

Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Occidente División de Ciencias de la Ingeniería
Laboratorio de Lenguajes Formales y de Programación
Aux. Julio Fernando Ixcoy
Sección: A



Manual de Usuario

Carlos Raúl Alberto López Peláez 202031871

Quetzaltenango, 21 de Agosto del 2023

Indice

Inicio de la Aplicación.....1

Introducción del texto y botón de escaneo.....2

 Botón Escanear.....2

 Colores de Palabras.....3

Menús de ventana principal.....4

 Menú Archivo.....4

 Cargar Archivo.....4

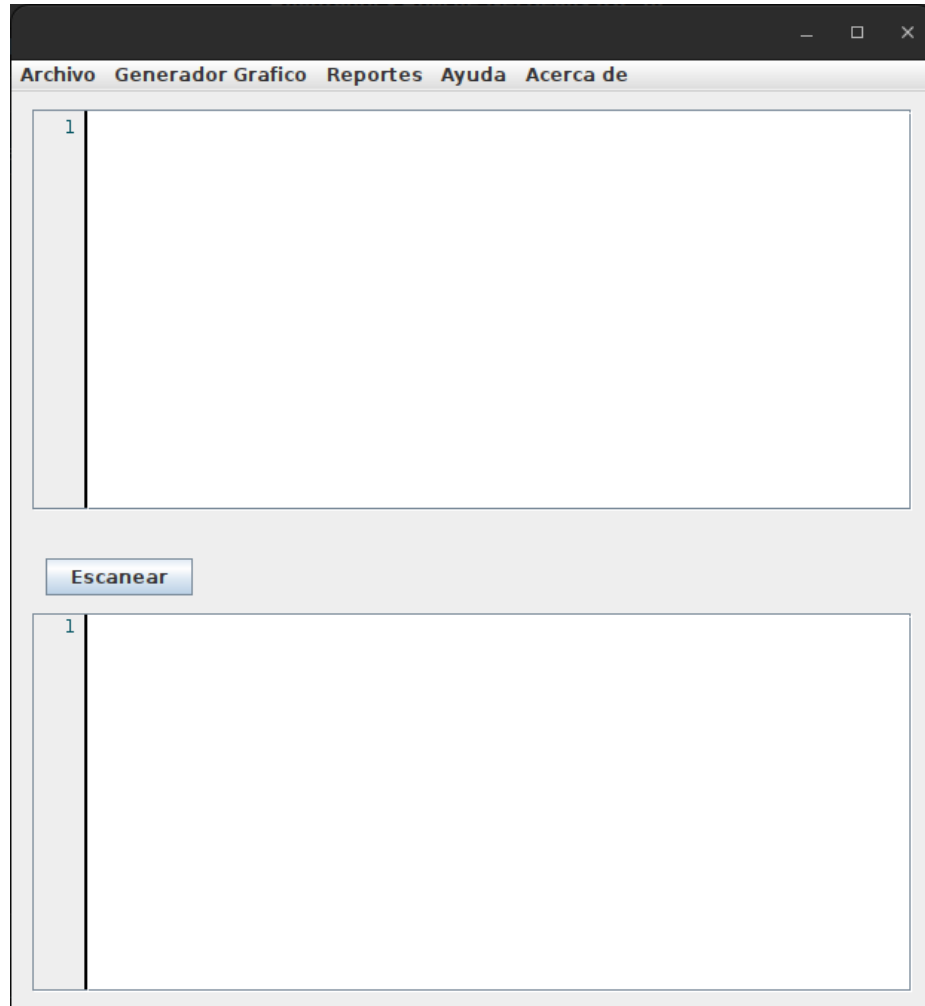
 Inicio.....4

Generador Grafico.....4

Reportes.....9

Inicio de la Aplicación

Apartado de inicio aquí empieza el programa al abrirlo por primera vez.

