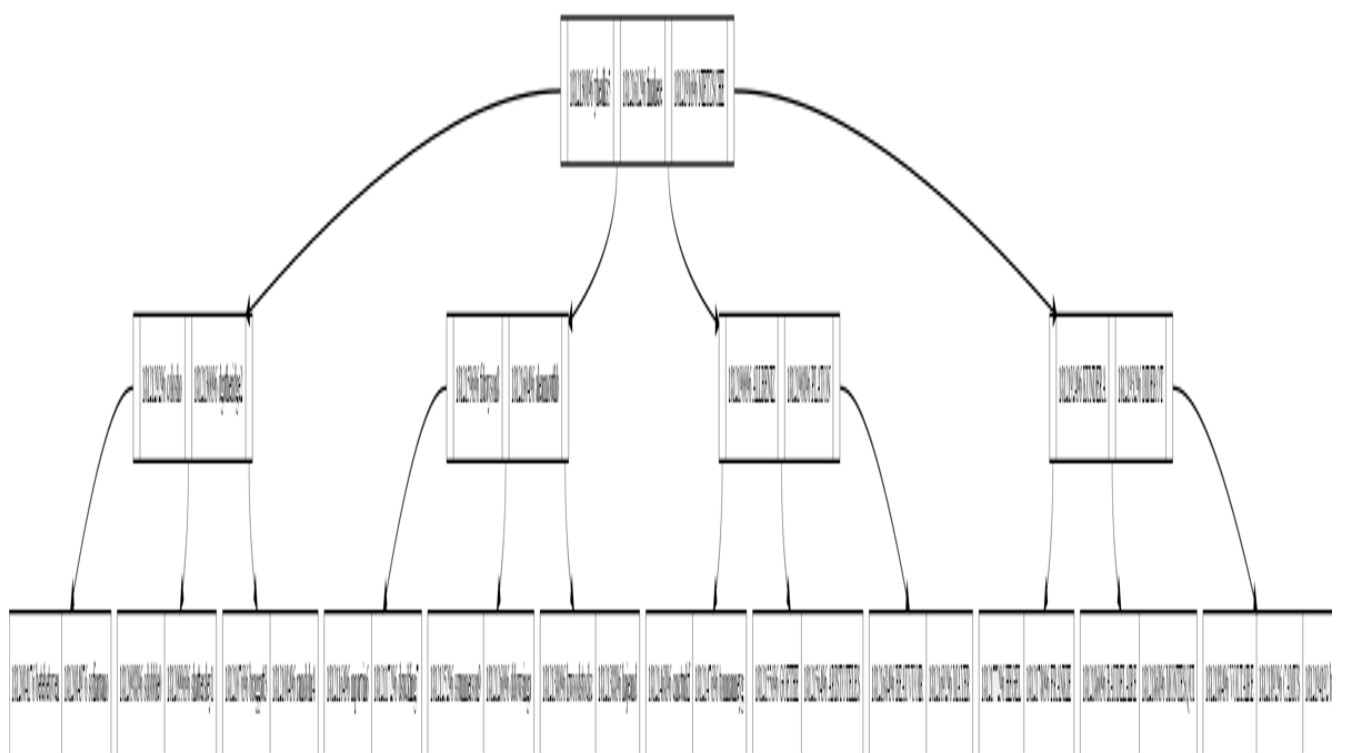
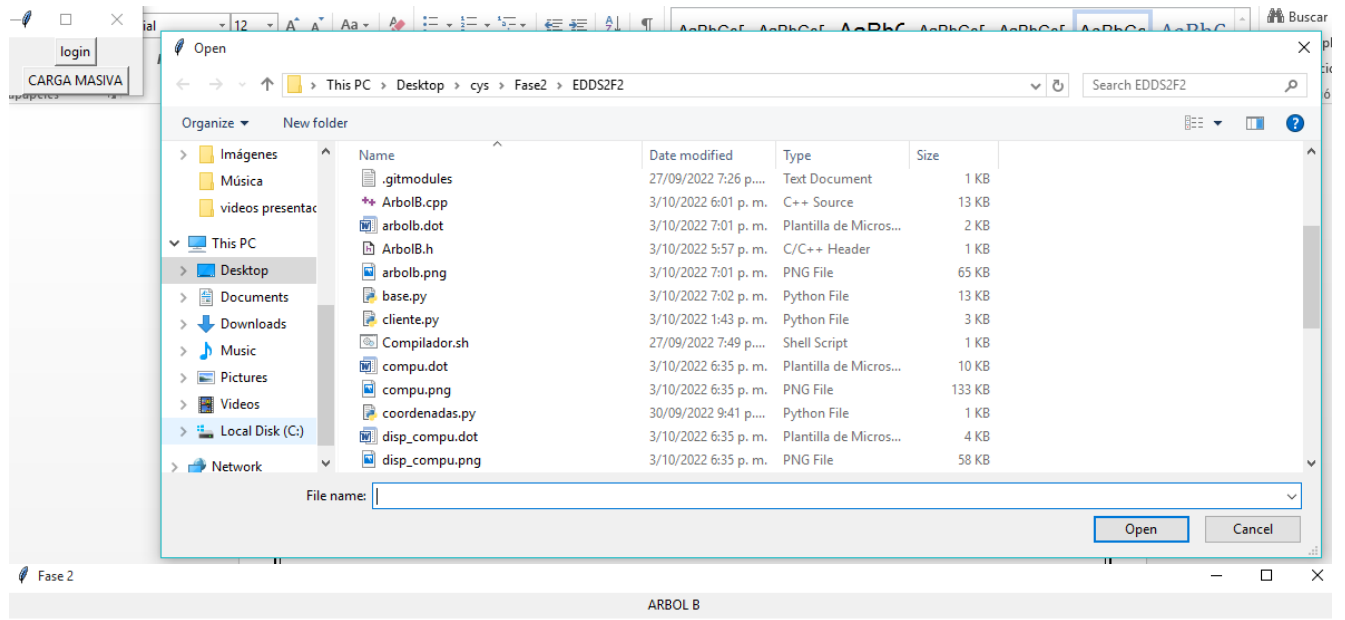
El servidor nos mostrará un mensaje que indica que el servidor se encuentra en ejecución, en caso de no mostrarse este mensaje significa que hay un error por parte del servidor. Luego ejecutaremos nuestro programa cliente desde nuestra computadora iniciándolo de la siguiente manera.



