

# Extractor de prototipos de comportamiento o perfiles

Manual de usuario

Versión 3.0

Proyectos de Programación QT 2025-26



## **Grupo 22-4**

Hadeer Abbas Khalil Wysocka - hadeer.abbas.khalil

Yimin Jin - yimin.jin

Sergi Malaguilla Bombín - sergi.malaguilla

Javier Zhangpan - javier.zhangpan

Andrés Lafuente Patau - andres.lafuente

# Índice

<b>1. Ejecución de la aplicación</b>	<b>3</b>
<b>2. Registro e inicio de sesión</b>	<b>3</b>
2.1 Cómo registrarse en la aplicación	4
2.2 Iniciar sesión en la aplicación	5
<b>3. Panel lateral y menús desplegables</b>	<b>5</b>
3.1 Botones del panel lateral	6
3.2 Menús desplegables	7
<b>4. Gestión de perfiles</b>	<b>8</b>
<b>5. Gestión de encuestas</b>	<b>10</b>
5.1 Crear	11
5.2 Cargar	12
5.3 Modificar	12
5.3.1 Navegación entre preguntas	13
5.3.2 Creación de nueva pregunta	13
5.3.3 Modificación de pregunta	16
5.3.4 Eliminación de pregunta	16
5.3.5 Confirmar/descartar cambios	17
5.4 Ver	17
5.5 Borrar	18
<b>6. Gestión de respuestas</b>	<b>18</b>
6.1 Selección de respuestas y encuestas para responder	18
6.2 Consulta de respuestas	20
6.3 Modificación de respuestas y responder encuestas	21
<b>7. Análisis</b>	<b>22</b>
7.1 Selección de encuestas y respuestas	22
7.2 Selección de parámetros	24
7.3 Visualización de resultados	27
<b>APÉNDICE A: Uso del Driver para generar el fichero con los juegos de prueba</b>	<b>29</b>
<b>APÉNDICE B: Cómo cargar los juegos de prueba</b>	<b>32</b>

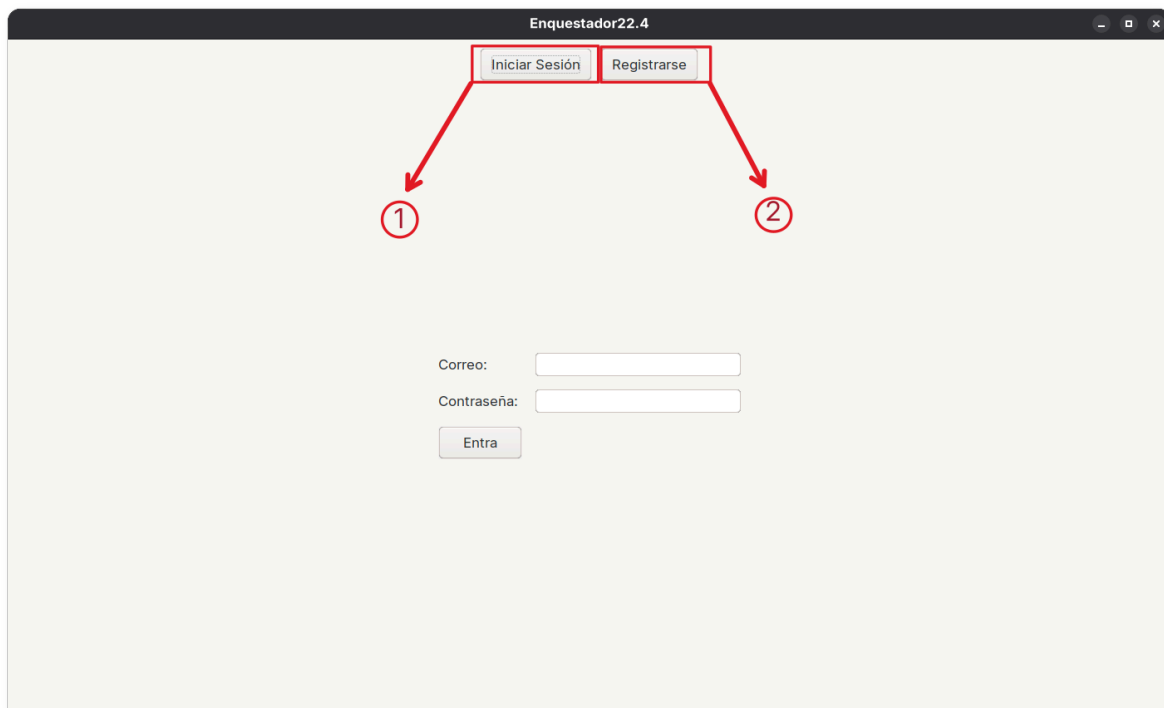
# 1. Ejecución de la aplicación

Para ejecutar la aplicación, hay que dirigirse al directorio `EXE` y desde la terminal ejecutar el comando `java -jar EnquestadorCluster22.4-3.0.jar`.

Alternativamente, se puede compilar el código fuente estando en el directorio `FONTS` y ejecutando el comando `./gradlew build`, que guardará el ejecutable en `.build/libs/EnquestadorCluster22.4-3.0.jar`.

## 2. Registro e inicio de sesión

Al ejecutar el programa, aparece la pantalla de inicio de sesión:

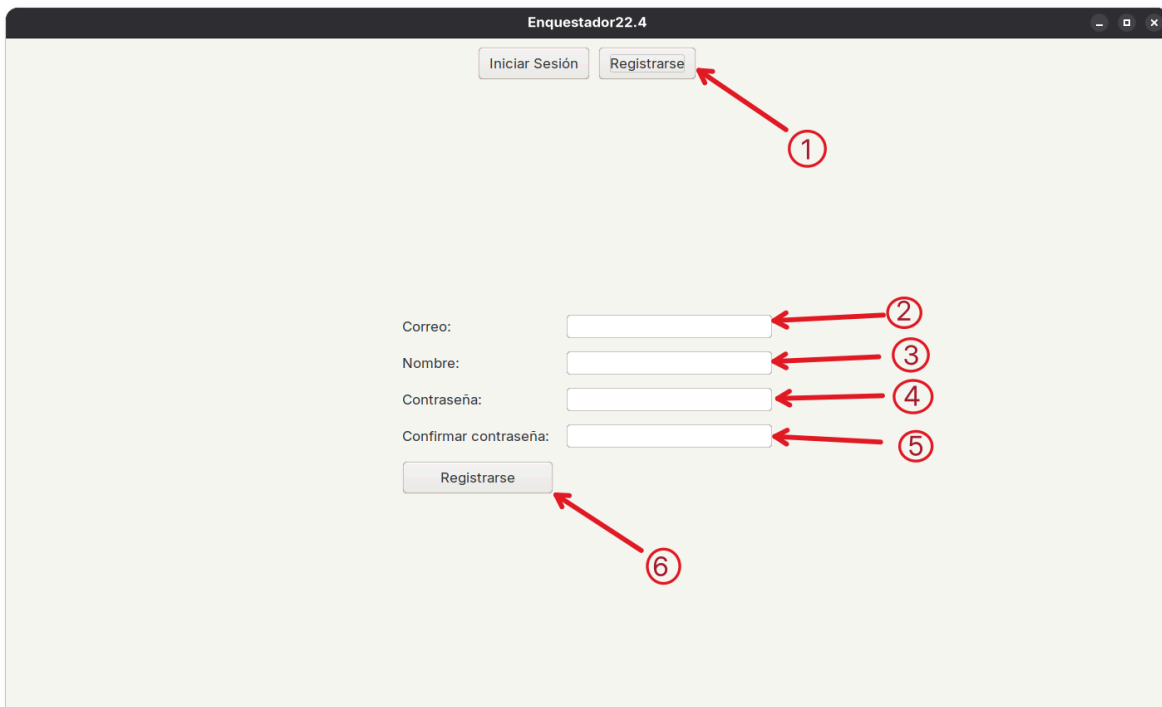


1. El botón “Iniciar Sesión” muestra la pantalla de inicio de sesión (que es la que ves cuando inicias la aplicación).
2. El botón “Registrarse” muestra la pantalla de registro.

Al comenzar, es probable que no tengas ningún perfil creado. A continuación veremos cómo registrarse en la aplicación. Si ya tienes uno creado, vaya a la sección [2.2](#).

## 2.1 Cómo registrarse en la aplicación

Para poder registrarse en la aplicación, hay que seguir estos pasos:

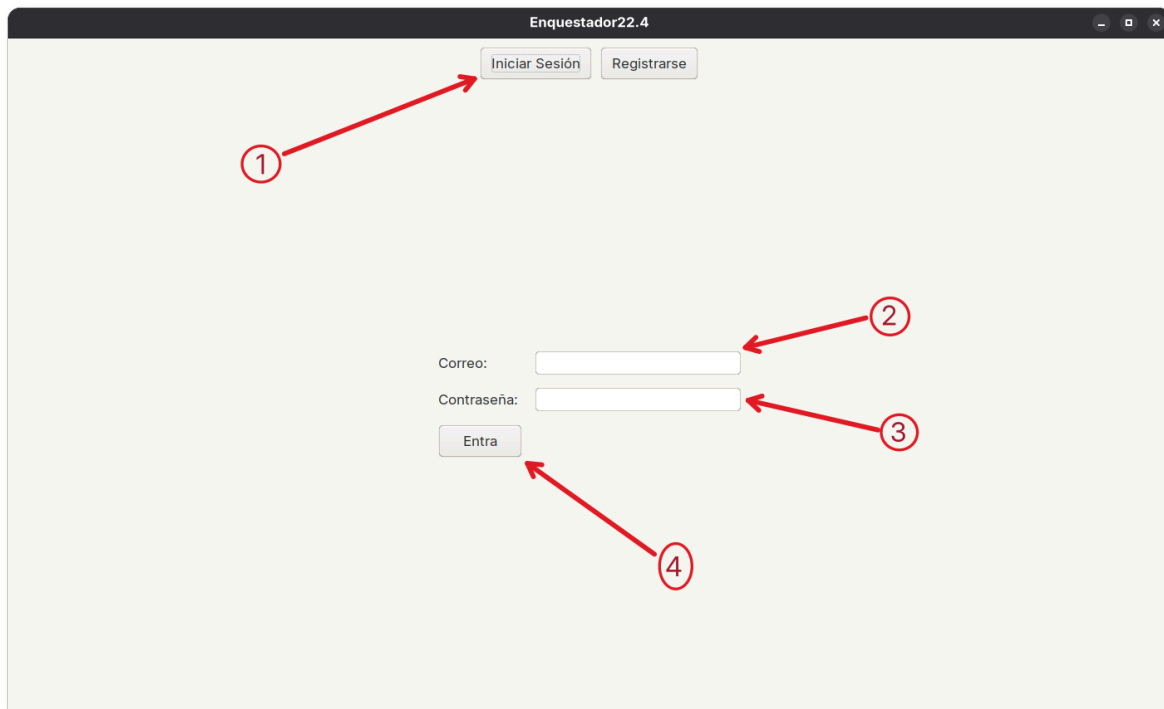


1. Pulsa el botón “Registrarse”. Se mostrará la pantalla de registro para nuevos usuarios.
2. Introduzca su email. El email será la identificación que tendrá en el sistema.
3. Introduzca su nombre.
4. Introduzca una contraseña.
5. Repita la contraseña introducida en el paso 4.
6. Pulsa el botón “Registrarse” de abajo.

Después de seguir estos pasos, su perfil se habrá creado correctamente y la aplicación iniciará sesión automáticamente con este perfil. Entonces, la aplicación mostrará su menú principal, que veremos a partir del apartado [3](#).

## 2.2 Iniciar sesión en la aplicación

Para poder iniciar sesión en la aplicación, usted debe de haber registrado un perfil anteriormente siguiendo los pasos del apartado [2.1](#). Si ya ha creado el perfil, tiene que seguir estos pasos:



1. Pulsar el botón “Iniciar Sesión” si no estaba en este menú anteriormente.
2. Introducir el email que utilizó al registrarse.
3. Introducir la contraseña que utilizó al registrarse.
4. Pulsar el botón “Entra”.

Después de seguir estos pasos, la aplicación cargará su perfil y mostrará su menú principal, que veremos a continuación.

## 3. Panel lateral y menús desplegables

Al iniciar sesión, la aplicación mostrará su menú principal. Este menú tiene un panel lateral con botones para mostrar los distintos apartados de la aplicación, además de una barra con menús desplegables con distintas funcionalidades.

