
MANUAL D'USUARI

Professor:

Iván Paz

Assignatura:

Projecte de Programació

Subgrup:

Subgrup-prop 41.5

Autors:

Axel David González Saldivar

axel.david.gonzalez@estudiantat.upc.edu

Marcel Masip Bagán

marcel.masip@estudiantat.upc.edu

Aleix Parrilla Martín

aleix.parrilla@estudiantat.upc.edu

Versió:

Lliurament versió 3.1



Facultat d'Informàtica de Barcelona (FIB)
Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) - BarcelonaTech
2024

ÍNDEX

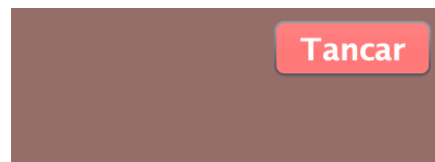
1. Execució del programa.....	3
2. Funcionalitats a tenir en compte.....	3
3. Vista Principal.....	3
4. Gestionar Productes.....	4
5. Generar Prestatge.....	6
6. Mostrar Cistella.....	9
7. Mostrar Prestatge.....	9

1. Execució del programa

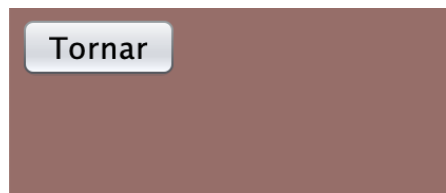
Per poder executar el programa cal situar-nos a la carpeta /FONTS/src, on està el Makefile, aquest mitjançant la comanda **>\$make** , fent **>\$make clean** abans (per assegurar-nos el bon funcionament de l'aplicació), ens permet executar el programa.

2. Funcionalitats a tenir en compte

Durant l'experiència en la nostra aplicació tenim unes funcionalitats permanents. Una d'elles és el botó per tancar l'aplicació.

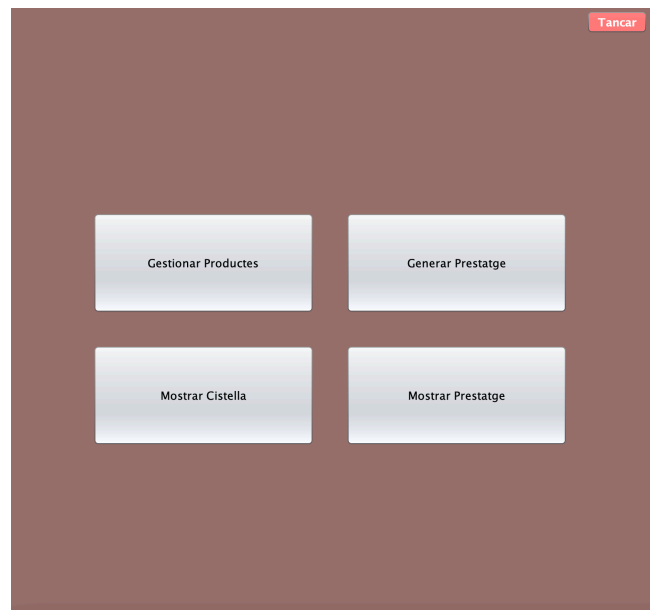


L'altra pot ser accedida des de múltiples vistes i ocasions en el transcorregut de l'experiència, és un botó per tornar enrere. Un cop que prems aquest botó tornes a la vista anterior.



