INTERFACES GRÁFICAS. 3º DE G.I.I

Primera práctica

Funciones Matemáticas

Luis Blázquez Miñambres (i0910465)

12 de Noviembre de 2018

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

# Tabla de contenido

[Tabla de contenido 2](#_Toc526707562)

[1. Manual de Usuario 3](#_Toc526707563)

[2. Manual del programador 4](#_Toc526707564)

[3. Bibliografía o referencias 5](#_Toc526707565)

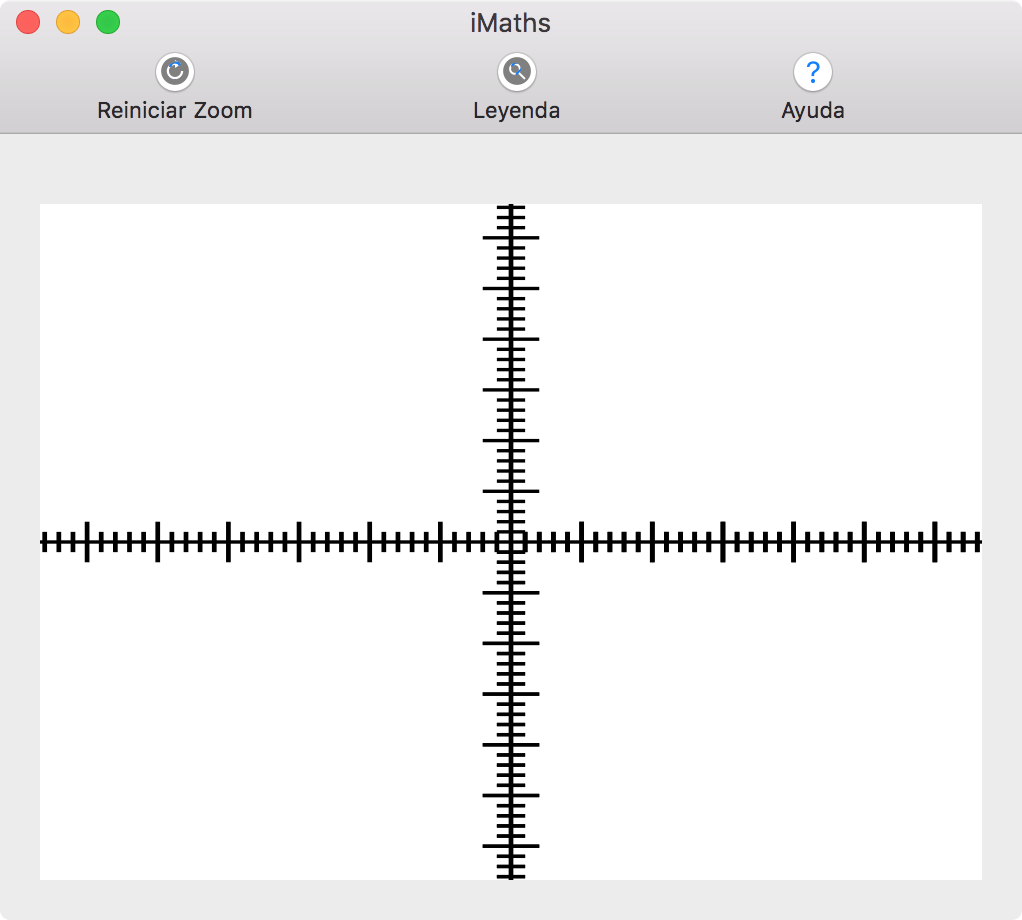
# Manual de Usuario

La aplicación iMaths se compone de tres ventanas:

* ***Menú principal:*** aquí se mostrará la representación de las gráficas que se dibujen

**Botón de Leyenda**: muestra la posición X e Y de las coordenadas de la vista al pulsar con el click izquierdo del ratón sobre cualquier zona de la representación

**Botón Reinicio del Zoom**: se pulsará en caso de que se haga zoom sobre la representación de la gráfica y se desee volver al estado de la vista por defecto