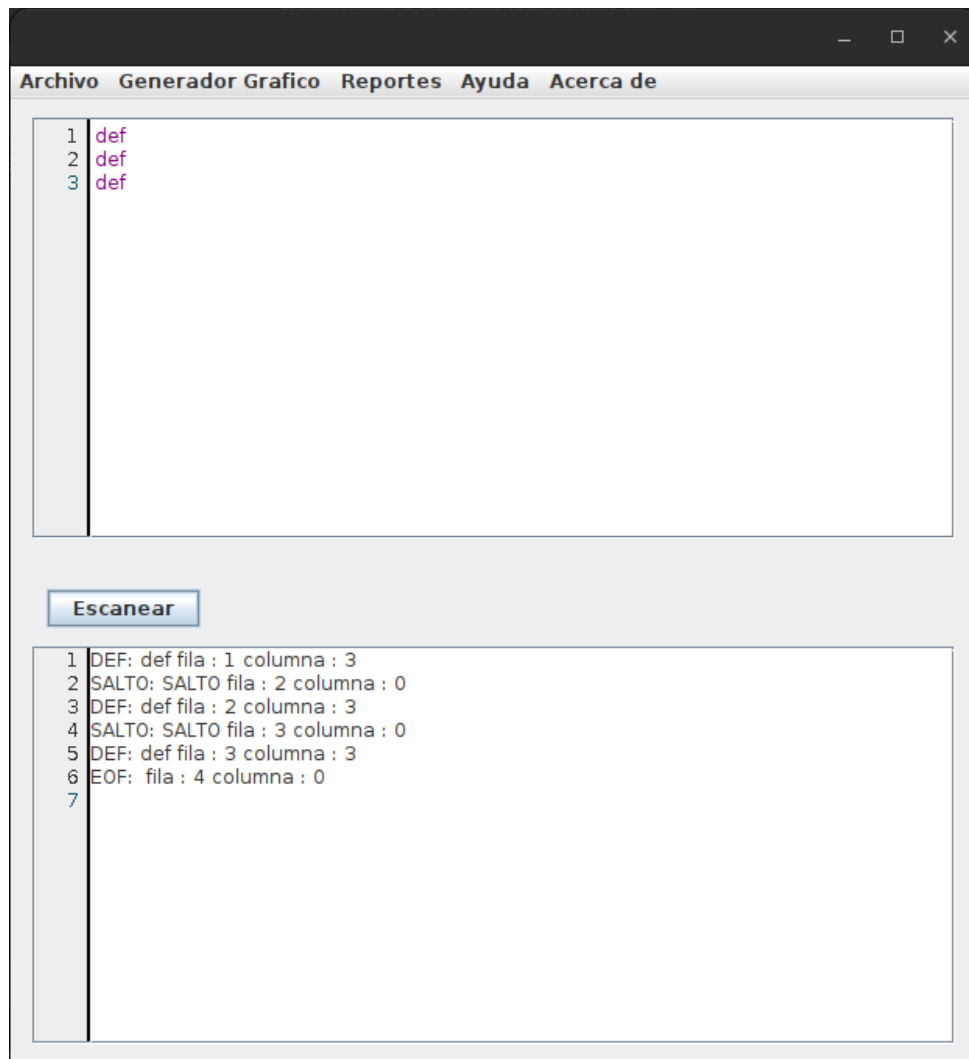


Esta es la ventana de inicio aquí puede escribirse un texto dentro del primer área para que se a escaneado en el análisis léxico respectivo, ademas contiene una barra donde puede moverse entre los diferentes menús de la aplicación

Introducción del texto y botón de escaneo

1

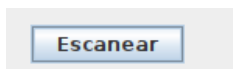
2



La área 1 permite el ingreso de texto para que sea escaneado por el analizador léxico, solo es necesario escribir los datos dentro del mismo.

La área 2 muestra resultados del escaneo .

Botón Escanear



Este botón permite que el texto ingresado en el área 1 sea escaneado, además genera los resultados del área 2 y pinta el las palabras escritas en área 1 en base a su token.

