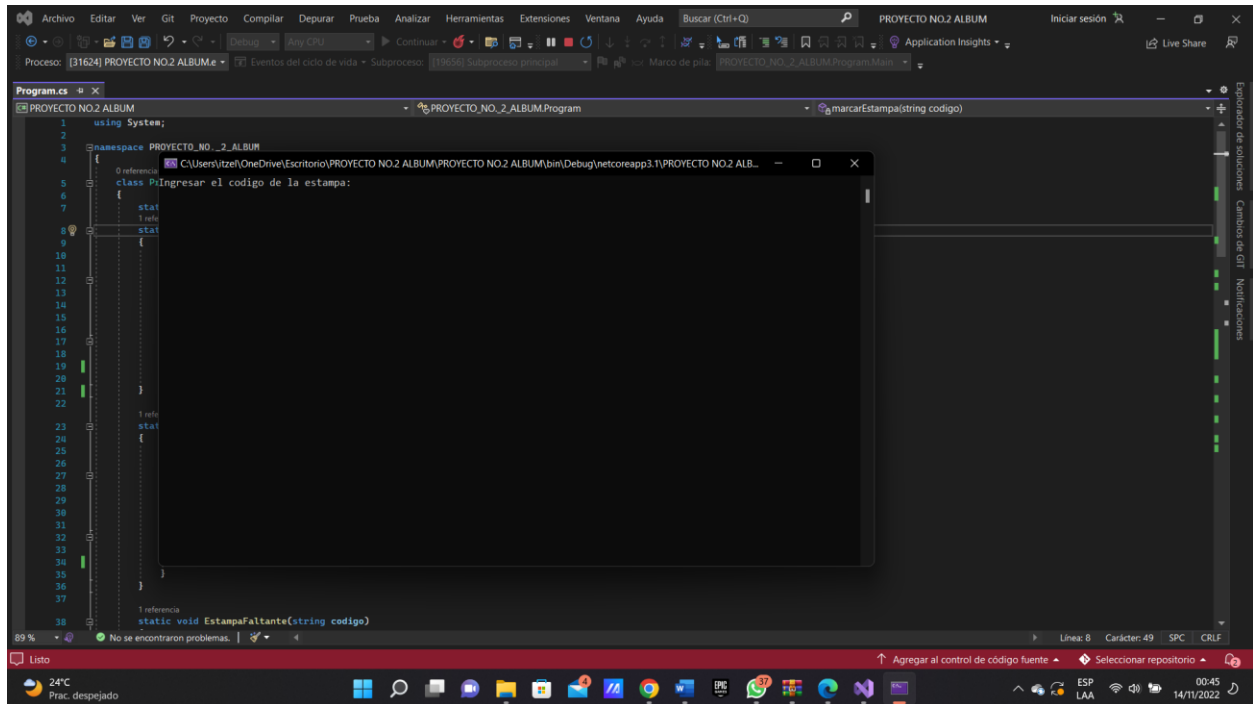


INTRODUCCION A LA PROGRAMACION
LABORATORIO

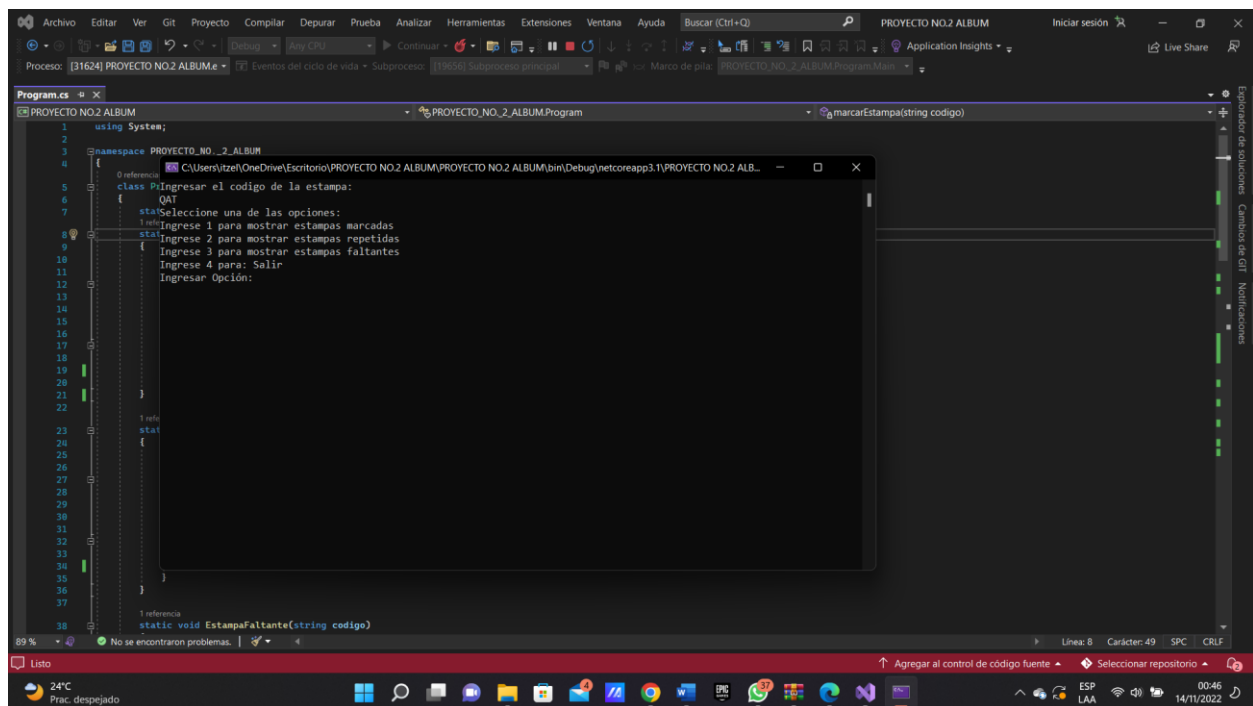
MANUAL DE USUARIO
PROYECTO NO. 02 ALBUM

NICOLE ALEXANDRA REYES/1145121
