

MANUAL DE USUARIO

22.2.2021

Carlos Benjamín Pac Flores

Centro Universitario de Occidente (CUNOC)

Ingeniería en Ciencias y Sistemas

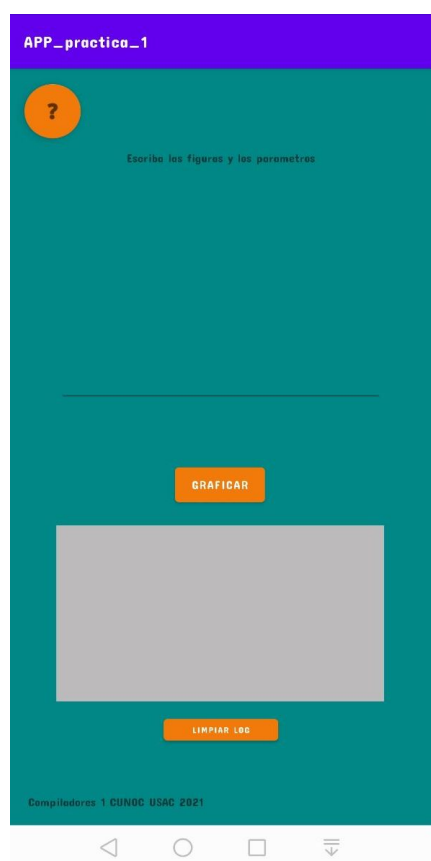
Febrero 2021

Requisitos del Programa	2
Funcionamiento de la aplicacion	2
Aspectos Importantes	5
Representación numérica:	5
Animación de figuras:	5

Requisitos del Programa

- Android v.4.2 Jelly Bean
- Recomendado 3 GB de RAM en el dispositivo.
- Almacenamiento libre 64 MB

