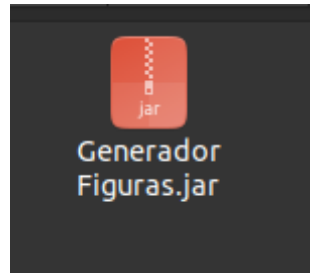


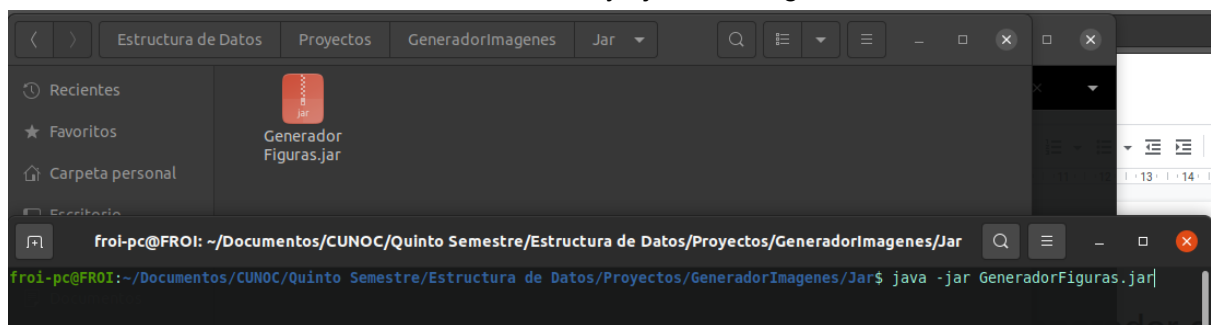
Manual de Usuario - Generador de Imagenes

Pasos para la ejecución de la aplicación:

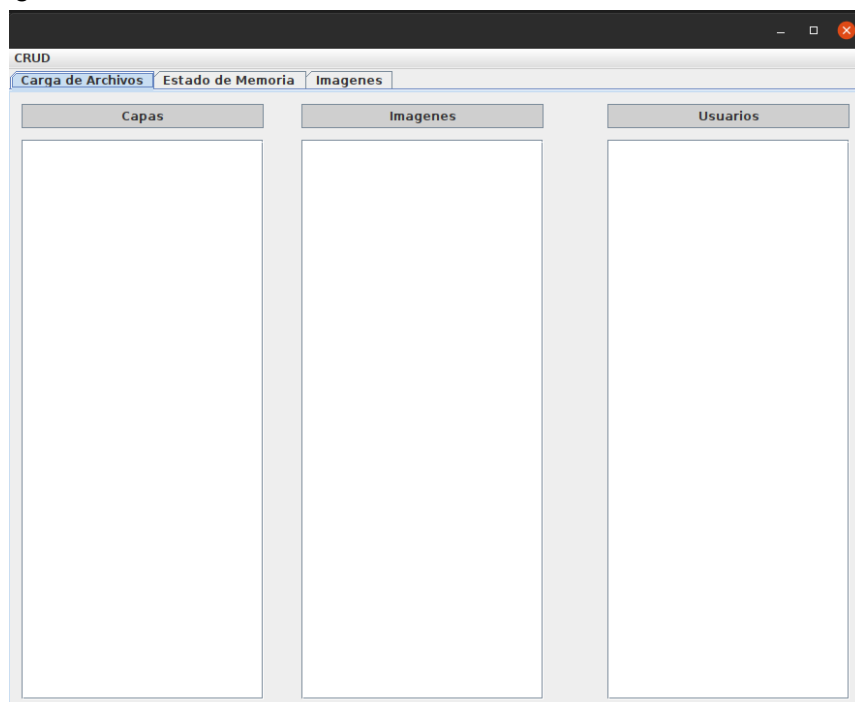
Ejecute el archivo jar ejecutable. En ubuntu se hace de la siguiente manera:
Busque el archivo ejecutable:



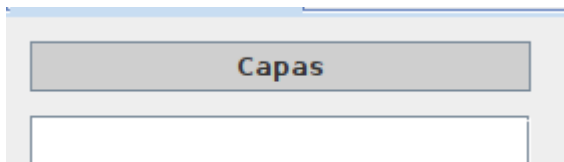
Abra una terminal en la ubicación del archivo, y ejecute el siguiente comando:



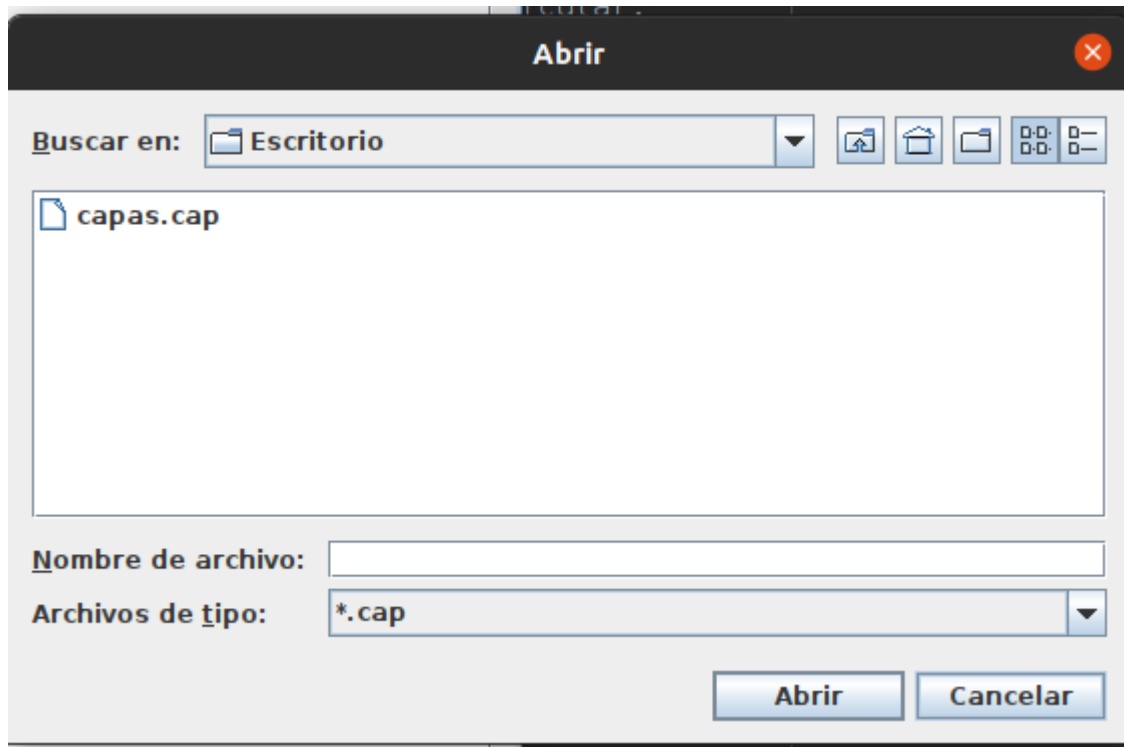
Se abrirá la siguiente ventana:



Para iniciar con la ejecución de la aplicación, es necesario cargar el sistema de datos. Los datos se cargan con archivos con extensión *.cap (capas), *.im (imagenes), *.usr (usuarios). El orden de carga debe ser el siguiente: 1. Capas, 2. Imagenes, 3. Usuarios. Para cargar una capa presione el siguiente botón



Al presionarlo, se abrirá la siguiente ventana, en la cual deberá seleccionar un archivo válido:



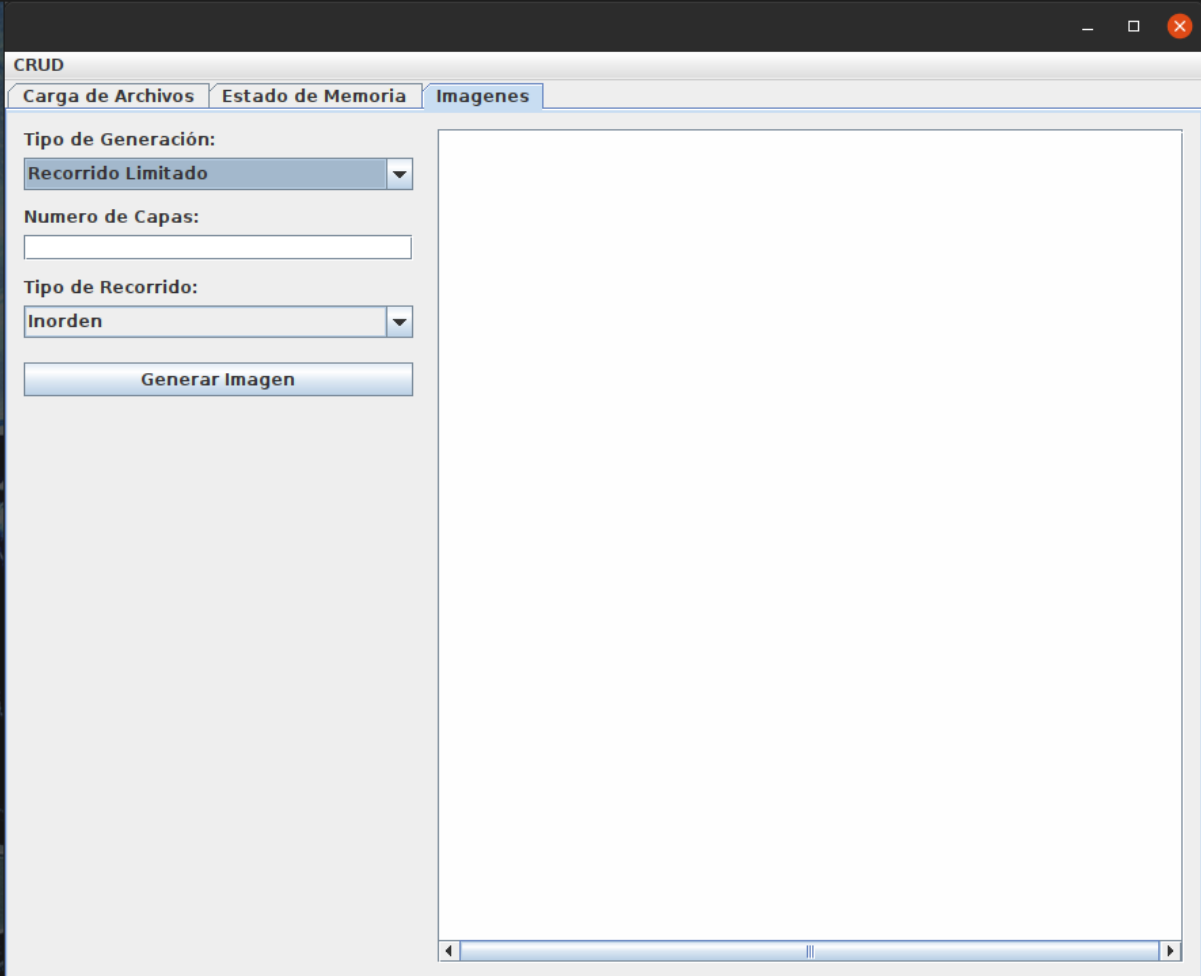
Repita este procedimiento con los botones de "imagenes" y "usuarios".



Al terminar de seguir estos pasos, el sistema ya tendrá los datos cargados.

