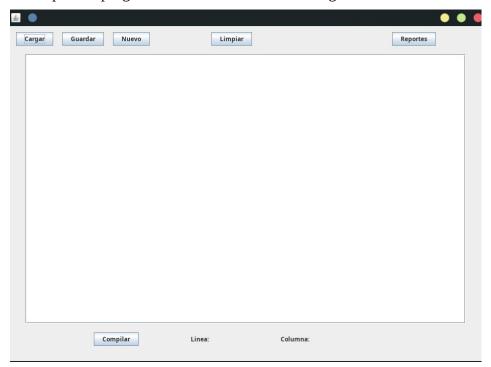
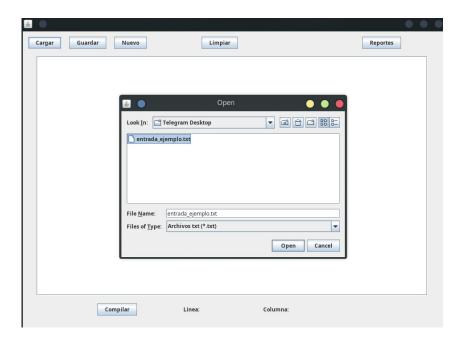
MANUAL DE USUARIO

En la actualidad, las aplicaciones de escritorio son fundamentales para la realización de diversas tareas cotidianas y profesionales. Es esencial comprender el proceso de desarrollo de aplicaciones en esta plataforma con una interfaz amigable, por lo que se le solicita desarrollar una aplicación en Java utilizando la biblioteca Swing. Esta aplicación será capaz de graficar figuras geométricas básicas a partir de un lenguaje formal especificado, permitiendo la utilización de operaciones aritméticas como suma, resta, multiplicación y división entre números enteros y decimales.

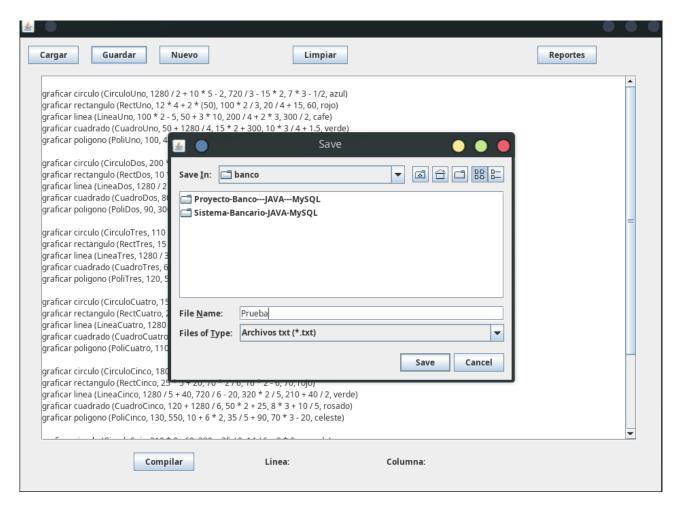
Al compilar el programa nos sale una una interfaz grafica:



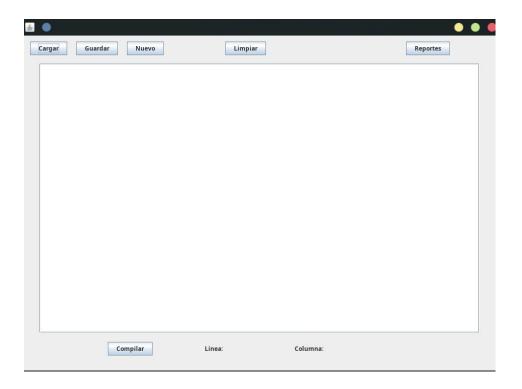
en el boton de cargar nos permite importar un documento con los comandos que se graficarán



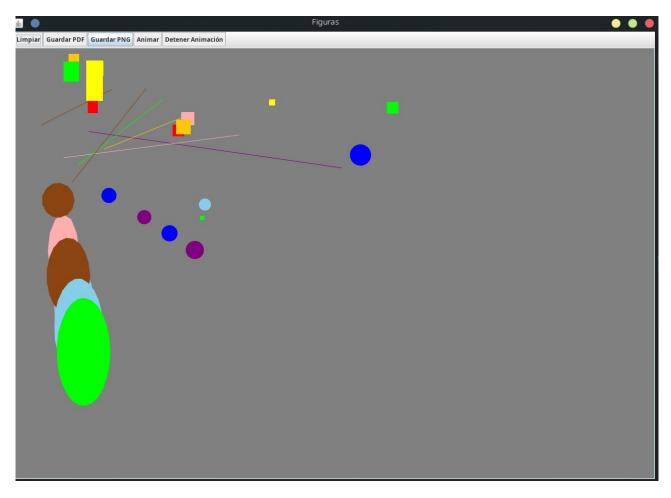
en el boton de guardar nos permite guardar los comandos para evitar perder los cambios en los comandos.



El boton de limpiar sirve para eliminar los comandos que estan en nuestra area de trabajo



Compilar es para ejecutar el codigo y ver las figuras que tenemos mediante los comandos también tiene los botones para guardar las imagenes en pdf y en png.



el de reportes nos sirve para visualizar todos los reportes que se piden.