## 3.1 Botones del panel lateral

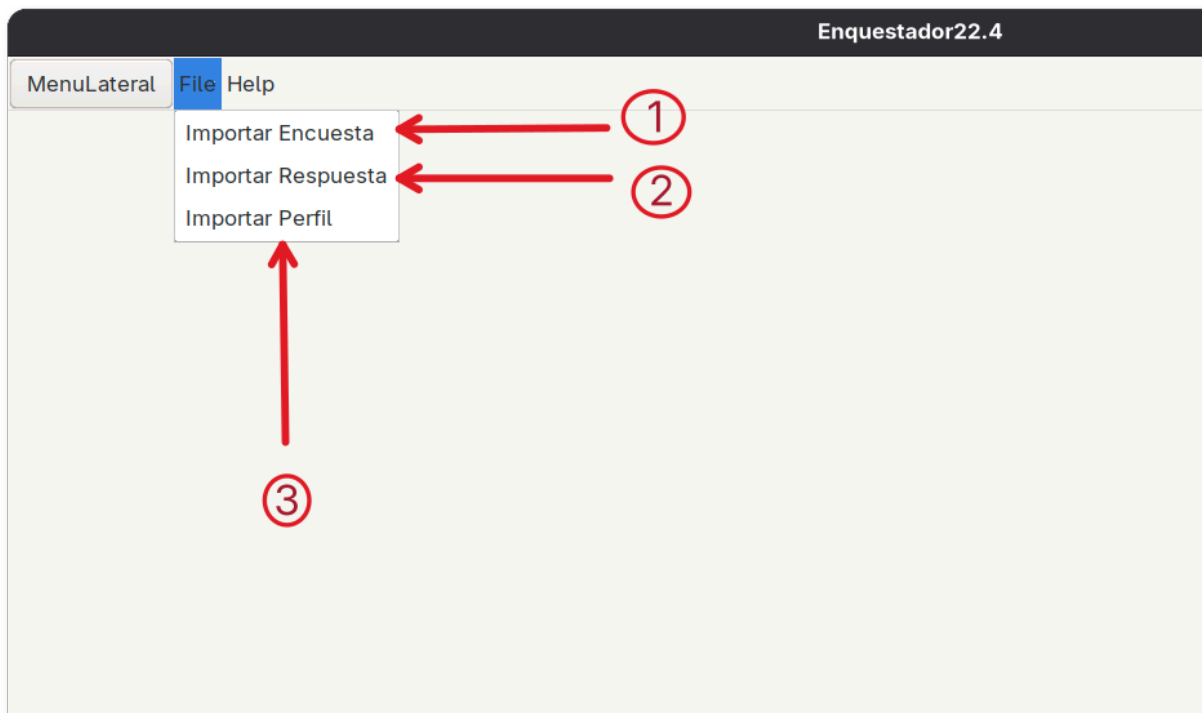
El panel lateral tiene estos botones:



1. Botón "MenuLateral". Este botón esconde o muestra el panel lateral. Útil si quieres que no ocupe espacio mientras navegas por los diferentes menús de la aplicación.
2. Botón "Cambiar Perfil". Permite volver a la pantalla de registro e inicio de sesión, vista en el apartado [2](#).
3. Botón "Gestión Perfil". Muestra el menú de gestión del perfil actual, que veremos en el apartado [4](#).
4. Botón "Encuesta". Muestra el menú de gestión de encuestas, que veremos en el apartado [5](#).
5. Botón "Respuesta". Muestra el menú de gestión de respuestas, que veremos en el apartado [6](#).
6. Botón "Analizar". Muestra el menú para ejecutar análisis sobre las respuestas de las encuestas. Lo veremos en el apartado [7](#).

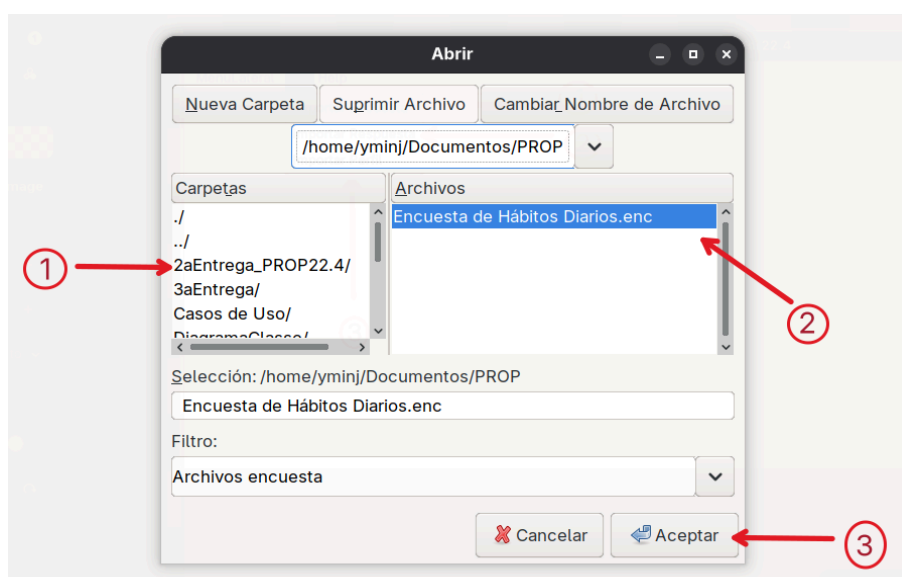
## 3.2 Menús desplegables

Esta aplicación tiene dos menús desplegables. El primero, “Files”, permite al usuario importar ficheros externos creados por nuestra aplicación para importar encuestas, respuestas o perfiles.



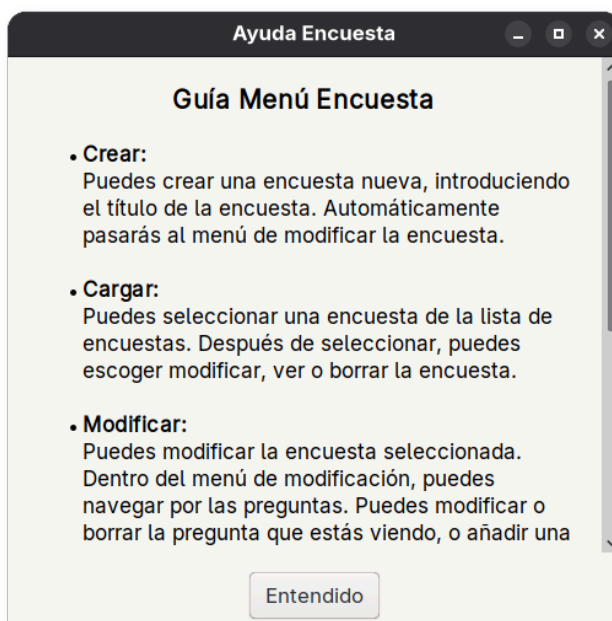
1. Importar ficheros de tipo encuesta.
2. Importar ficheros de tipo respuesta.
3. Importar ficheros de tipo perfil.

Al seleccionar cualquiera de estas opciones, saldrá una ventana con esta estructura:



1. Navegación por las carpetas de su sistema.
2. Selección del fichero que quiere importar (solo se muestran los ficheros que tienen la extensión correspondiente).
3. Importarlo.

El segundo menú desplegable, “Help”, tiene opciones para mostrar menús con pequeñas guías para cada apartado de la aplicación. Este menú tiene el mismo formato que “Files”, y al seleccionar cualquier opción saldrá una ventana con este formato:

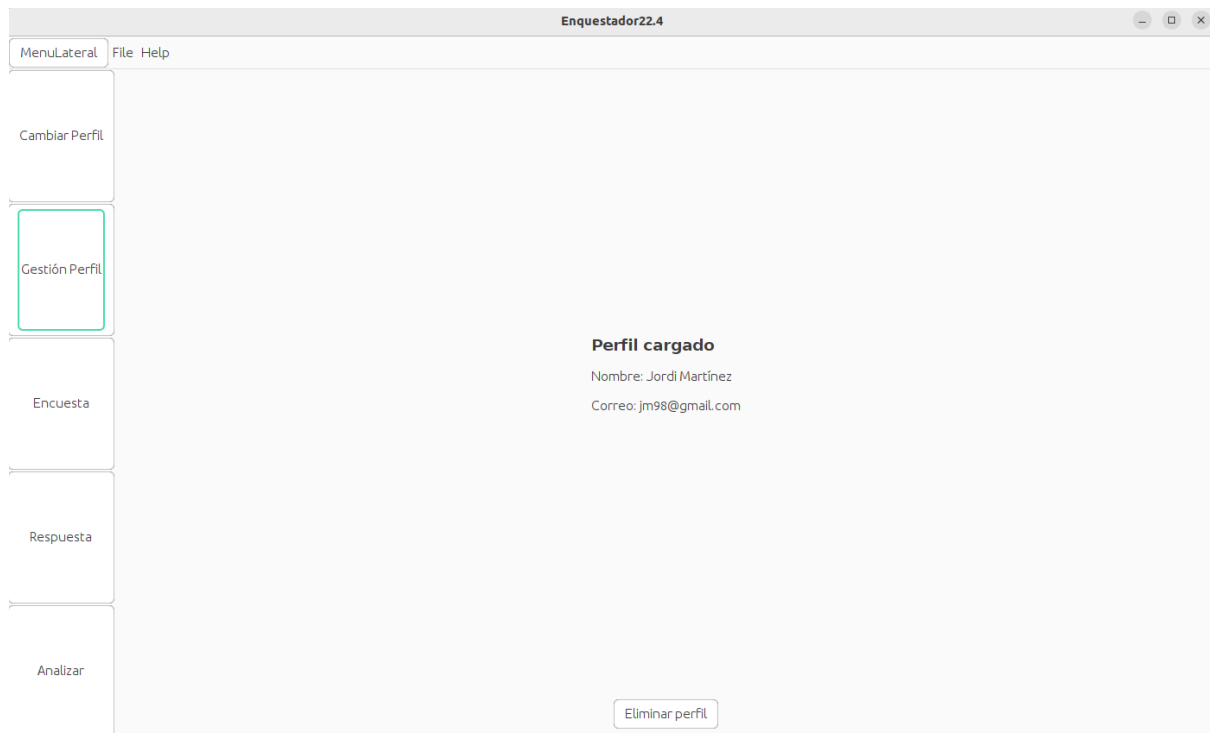


Esta ventana muestra una pequeña guía de las funciones que tiene cada menú.

## 4. Gestión de perfiles

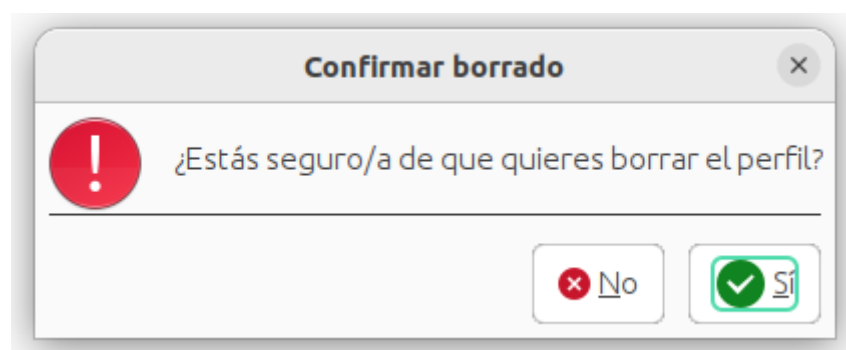
Al seleccionar la opción de “Gestión Perfil”, en la pantalla se muestra la información del usuario actual y permite borrar el perfil.





En el centro de la pantalla se muestra el nombre y correo del perfil que está actualmente cargado, al iniciar la sesión con un otro perfil se cambiará la información que se muestra al nombre y correo del nuevo perfil cargado. Si no hay ningún perfil cargado en vez de mostrar el nombre y el correo, simplemente se mostrará “No hay perfil cargado.”

En el borde inferior se encuentra el botón de “Eliminar perfil”, al pulsarlo se enviará un aviso de confirmación para eliminar el perfil que está actualmente cargado.

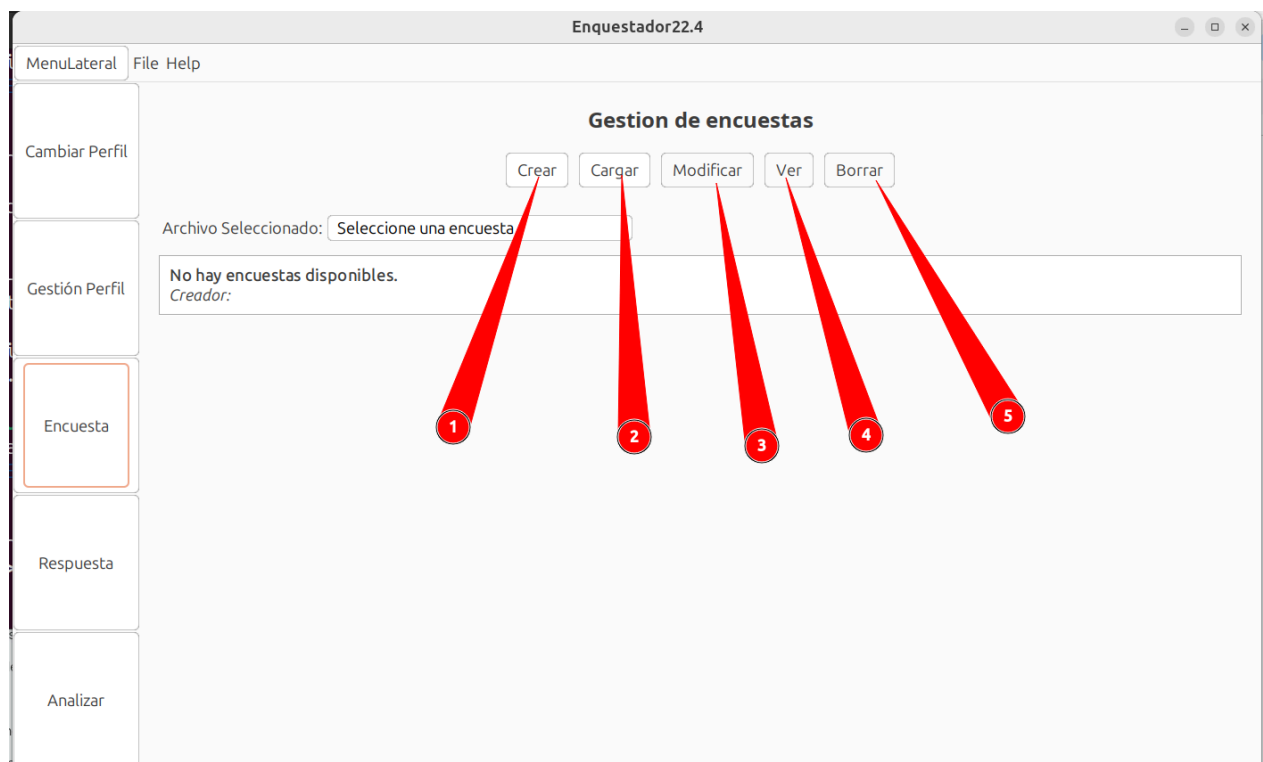


Si el usuario decide finalmente no borrarlo, no se hace nada y puede seguir realizando sus actividades con su perfil. Si confirma que lo quiere borrar, se borrará

completamente el perfil y dejará de existir, y no lo podrá volver a usar, enviándole directamente al registro e inicio de sesión para volver a entrar a la aplicación con un perfil distinto.

