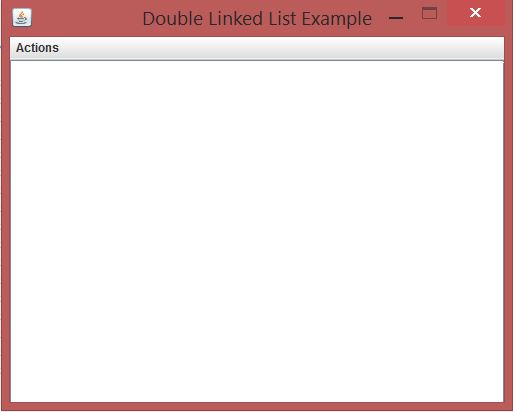
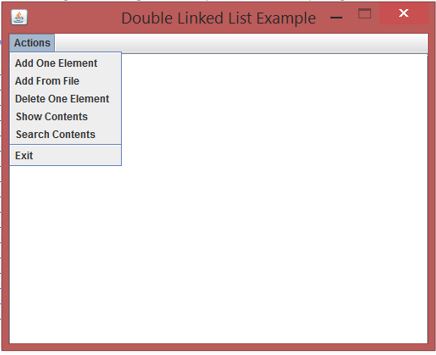
**A continuación se explica detalladamente como se maneja la parte gráfica del proyecto, a su vez se muestra cada una de las opciones del menú y su funcionamiento**

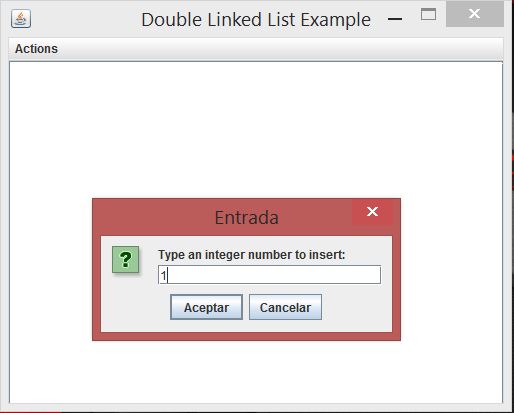
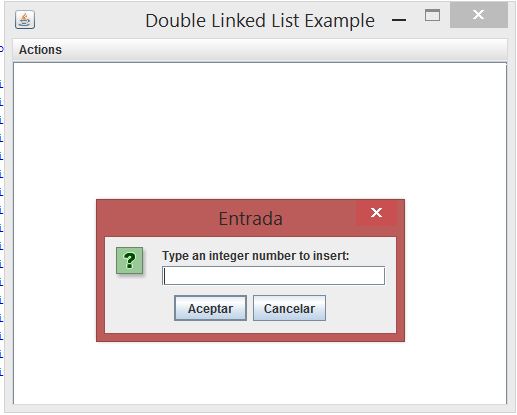
****

**En la imagen se muestra la interfaz gráfica del usuario, la cual contiene un menú llamado “Actions”**

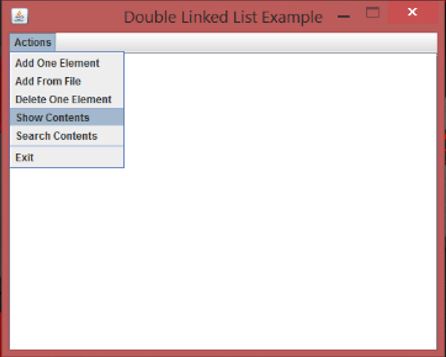
****

**Al dar click en dicho menú aparecerá un sub-menú en el cual podemos encontrar opciones tales como:**

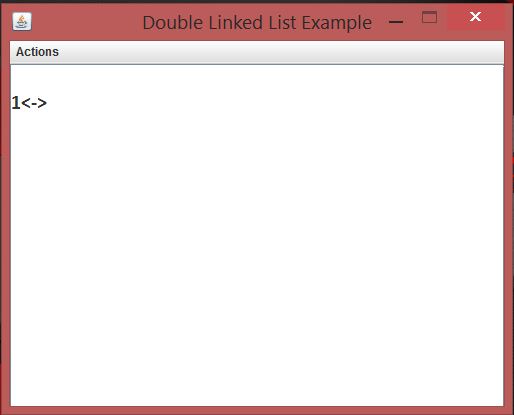
* **Add One Element**
* **Add From File**
* **Delete One Element**
* **Show Contents**
* **Search Contents**
* **Exit**