**Botón de Ayuda**: muestra los pasos a seguir y guía al usuario para conseguir dibujar una grafica.

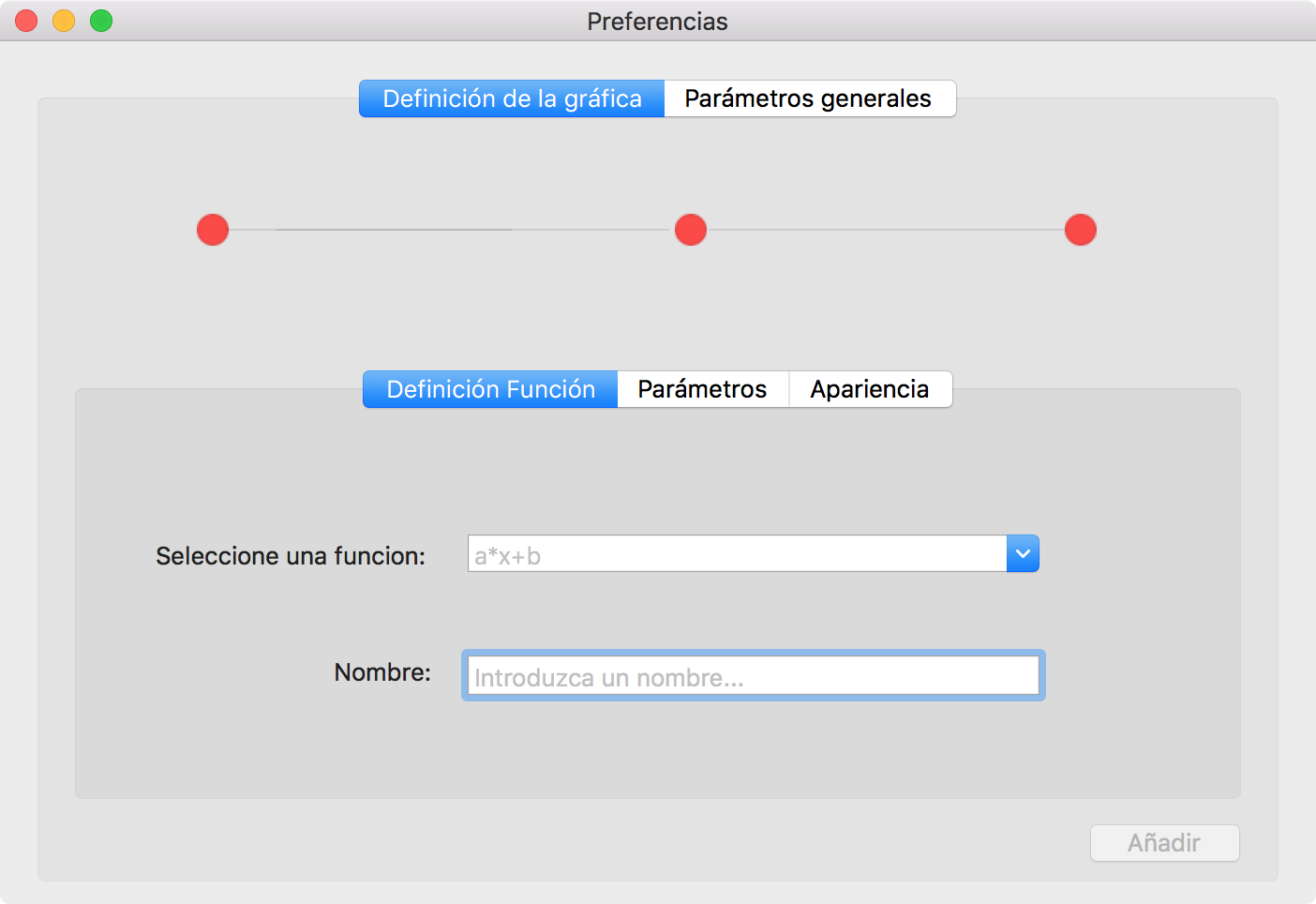
**Opción Preferencias:** abre la segunda ventana o panel ‘Preferencias’.

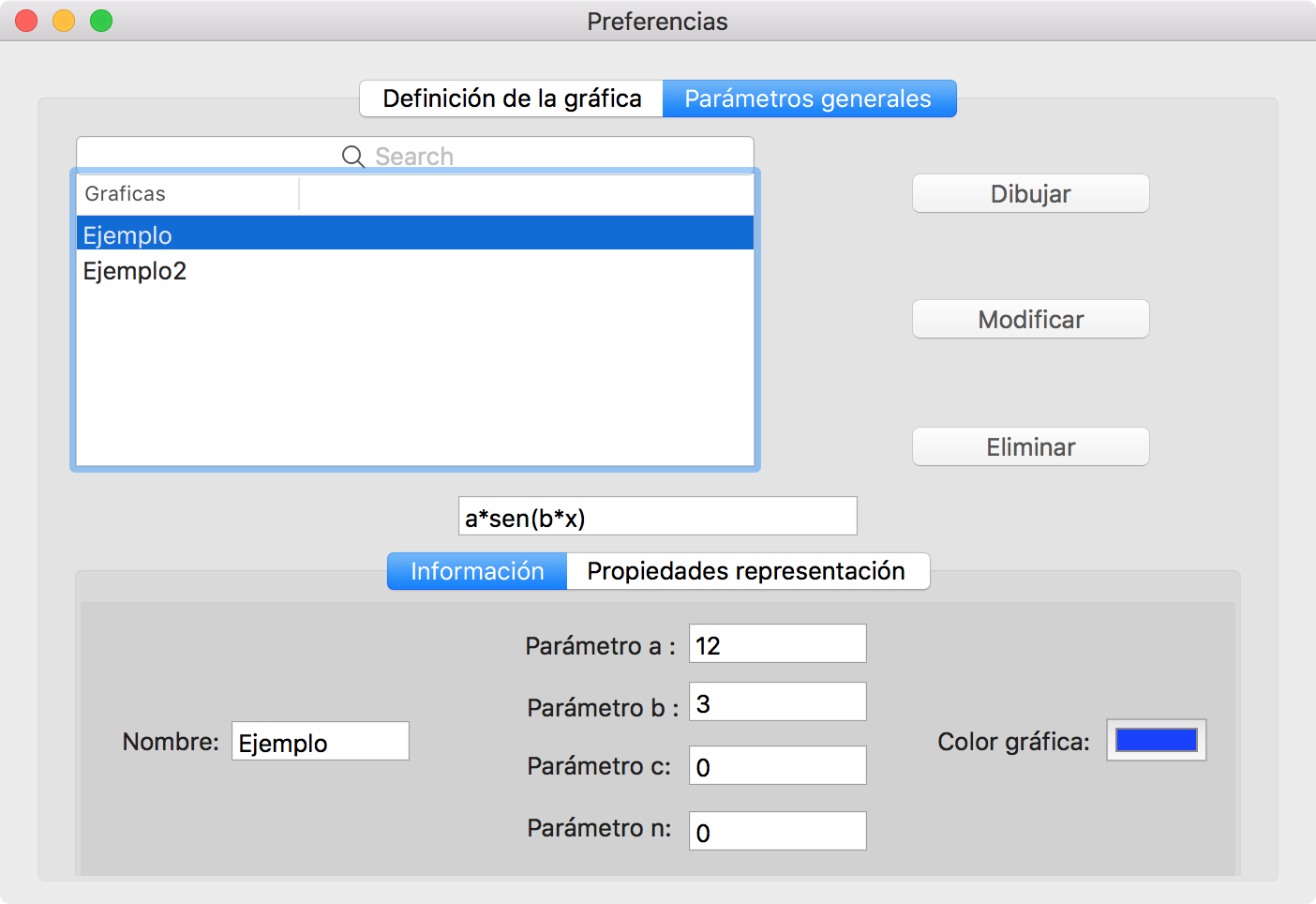
**Opción Importar Tabla de Gráficas**: importa los datos de las graficas de la tabla del panel ‘Preferencias’ de archivos con formatos .txt, .xml, …