## 5. Gestión de encuestas

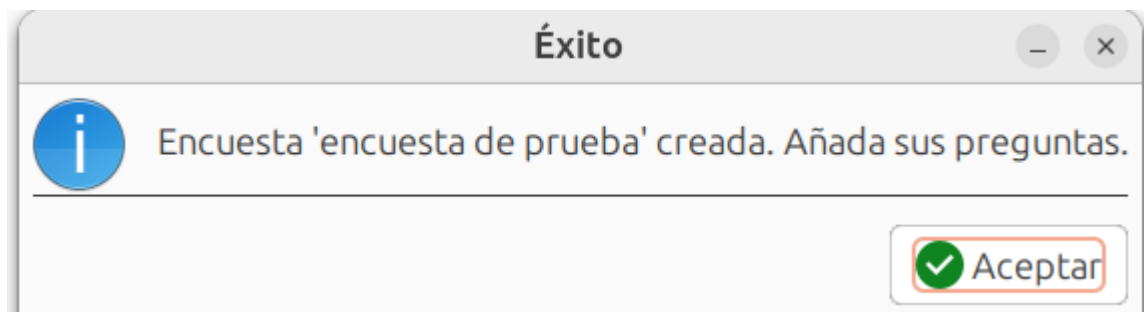
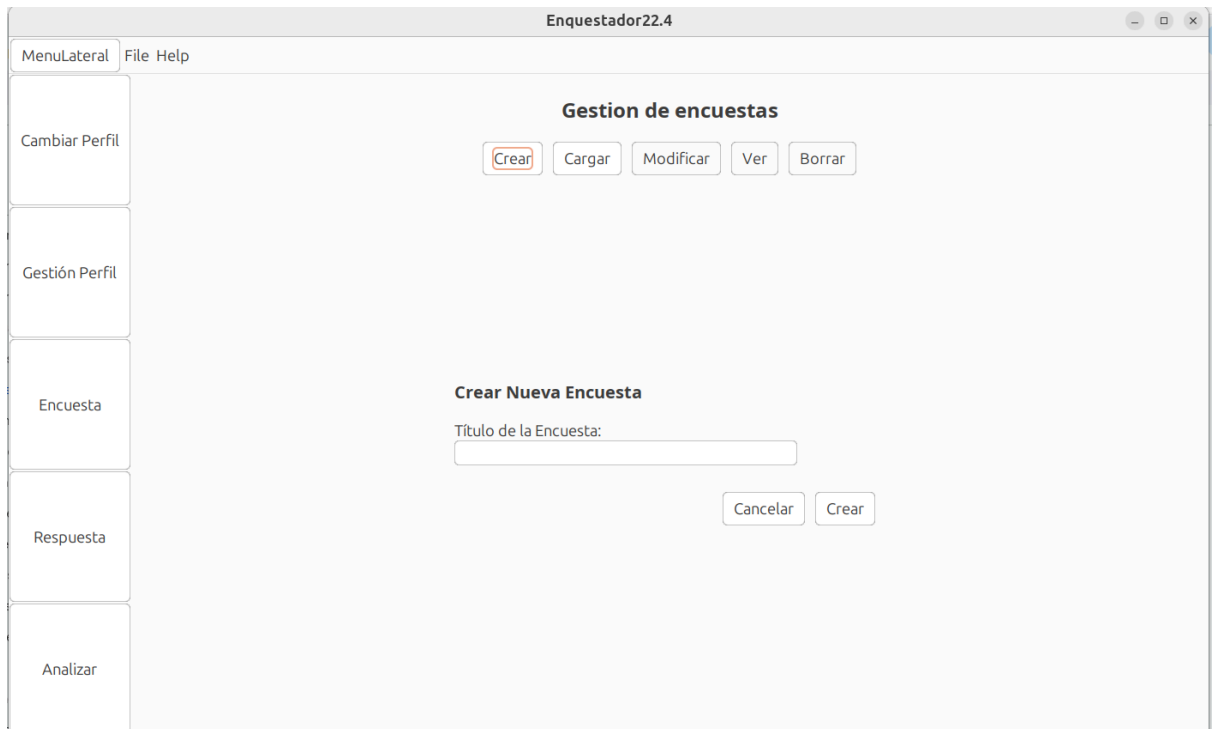
Este menú contiene todo lo relacionado con la creación, modificación, visualización, eliminación e importación de encuestas y sus preguntas. Se encuentra en el botón 'Encuesta' del menú lateral.



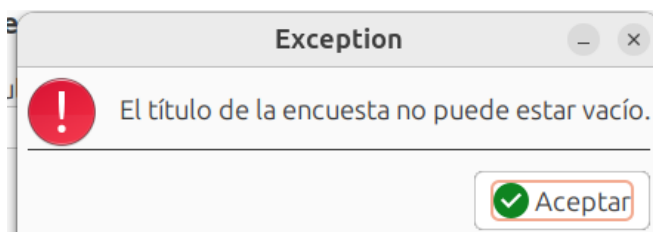
Inicialmente se muestra la pantalla para cargar una encuesta de la carpeta ficheros en el sistema. Como se puede ver en la foto, tenemos 5 botones principales sobre la gestión de encuestas:

## 5.1 Crear

Permite que el perfil que ha iniciado sesión cree una encuesta con un título y pasa automáticamente a modificar dicha encuesta mostrándose por pantalla un mensaje de éxito

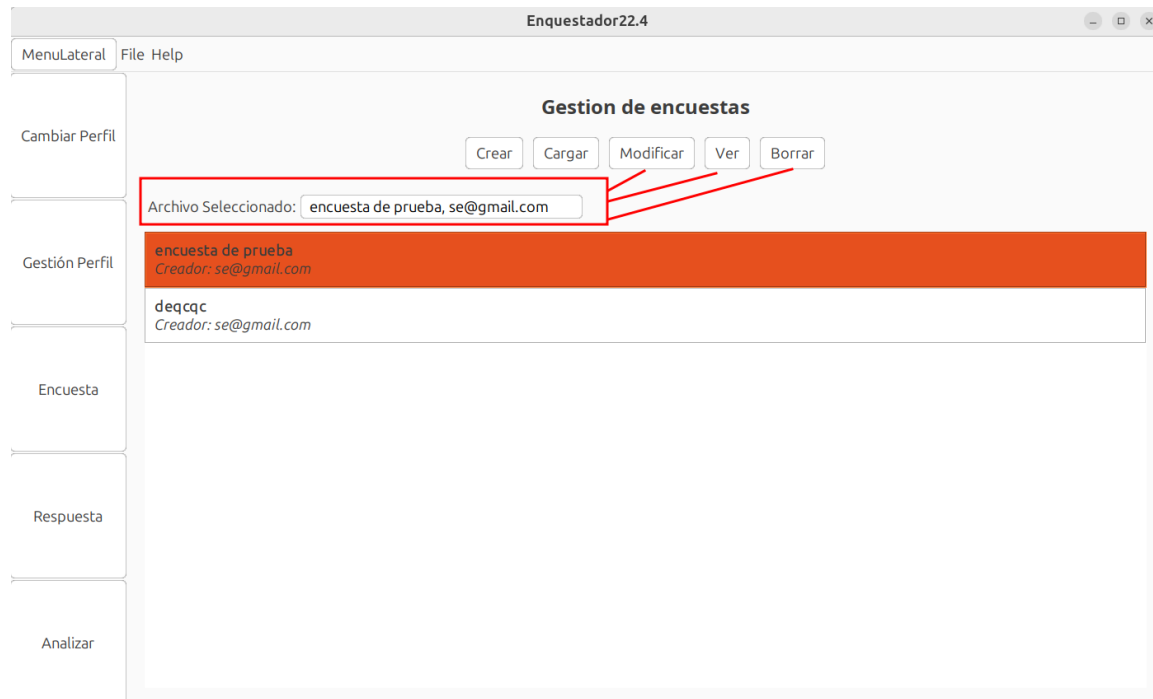


En caso de dejar el campo del título vacío, se muestra un mensaje de error:



## 5.2 Cargar

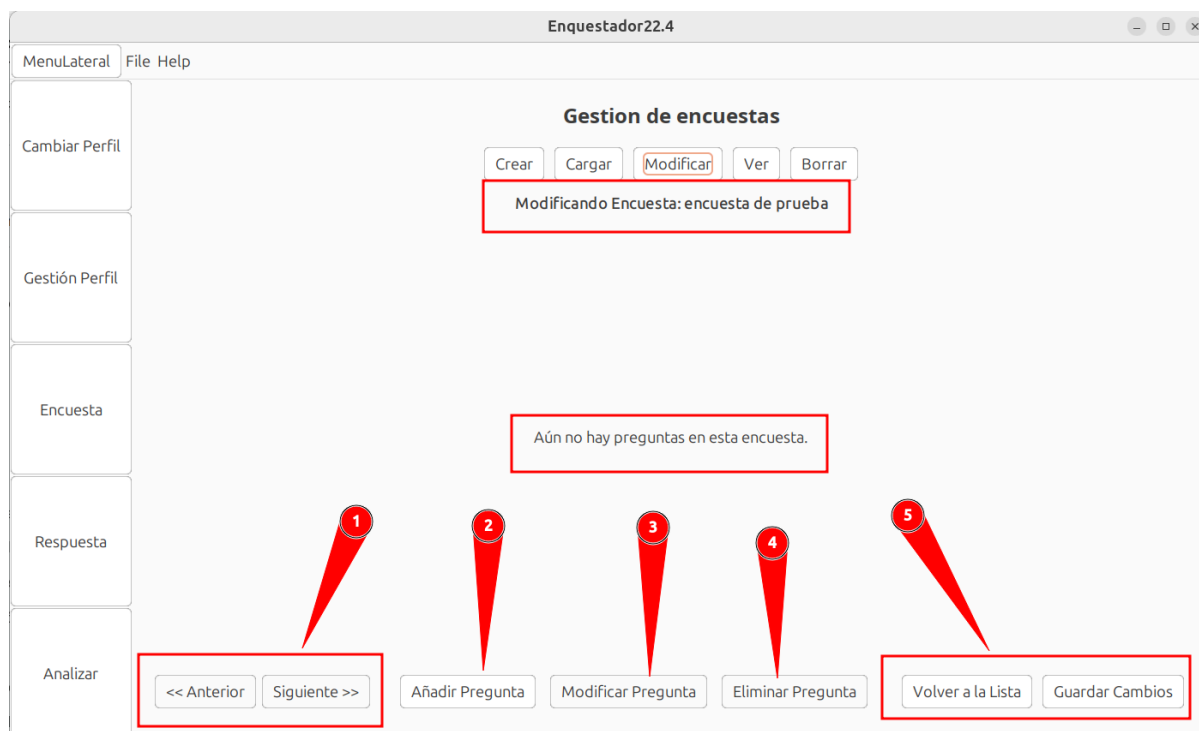
La pantalla de importación de encuestas es la pantalla que por defecto se muestra al usuario al entrar en el menú de encuestas, en este menú se puede apreciar una lista de autor-título que representan las encuestas disponibles. Para poder cargar una encuesta, solo basta con seleccionarla dentro de la lista y la encuesta ya queda cargada.



Esta acción habilita los botones Modificar, Ver y Borrar que permanecen desactivados cuando no hay ninguna encuesta seleccionada. El campo Archivo Seleccionado indica qué encuesta está seleccionada y por lo tanto cargada en el sistema.

## 5.3 Modificar

Esta pantalla es la responsable de la modificación de encuestas, es decir, crear, modificar, eliminar preguntas.



En la imagen se puede apreciar que el campo de texto 'Modificando Encuesta:' indica el título de la encuesta que se está modificando en ese instante. Justo debajo se muestra la pregunta seleccionada en ese momento o 'Aún no hay preguntas en esta encuesta' en caso de modificar una encuesta sin preguntas.