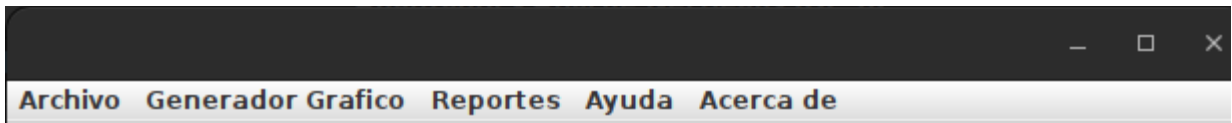
Colores de Palabras

Los colores de las palabras dependerán de la siguiente tabla

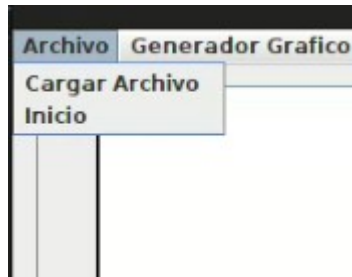
Token	Color
Identificadores	blanco/negro
Operadores Aritméticos	Celeste
Comparación	
Lógicos	
Asignación	
Palabras clave	Morado
Constantes	Rojo/Anaranjado
Comentarios	Gris
Otros	verde

Menús de ventana principal

Este apartado divide en partes el menú principal de la aplicación



Menú Archivo



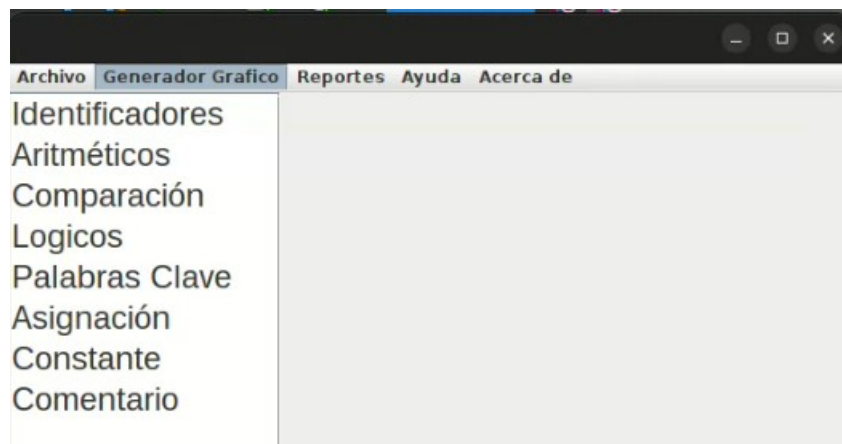
Cargar Archivo

Al presionar este apartado se abre una ventana donde puede buscar y seleccionar un archivo de texto para que pueda ser escaneado por el programa.

Inicio

Este apartado sirve en el momento de estar en otros espacios que no sean la ventana de inicio, ya que permite volver a dicha ventana, un ejemplo seria estar en el Generador Grafico para poder volver al inicio primero hay que presionar menú y después inicio para volver.

Generador Grafico



El generador grafico permite ver una grafica de los tokens que fueron escaneados en el inicio, cada token esta separado en grupos, están son las tablas en que separan

Aritméticos		
Nombre	Símbolo	Observación
Suma	+	
Resta	-	
Exponente	**	
División	/, //	
Módulo	%	
Multiplicación	*	
Comparación		
Nombre	Símbolo	Observación
Igual	==	
Diferente	!=	
Mayor que	>	
Menor que	<	

Mayor o igual que	>=	
Menor o igual que	<=	
Lógicos		
Nombre	Símbolo	Observación
y	and	
o	or	
negación	not	

	<ul style="list-style-type: none"> • from • global • if • import • in • is • lambda • None • nonlocal • not • or • pass • raise • return • True • try • while • with • yield 	
--	---	--