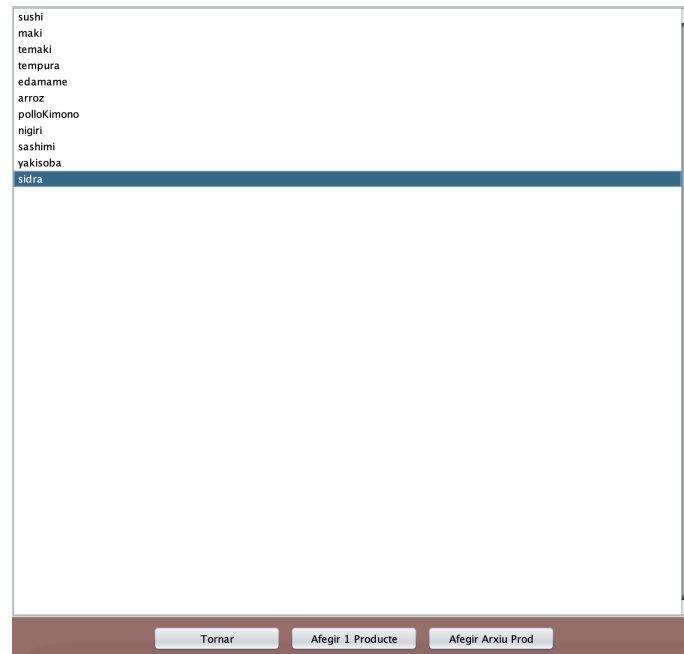
3. Vista Principal

En executar l'aplicació, aquesta és la primera vista que observem, aquesta vista ofereix quatre funcionalitats diferents. El que es pot fer a cadascuna s'explica en les respectives entrades del manual. A més en aquesta vista és on es permet tancar i sortir de l'aplicació, prement el botó Tancar que es troba a dalt de la pantalla, a la dreta.



4. Gestionar Productes

En prémer aquesta opció, veurem la pantalla de Gestió dels productes de l'aplicació. En aquesta vista podrem observar el llistat de productes que tenim guardats.



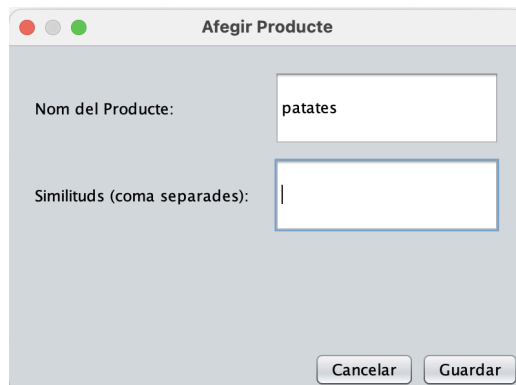
A més, a sota de la vista veiem que tenim 3 possibles opcions a realitzar, podem clicar en Tornar, per tornar a la pantalla anterior, podem clicar en Afegeix 1 producte, on s'obrirà una finestra en la que es demana escriure el nom del producte nou que es vol afegir, i les similituds d'aquest. Si es vol afegir un input de manera manual, s'hauran d'escriure les similituds que queden per sota de la diagonal principal. Segueix un input:

patates	1, 0.8, 0.7
pepsi	0.8, 1, 0.6
fanta	0.7, 0.6, 1

Per cada producte caldria afegir doncs les similituds marcades.

IMPORTANT: les similituds s'han d'escriure separades per una coma, seguint l'exemple següent: **0.5, 0.6, 0.7, 1** .

En aquesta finestra trobem dos botons més, un serveix per finalitzar l'acció guardant el nou producte a la base de dades de l'aplicació, i l'altre per cancel·lar l'acció i finalment no guardar cap producte.



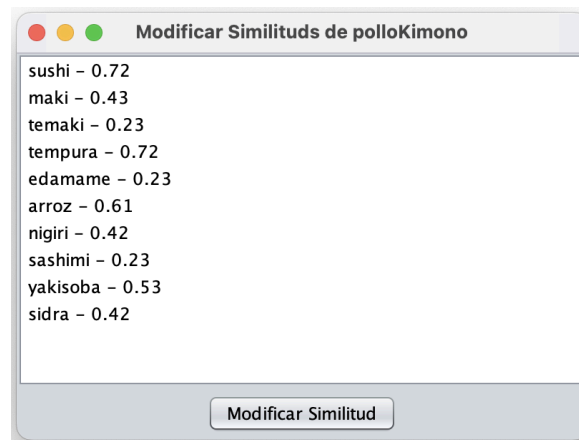
L'altre botó que tenim és Afegir Arxiu Prod, prement-lo s'obre una altra finestra pop-up al nostre sistema de fitxers en la que es pot seleccionar un file.txt per afegir directament els productes que hi hagi en el fitxer a la nostra aplicació.



