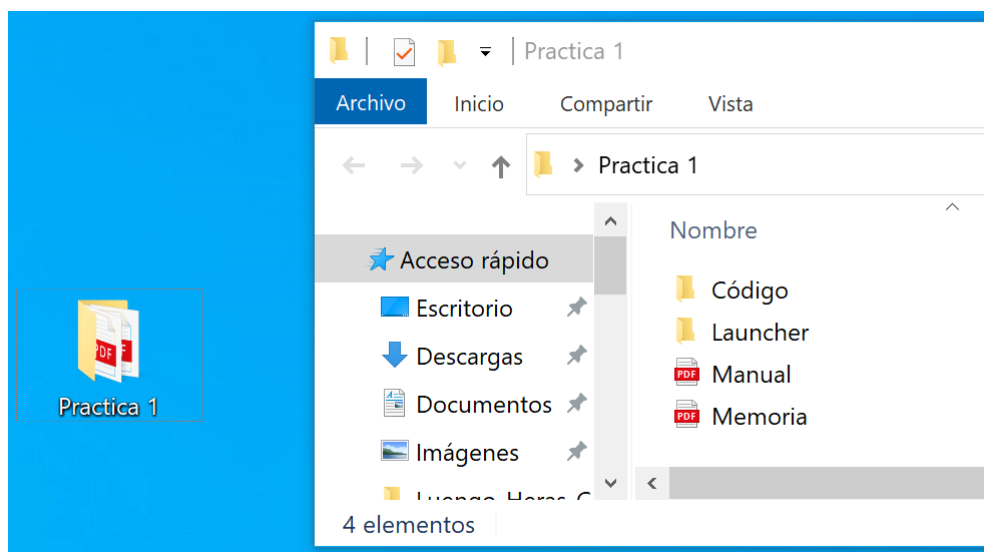
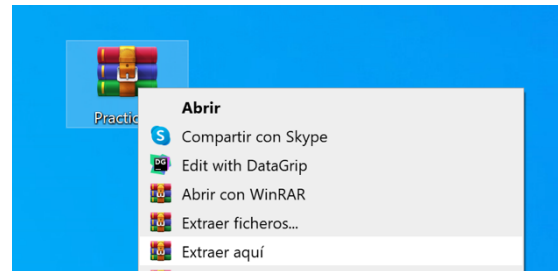


Manual de instalación:

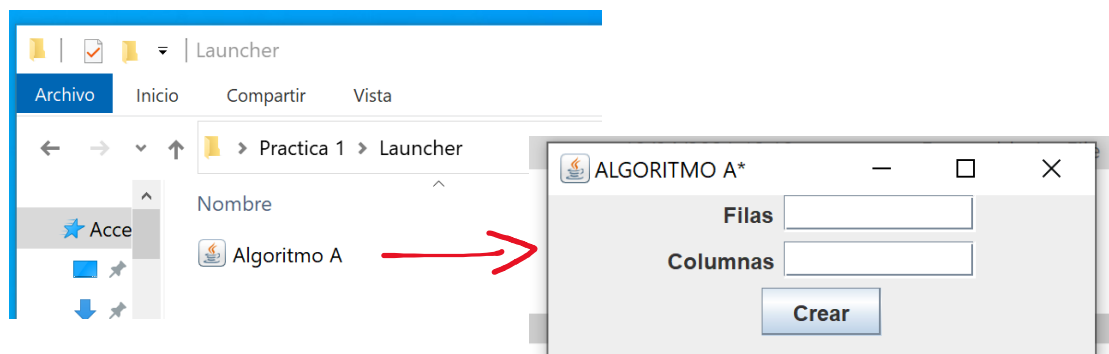
Al descargar la práctica encontrarás un .zip llamado Práctica 1.

Extraeremos el archivo .zip y obtendremos 1 carpeta con 4 archivos, entre los que estarán el código, la memoria, este manual y un ejecutable en la carpeta launcher.



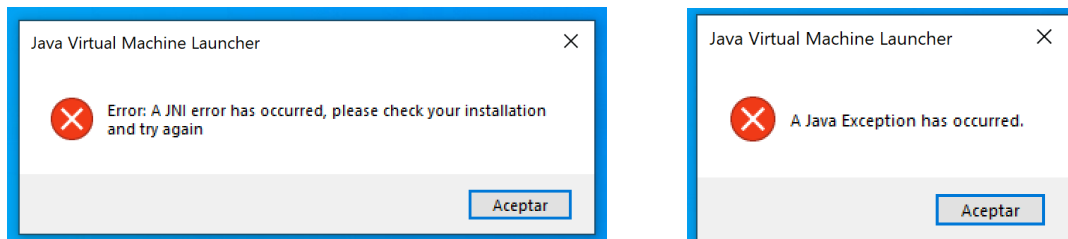
La primera carpeta recoge todo el código fuente de la aplicación. Se puede importar a un editor de Java como Eclipse para inspeccionar dicho código.

La segunda carpeta, launcher, recoge un archivo .jar ejecutable con nuestra aplicación. Y por último recoge este PDF y la memoria.