Constantes		
------------	--	--

Nombre	Símbolo	Observación
--------	---------	-------------

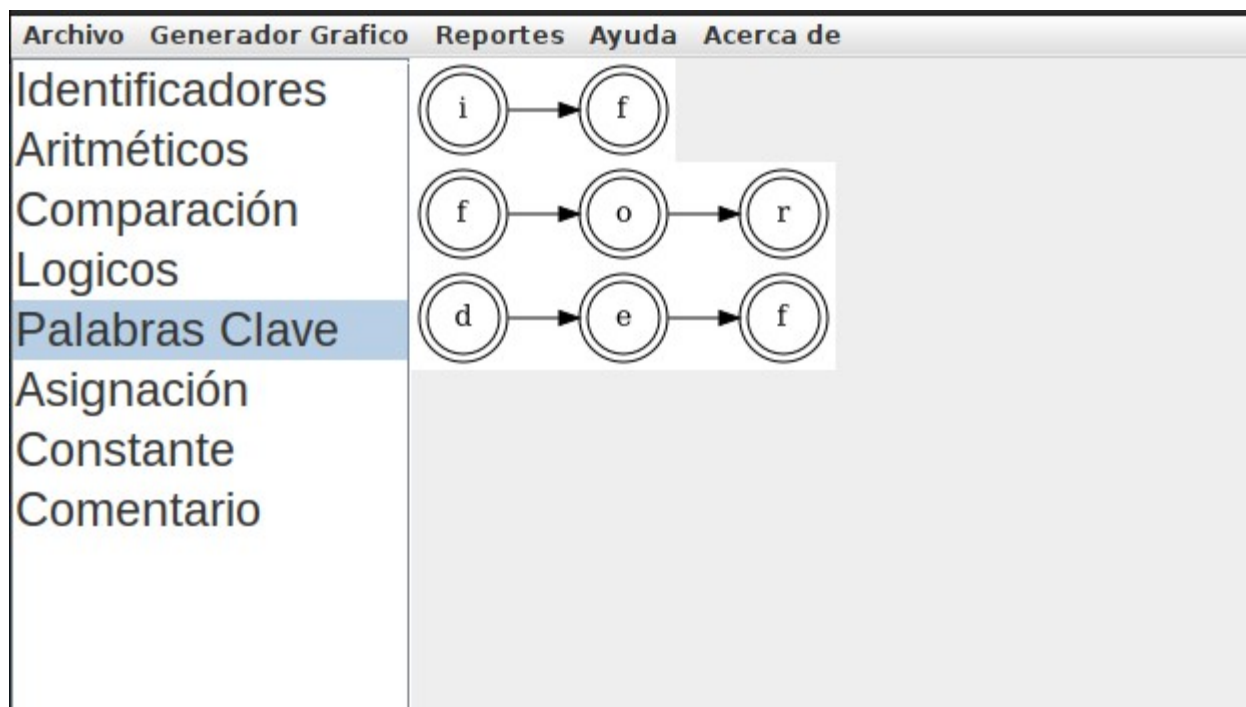
Comentario		
------------	--	--

Nombre	Símbolo	Observación
--------	---------	-------------

Comentario	#es tes un comentario	solo se tomará en cuenta los comentarios de una línea
------------	-----------------------	---

Otros		
Nombre	Símbolo	Observación
Paréntesis	(,)	
Llaves	{ , }	
Corchetes	[,]	
Coma	,	
Punto y coma	;	
Dos puntos	:	

si desea buscar la grafica generada por alguno de los tokens basta con pulsar alguno de los grupos de la lista donde se encuentre el token y se mostrara la grafica de todos los tokens que formen parte del grupo incluyendo el que necesite.