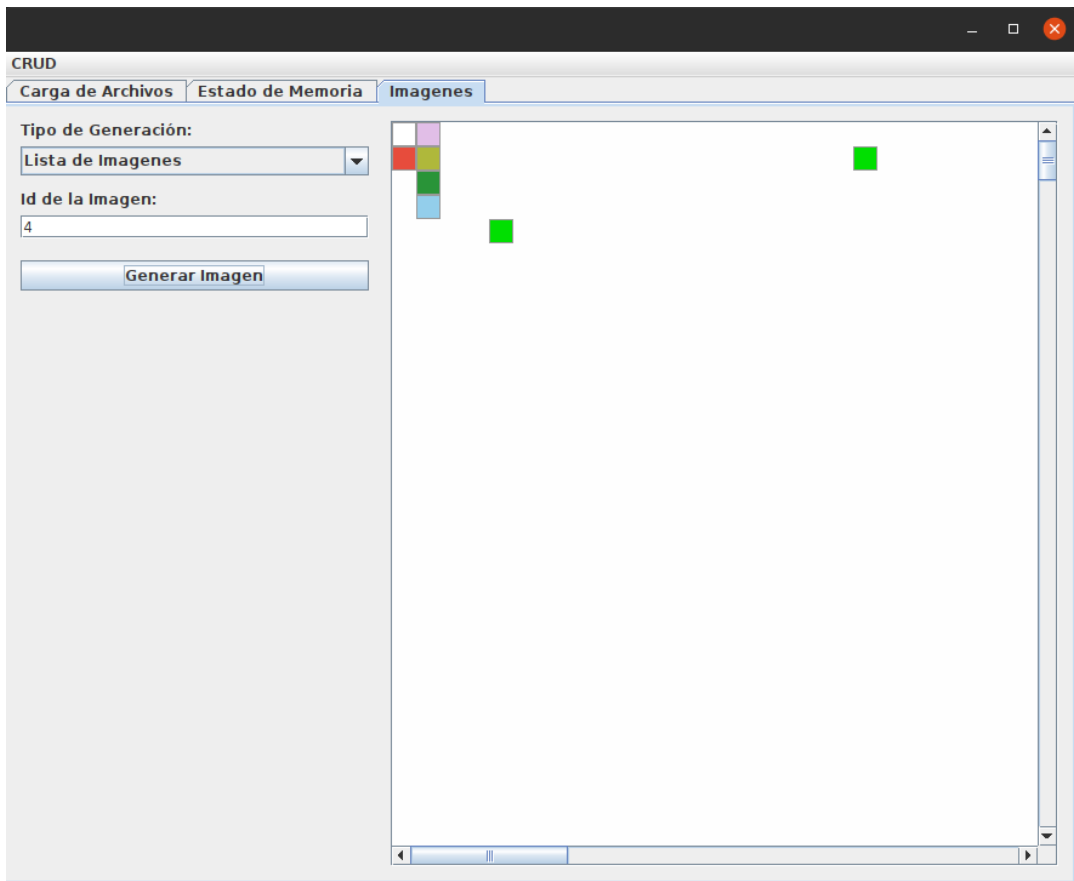
