

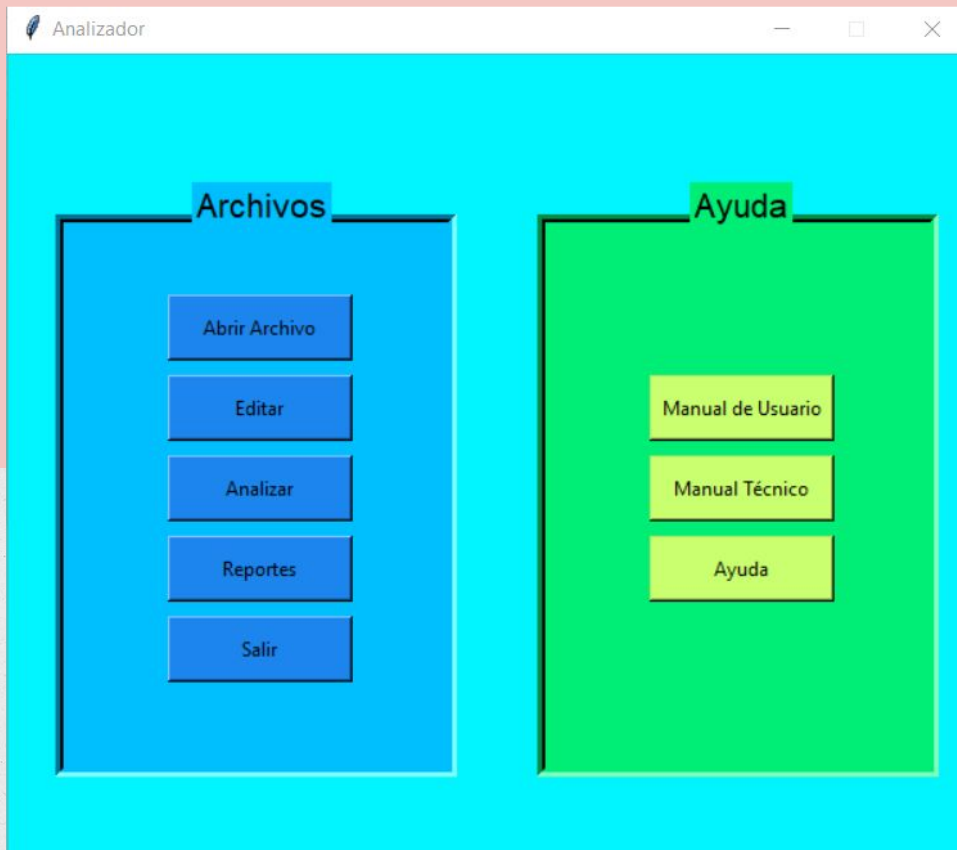
[MANUAL DE USUARIO]

LUDWING ALEXANDER LÓPEZ ORTIZ
201907608
PROYECTO 1 LFP

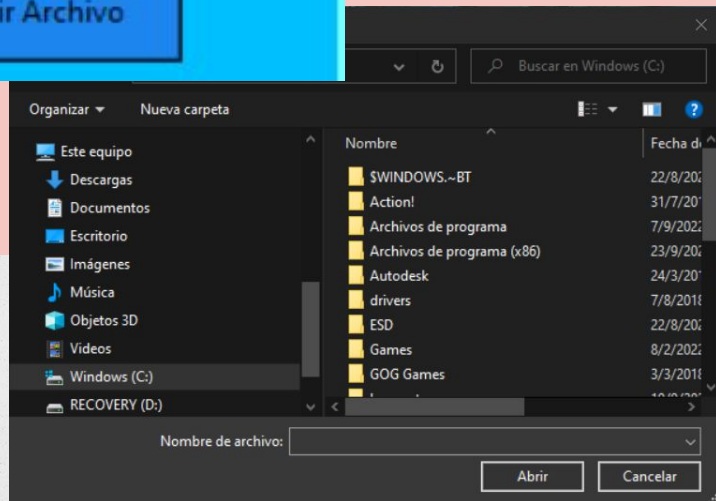
ÍNDICE

1. ABRIR ARCHIVO
2. EDITAR
3. ANALIZAR
4. REPORTES

-MANUALES Y
REPORTES.
-AYUDA



VISTA PRINCIPAL
Vista principal del
programa donde se
pueden encontrar los
botones para acceder a las
funciones.