### 5.3.1 Navegación entre preguntas

Como se puede observar en la imagen, en ésta pantalla disponemos de dos botones que permiten la navegabilidad entre las diferentes preguntas de la encuesta seleccionada, el botón 'Anterior' navega a la pregunta anterior siempre y cuando ésta no sea la primera pregunta de la encuesta (en ese caso se desactiva), por otro lado, el botón 'siguiente' navega a la siguiente pregunta siempre y cuando ésta no sea la última pregunta de la encuesta (en ese caso también se desactiva).

### 5.3.2 Creación de nueva pregunta

Como bien indica el nombre del botón, al presionarlo, se procederá a la creación de una nueva pregunta mostrando por pantalla un cuadro de diálogo que recogerá los datos introducidos por el usuario y creará la pregunta. Como usuario, se debe introducir los datos correspondientes y confirmarlos.

- (1) - Con el Botón 'Aceptar' se aplican los cambios introducidos, con el botón 'Cancelar' se descarta la creación.

Añadir Nueva Pregunta

ID: 1

Texto:

Obligatoria: ☒ Sí

Tipo: ConOpciones

Descripci...

Máximo seleccionable: 1

Opciones (una por línea):

1

Cancelar Aceptar

En este diálogo se muestran todos los campos que construyen una pregunta de encuesta:

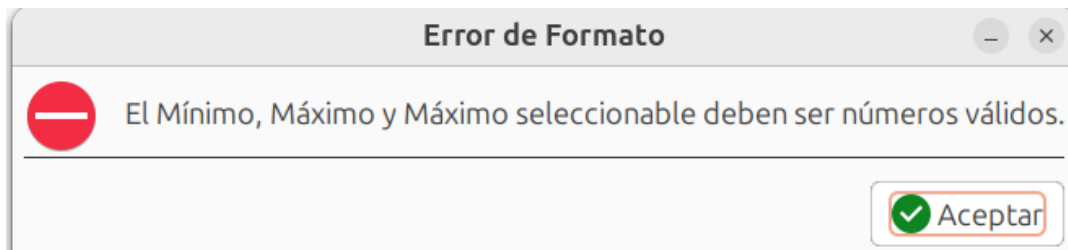
- ID: No es modificable, muestra el ID que el sistema asigna a esa pregunta.
- Texto: Aquí se tiene que escribir el texto que el usuario quiere ponerle a la pregunta, este campo es obligatorio.
- Obligatoria: Se indica si se desea que la pregunta sea obligatoria de responder o no marcando la casilla en caso de ser obligatoria.
- Tipo: Este desplegable indica la categoría de pregunta que se desea, dependiendo del tipo de pregunta seleccionado, los atributos pueden variar:
  - Caso ConOpciones:
    - Máximo Seleccionable: indica el número máximo de opciones que un respondedor podrá seleccionar de la pregunta.
    - Opciones: indica las opciones que un respondedor podrá seleccionar en esta pregunta. Las opciones deben de ir estrictamente separadas por un salto de línea.
  - Caso Numérica:

- Mínimo: indica el número mínimo que un respondedor puede responder.
- Máximo: indica el número máximo que un respondedor puede responder.
- Caso FormatoLibre: Este tipo no tiene atributos adicionales.

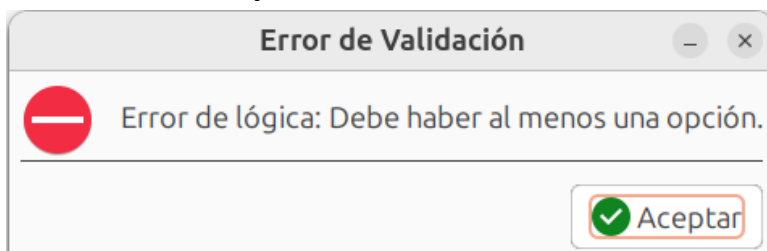
- Descripción: Campo adicional que el usuario puede utilizar para añadir una descripción, por ejemplo, para poner en contexto la pregunta.

En caso de dejar el campo de texto en blanco, se mostrará el siguiente mensaje de error:

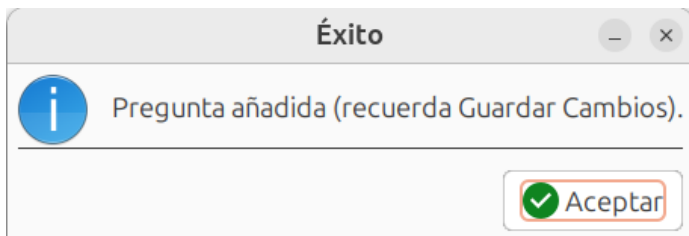
En caso de no introducir un número válido en Mínimo, Máximo o Máximo seleccionable, se mostrará el mensaje de error:



En caso de generar una pregunta de tipo con opciones sin ninguna opcion, se muestra el mensaje de error:

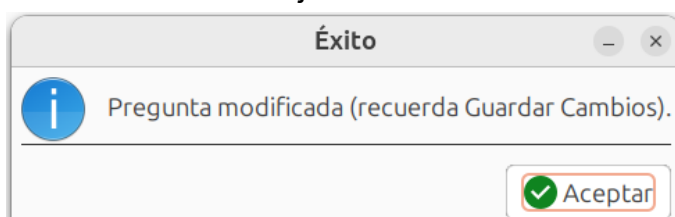


En caso de estar todos los campos correctos y añadir la pregunta, se muestra el mensaje de éxito:



### 5.3.3 Modificación de pregunta

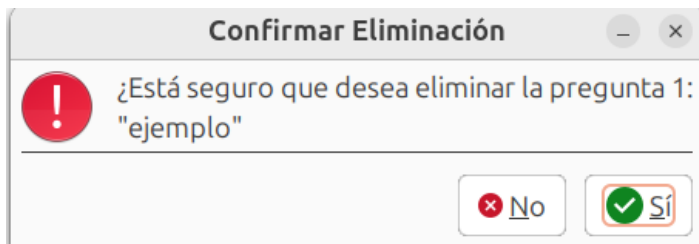
Para poder modificar una pregunta ya existente, el usuario debe colocarse en la pregunta a modificar con los botones de navegación y seleccionar el botón modificar Pregunta. El funcionamiento de este botón es el mismo que el de añadir pregunta pero los campos iniciales son los que tiene la pregunta seleccionada, el usuario puede modificar los campos como desee y aplicar los cambios, si todo es correcto, se muestra el mensaje:



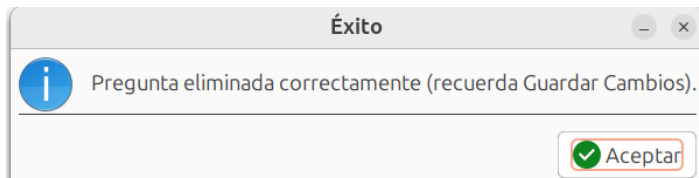
### 5.3.4 Eliminación de pregunta

Para poder eliminar una pregunta de la encuesta, basta con navegar con los botones de navegabilidad hasta la pregunta en cuestión y presionar el botón 'Eliminar Pregunta', el cual muestra un mensaje de confirmación y advertencia para confirmar el borrado:



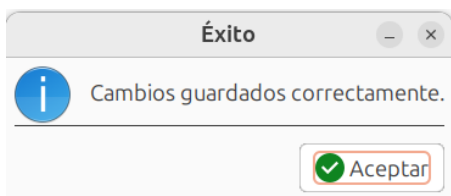


Si se confirma, se muestra un mensaje de éxito:

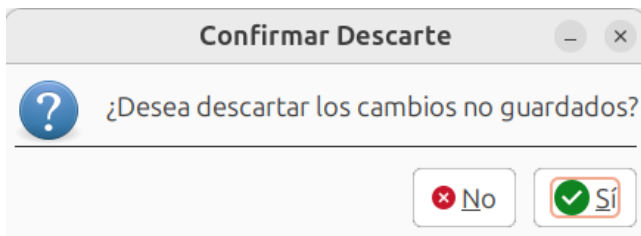


### 5.3.5 Confirmar/descartar cambios

Una vez se ha acabado de modificar la encuesta, el usuario debe Confirmar los cambios con el botón 'Guardar Cambios' y se muestra el mensaje de éxito:



si el usuario desea volver a la lista de encuestas disponibles debe presionar 'Volver a la Lista' y muestra el mensaje de recordatorio:



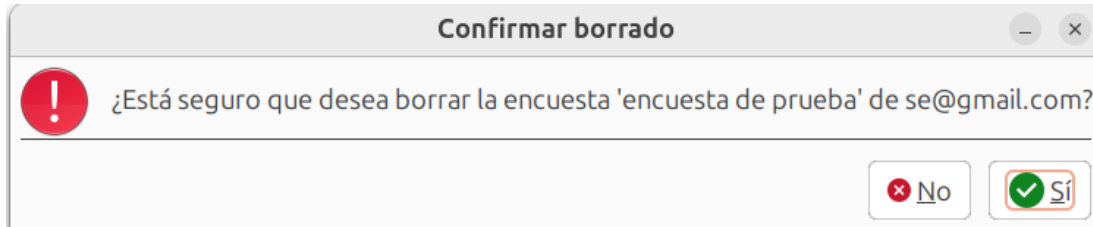
si se acepta, se descartaran los cambios **No guardados**, en caso de haber guardado todos los cambios, no hay ningún problema en presionar 'Sí'.

## 5.4 Ver

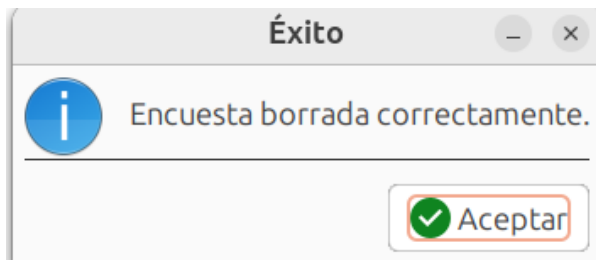
Al presionar el botón 'Ver' el usuario podrá navegar entre las preguntas de la encuesta cargada en ese momento igual que cuando se modifica la encuesta pero sin la posibilidad de añadir, modificar o eliminar preguntas.

## 5.5 Borrar

Cuando el usuario quiera borrar una encuesta de la lista de encuestas guardadas en el sistema, basta con seleccionarla en la lista de encuestas y presionar el botón 'Borrar' el cual muestra un mensaje de confirmación:



Si se presiona que sí y todo es correcto, se muestra un mensaje de éxito:



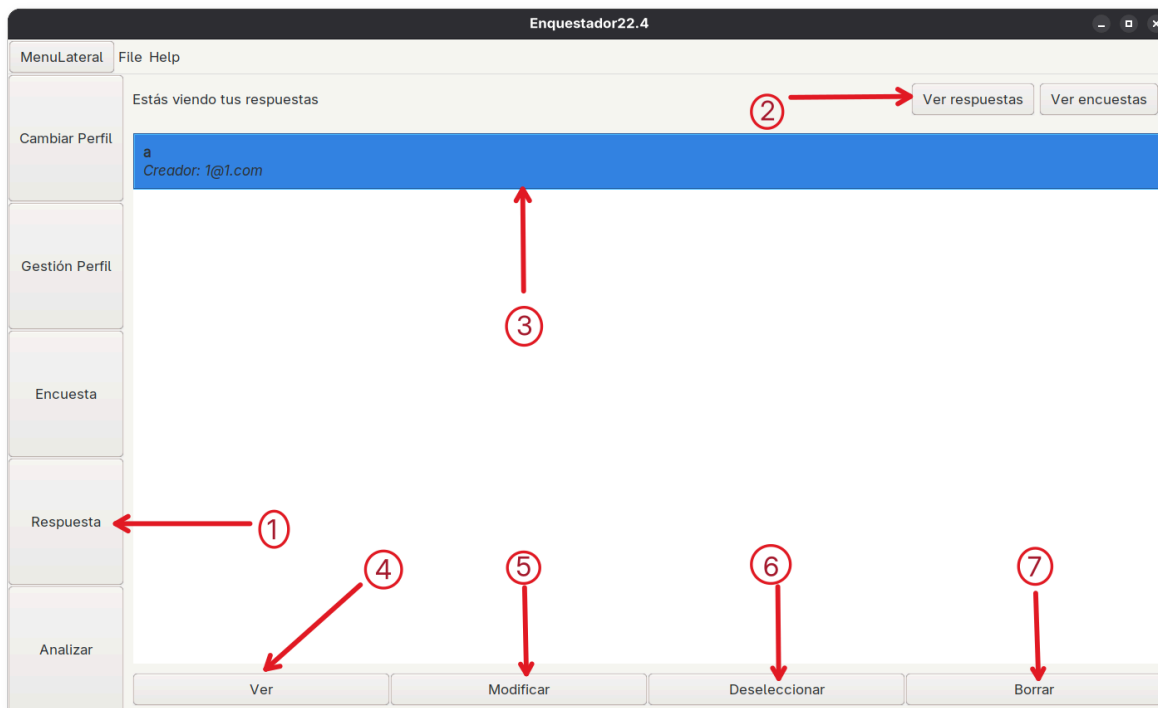
y ya no se muestra la encuesta en la lista de encuestas seleccionables.