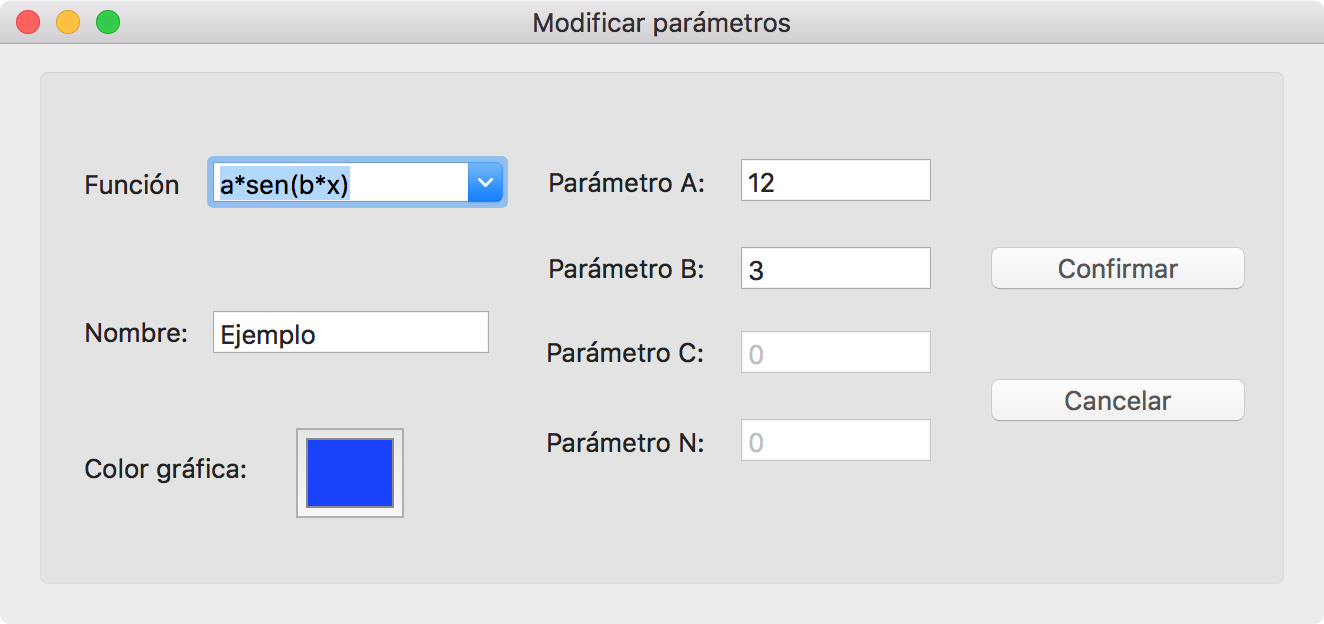


**Opción Exportar Tabla de Graficas Como:** exporta los datos de las graficas añadidas a la tabla del panel ‘Preferencias’ a un fichero con formato .txt, .xml,…

**Opción Exportar Representación Grafica:** exporta una imagen con formato .png, o .jpeg la representación de la grafica en ese momento







# Manual del programador

# Bibliografía o referencias