

Manual de usuario

[Breve descripción](#)

[Uso del lenguaje](#)

[Uso de la aplicación](#)

[Pantalla de inicio](#)

[Ingreso de texto](#)

[Gráficas](#)




[Reportes de gráficas](#)




[Reporte de errores](#)

Breve descripción

Esta aplicación, escrita en su mayoría usando `Java` y para ciertas tareas usando `Kotlin`, permite crear gráficas de Barras y de Pastel usando un lenguaje específico.

Uso del lenguaje

 Palabra reservada	 Descripción	 <u>Aa</u> Uso
Def	Inicio de la declaración de una nueva gráfica.	<u>Inicio de declaración.</u>
Barras / Pie	Tipo de gráfico que se describe	<u>Tipo de gráfico</u>
título	[Atributo de gráfico] Código de identificación único de la gráfica, si este identificador se repite en múltiples gráficas al momento de ejecutar la gráfica se tomará la primera gráfica analizada con ese título (Esto no excluye a gráficas con el mismo título de su análisis léxico y sintáctico).	<u>En gráficos de pie y barras</u>
ejex	[Atributo de gráfico] Lista de cadenas separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados en el eje x de la gráfica.	<u>En gráficos de barras</u>

 Palabra reservada	 Descripción	 Uso
eje	[Atributo de gráfico] Lista de valores numéricos separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados en el eje y de la gráfica.	<u>En gráficos de barras</u>
etiquetas	[Atributo de gráfico] Lista de cadenas separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados como etiquetas en el gráfico.	<u>En gráficos de pie</u>
valores	[Atributo de gráfico] Lista de valores numéricos separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados como un valor parcial del valor total en el gráfico.	<u>En gráficos de pie</u>
unir	[Atributo de gráfico] Lista de tuplas separadas por comas y encerradas entre corchetes las cuales indican una pertenencia entre un ítem de la lista eje/etiquetas con un ítem en la lista eje/valores, estas tuplas serán valores del tipo numérico sin punto decimal	<u>En gráficos de pie y barras</u>
tipo	[Atributo de gráfico] Define el tipo de total sobre el cual se hará el cálculo en los gráficos de pie este puede tomar el valor de Cantidad o Porcentaje	<u>En gráficos de pie</u>
total	[Atributo de gráfico] Este atributo recibe como parámetro un valor numérico con o sin punto decimal el cual servirá como el total sobre el cual calcular nuestros porcentajes en un gráfico de pie, cabe mencionar que solo puede estar presente cuando el gráfico tiene un tipo Cantidad , ya que en el caso de que sea porcentaje se hará el cálculo tomando como total los 360°.	<u>En gráficos de pie</u>
extra	[Atributo de gráfico] Este atributo recibe como parámetro una cadena la cual será usada como etiqueta de una porción del gráfico en el dado caso que los valores indicados en la sección de unir no completen los 360° o la cantidad definida en el total.	<u>En gráficos de pie</u>

Uso de la aplicación

Pantalla de inicio

Esta pantalla cuenta con dos botones, el primero brinda más información acerca de la aplicación y el desarrollador. El segundo es ingresar texto sobre las gráficas.

Practica1

Ingresar texto




TEXTOS DE ENTRADA

MÁS INFORMACIÓN

Info



Ingreso de texto

En esta pantalla se muestra un espacio en el cual se puede escribir texto, basado en el lenguaje de las gráficas. Cuenta con un botón de compilar que, si no encuentra algún error, muestra las gráficas y el botón  para borrar el texto ingresado.



Ingrese el texto

DEL

COMPILAR

← Practica1

```
def Barras{
  titulo: "Grafica 1";
  ejex: ["item1", "item2"];
  ejey: [5, 9];
  unir: [{0,1}, {1,0}];
  #Aquí termine
}
```

#Aquí estoy definiendo varios gráficos de Pie

```
Def Pie{
  titulo: "Grafica 2";
  tipo: Cantidad;
  etiquetas: ["Comp1", "Comp2"];
  valores: [ 5 , 10];
  total: 25;
  unir: [{0,1}, {1,0}];
  extra: "Resto";
}
```