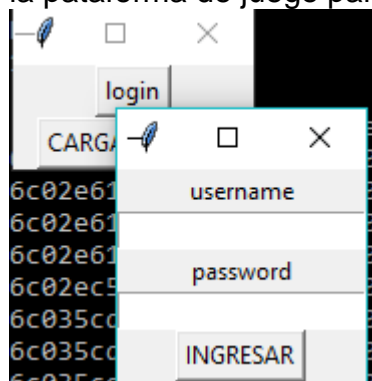
```
nothing added to commit but untracked files present (use "git add" to track)
C:\Users\Alberto\Desktop\cys\Fase2\EDDS2F2>py base.py
```

Nos mostrará una ventana en la que tendremos la opción de generar una carga masiva de información al servidor o de ingresar por medio de nuestro usuario y contraseña, Si presionamos la carga masiva, nos dirigirá a escoger nuestro archivo de las librerías de nuestro computador, luego procederá a mostrarnos la estructura de árbol b que se genera del programa.

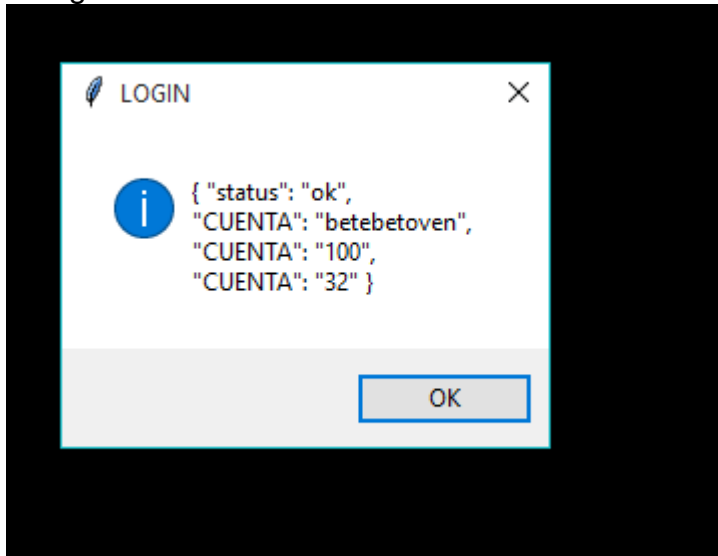




Luego procedemos a login, ingresamos nuestro usuario y contraseña y podremos ingresar a la pataforma de juego para usar sus funcionalidades.

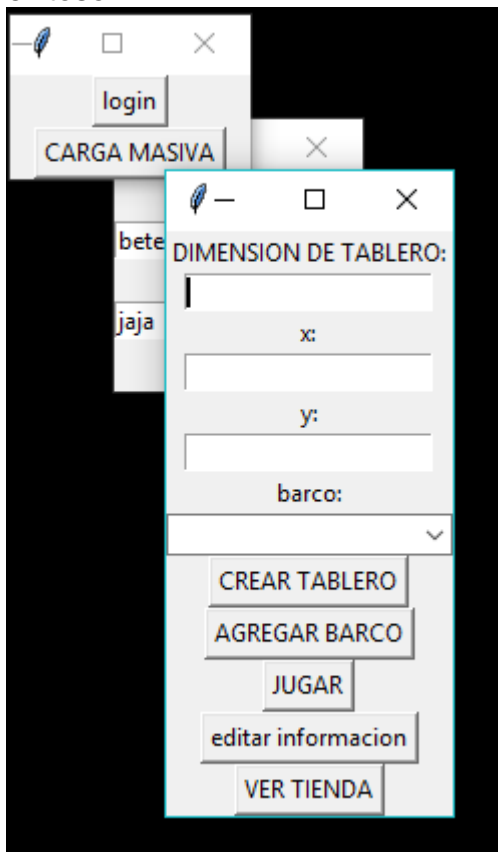


Al ingresar nos mostrará una alerta del usuario al que hemos ingresado

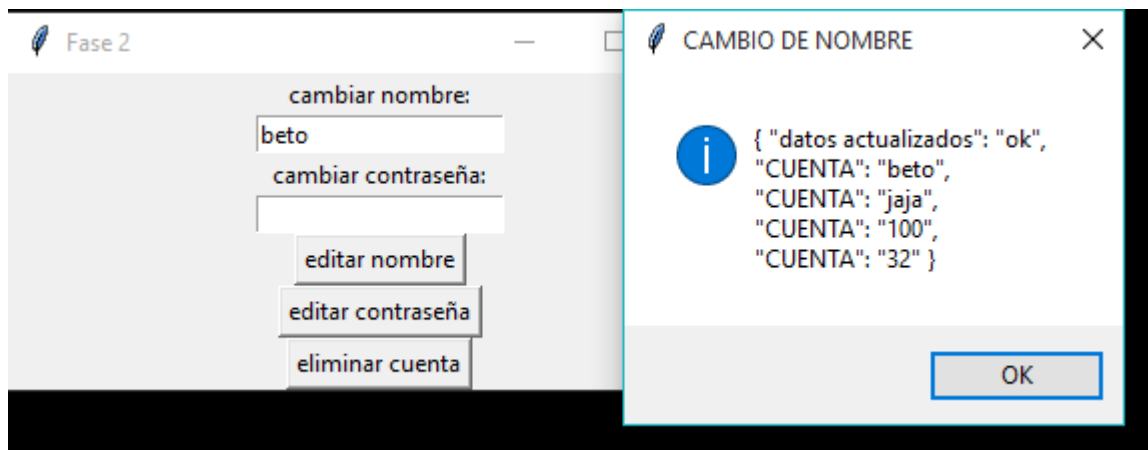
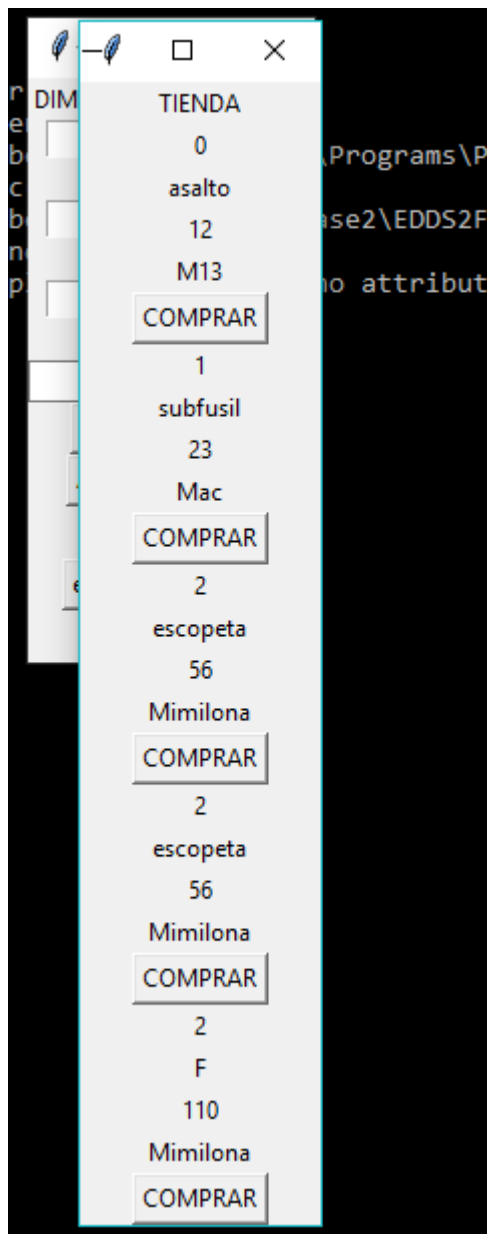