****

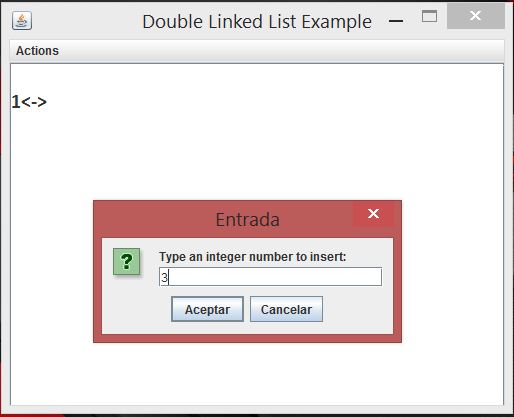
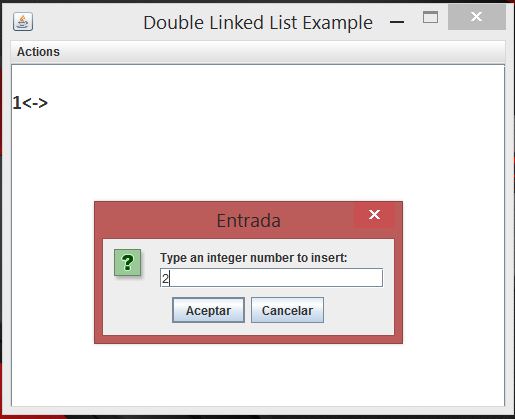
**La opción add one element despliega una ventana, en la cual nos pide agregar un nuevo elemento a nuestra lista, en este caso agregaremos el numero 1**

****

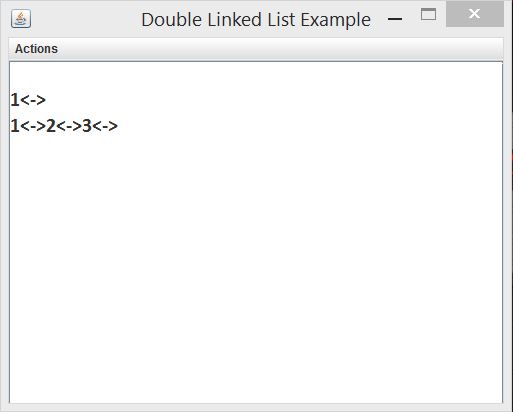
**La opción show contents muestra la lista completa, permitiéndonos ver cada uno de sus elementos. Daremos click para observar si el elemento previamente dado se encuentra en la lista**

****

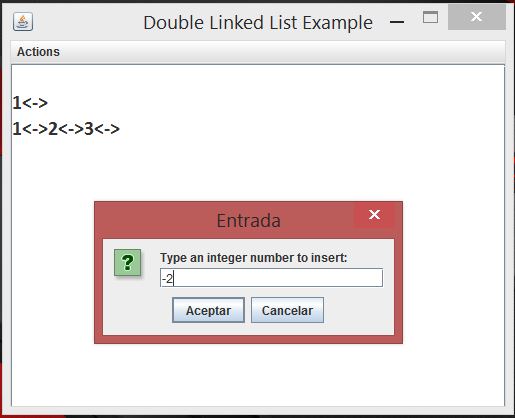
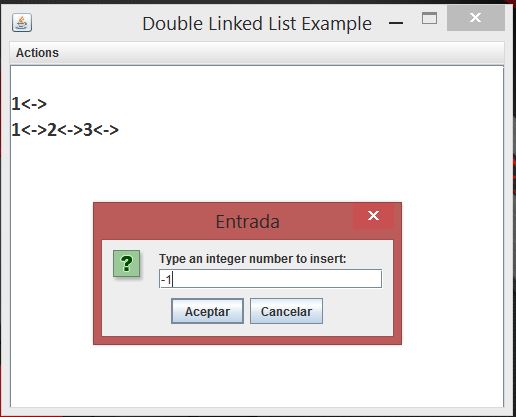
**Observamos que el elemento que previamente habíamos ingresado fue agregado correctamente a la lista, en este momento dicho número es la cabeza de la lista**