#Aquí ejecutar la gráfica 1 y puedo ejecutar más de una grafica

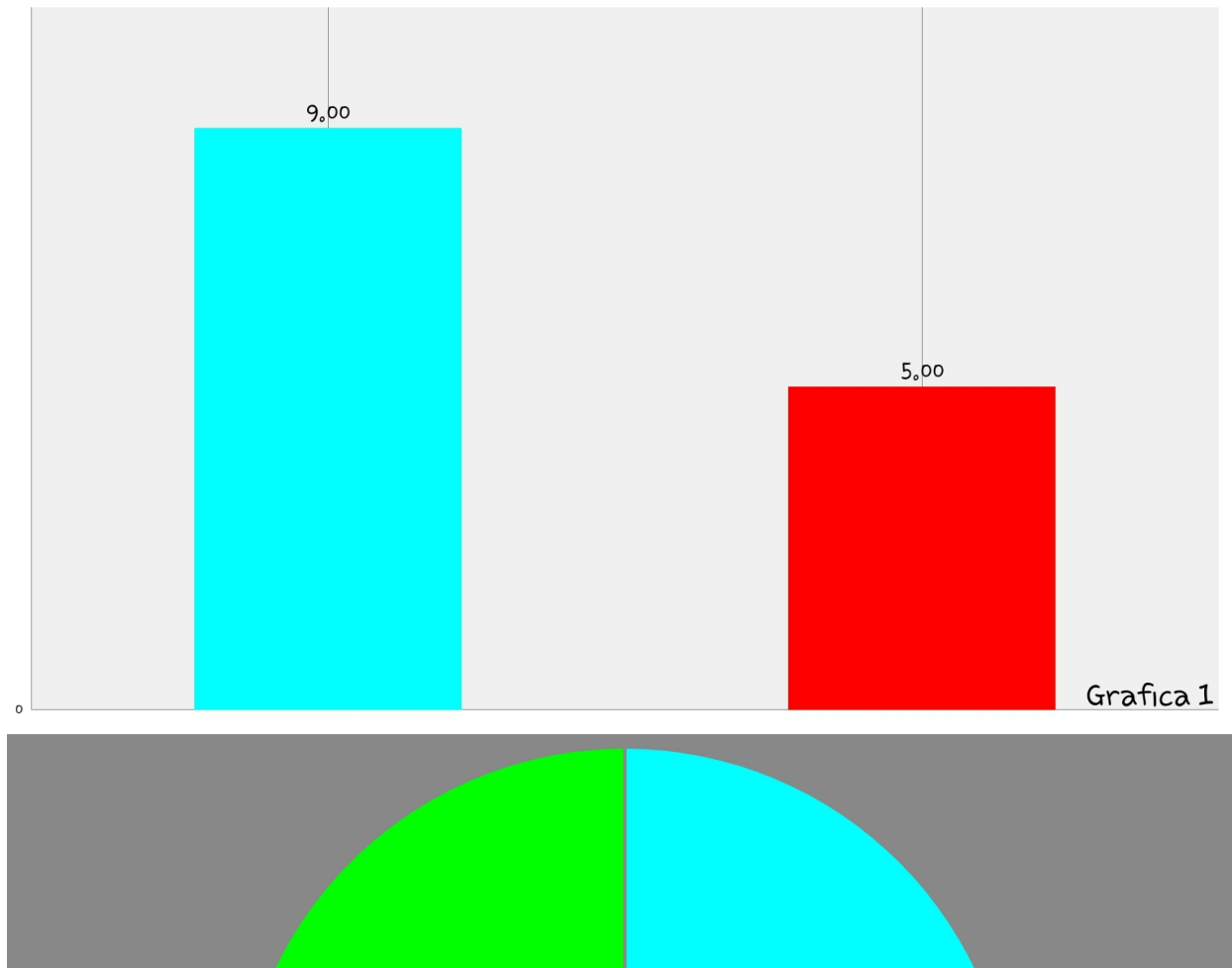
```
Ejecutar ("Grafica 1");
Ejecutar("Grafica 2");
```

DEL**COMPILAR**

Gráficas

Si el texto está correcto se mostrarán las gráficas. También se cuenta con un botón para ver el reporte de las gráficas.

← Practica1



VER REPORTES

Reportes de gráficas

Reportes

Ocurrencias de operadores matemáticos

Operador	Línea	Columna
----------	-------	---------

Gráficos definidos

Objeto	Cantidad de Definiciones
Barras	1
Pie	1

Reporte de errores

Si el texto ingresado no está correcto se mostrarán los errores para corregirlo

Errores

S

Lexema	Linea	Columna	Tipo	Descripción
fffe	2	1	Léxico	Cadena no definida
Compi2	14	27	Léxico	Cadena no definida
Resto	18	13	Léxico	Cadena no definida
"; } ca 1 y puedo ejecutar más de una grafica Ejecutar ("	18	18	Sintáctico	Se esperaba: ';' o '