

Program uruchamiamy poprzez wejście do folderu MO Project → Debug. W tym folderze uruchamiamy `Menuforms.exe`. W folderze MO Project → MO Project znajdują się kody źródłowe programu.

Po uruchomieniu programu widoczne jest okno, w którym można wybrać jedną z czterech opcji. Są to

1. Wyszukiwanie miejsc zerowych funkcji testowych - po jej wybraniu należy wybrać funkcję z listy, a następnie algorytm.
2. Wyszukiwanie najkrótszej ścieżki w grafie. Tutaj wczytywany jest graf, który znajduje się w folderze debug, w pliku `graph.txt`. Można ten plik modyfikować, lecz musi on posiadać następującą strukturę.

ilość wierzchołków

\\ podajemy położenia wierzchołków

nr._wierzchołka współrzędna_x współrzędna_y (x (20,600) y (20,280)

\\podajemy wagi krawędzi

nr_wierz_s nr_wierz_d waga

3. Generatory liczb pseudolosowych
4. Dodatkowe algorytmy takie jak Flocking