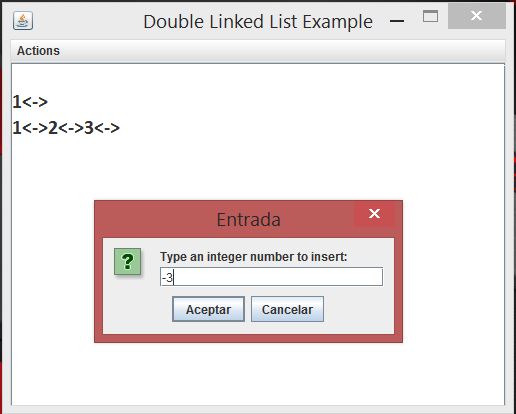
****

**A continuación agregamos otros valores a la lista, en este caso los números 2 y 3**

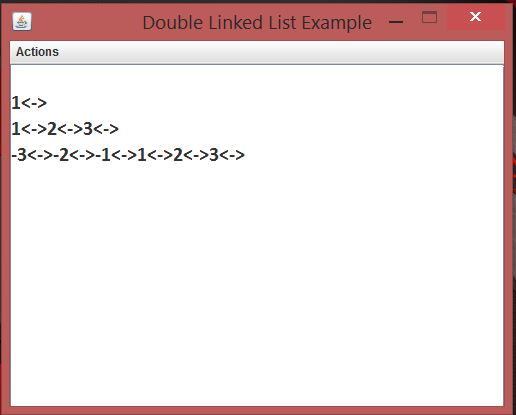
****

**Nos damos cuenta de que los valores fueron agregados y acomodados correctamente de menor a mayor, en este momento el numero 3 toma el nombre de cola, la cual apunta hacia nulo**

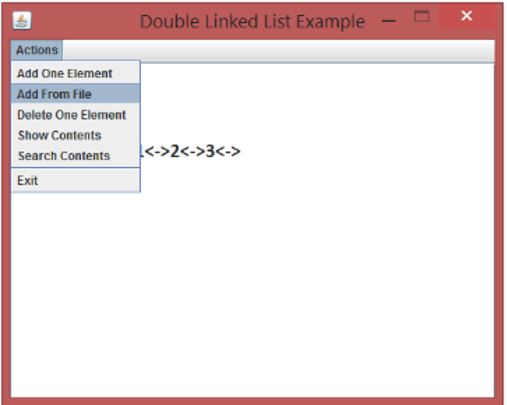
****

****

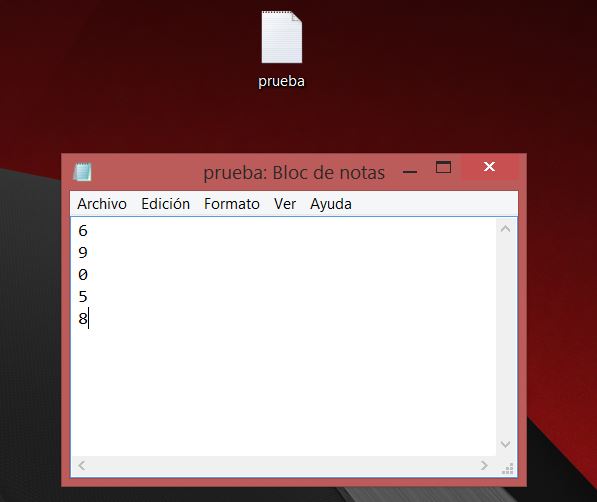
**En seguida agregamos valores negativos tales como -1, -2 y -3 esto con la finalidad de observar lo que ocurre**

****

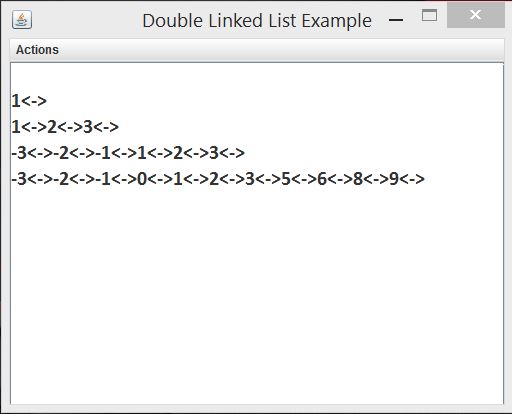
**Como se puede ver en la imagen, los números negativos se ordenan y agregan correctamente, ahora tomando el papel de la cabeza el número -3**

****

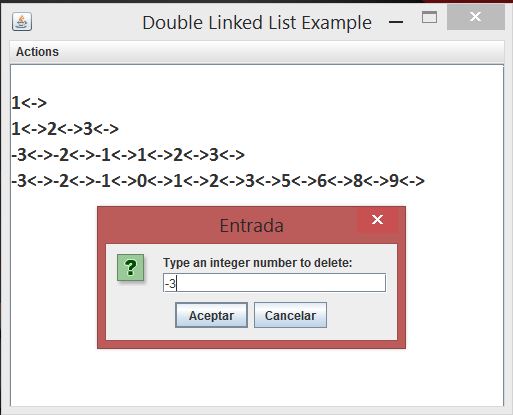
**La siguiente opción llamada add from file nos permite agregar a la lista los elemento de un archivo (con extensión .txt) previamente direccionado en el código del proyecto**