ITZEL TERESA JIMENZ FLORES/1146422

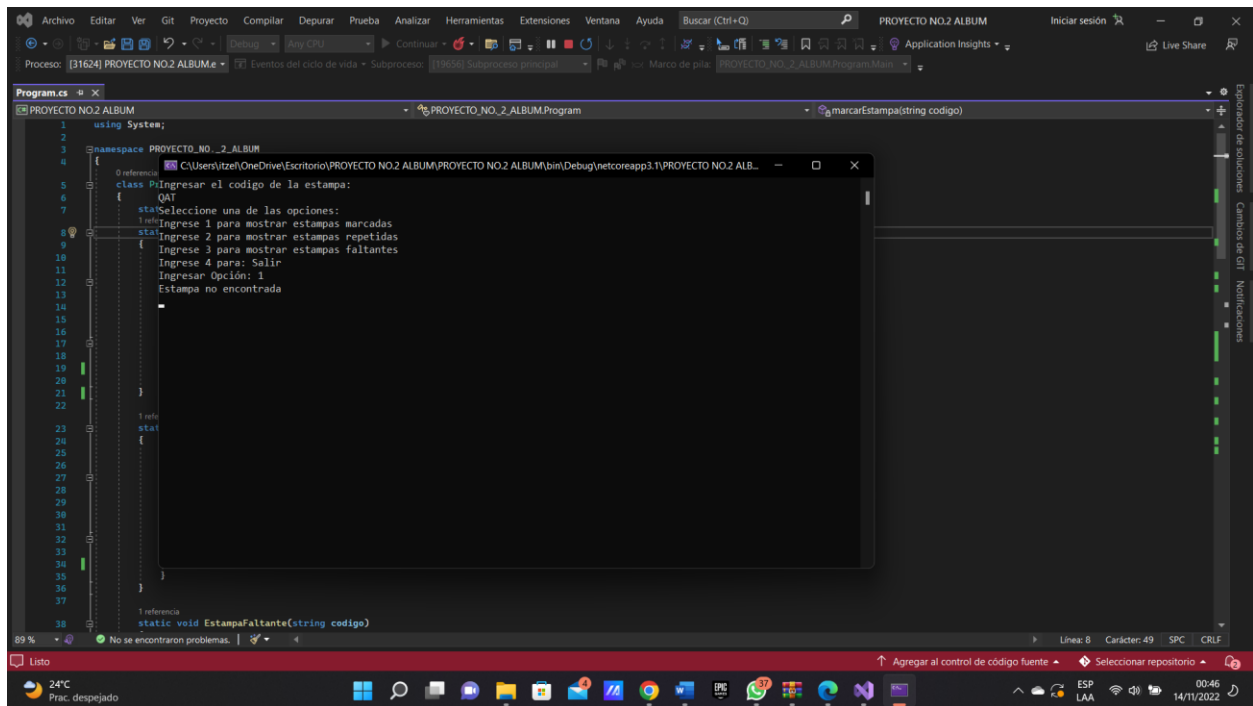
Iniciando el programa habrá una opción donde se debe ingresar el código de la estampa que desea buscar.