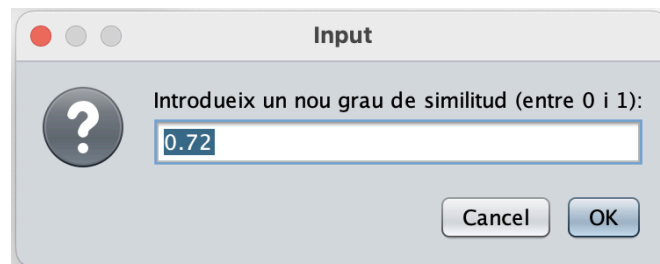
A més en aquesta vista, si seleccionem un dels productes, se'ns obra també una finestra pop-up que ens dona varies opcions, eliminar el producte o modificar-lo. Si l'eliminem, ens pregunten per confirmar l'acció.



L'altra opció, modificar el producte, ens mostra una altra finestra amb les característiques del producte, és a dir les seves similituds amb cadascun dels altres productes.

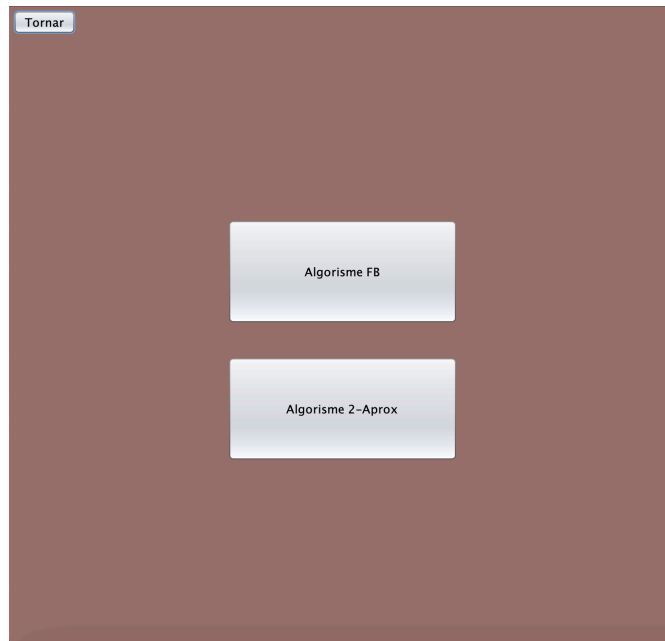


Si cliquem sobre una de les similituds podem modificar-la, se'ns obra una altra finestra en la que escriurem el nou grau de similitud pel qual volem intercanviar l'anterior.

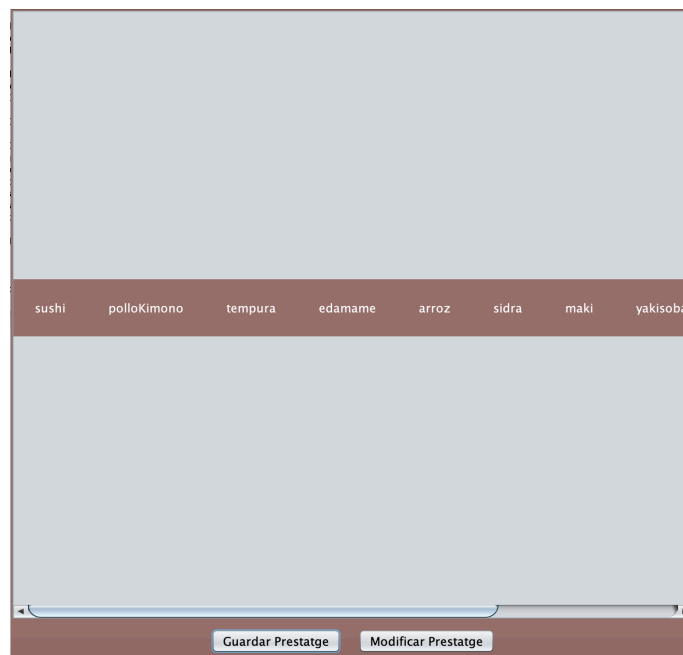


5. Generar Prestatge

En prémer aquesta opció, veurem la pantalla d'Algorismes de generació, en aquesta pantalla trobarem dos opcions, a més a més del Tornar enrere que tenim a dalt de la pantalla a mà esquerra. Les dos funcionalitats principals de la vista són les opcions que tenim per generar el prestatge, es pot fer mitjançant l'algorisme de Força Bruta, prement el botó Algorisme FB, o mitjançant l'algorisme de 2-aproximació, prement el botó Algorisme 2-Aprox.

