

Proyecto 2

Manual de Usuario

Laboratorio LFP

</>

Carlos Javier Cox
Bautista 202000690

DIRIGIDO PARA:

El manual de usuario esta diseñado y preparado para proveer a los usuarios finales, quienes hará uso de este software, todas las instrucciones necesarias para que se haga un buen uso del Software.

Este manual está orientado al personal que busque resultados de La Liga Española de Fútbol, de manera ordenada y eficiente, de todas las temporadas jugadas hasta la temporada 2019-2020.

OBJETIVOS

General

El objetivo principal de implementar este software es entregar a al usuario final una herramienta para que pueda optimizar el tiempo empleado en la búsqueda de resultados en sus diferentes tipos de la liga española de fútbol.

Específicos

- Familiarizar al usuario con el funcionamiento del programa
- Aclarar el uso del programa y las funciones implementadas

ESPECIFICACION TECNICA

HARDWARE

- **Procesador:** de 1 gigahercio (GHz), o procesador
- **RAM:** 1 gigabyte (GB) para 32 bits o 2 GB para 64 bits
- **Espacio en disco duro:**16 GB para el sistema operativo
- **Tarjeta gráfica:** DirectX 9 o posterior
- **Pantalla:** 800 x 600 o superior

SOFTWARE

- **OS:** Windows o superior, o Linux
- **Python:** Python 3.X
- **Extras:**Tkinter

DESCRIPCION

Este software es una aplicación de escritorio escrita en el lenguaje de Python, en la cual el usuario podrá obtener resultados de todas la temporadas de la liga española de futbol, con un archivo de datos cargado automáticamente, el usuario podrá obtener diferentes tipos de resultados, utilizando los diferentes tipos de comandos, la aplicación será capaz de analizar los comandos por medio de un analizador léxico y sintáctico esto quiere decir que verificara que lo que este escrito en el archivo haya sido escrito correctamente y no haya ningún posible error.

A si mismo habrá otro apartado para crear el reporte de tokens este tipo de reporte desplegara una tabla con los tokens validos que contenía el archivo y otro reporte con los tokens que no contenían errores

Descripción Comandos

Resultado de un partido: Muestra el resultado de un partido, se especifican los equipos y la temporada:

RESULTADO equipo VS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>

Dónde:

- equipo es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

Resultados de una jornada: Muestra en un archivo HTML el resultado de todos los partidos disputados en una jornada, se especifican la jornada y la temporada:

JORNADA número TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-f archivo]

Dónde:

- número es un número entero de dos dígitos como máximo.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- -f es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar.
- archivo es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

El nombre del archivo por defecto será jornada.html

Salida del bot: Finaliza la ejecución del programa:

ADIOS

Descripción Comandos

Total de goles en una temporada: Muestra el total de goles anotados por un equipo, se especifica la condición de los goles, el equipo y la temporada:

GOLES condición equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY>

Dónde:

- condición puede tomar tres valores:
 - ♦ **LOCAL** cuenta únicamente los goles anotados en condición de local.
 - ♦ **VISITANTE** cuenta únicamente los goles anotados en condición de visitante.
 - ♦ **TOTAL** cuenta los goles anotados en condición de visitante y de local.
- equipo es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

Tabla general de temporada: Muestra la clasificación de La Liga (ordenamiento respecto a puntos), se especifica la temporada:

TABLA TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-f archivo]

Dónde:

- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- -f es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar
- archivo es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

Descripción Comandos

Temporada de un equipo: Muestra todos los resultados de un equipo durante una temporada de La Liga, se especifica el equipo, la temporada y opcionalmente un rango de jornadas:

```
PARTIDOS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ] [ -ji número ] [ -jf  
número ]
```

Dónde:

- **equipo** es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- **-f** es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar
- **archivo** es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.
- **-ji** es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos a partir de la jornada indicada (Inclusivo).
- **-jf** es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos hasta la jornada indicada (Inclusivo).
- **número** es un número entero de dos dígitos como máximo, representa la jornada.

TOP de equipos: Muestra el top (superior o inferior) de los equipos clasificados según los puntos conseguidos.

```
TOP condición TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -n número ]
```

Dónde:

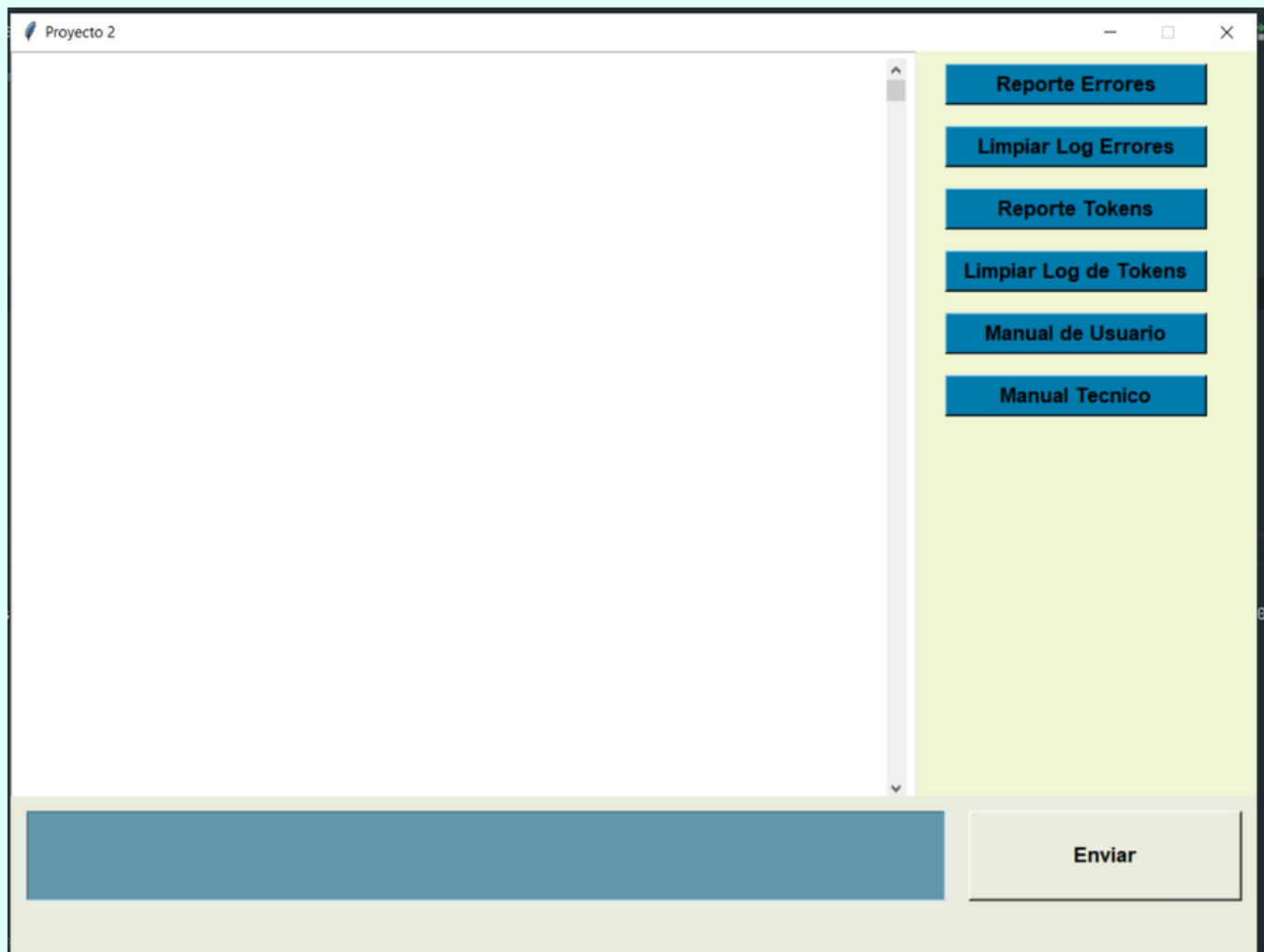
- **condición** puede tomar dos valores:
 - ♦ **SUPERIOR** muestra los mejores clasificados.
 - ♦ **INFERIOR** muestra los peores clasificados.
- **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- **-n** es una bandera que indica que se incluirán en el top los mejores o peores clasificados indicados por el número.
- **número** es un número entero de dos dígitos como máximo, representa el número de equipos a mostrar.

INTERFAZ GRAFICA

Menu Pricipal

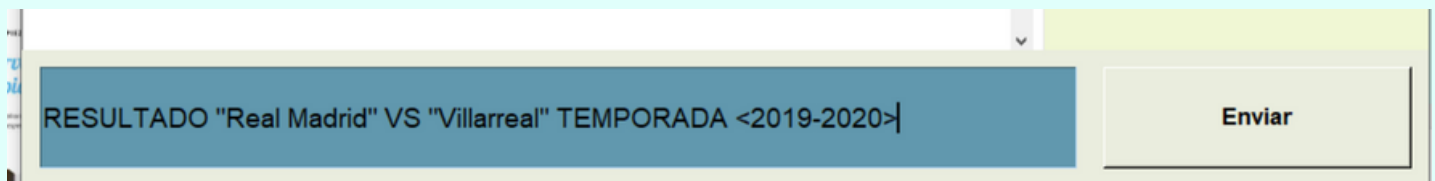
Al ejecutar la aplicación se desplegará un menú con distintas funcionalidades que son las siguientes:

- Limpiar Log de Errores y de Tokens
- Reporte Tokens
- Reporte Errores
- Manual usuario
- Manual Tecnico
- Enviar Mensaje



Enviar

Este botón enviar hace que la instrucción que hayamos escrito en el correspondiente espacio, vaya a ser analizada, una vez realizado este proceso, el Bot responderá automáticamente mostrando el resultado correspondiente



A screenshot of a chat interface. On the left, there is a vertical sidebar with a blue header and some text. The main area has a light blue background. At the top, there is a search bar with a dropdown arrow. Below it, there is a text input field with the text "RESULTADO "Real Madrid" VS "Villarreal" TEMPORADA <2019-2020>". To the right of the input field is a button labeled "Enviar".

Tu: RESULTADO "Real Madrid" VS "Villarreal" TEMPORADA <2019-2020>

LaLigaBOT: El resultado de este partido fue: Real Madrid 2 - Villarreal 1

Reporte de Tokens y Errores

En reportes se generaran dos archivos HTML y se desplegarán automáticamente. Uno de los archivos será el reporte de Tokens que se genero a partir de los comandos y contendrá una tabla con los Tokens validos, tipo de token, lexema y por ultimo columna en la que se encuentra en el comando

A blue rectangular button with a black border and a slight 3D effect, containing the text "Reporte Tokens" in bold black font.

Reporte Tokens

A blue rectangular button with a black border and a slight 3D effect, containing the text "Reporte Errores" in bold black font.

Reporte Errores

A red rectangular button with a black border and a slight 3D effect, containing the text "Reporte de Errores" in bold white font and the author's name below it.

Reporte de Errores

Carlos Javier Cox Bautista 202000690

A green rectangular button with a black border and a slight 3D effect, containing the text "Reporte de Tokens" in bold white font and the author's name below it.

Reporte de Tokens

Carlos Javier Cox Bautista 202000690