Luego de ingresar el código de la estampa se mostrarán 4 opciones de las cuales se debe elegir la que se esté buscando.



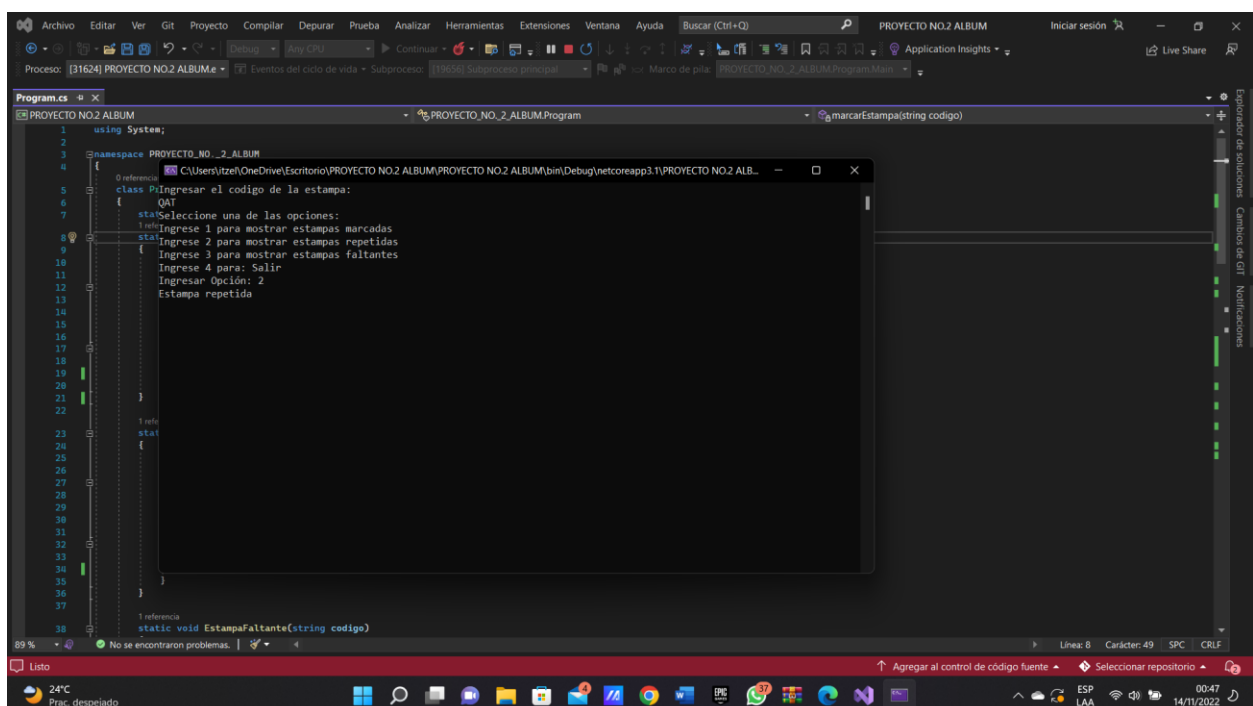
Selecciona una opción del número de opción que desee.



```
using System;

namespace PROYECTO_NO_2_ALBUM
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Ingrese el código de la estampa:");
            Console.WriteLine("1. Ingrese 1 para mostrar estampas marcadas");
            Console.WriteLine("2. Ingrese 2 para mostrar estampas repetidas");
            Console.WriteLine("3. Ingrese 3 para mostrar estampas faltantes");
            Console.WriteLine("4. Ingrese 4 para Salir");
            Console.WriteLine("Ingrese Opción: 1");
            Console.WriteLine("Estampa no encontrada");
        }
    }
}
```