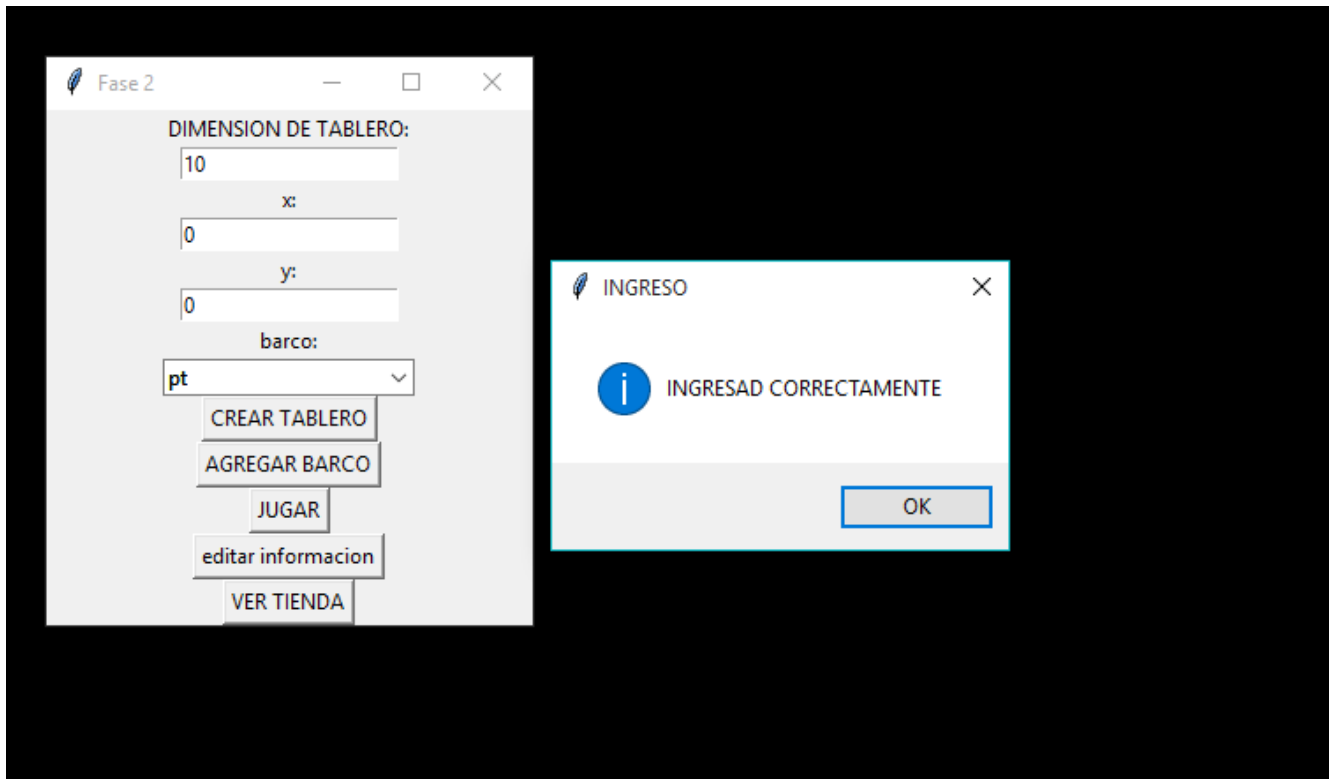
lo cual nos indica que el login ha sido

exitoso



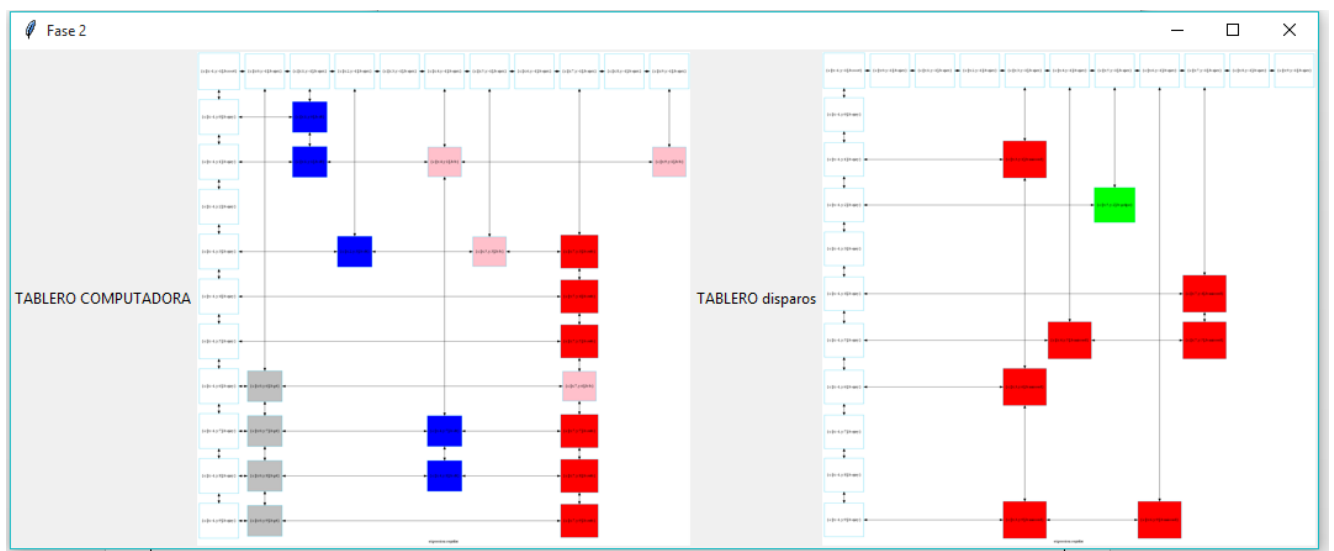
Luego nos mostrará esta ventana donde podemos ver la tienda, editar nuestra información, instanciar el tablero e ingresar nuestros barcos es nuestro tablero para después poder proceder a jugar.





Luego de ingresar todos nuestros barcos podemos proceder a jugar, presionando nuevamente el botón que dice jugar, que nos desplegar a una pantalla donde podemos ingresar nuestros disparos, y además podemos ver el estado de nuestro tablero como el historial de nuestros disparos como el de la computadora. Dara un aviso cuando de o reciba un golpe





Y así concluye la funcionalidad del programa