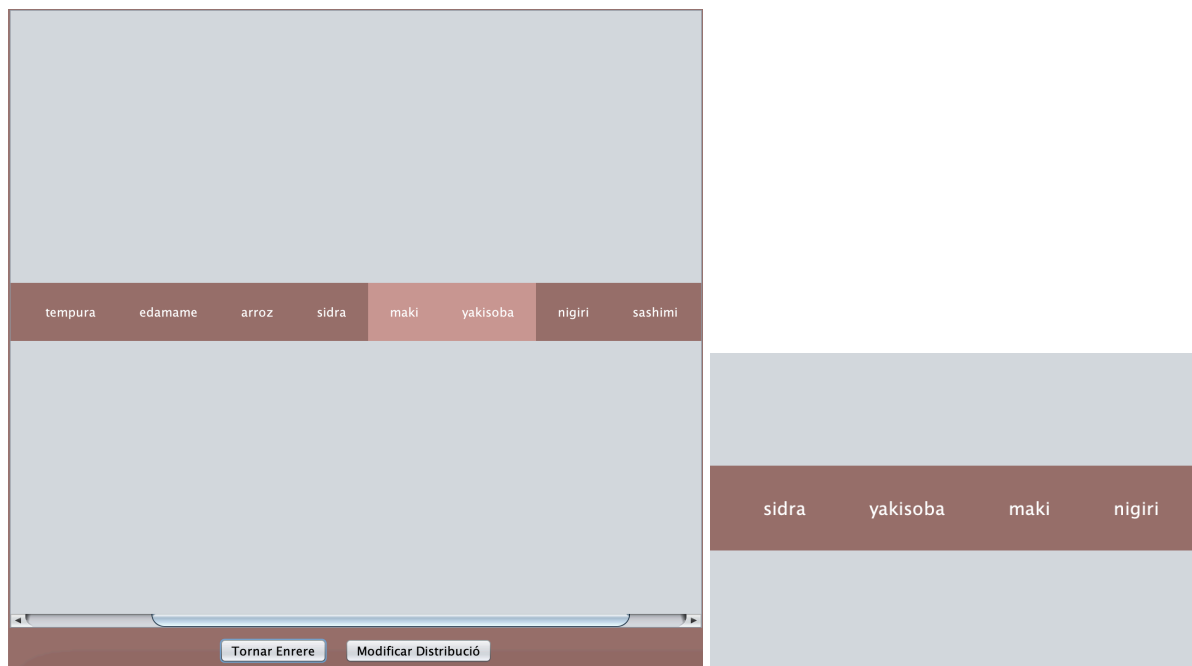


Si el prestatge s'ha generat correctament, anem directament a una pantalla on es mostra la distribució dels productes del prestatge, en aquesta pantalla el que veiem és el prestatge i dues funcionalitats noves.



Per guardar el prestatge només hem de clicar el botó de Guardar, si el que volem fer és modificar la distribució del prestatge, cliquem el botó de Modificar Prestatge. Aquesta acció ens envia a la pantalla de modificació del prestatge, on tornem a tenir la distribució del prestatge al centre de la vista, i tenim dos botons més, un per tornar enrere com sempre, i un altre que ara explicarem. Per a que l'altre botó

funcioni s'han de seleccionar exactament dos productes del prestatge. Per seleccionar-los cal clicar primer dos cops i després ja només un, sobre els dos productes als quals els hi vulguem intercanviar la posició en el prestatge, i després clicar a Modificar Distribució, aquesta acció intercanvia les posicions dels dos productes seleccionats i mostra la nova distribució del prestatge. Un cop modificada la distribució, es pot guardar aquesta nova en la base de dades de l'aplicació prement el botó de Guardar.