****

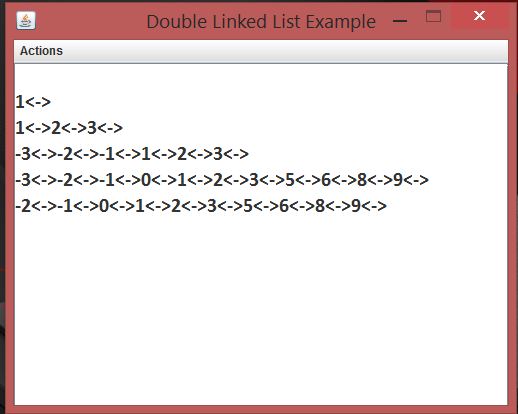
**Creamos un archivo con datos (números) aleatoriamente, en este caso 6, 9, 0, 5, y 8. Como se explico anteriormente este archivo esta direccionado (en este caso se encuentra en el escritorio) en el código del proyecto para su lectura.**

****

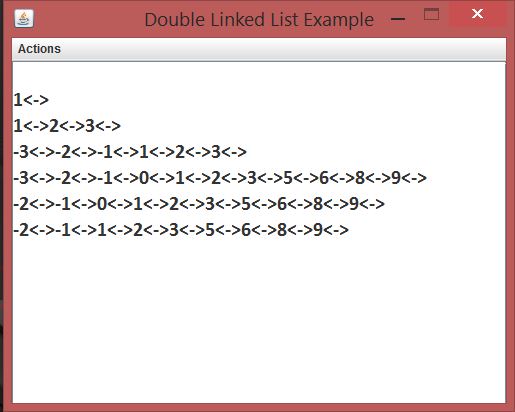
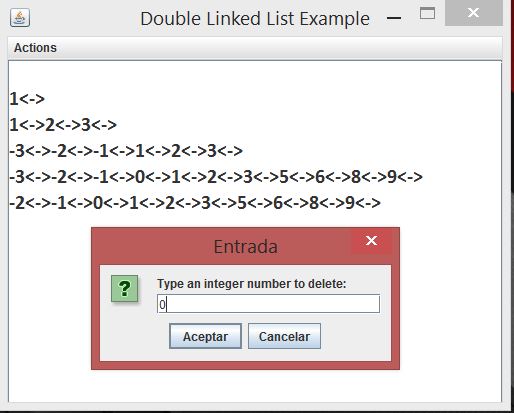
**Se muestra que los datos fueron agregados y acomodados de manera exitosa en la lista**

****

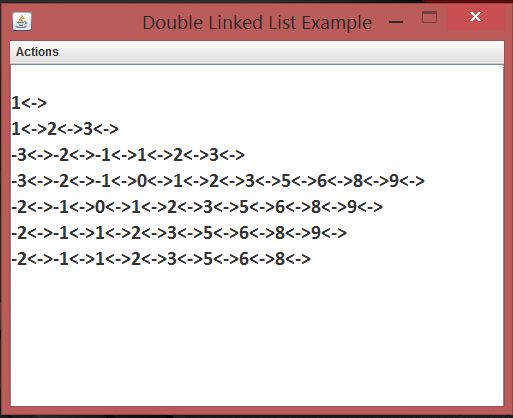
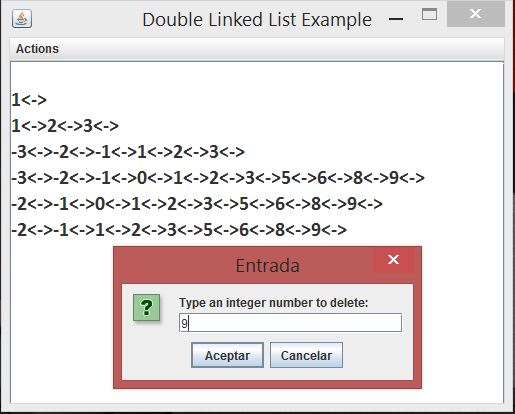
**La opción detele one element permite al usuario eliminar un dato dentro de la lista, en este caso borraremos la cabeza la cual es el numero -3**

****

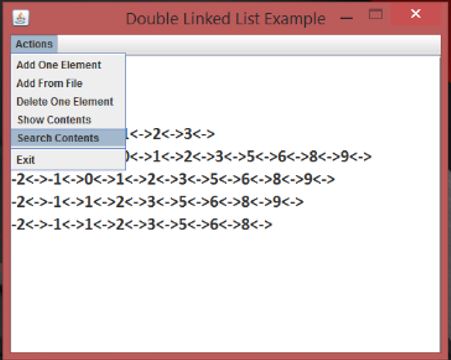
**Vemos que el elemento fue borrado exitosamente permitiendo que el papel de la cabeza lo tome el siguiente valor, en este caso el número -2**

