

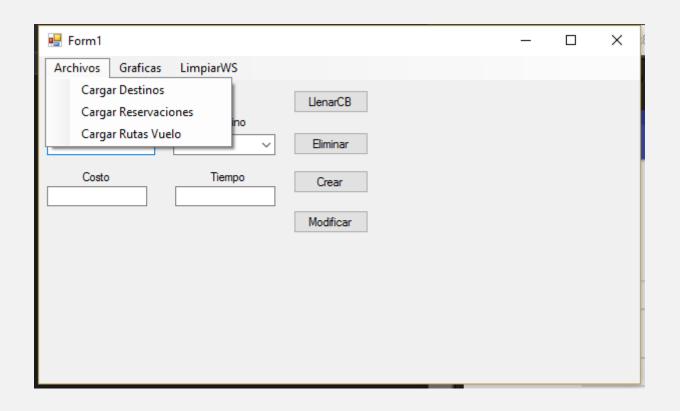
Universidad San Carlos de Guatemala
Estructuras de Datos
Laboratorio

Manual de Usuario

Iniciando Aplicación

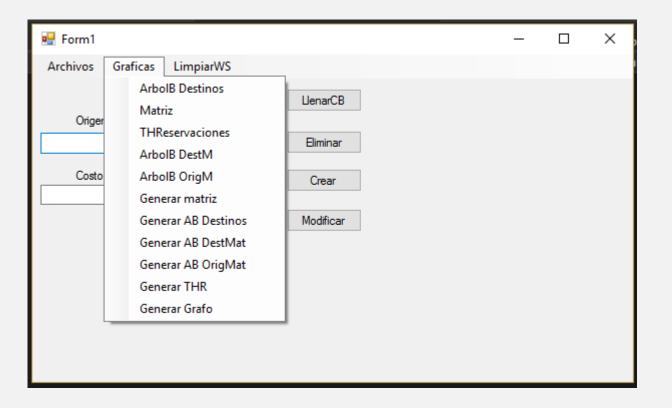
En esta parte del programa se le pide al usuario final ingresar los archivos iniciales con los que quiere que inicie la aplicación.

Estos parámetros iniciales representan la cantidad de datos que estarán dentro de las estructuras.



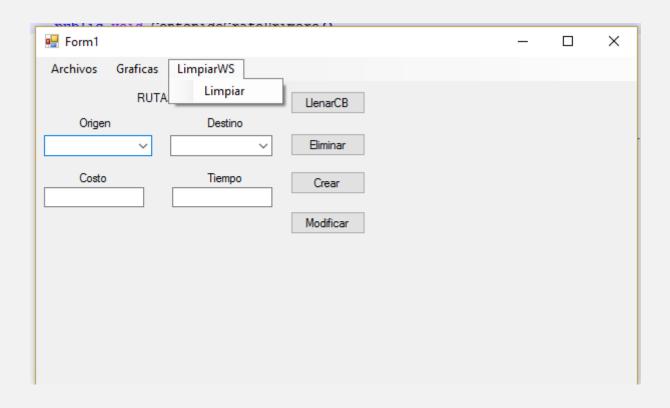
Graficando Estructuras

En esta parte del programa se le pide al usuario final que genere las distintas estructuras para poder ver los reportes posteriormente de las estructuras que han sido cargadas con los archivos de carga.



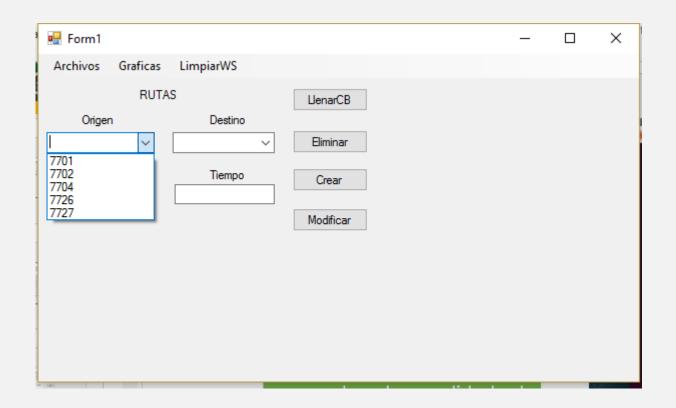
Limpiando Estructuras

En esta parte se le pide al usuario final que limpie las estructuras cargadas en el web service para poder generar una nueva instancia de éstas y así poder reiniciar el proceso.