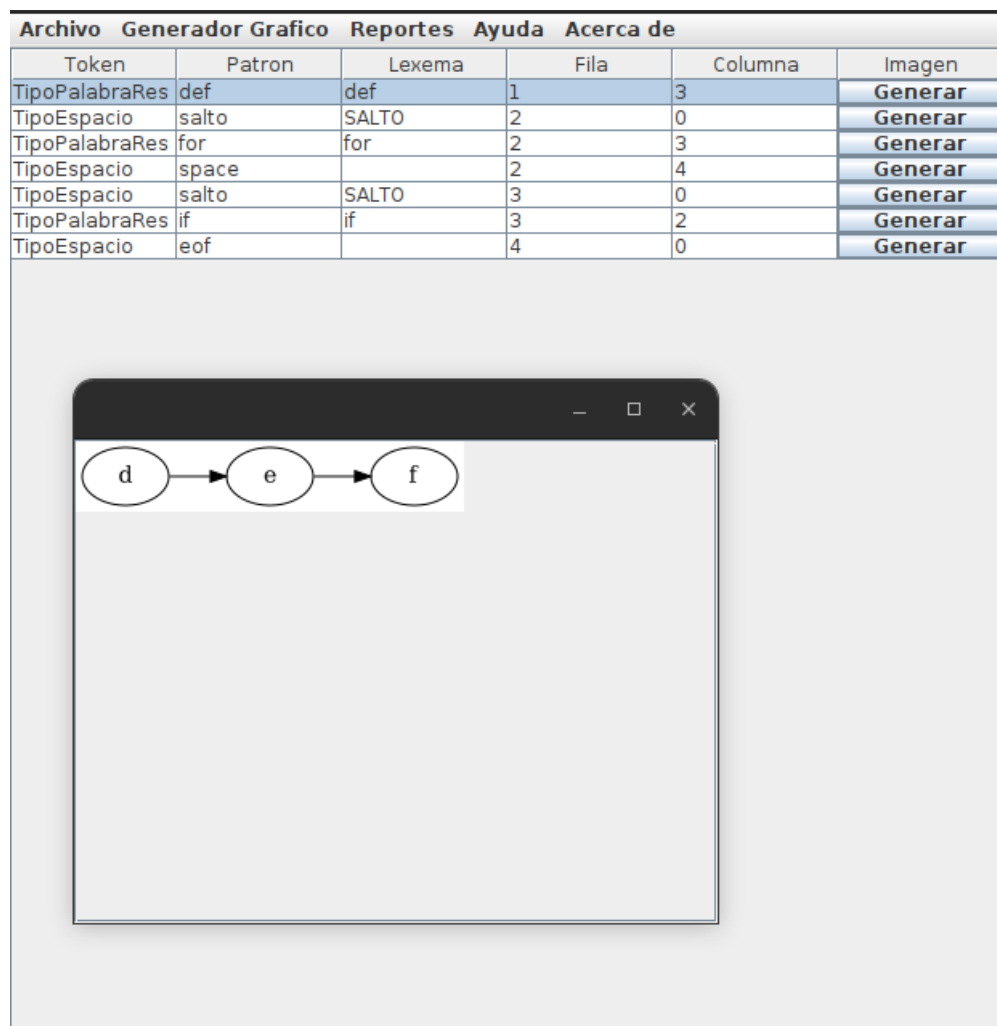
Reportes



Token	Patron	Lexema	Fila	Columna	Imagen
TipoPalabraRes	def	def	1	3	Generar
TipoEspacio	salto	SALTO	2	0	Generar
TipoPalabraRes	def	def	2	3	Generar
TipoEspacio	salto	SALTO	3	0	Generar
TipoPalabraRes	def	def	3	3	Generar
TipoEspacio	eof		4	0	Generar

Los reportes se generan siempre y cuando se haya escaneado el área 1 al igual que el generador de imágenes, estos necesitan que haya datos en el programa.

Los reportes muestran información principal de cada token muestran el área a la que pertenece el token, el patrón, el lexema, la fila, la columna y un botón que permite generar un grafico que se muestra en otra venta, al igual que el generador grafico se genera un grafico en base al lexema existente.



Token	Patron	Lexema	Fila	Columna	Imagen
TipoPalabraRes	def	def	1	3	Generar
TipoEspacio	salto	SALTO	2	0	Generar
TipoPalabraRes	for	for	2	3	Generar
TipoEspacio	space		2	4	Generar
TipoEspacio	salto	SALTO	3	0	Generar
TipoPalabraRes	if	if	3	2	Generar
TipoEspacio	eof		4	0	Generar