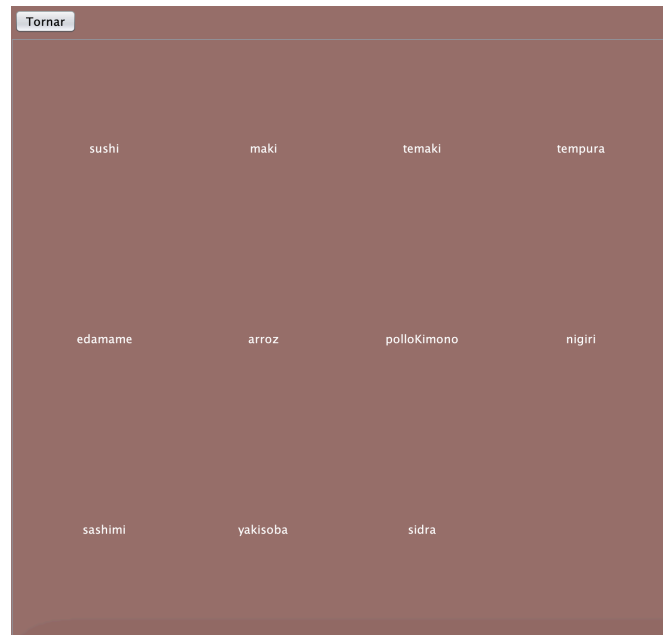


Si en aquesta modificació hi ha algun error, com per exemple la selecció de menys de dos productes, o més de dos productes, s'obre una finestra pop-up amb un missatge d'error i no es du a terme l'acció.



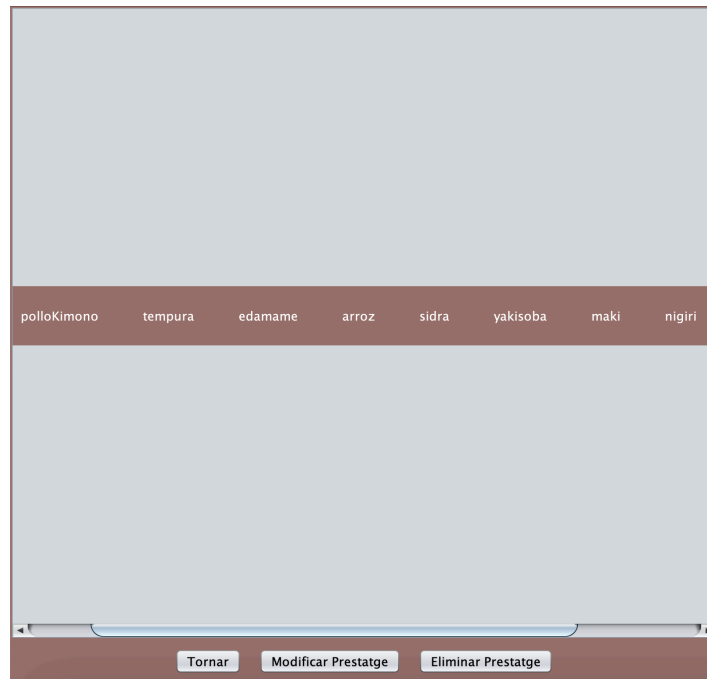
6. Mostrar Cistella

Si premem aquesta opció, veurem la pantalla de la cistella de l'aplicació. En aquesta vista veurem exclusivament els productes que tenim guardats a la base de dades del sistema. Només podrem tornar enrere per sortir d'aquesta pantalla i tornar a la principal, prement el botó de Tornar.



7. Mostrar Prestatge

En prémer aquesta opció, veurem el prestatge en l'aplicació, aquí trobem dues funcionalitats importants. Modificar Prestatge, prement aquest botó anem a la vista de modificació del prestatge, ja explicada anteriorment en l'apartat 5 (Generar prestatge), ja que és una pantalla a la que es pot arribar des de dues vistes diferents. I eliminar Prestatge, prement aquest botó volem eliminar el prestatge de la base de dades.



Si premem el botó per eliminar el prestatge, surt una finestra pop-up de confirmació, la qual pregunta si estàs segur de voler eliminar-lo, es pot clicar que si per confirmar l'acció i eliminar el prestatge definitivament, o clicar que no per finalment no eliminar el prestatge de l'aplicació.