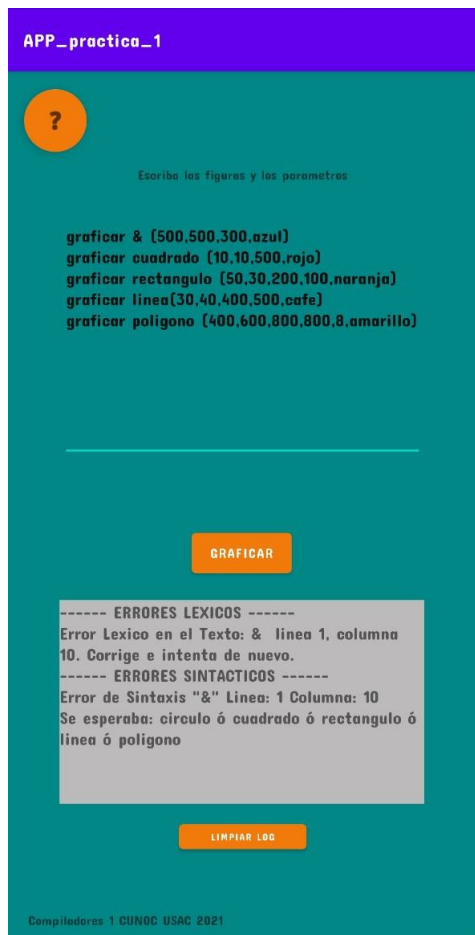
Funcionamiento de la aplicacion



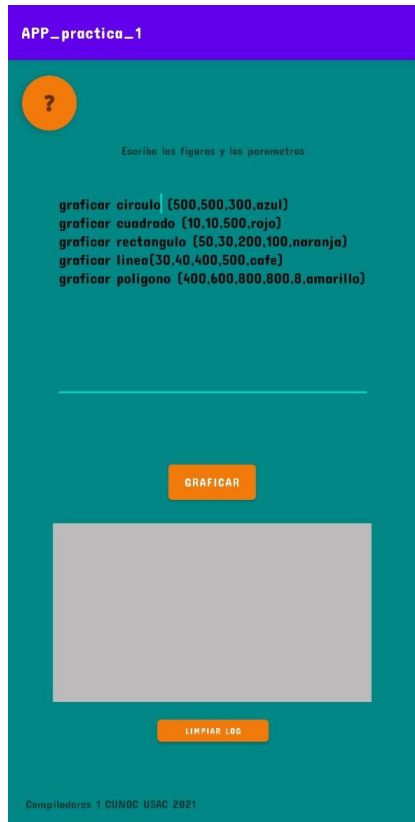
La pantalla principal del programa está compuesta por un campo de texto multilínea, un botón de ayuda representado por un signo de interrogación un botón en la parte superior derecha, así también el botón principal para graficar las figuras que hemos escrito, el recuadro de color gris del fondo de la pantalla es el espacio reservado para poder mostrar al usuario los errores que se han tenido a nivel lexico y sintatico de lo que ah estricto, al final de este se encuentra otro boton para poder limpiar el texto que se encuentra en el recuadro gris de reporte de errores.



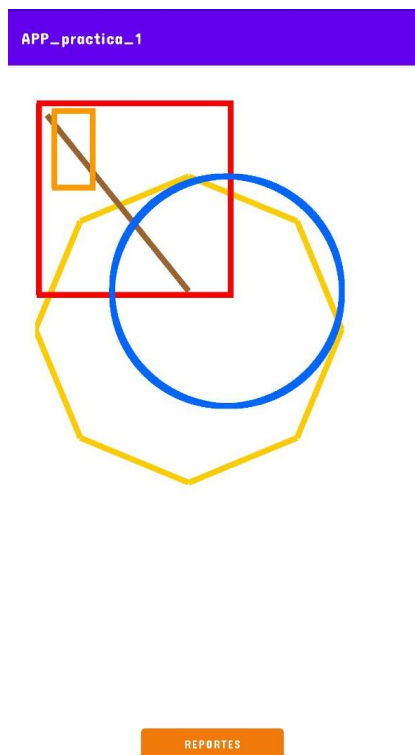
La siguiente ventana es correspondiente al botón de ayuda de la pantalla principal donde podremos observar la estructura de cómo debe ser escrita una instrucción para una figura en específico, así también la estructura de la animación y los colores disponibles para poder graficar las figuras en la aplicación.



Como podemos ver en la imagen se han escrito los parámetros para poder generar figuras, pero dichos parámetros contiene instrucciones que no son válidas por lo cual al momento de graficar la figura, se da una alerta de los errores que contiene las sentencias, indicando la línea y la columna de ubicación, y mostrando una posible solución del error.



Ejemplo de sentencias correctas para la graficación de las figuras.



Resultado de la compilación de las sentencias anteriormente escritas, mostrando las figuras con sus respectivos parámetros escritos, debajo del resultado de la graficación de las figuras se puede observar un botón en el cual se pueden observar los reportes sobre la graficación realizada.

APP_practica_1

FIGURAS GRAFICADAS

Círculos: 1

Cuadrados: 1

Rectángulos: 1

Líneas: 1

Polígonos: 1

COLORES USADOS

azul: 1

rojo: 1

amarillos: 1

naranja: 1

café: 1

Al momento de presionar el botón de reportes uno podrá acceder a una ventana donde se podrá observar, las figuras que se han graficado, la cantidad de colores de una clase que se han utilizado, los tipos de animaciones hechas, así también la cantidad de símbolos matemáticos utilizados con su respectiva ubicación.

Aspectos Importantes

Representación numérica:

Las cantidades numéricas en los parámetros de las figuras, pueden ser representadas por operaciones entre dos o más números, utilizando la suma, resta, multiplicación, división y la agrupación por medio de paréntesis como la siguiente expresión:

$$(4-2)/(5+2)*6$$

Animación de figuras:

Las animaciones de las figuras están atadas a la post escritura de parámetros, es decir que si se grafica un círculo y luego se escribe la instrucción de animación la figura a animar será la anterior.