****

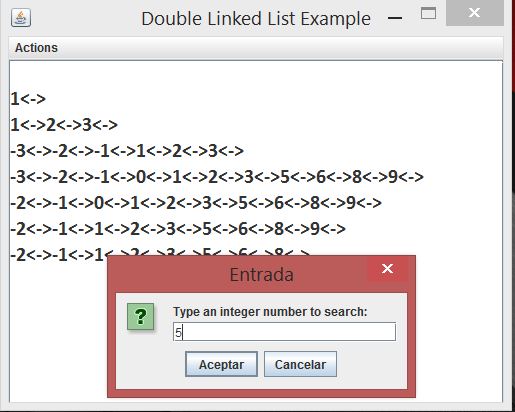
**También podemos eliminar de nuestra lista elementos que se encuentran en medio de la cabeza y la cola como lo es el numero intermedio 0**

****

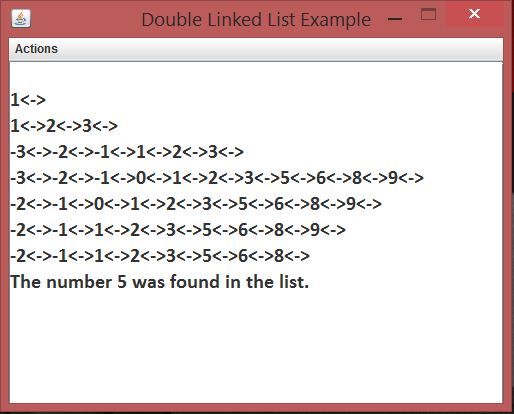
**O bien podemos eliminar la cola (numero 9) dejando como la nueva cola al número 8 que como la cola anterior, también apunta hacia nulo**

****

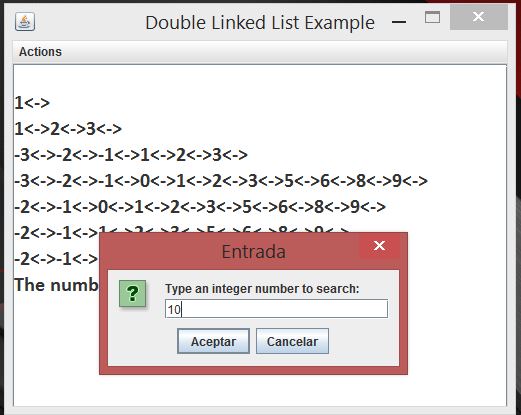
**La opción search contents nos permite buscar un elemento dentro de nuestra lista, permitiéndonos saber si se encuentra ahí o no**

****

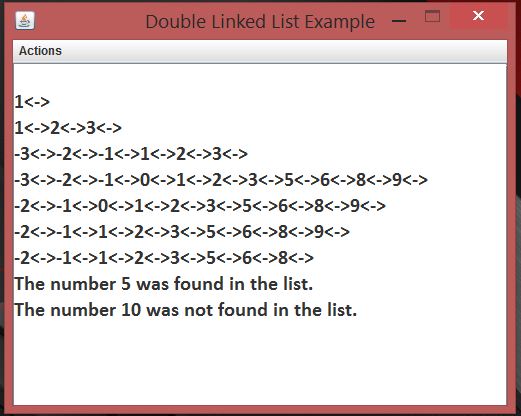
**En esta ocasión buscaremos el número 5 que como sabemos si se encuentra dentro de la lista**

****

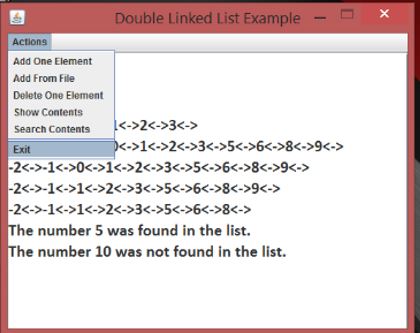
**Se observa que precisamente el programa encontró el número 5 dentro de la lista, mostrándonos un mensaje de confirmación.**

****

**Ahora buscaremos el número 10 que como ya teníamos conocimiento, NO se encuentra dentro de nuestro arreglo**

****

**El programa nos muestra un mensaje, afirmando que efectivamente el numero 10 no se encuentra dentro de la lista**

****

**Finalmente, la opción exit nos permite salir de la aplicación**