## 6. Gestión de respuestas

Este menú tiene todo lo relacionado a la gestión de respuestas.

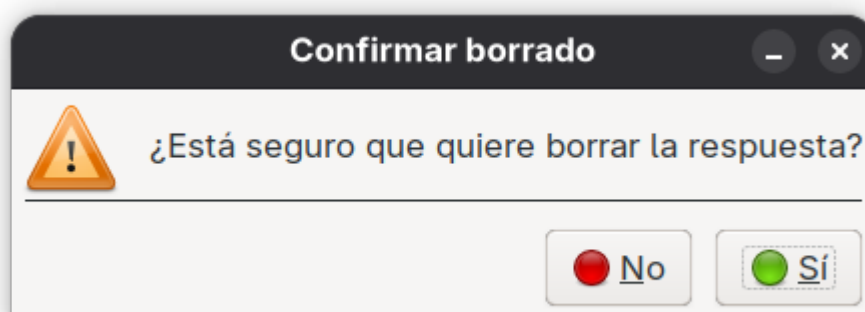
### 6.1 Selección de respuestas y encuestas para responder

El menú de selección de respuestas sirve para seleccionar las respuestas del usuario que ha iniciado sesión para consultarlas o modificarlas.

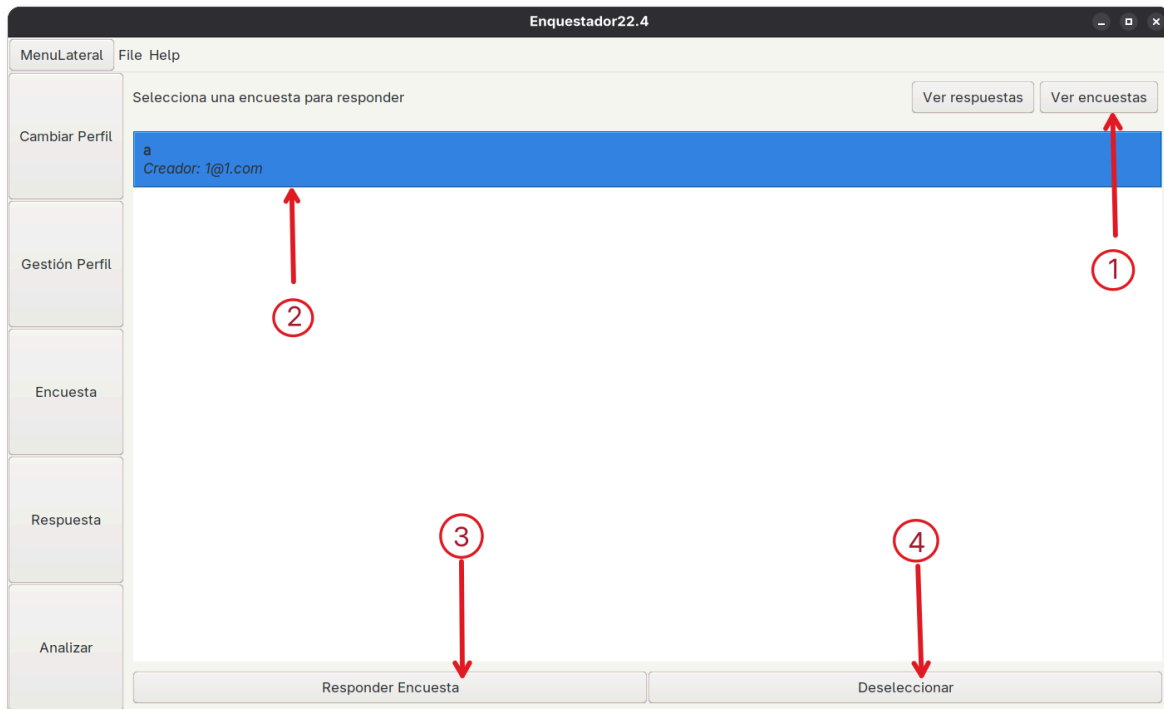


1. Botón para acceder al menú de respuestas.
2. Botón para ver las respuestas de perfil que ha iniciado sesión.
3. Seleccionar respuesta.
4. Ver la respuesta. Muestra la respuesta como en el apartado [6.2](#).
5. Modificar la respuesta. Muestra el menú del apartado [6.3](#).
6. Deseleccionar la respuesta.
7. Borrar la respuesta seleccionada.

Al borrar una respuesta, aparecerá una ventana para confirmar por segunda vez el borrado.



A continuación, tenemos el menú de selección de encuestas para responder.



1. Botón para acceder a este menú.
2. Encuestas disponibles para seleccionar.
3. Responder la encuesta. Muestra el menú del apartado [6.3](#).
4. Deseleccionar la encuesta.

## 6.2 Consulta de respuestas

Cuando el usuario selecciona una respuesta y le da a ver, se muestra una vista con los datos de una pregunta y lo que ha respondido el usuario. Esta vista muestra una pregunta a la vez.



1. Ir a la respuesta de la pregunta anterior.
2. Ir a la respuesta de la pregunta siguiente.

## 6.3 Modificación de respuestas y responder encuestas

Cuando el usuario selecciona una encuesta y le da a responder, o selecciona una respuesta para modificar, se muestra una vista con los datos de una pregunta y una zona para responder. Esta vista muestra una pregunta a la vez.

En el caso de que modifiquemos una respuesta, aparecerá la respuesta anterior en la zona para responder.

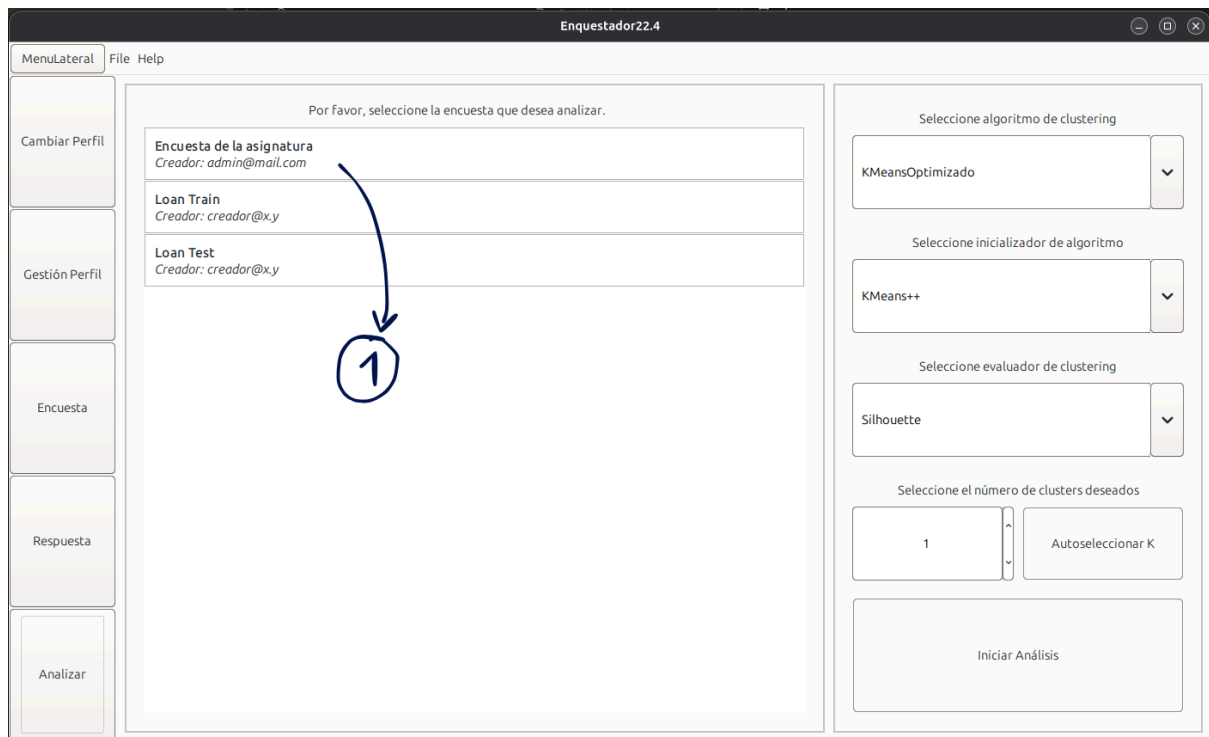
## 7. Análisis

Este menú contiene todo lo relacionado con el análisis de las respuestas de las encuestas.

### 7.1 Selección de encuestas y respuestas

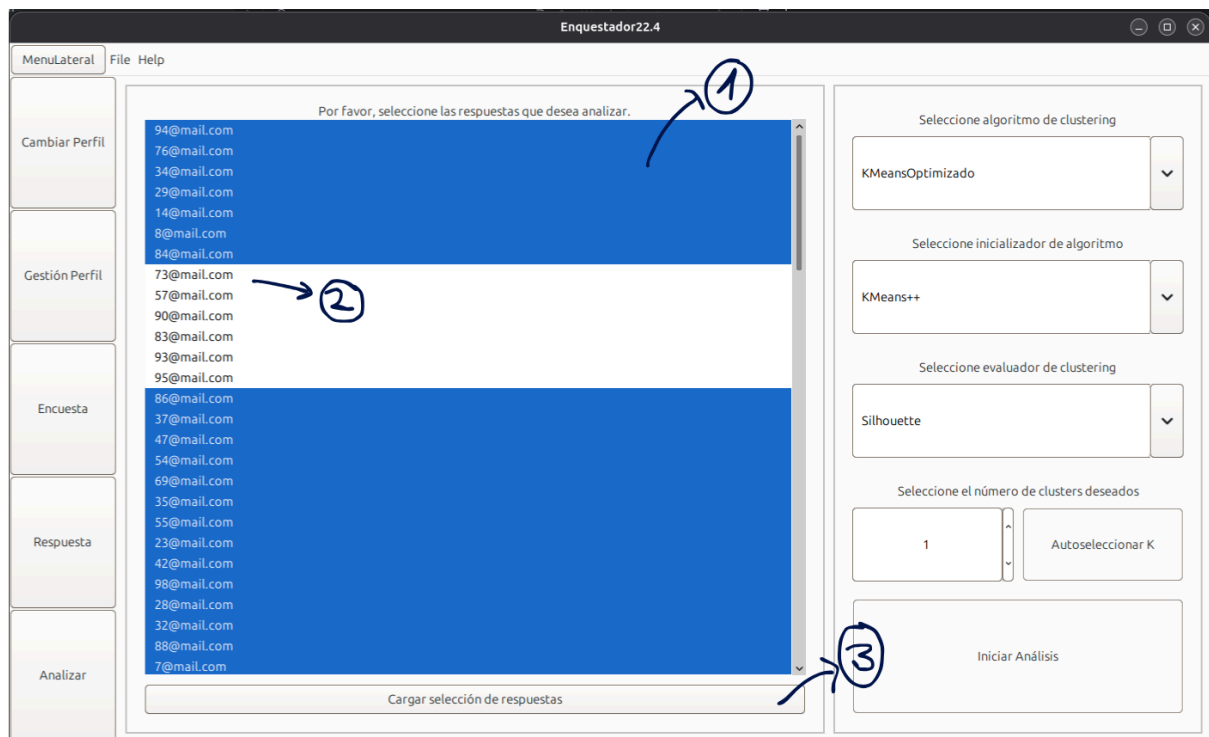
Cuando se abre el menú de análisis, inicialmente, en la parte izquierda de la ventana se muestra un menú de selección de las encuestas disponibles en su sistema y, posteriormente, un menú de selección de respuestas a la encuesta escogida.

A continuación se muestra una imagen donde se detallan las características de la selección de encuestas.



1. Encuestas disponibles en el sistema. Hacer clic en una encuesta muestra las respuestas a esa encuesta.

A continuación se muestra una imagen donde se detallan las características de la selección de respuestas.