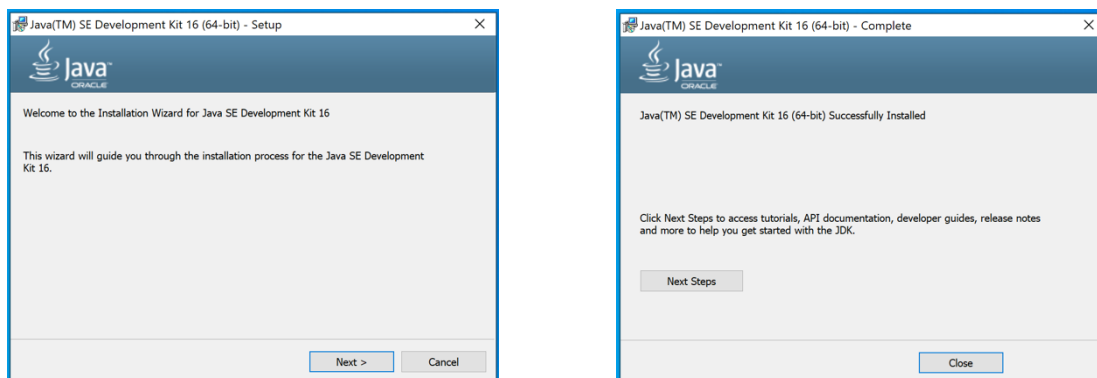
El archivo que ejecutar (Algoritmo A.jar) necesita correr en un ordenador que cuente con Java instalado. Puede ocurrir que al intentar ejecutarlo de un fallo debido a la versión de la aplicación. Es por ello por lo que hemos incluido una pequeña guía para solucionar ese problema con la versión de Java al inicializar nuestro ejecutable.

El problema se podría originar al intentar ejecutar el archivo. Debería salir algo así:

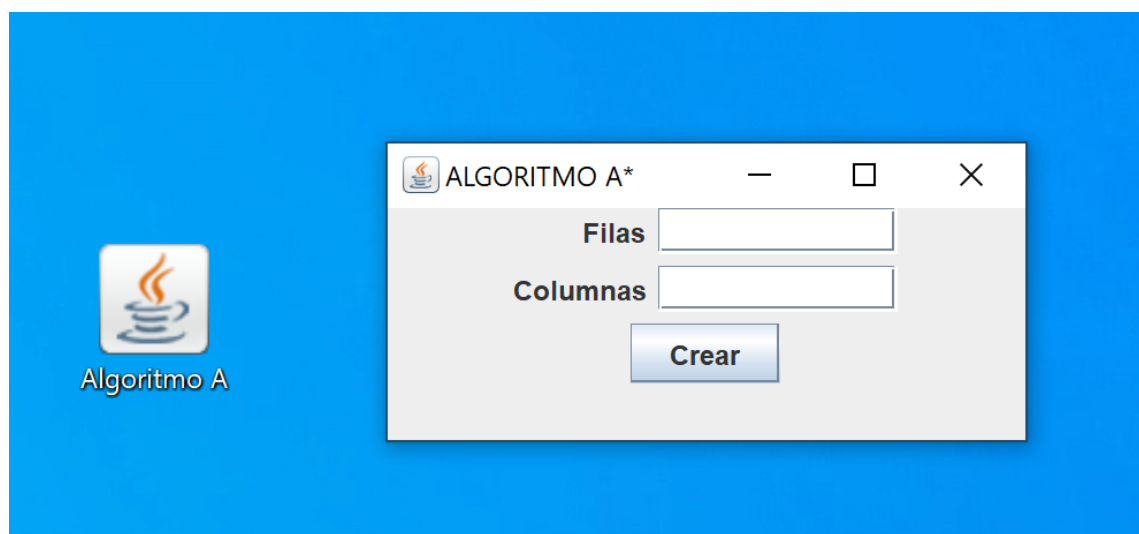


Para solucionarlo, debemos instalar una versión de Java más reciente. En este caso, la podremos descargar desde el siguiente enlace de la web oficial de Oracle:

<https://www.oracle.com/java/technologies/javase-jdk16-downloads.html>



Una vez instalado, podemos ejecutar el .jar correctamente.

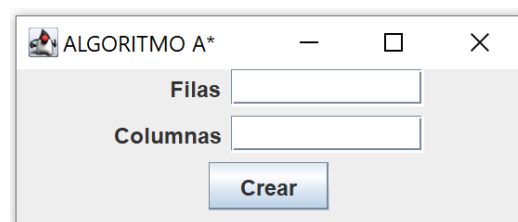


Manual de usuario:

Pequeño recorrido por la funcionalidad de la aplicación, a modo introducción a la aplicación.

1- Creación del tablero:

Nada más compilar la aplicación por primera vez nos preguntará las dimensiones del tablero.



2- Interfaz de usuario:

Aquí podremos ver el tablero virgen, sin ningún posicionamiento previo. El color verde muestra un suelo ficticio de, por ejemplo, plantas, evocando a un sendero o bosque sin aún recorrer.



Debemos rellenar las dos componentes (columna, fila) y luego pulsar el botón de posicionado que queremos. Debemos de tener en cuenta que Ini y Fin deben ser únicos, por lo que desaparecerá el botón una vez establecidos. Al pulsar Fin dejará seleccionar "way points".

3- Coloreado

Según vamos añadiendo puntos podemos ver que se irá coloreando el tablero, con distintos colores para el Inicio, Fin, Obstáculos, Waypoints y Zonas peligrosas:

Verde significa que no hay nada, es el sendero virgen.

Gris indica el Inicio.

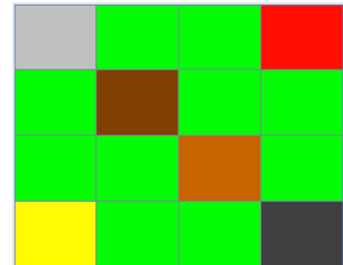
Negro indica el Fin, el destino.

Marrón será el camino finalmente recorrido.

Rojo serán obstáculos por los que no se pueden pasar.

Amarillo serán Celdas Peligosas, con mayor coste.

Por último, un marrón, aunque más oscuro, serán los "way points".



4- Resultado

Finalmente, al pulsar a Empezar, nuestro algoritmo hará su cálculo y devolverá la solución gráficamente pintando todas las celdas por las que pasa la solución.