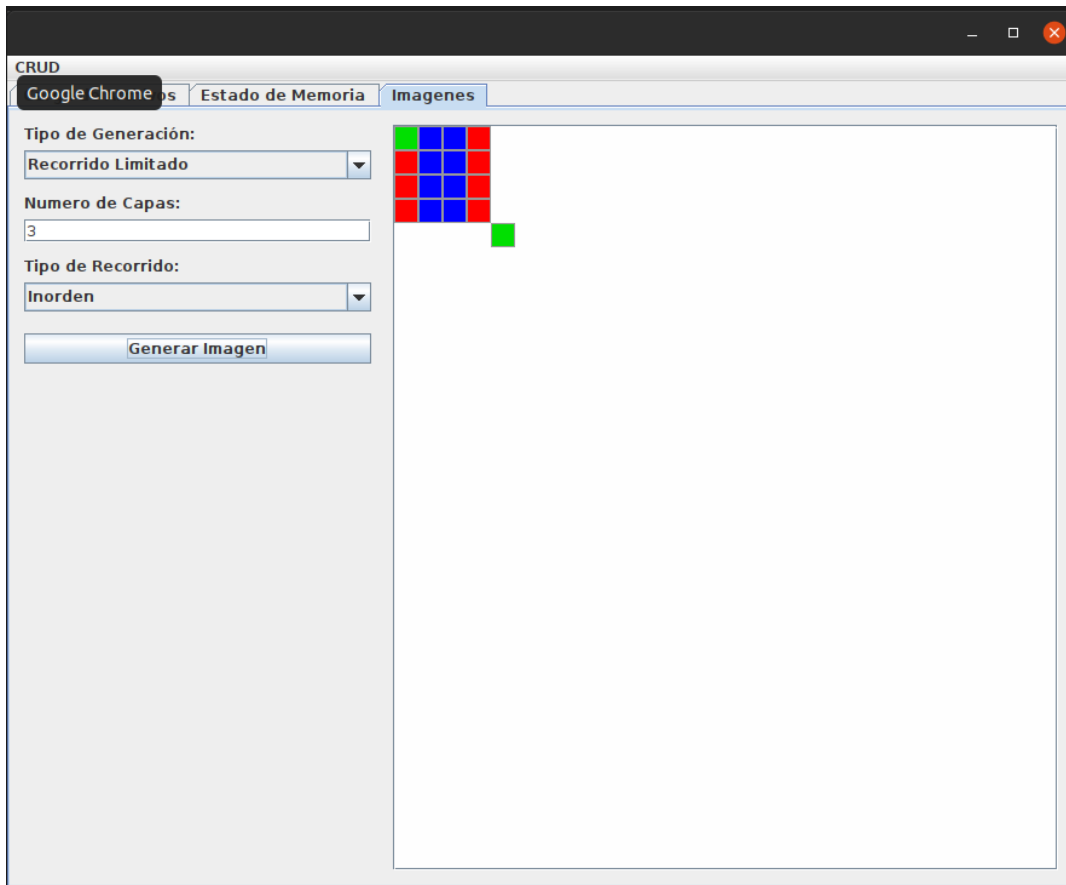
Graficación de imágenes:

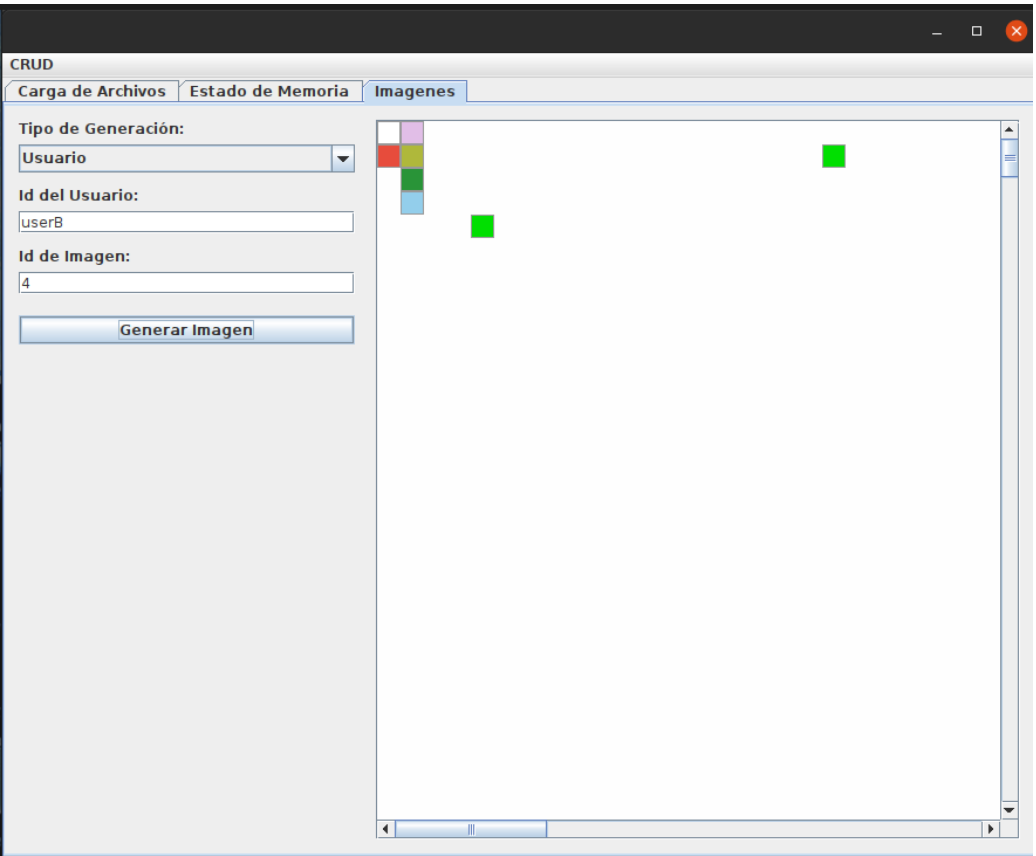
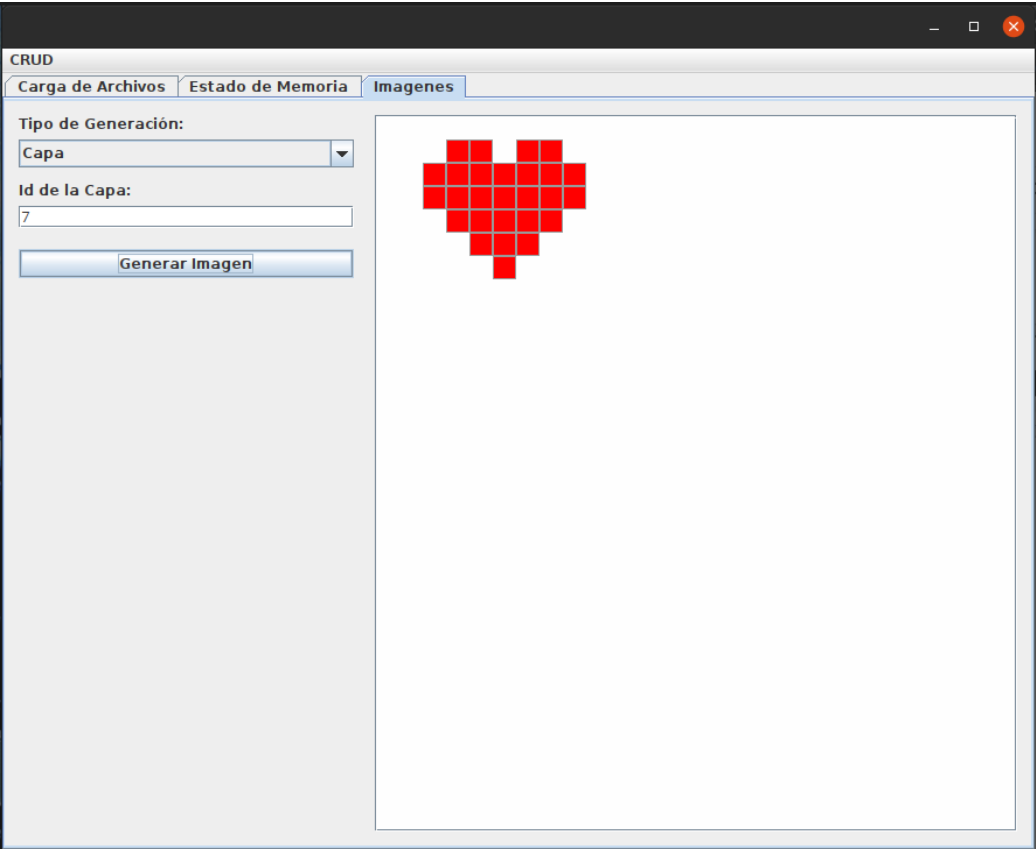
Para graficar imágenes, seleccione la pestaña de “Imágenes”, se le presentará la siguiente pantalla:



The screenshot shows a web application window titled "CRUD" with three tabs: "Carga de Archivos", "Estado de Memoria", and "Imágenes". The "Imágenes" tab is active. On the left side of the tab, there are three form elements: a dropdown menu labeled "Tipo de Generación:" with "Recorrido Limitado" selected, a text input field labeled "Numero de Capas:", and another dropdown menu labeled "Tipo de Recorrido:" with "Inorden" selected. Below these is a button labeled "Generar Imagen". To the right of these controls is a large, empty rectangular area for displaying the generated image. The window has standard OS controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

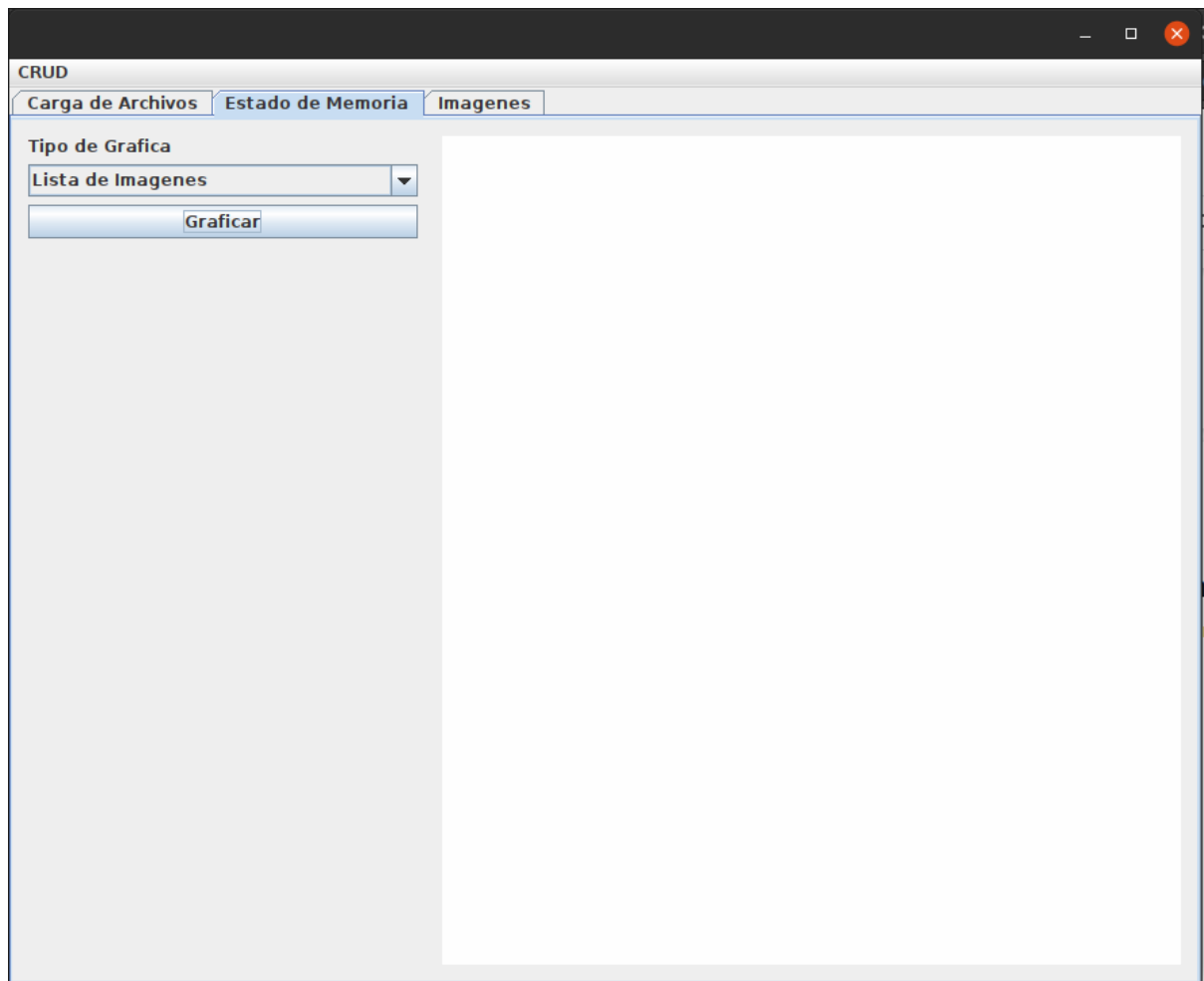
Para graficar una imagen se debe seleccionar el tipo de generación de imagen. Las siguientes capturas de pantalla muestran la generación de imágenes:



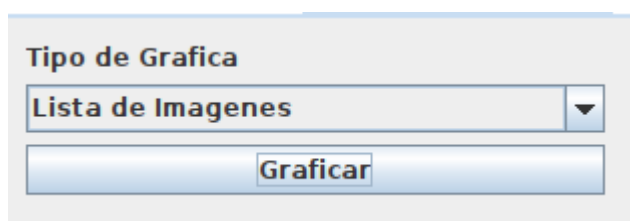


Graficación del Estado de memoria:

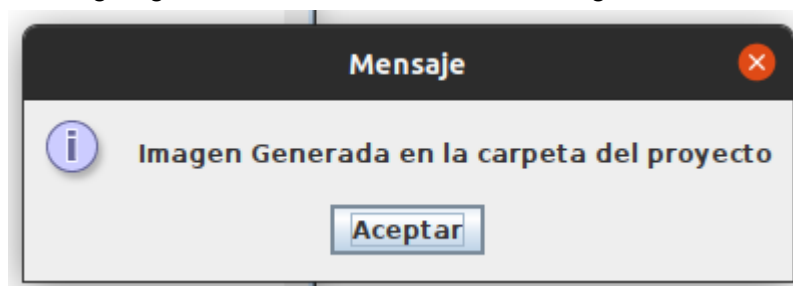
Para generar gráficas del estado de la memoria, seleccione la pestaña “Estado de Memoria”, se abrirá la siguiente pestaña:



Para graficar el estado de memoria de alguna estructura de datos, seleccione en la lista desplegable el tipo de gráfica que desea generar y posteriormente presione el botón “Graficar”:



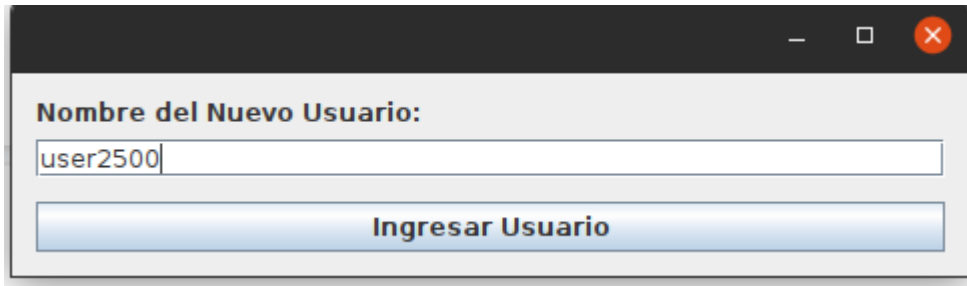
La imagen gráfica del estado de memoria se generará en la carpeta del jar.



CRUD:

Usuarios:

Para crear un nuevo usuario, diríjase a la pestaña que está en la esquina superior izquierda, y seleccione la creación de usuarios. Se abrirá la siguiente ventana, en la que deberá ingresar un nombre de usuario inexistente en el sistema y posteriormente presionar el botón "Ingresar Usuario".



A screenshot of a software window titled "Ingresar Usuario". It has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The window contains a label "Nombre del Nuevo Usuario:" followed by a text input field containing the text "user2500". Below the input field is a large blue button with the text "Ingresar Usuario".

Imagenes:

Para crear una nueva imagen, diríjase a la pestaña que está en la esquina superior izquierda, y seleccione la creación de imágenes. Se abrirá la siguiente ventana:



A screenshot of a software window titled "Agregar Imagen". It has a standard Windows-style title bar. The window is divided into several sections. At the top left is a label "Usuario:" followed by a text input field containing "user2500". To its right is a label "Id de la Nueva Imagen:" followed by a text input field containing "56". Below the "Usuario:" label is a list box titled "Capas Existentes:" containing a list of numbers: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9. The number 6 is selected and highlighted. To the right of this list box is a blue button with the text ">>>". To the right of the ">>>" button is another list box titled "Capas a Agregar:" containing the numbers 5 and 3. At the bottom of the window is a large blue button with the text "Agregar Imagen".

Para ingresar una nueva imagen, se debe ingresar el nombre de algún usuario existente en el sistema en el campo correspondiente, se debe ingresar el id que tendrá la nueva imagen en el campo correspondiente. Para crear la imagen, se deben seleccionar las capas que la misma tendrá. Para finalizar la creación, se debe dar click en el botón "Agregar Imagen".

Requisitos del Sistema:

- Versión mínima de Java: Java 11.
- 4GB de Ram.
- Procesador equivalente a intel core i3