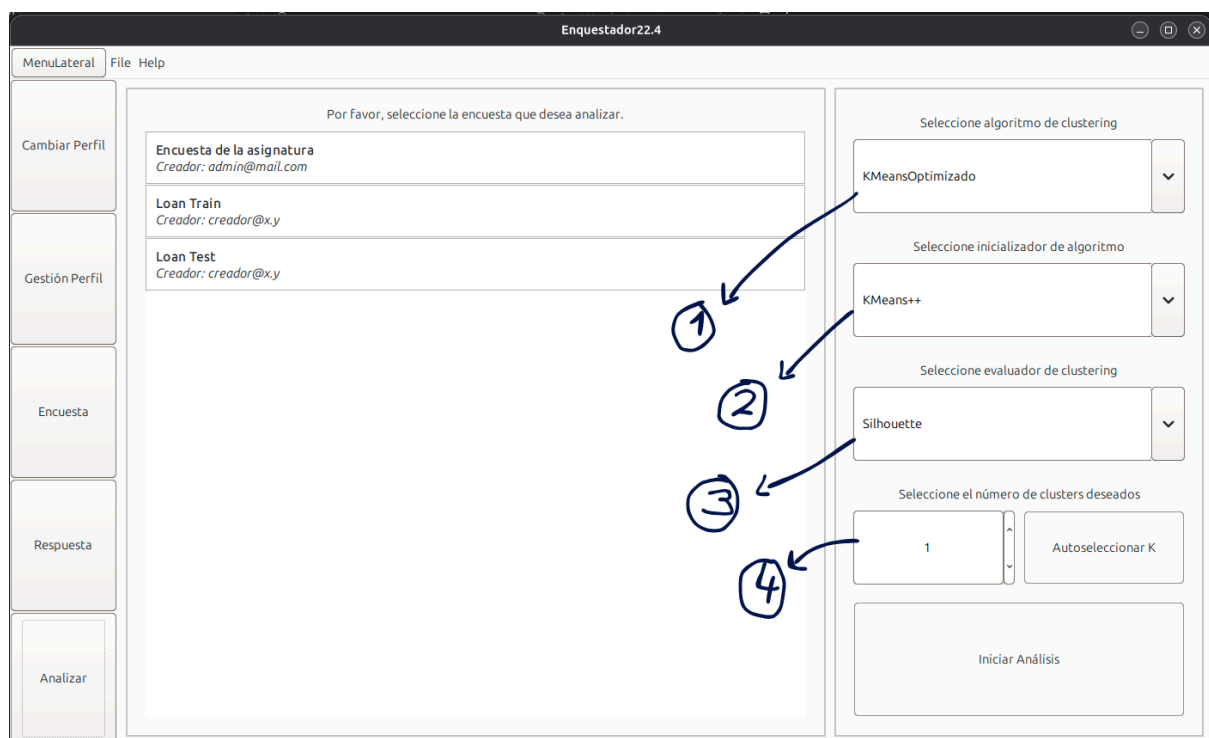


1. Respuestas seleccionadas. (Por defecto, todas las respuestas están seleccionadas).
2. Respuestas sin seleccionar.
3. Botón para cargar en el sistema las respuestas seleccionadas.

Nota: Para deseleccionar una sola respuesta, se tiene que usar **Ctrl+Click izquierdo**, y para seleccionar un conjunto de respuestas seguidas hace falta seleccionar una respuesta y seguidamente usar **Shift+Click izquierdo** en la última respuesta que se quiera incluir.

## 7.2 Selección de parámetros

En cambio, en la parte derecha de la ventana, se muestra un menú de configuración del analizador.



1. Este menú desplegable permite seleccionar uno de los algoritmos de agrupación de datos disponibles. Se ofrecen las siguientes opciones:
  - ❖ KMeansOptimizado: Versión optimizada del algoritmo k-Means (opción predeterminada). Se ha de tener en cuenta que consume más recursos.
  - ❖ KMeans (Algoritmo K-Means estándar)



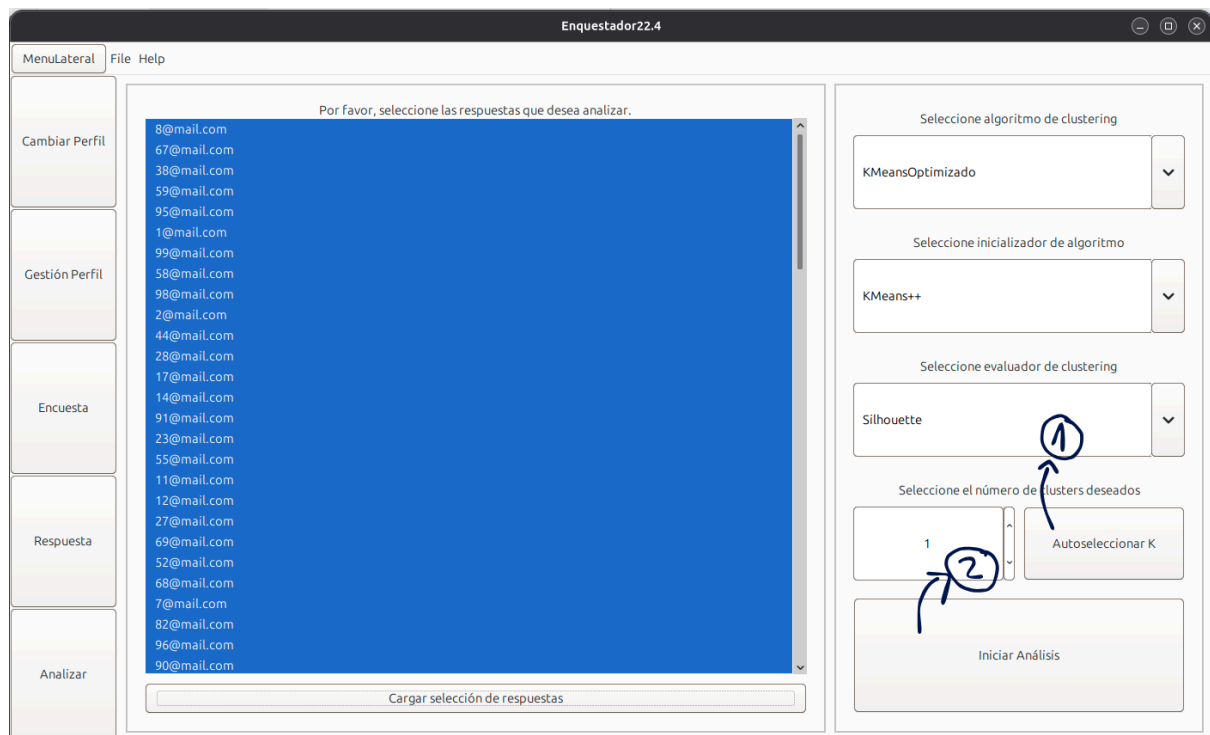
- ❖ KMedoids (Algoritmo k-Medoids)
2. Este menú desplegable permite seleccionar uno de los algoritmos de inicialización para el algoritmo de agrupación de datos. Se ofrecen las siguientes opciones:
- ❖ KMeans++ (Crea grupos iniciales de forma ordenada, equilibrada y estable)
  - ❖ Aleatorio (Crea grupos iniciales de forma aleatoria)
  - ❖ Greedy (Crea grupos iniciales de forma ordenada, equilibrada y estable)

Nota: La familia de algoritmos k-Means solo es compatible con los inicializadores KMeans++ y Aleatorio, mientras que la familia de algoritmos k-Medoids solo es compatible con el inicializador Greedy.

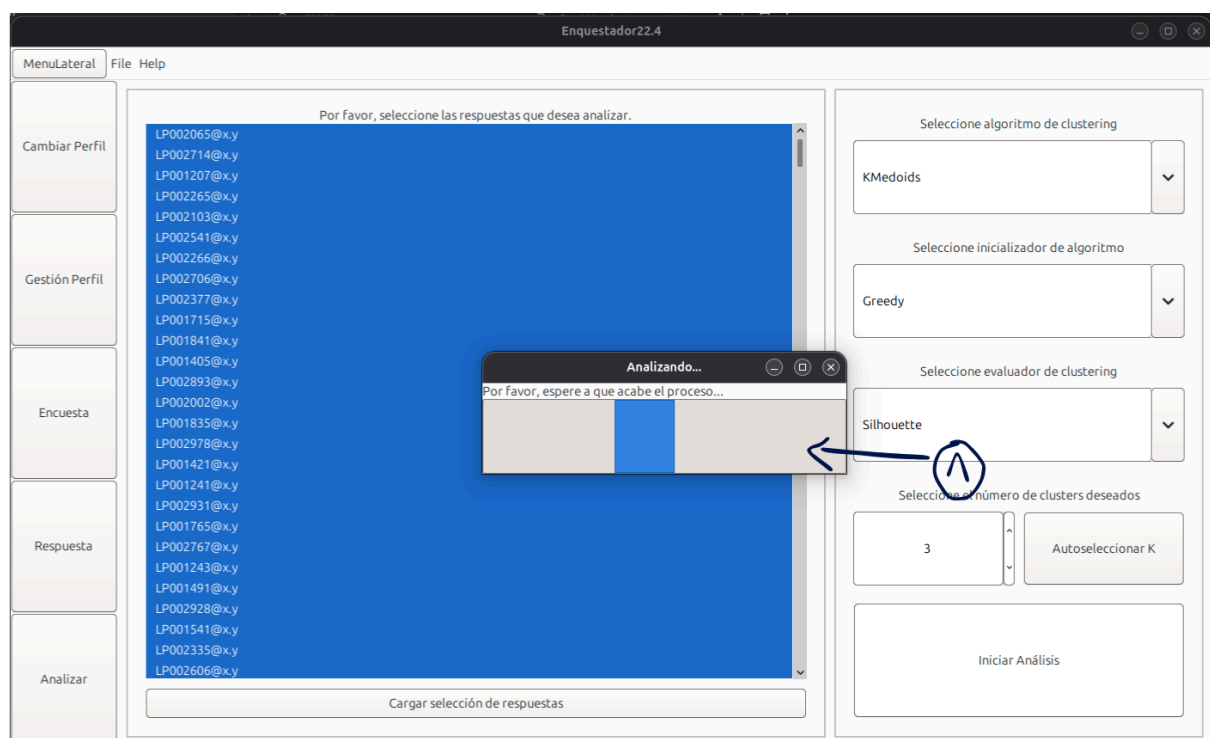
3. Este menú desplegable permite seleccionar uno de los evaluadores de eficacia respecto a la agrupación de datos. Se ofrecen las siguientes opciones:
- ❖ Silhoutte (Mide la cohesión de las respuestas de un grupo respecto a los demás)
  - ❖ CalinskiHarabasz (Mide la similitud de las respuestas en el mismo grupo y la diferencia con las respuestas de otros grupos)
  - ❖ DaviesBouldinen (Mide la compacidad de los grupos)
4. Este componente permite especificar el número de grupos en los que se reparten los datos. Se puede escribir directamente el número o usar las flechas para modificar el valor.

Nota: Por lo general no es recomendable usar números muy grandes de grupos a no ser que sea explícitamente necesario. Además, el sistema verifica que el número de grupos no exceda el número cargado de respuestas.

A continuación, se muestra el resto de componentes de configuración. Cabe destacar que estos permanecen desactivados hasta que se cargan las respuestas.



1. Botón que permite calcular automáticamente el número óptimo de grupos en base a las respuestas cargadas.
2. Botón que permite iniciar el análisis de los datos. Como ya se ha mencionado anteriormente, la aplicación comprueba internamente la coherencia de la configuración antes de proceder.

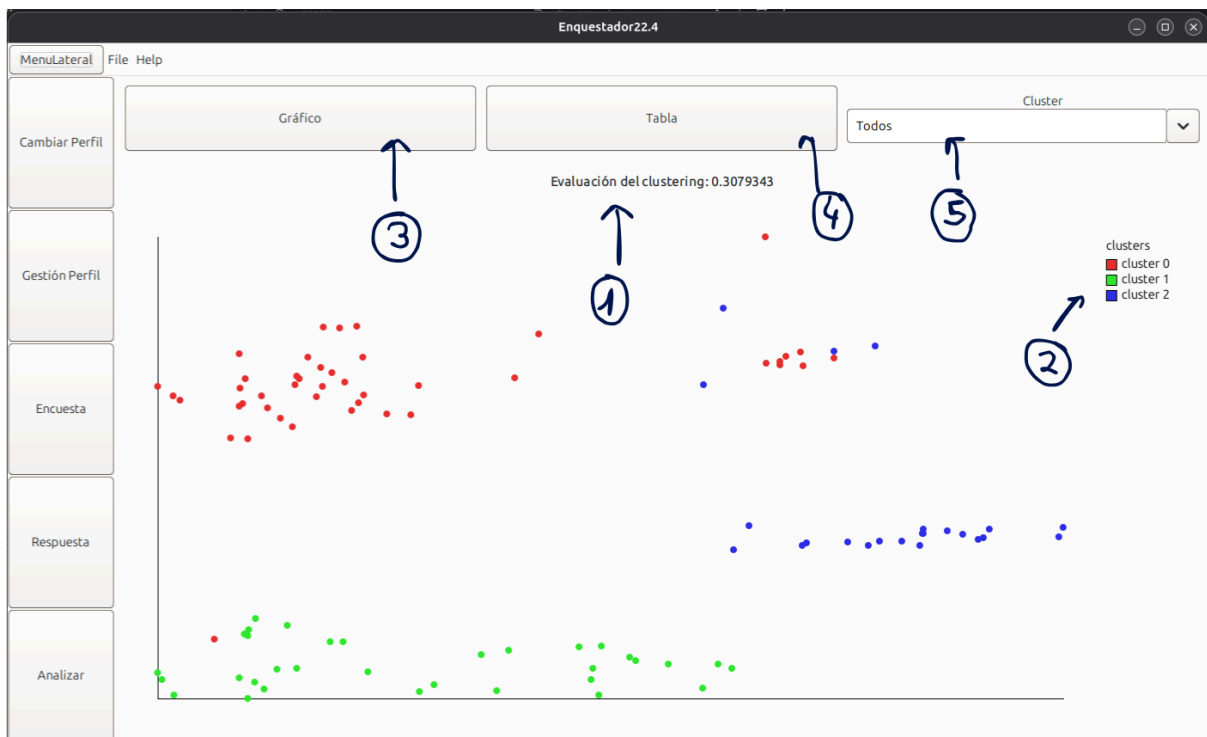


1. Durante el proceso de análisis se muestra una barra de progreso ficticia.

## 7.3 Visualización de resultados

Tras finalizar el análisis, se muestran los resultados de la agrupación. Hay dos opciones de visualización: Gráfico y Tabla.

