

# Manual técnico

## Introducción

A continuación, se le dará al lector una breve orientación sobre la creación del módulo editor y convertidor, las clases más importantes utilizadas en el proyecto, además de contener el diagrama de clases de estas mismas, a continuación, se dará una explicación más detallada de lo antes mencionado.

# Objetivos

## General

- Hacer correcto uso de las clases proporcionadas, así como de interfaz gráfica para el desarrollo del proyecto.

## Específicos

- Construcción de aplicaciones con interfaz gráfica.
- Lectura de archivos.
- Manejo de estructura de datos dinámicas y estáticas.
- Edición de archivos.

## Descripción general

### Editor

#### Bmp a Jpeg

Permite al usuario convertir una imagen de formato Bmp a Jpeg.

#### Jpeg a Bmp

Permite al usuario convertir una imagen de formato Jpeg a bmp.

#### Copia Jpeg

Permite al usuario generar una copia Jpeg.

#### Rojo

Permite al usuario modificar los colores originales de la imagen al color rojo.

#### Verde

Permite al usuario modificar los colores originales de la imagen al color verde.

#### Azul

Permite al usuario modificar los colores originales de la imagen al color azul.

#### Blanco y negro

Permite al usuario modificar los colores originales de la imagen a los colores blanco y negro.

#### Sepia

Permite al usuario modificar los colores originales de la imagen al color sepia.

#### Modificar

Permite al usuario girar la imagen 180 grados.

#### Seleccionar imagen

Permite al usuario seleccionar cualquier imagen que desee editar o convertir.

### Ejecutar

Permite al usuario ejecutar la operación seleccionada.

### Ejecutar en paralelo

Para esta opción se tienen que procesar todas las imágenes de manera simultánea.

### Ejecutar en secuencial LIFO

Procesa las imágenes una por una procesando primero la última que entro y terminado por la primera

### Ejecuta en secuencial FIFO

Procesa las imágenes una por una, de la forma que fueron agregadas a la cola de procesamiento