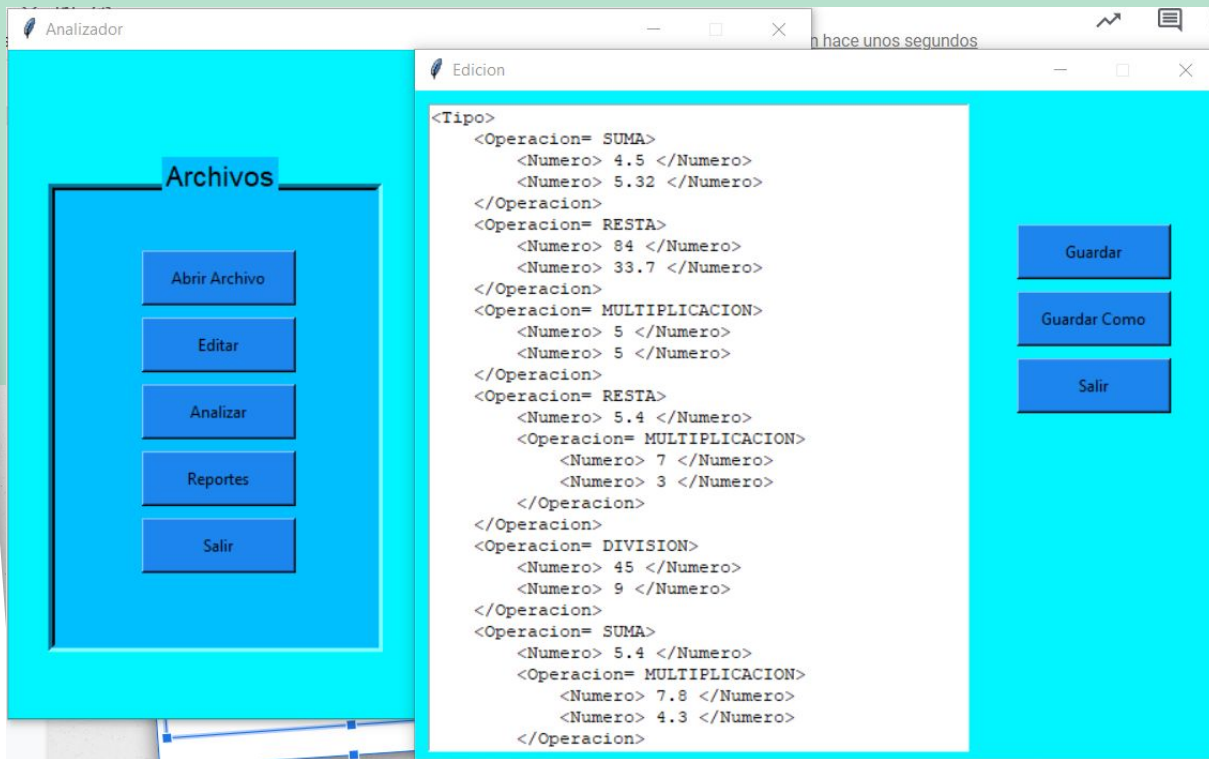


1. ABRIR O CARGAR
ARCHIVO

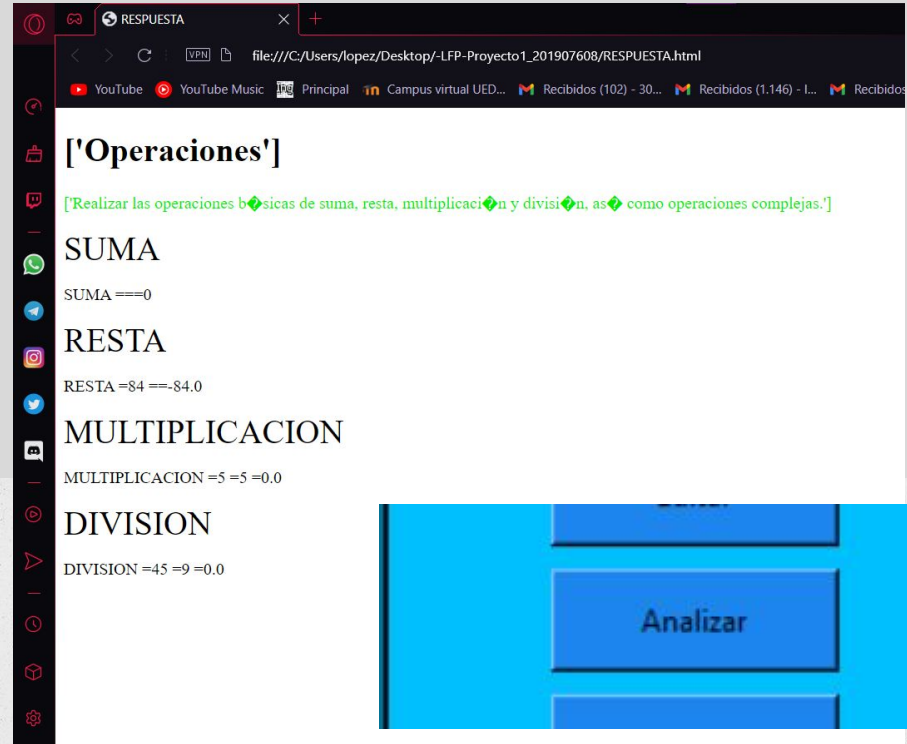
Botón que permite subir
un archivo para poder
analizar

2. EDITAR

Botón que despliega una ventana donde se puede editar el contenido del archivo. Este permite guardar dentro del mismo documento o en uno nuevo.

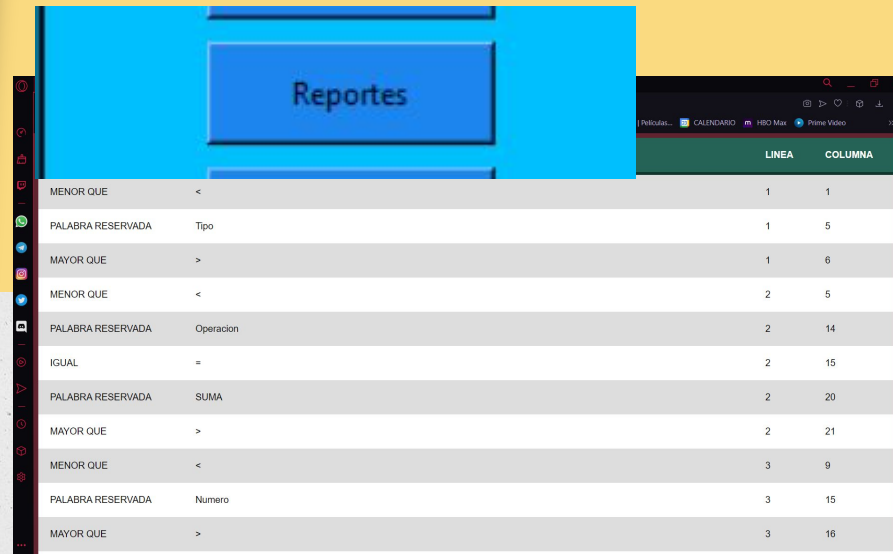


3. ANALIZAR
Botón que analiza el
contenido cargado para
poder generar una
respuesta en una archivo
html.



4. REPORTES

Botón que despliega los reportes de tokens y errores del documento cargado.



The screenshot shows a software interface with a blue header bar containing a button labeled 'Reportes'. Below the button is a table with three columns: 'LINEA' and 'COLUMNA'. The table contains 12 rows of data, alternating between white and light gray backgrounds. The data is organized into three groups based on the 'Operacion' column: 'Tipo', 'Operacion', and 'Numero'. Each group contains three rows of data, with the first row in each group having a 'PALABRA RESERVADA' column.

		LINEA	COLUMNA
MENOR QUE	<	1	1
PALABRA RESERVADA	Tipo	1	5
MAYOR QUE	>	1	6
MENOR QUE	<	2	5
PALABRA RESERVADA	Operacion	2	14
IGUAL	=	2	15
PALABRA RESERVADA	SUMA	2	20
MAYOR QUE	>	2	21
MENOR QUE	<	3	9
PALABRA RESERVADA	Numero	3	15
MAYOR QUE	>	3	16

BOTONES
DE AYUDA

MANUALES

Botones que permiten abrir los manuales, ya sea el de usuario o técnico.

DATOS DEL DESARROLLADOR

Botones que muestran los datos del
desarrollador.