Por defecto, se muestra Gráfico que consiste en una gráfica bidimensional que plasma las relaciones entre las diferentes respuestas, donde cada respuesta está pintada con un color correspondiente a su grupo.



1. Evaluación de la agrupación.
2. Leyenda sobre la asignación de colores a grupos.
3. Botón para mostrar la visualización gráfica.
4. Botón para mostrar la visualización tabular.
5. Desplegable que permite elegir qué grupo visualizar.

Nota: Por defecto, se muestran todos los grupos. Además, la evaluación no se ve afectada por el grupo que se visualice. Las gráficas entre clusters no son comparables, ya que están escaladas independientemente. Aunque resultan útiles

para ver la distribución relativa dentro de un mismo grupo y determinar si es necesario modificar el número de grupos.

A continuación se muestra la visualización tabular de los datos:

respuesta	cluster
34@mail.com	0
7@mail.com	0
81@mail.com	0
65@mail.com	0
17@mail.com	0
14@mail.com	0
62@mail.com	0
68@mail.com	0
35@mail.com	0
79@mail.com	0
66@mail.com	0
58@mail.com	0
71@mail.com	0
96@mail.com	0
9@mail.com	0
95@mail.com	0
89@mail.com	0
23@mail.com	0
63@mail.com	0
48@mail.com	0
52@mail.com	0
64@mail.com	0
4@mail.com	0
15@mail.com	0
98@mail.com	0
49@mail.com	0
60@mail.com	0
11@mail.com	0
42@mail.com	0
86@mail.com	0
74@mail.com	0
19@mail.com	0
10@mail.com	0

1. Email que identifica al autor de cada respuesta
2. Grupo asignado a la respuesta

# APÉNDICE A: Uso del Driver para generar el fichero con los juegos de prueba

Explicación sobre el funcionamiento de la generación de juegos de pruebas.

En esta tercera entrega, los juegos de pruebas son:

- perfilesLoanTest.txt, pruebaLoanTest.txt
- perfilesLoanTrain.txt y pruebaLoanTrain.txt
- perfilesEncuestaAsignatura.txt y pruebaEncuestaAsignatura.txt

Primero de todo, la mejor manera de generarlos sería con todos los juegos de prueba en la misma carpeta del driver y donde se ejecuta el driver (dentro de /EXE/DriverGeneral):

```
sergi@sergi:~/Descargas/1aEntrega_PROP22.4/EXE/DriverGeneral$ ls
DescripcionJuegosDePrueba.txt  index.txt      prueba1.txt
DescripcionOperativa.txt      perfiles1.txt  prueba2.txt
DriverGeneral.jar             perfiles2.txt  prueba3.txt
FuncionamientoJuegosDePrueba.txt perfiles3.txt
```

Después, se debe ejecutar el driverGeneral (java -jar DriverGeneral):

```
---- Menu perfil ----  
Elige una opcion:  
1 Crear perfil  
2 Cargar perfil  
3 Ir al menu principal  
4 Salir  
1  
Introduzca el email:  
s@gmail.com  
Introduzca el nombre:  
s  
Introduzca la contraseña:  
123  
Perfil con email s@gmail.com creado y cargado.  
--- Driver General ---
```

Se debe iniciar sesión/crear un perfil (no hace falta que se importe, puede ser uno creado aleatoriamente solo para satisfacer que se ha iniciado sesión en la app).

En el menú que se muestra en la terminal se debe escoger la opción 7, que es la que permite cargar el juego de pruebas.

Primero se pide la ruta al archivo de perfiles y luego, la ruta al archivo de prueba (con la encuesta y respuestas) (es más fácil tener todo en la misma carpeta para no tener que escribir un path entero y así solo hace falta poner el nombre del fichero .txt con los juegos de pruebas).

```
==== Driver General ====
---- Menu principal ----
Elige una opcion:
1 Consultar Perfil Actual
2 Consultar Encuesta Actual
3 Consultar Respuestas Cargadas
4 Gestion de Encuestas
5 Gestion de Perfiles
6 Gestion de Respuestas
7 Cargar Juego de Pruebas
8 Algoritmos de Análisis
9 Analizar Encuesta
10 Elegir K para análisis
11 Elegir Evaluador de Calidad
12 Salir
7
Ruta del archivo de perfiles:
perfiles1.txt
Perfil creado: admin@mail.com
Perfil creado: juan@mail.com
Perfil creado: ana@mail.com
Perfil creado: carlos@mail.com
Perfil creado: lucia@mail.com
Perfil creado: mario@mail.com
Perfil creado: sofia@mail.com
Perfil creado: raul@mail.com
Perfil creado: beatriz@mail.com
Perfil creado: alberto@mail.com
Perfil creado: laura@mail.com
Perfil creado: pedro@mail.com
Perfil creado: monica@mail.com
Carga de perfiles completada.
Ruta del archivo del juego de pruebas:
prueba1.txt
Juego de pruebas cargado correctamente.
```

El driver se usa para generar la carpeta 'ficheros' con la persistencia de los juegos de prueba, que posteriormente se utilizará para importar a la aplicación y poder usarlos.

## APÉNDICE B: Cómo cargar los juegos de prueba

Explicación sobre cómo importar los juegos de prueba a la aplicación.

Una vez tengamos nuestra carpeta de 'ficheros' que contienen todos los datos de todos los perfiles, encuestas y respuestas, simplemente se ha de mover esta carpeta al mismo directorio que se encuentra el ejecutable de la aplicación. Una vez tengamos la carpeta 'ficheros' en el mismo directorio que el ejecutable de la aplicación y **ejecutamos la aplicación desde ese mismo directorio**, todos los perfiles, encuestas y respuestas estarán disponibles para ser utilizados por la aplicación.

**Es importante que no se modifique la estructura de la carpeta 'ficheros' ni que se cambie su nombre, ya que la aplicación no será capaz de localizar los datos.**

**Si ya hay una carpeta 'ficheros' en el mismo directorio que la aplicación, se recomienda no mezclarlos, ya que puede corromper o sobrescribir datos. Se recomienda borrar la carpeta 'ficheros' que está en el directorio del ejecutable antes de importar el nuevo juego de pruebas.**

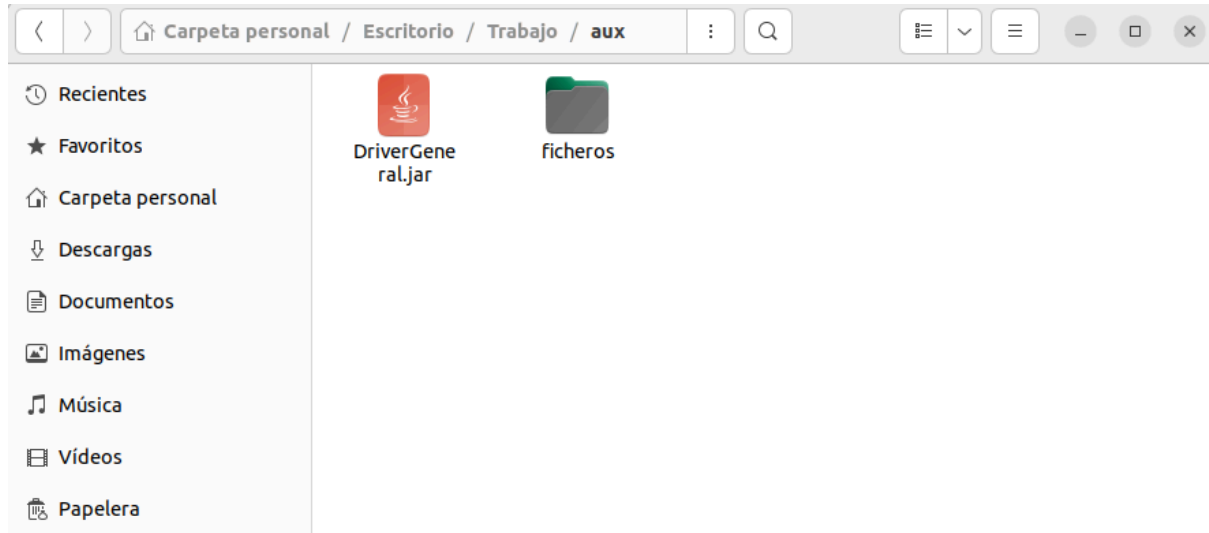
La carpeta 'ficheros' para un juego de pruebas se puede obtener de dos formas:

- 1) Siguiendo los pasos de generación de juego de pruebas explicado en el apéndice A.
- 2) De un .zip compartido, que contiene la carpeta 'ficheros' ya procesado con todos los datos correctos, sin necesidad de hacer nada más que importarlos.

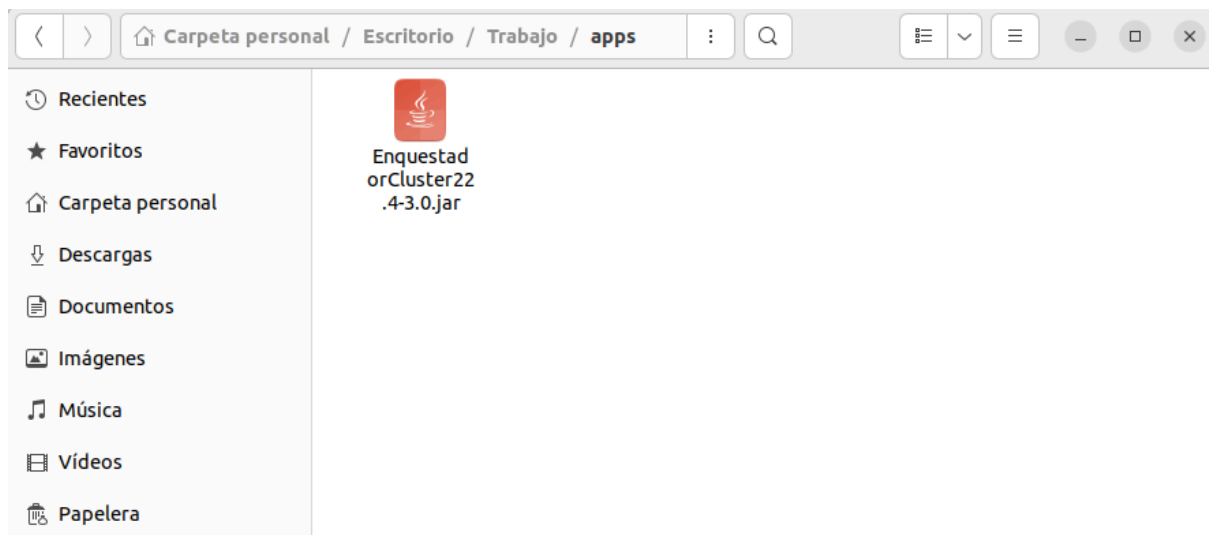


## Ejemplo práctico de importación desde el driver.

Tenemos en la carpeta ‘~/Escritorio/Trabajo/aux’ el driver ‘DriverGeneral.jar’, donde hemos generado nuestra carpeta ‘ficheros’ conteniendo los datos del juego de prueba que queremos cargar.



Y el ejecutable de la aplicación ‘EnquestadorCluster22.4-3.0.jar’ se encuentra en ‘~/Escritorio/Trabajo/apps’, sin ninguna carpeta ‘ficheros’ allí.

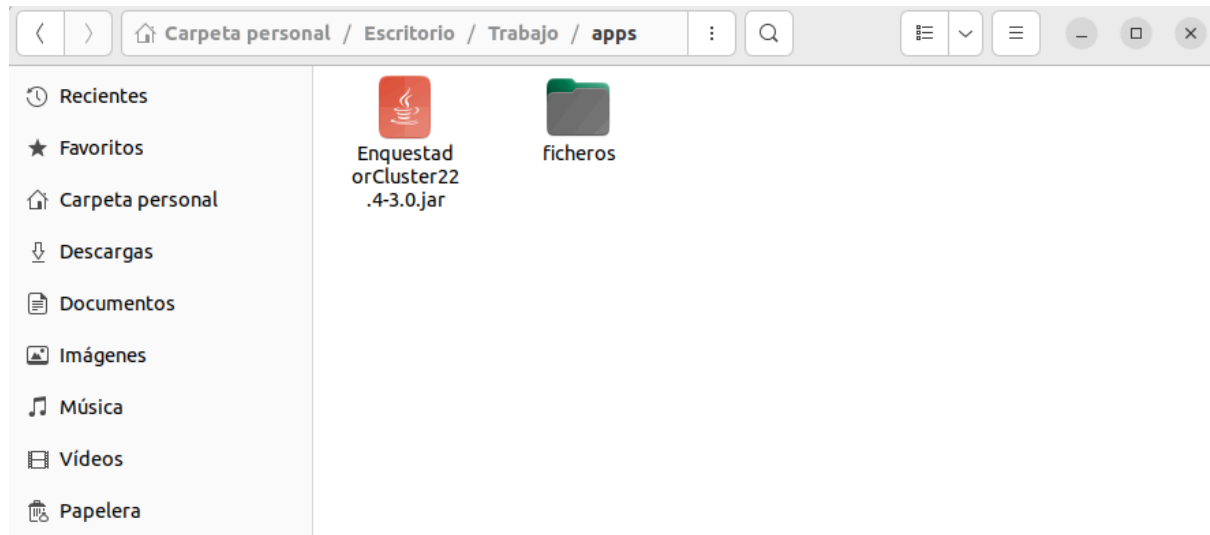


Para importarlo podemos:

- 1) Arrastrar la carpeta ‘ficheros’ a ‘~/Escritorio/Trabajo/apps’

- 2) Abrir una terminal en el directorio ‘~/Escritorio/Trabajo/aux’ y ejecutar el comando: `mv ficheros ~/Escritorio/Trabajo/apps`.

