1. Uruchom program Projekt\_Stano\_Szostak.jar.
2. Aby wprowadzić dane do programu możesz użyć dwóch sposobów.  
   Sposób A:

Możesz wczytać dane z pliku txt.

Naciśnij przycisk 'Przeglądaj', aby wyszukać plik z danymi lub wpisz ścieżkę do niego w okienku na lewo od przycisku, a następnie wciśnij ‘Wczytaj’. Po lewej stronie okienka pojawi się tabelka z danymi.

Przykładnowy plik z danymi dla układu:  
0x1 + 2x2 + 3x3 + 4x4 = 49  
1x1 + 0x2 + 3x3 + 4x4 = 45  
1x1 + 2x2 + 0x3 + 4x4 = 36  
1x1 + 2x2 + 3x3 + 0x4 = 23

Powinien wyglądać następująco:

4

0;2;3;4;49

1;0;d;4;45

1;2;0;4;36

1;2;3;0;23

Pierwsza linia powinna zawierać liczbę równań oraz niewiadomych. Każda kolejna linia odpowiada równaniu układu, a liczby będące współczynnikami powinny być oddzielone średnikiem „;”. Ostatnia liczba w linii jest wyrazem wolnym równania.

Sposób B:

Możesz ręcznie wpisać dane.

Podaj w małym okienku z liczbą 0 liczbę, która będzie liczbą równań i niewiadomych i wciśnij ‘OK’. Po lewej stronie okienka pojawi się tabelka. Lewa kolumna będzie zawierała nr równania. W lewej kolumnie wpisz dane pamiętająć że każda komóra powinna zawierać wszystkie współczynniki i wyraz wolny równania o odpowiednim numerze oddzielone średnikiem „;”, np.:  
1;0;3;4;45

1. Jeśli prawodłowo wykonałeś wcześniejsze czynności wciśnij przycisk ‘Oblicz’. Następstwem tego będzie ukazanie się z prawej strony okienka tabelki z wynikami. Lewa kolumna będzie zawierać numer niewiadomej (odpowiedniego iksa, x1, x2, x3, x4.. itd.), a prawa jej obliczoną wartość.
2. Po uzyskaniu wyników możesz wyjść z programu za pomocą przycisku ‘EXIT’ znajdującego się w prawym, górnym rogu okienka.