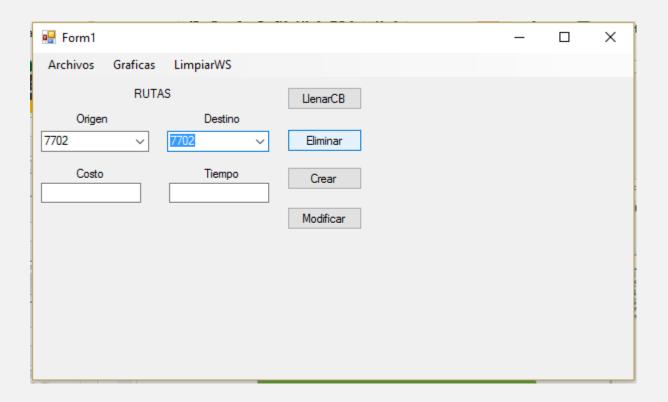
Cargando Orig-Destinos

En esta parte se le pide al usuario final llenar los textbox con los orígenes y destinos de las rutas cargadas anteriormente con el botón "LlenarCB".



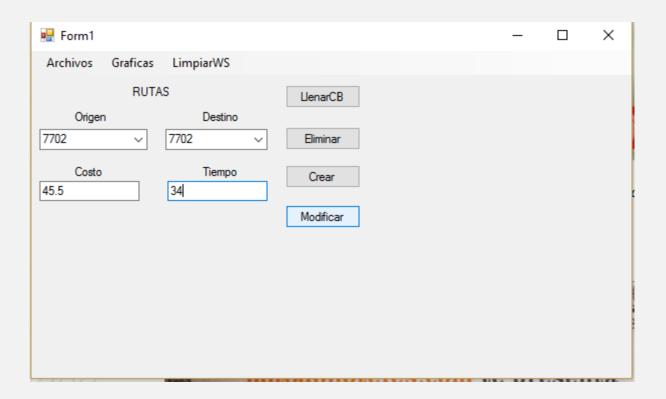
Eliminar Ruta

Se elije en el combobox origen y destino para poder eliminar en la matriz.



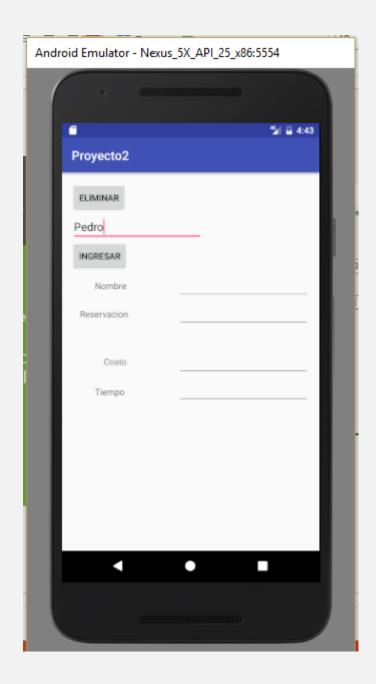
Modificar Ruta

En esta parte se le pide al usuario final llena el resto de campos para poder modificar el tiempo de vuelo y el costo del viaje.



Aplicación Android

Se llena el cuadro con el nombre que se desea eliminar en la tabla hash para poder eliminar toda la reservación.





Ingresar reservación

Se llenan los 4 campos para generar una reservación en la tabla hash.