Cuando hayamos hecho una de las dos opciones de importación, tendremos la carpeta ‘ficheros’ en el mismo directorio.



Sí ejecutamos el comando `java -jar EnquestadorCluster22.4-3.0.jar` desde ese mismo directorio, tendremos todos los datos del juego de pruebas a nuestra disposición en la aplicación.

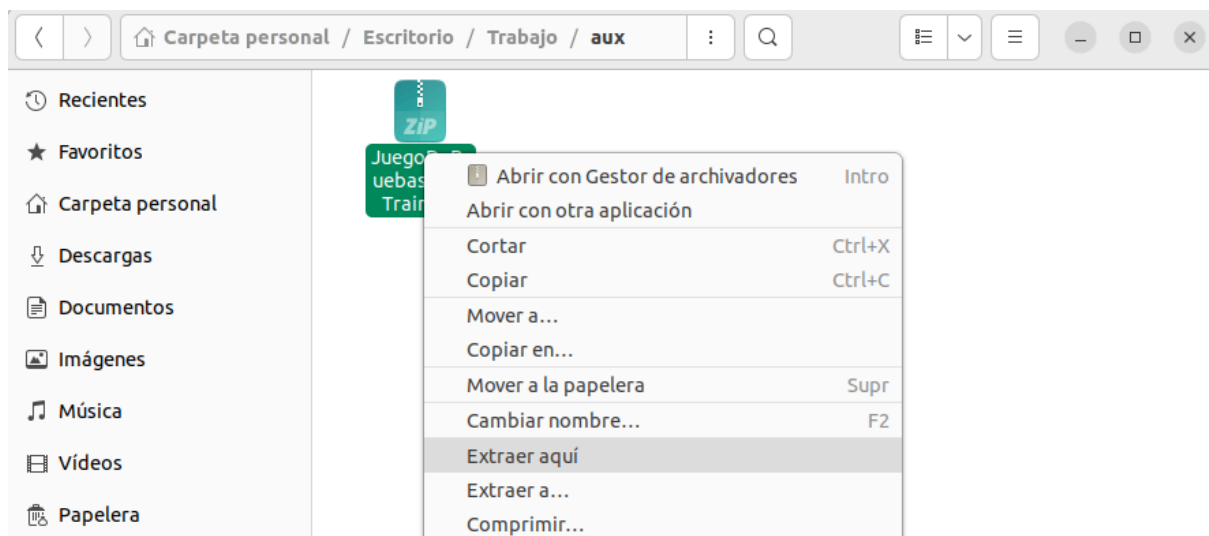
Ejemplo práctico de importación desde un .zip y con una carpeta ‘ficheros’ ya existente.

Tenemos en la carpeta ‘~/Escritorio/Trabajo/aux’ un .zip conteniendo los ficheros .txt para generar los juegos de prueba y una carpeta ‘ficheros’ que contiene los datos ya procesados para ser importados.

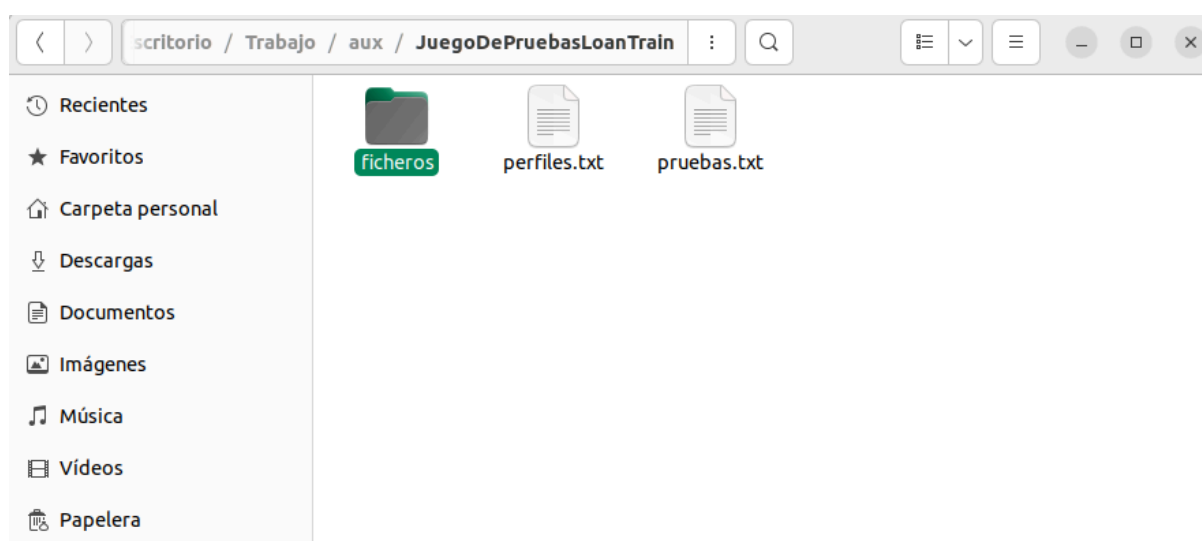
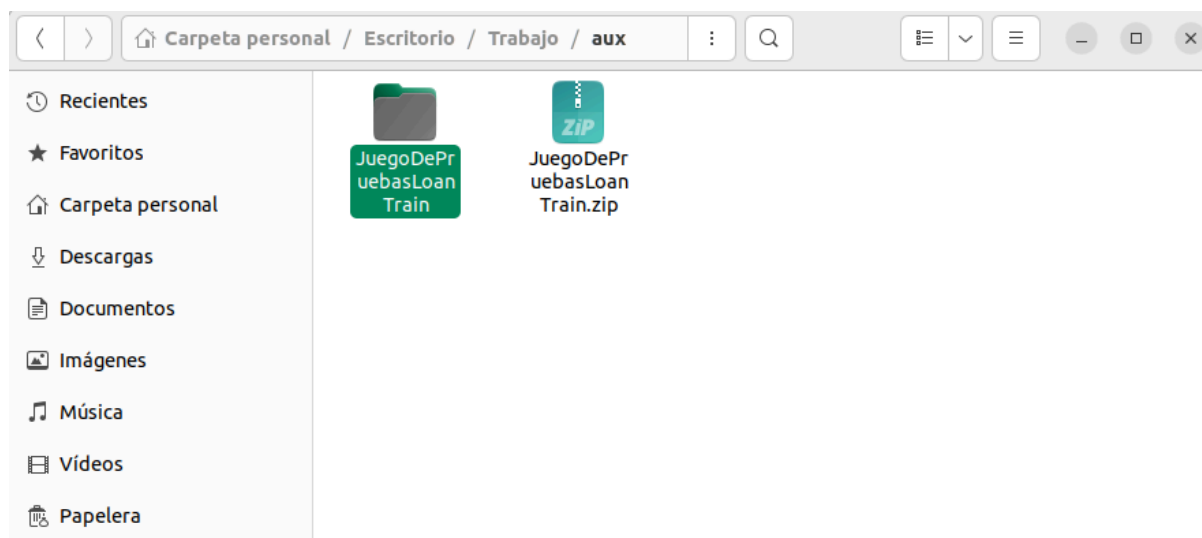


Y el ejecutable de la aplicación 'EnquestadorCluster22.4-3.0.jar' se encuentra en '~/Escritorio/Trabajo/apps', con una carpeta 'ficheros' allí.

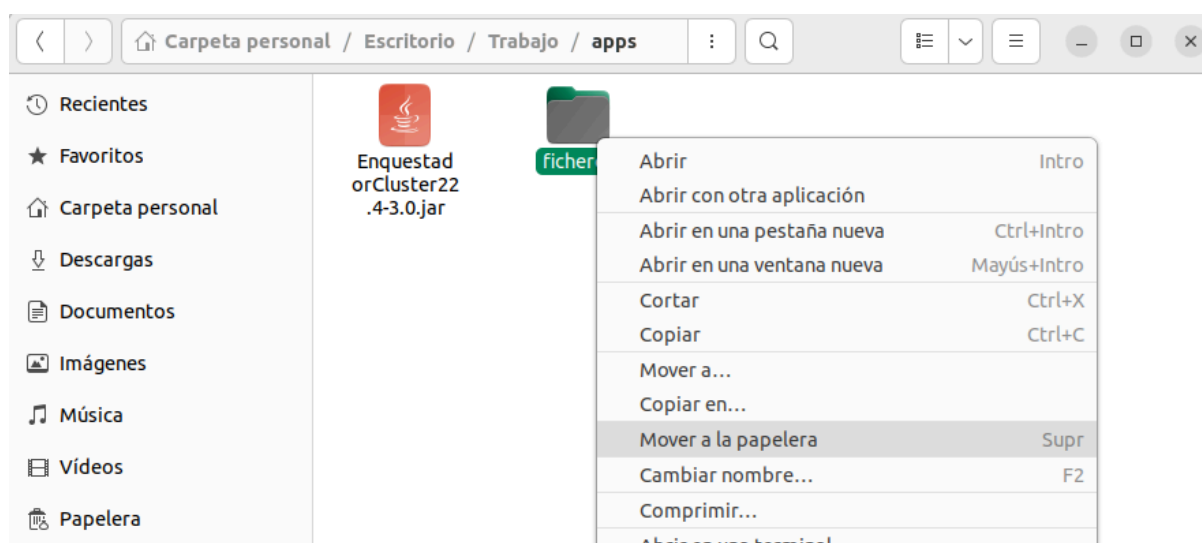
Primero, extraemos el .zip haciendo click derecho y seleccionando 'Extraer Aquí':



Obtendremos, una carpeta descomprimida, dentro estará la carpeta 'ficheros':

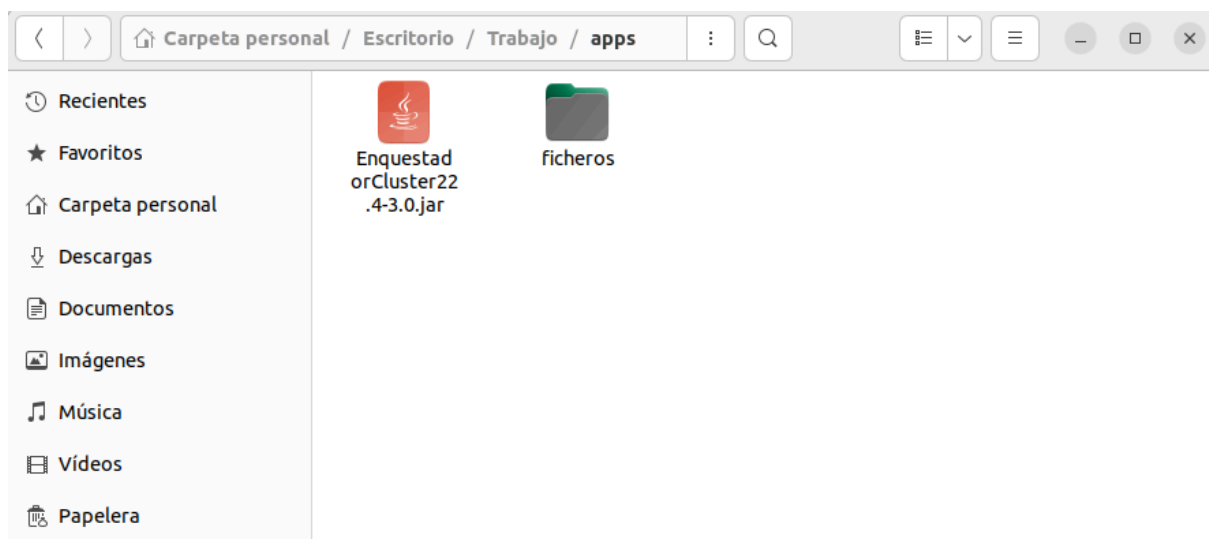


Luego, borramos la carpeta 'ficheros' que está en '~/.Escritorio/Trabajo/apps'. **No el que está en '~/.Escritorio/Trabajo/aux/JuegoDePruebasLoanTrain'!!!**





Usamos cualquiera de los métodos para mover la carpeta 'ficheros' desde '~/Escritorio/Trabajo/aux/JuegoDePruebasLoanTrain' a '~/Escritorio/Trabajo/apps' mencionados en el anterior ejemplo. Tendría que quedar así:



Una vez ya esté la nueva carpeta 'ficheros' en el mismo directorio que el ejecutable, ejecutamos `"java -jar EnquestadorCluster22.4-3.0.jar"` desde este mismo directorio y tendremos los datos del juego de pruebas a nuestra disposición.