Posteriormente el programa indicara en que posición se encuentra la estampa.



```
using System;

namespace PROYECTO_NO_2_ALBUM
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Ingrese el código de la estampa:");
            Console.WriteLine("1. Ingrese 1 para mostrar estampas marcadas");
            Console.WriteLine("2. Ingrese 2 para mostrar estampas repetidas");
            Console.WriteLine("3. Ingrese 3 para mostrar estampas faltantes");
            Console.WriteLine("4. Ingrese 4 para Salir");
            Console.WriteLine("Ingrese Opción: 2");
            Console.WriteLine("Estampa repetida");
        }
    }
}
```

```
1 using System;
2
3 namespace PROYECTO_NO_2_ALBUM
4 {
5     class PiIngresar el codigo de la estampa:
6     {
7         static void Ingresar el codigo de la estampa:
8         {
9             static void Ingresar el codigo de la estampa:
10             {
11                 Ingrese 1 para mostrar estampas marcadas
12                 Ingrese 2 para mostrar estampas repetidas
13                 Ingrese 3 para mostrar estampas faltantes
14                 Ingrese 4 para: Salir
15                 Ingrese Opción: 3
16                 Estampa faltante
17                 FWC0
18                 FWC1
19                 FWC2
20                 FWC3
21                 FWC4
22                 FWC5
23                 FWC6
24                 FWC7
25                 FWC8
26                 FWC9
27                 FWC10
28                 FWC11
29                 FWC12
30                 FWC13
31                 FWC14
32                 FWC15
33                 FWC16
34                 FWC17
35                 FWC18
36                 FWC19
37                 FWC20
38             }
39         }
40     }
41
42     static void EstampaFaltante(string codigo)
43 }
```

Finalmente de ingresar a las diversas opciones se podrá utilizar la opción “Salir” que lo llevara nuevamente al inicio del programa.

```
1 using System;
2
3 namespace PROYECTO_NO_2_ALBUM
4 {
5     class PiIngresar el codigo de la estampa:
6     {
7         static void Ingresar el codigo de la estampa:
8         {
9             static void Ingresar el codigo de la estampa:
10             {
11                 Ingrese 1 para mostrar estampas marcadas
12                 Ingrese 2 para mostrar estampas repetidas
13                 Ingrese 3 para mostrar estampas faltantes
14                 Ingrese 4 para: Salir
15                 Ingrese Opción: 3
16                 Estampa faltante
17                 FWC0
18                 FWC1
19                 FWC2
20                 FWC3
21                 FWC4
22                 FWC5
23                 FWC6
24                 FWC7
25                 FWC8
26                 FWC9
27                 FWC10
28                 FWC11
29                 FWC12
30                 FWC13
31                 FWC14
32                 FWC15
33                 FWC16
34                 FWC17
35                 FWC18
36                 FWC19
37                 FWC20
38             }
39         }
40     }
41
42     static void EstampaFaltante(string codigo)
43 }
```

