

MANUAL DE USUARIO



PROYECYO #2 LFP

Breve guía para que el usuario pueda familiarizarse con el funcionamiento del programa.

INTERFAZ DEL PROGRAMA

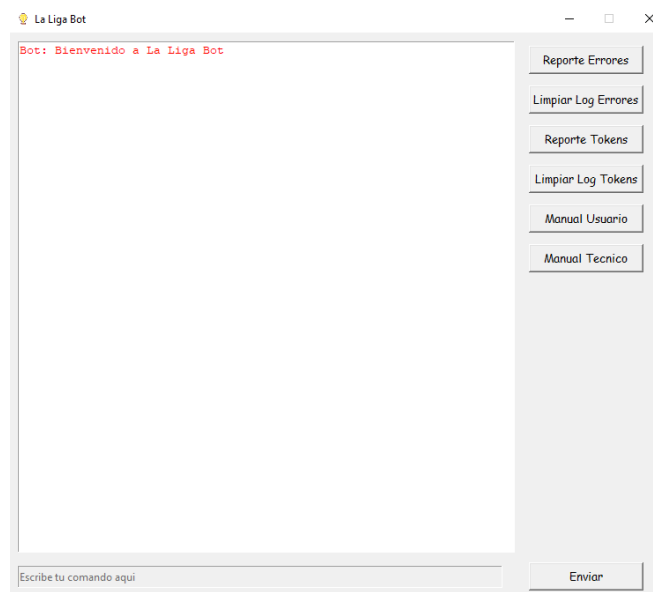
1. Interfaz Grafica
2. Área del Bot
3. Área de comandos
4. Enviar
5. Reporte Errores
6. Limpiar Log Errores
7. Reporte Tokens
8. Limpiar Log Tokens
9. Manuales

ADICIONAL

- Comandos

INTERFAZ GRAFICA

Se presenta una vista previa de la interfaz gráfica del programa a utilizar.



Las funcionalidades del programa se presentan como botones sencillos con los cuales interactuar.

ÁREA DEL BOT

Se presenta un área de texto, en el cual se podrá visualizar la “conversación” con el Bot.

Bot: Bienvenido a La Liga Bot

ÁREA DE COMANDOS

Se presenta un área de texto, en el cual se podrá escribir los comandos que se desean enviar al Bot.

Escribe tu comando aqui

ENVIAR

Una vez escrito el comando en el área de comandos, el pulsar sobre este botón se analizará para comprobar tokens y gramatical correspondientes al lenguaje. Posteriormente se podrá visualizar el texto en el área del Bot, si el comando se escribió correspondiente al lenguaje el Bot retornara una respuesta conforme al comando. De lo contrario el Bot no retornara nada.

Bot: Bienvenido a La Liga Bot

Yo: Hola

Yo: RESULTADO "Betis" VS "Rayo Vallecano" TEMPORADA <1979-1980>

Bot: El resultado de este partido fue: Betis: 1 - Rayo Vallecano: 2

Yo: RESULTADO %%\?;???"Betis" VS "Rayo Vallecano" TEMPORADA <1979-

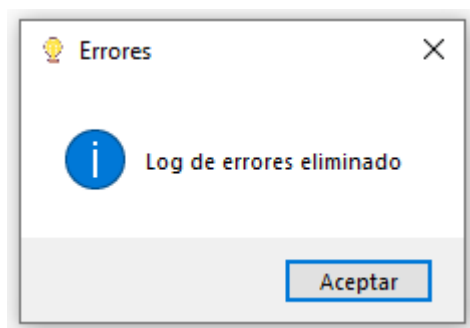
REPORTE ERRORES

Al pulsar sobre este botón se abrirá automáticamente una página HTML donde se podrá visualizar en una tabla todos los errores encontrados que no estaban incluidos en el lenguaje.

Reporte Errores			
Análisis Realizado			
Descripción	Línea	Columna	
Lexema % no reconocido	1	201	
Lexema % no reconocido	1	202	
Lexema \ no reconocido	1	203	
Lexema \ no reconocido	1	204	
Lexema ? no reconocido	1	205	
Lexema ♦ no reconocido	1	206	
Lexema ♦ no reconocido	1	207	
Lexema ? no reconocido	1	208	
Lexema ? no reconocido	1	209	
Lexema ♦ no reconocido	1	210	
Lexema ♦ no reconocido	1	211	
Obtenido	Esperado	Columna	
EOF	Entero	0	

LIMPIAR LOG ERRORES

Al pulsar sobre este botón se limpiarán todos los errores encontrados hasta ese momento, posteriormente se mostrará un mensaje informando que se eliminaron correctamente.



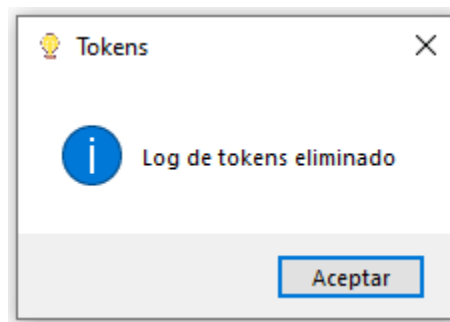
REPORTE TOKENS

Al pulsar sobre este botón se abrirá automáticamente una página HTML donde se podrá visualizar en una tabla todo el análisis realizado con respecto al lenguaje definido.

Reporte Tokens			
Análisis Realizado			
Lexema	Línea	Columna	Tipo
Hola	1	8	String
RESULTADO	1	76	pr_RESULTADO
"Betis"	1	84	Cadena
VS	1	87	pr_VS
"Rayo Vallecano"	1	104	Cadena
TEMPORADA	1	114	pr_TEMPORADA
<	1	116	Menor que
1979	1	120	Entero
-	1	121	Guion
1980	1	125	Entero
>	1	126	Mayor que

LIMPIAR LOG TOKENS

Al pulsar sobre este botón se limpiarán todos los tokens encontrados hasta ese momento, posteriormente se mostrará un mensaje informando que se eliminaron correctamente.



MANUALES

Al pulsar sobre alguno de los dos botones de manuales se abrirá el manual correspondiente. Siendo estos Manual Usuario (el presente documento) y Manual Técnico en el cual se amplía sobre el lenguaje definido del programa.

COMANDOS

Comandos admitidos:

- RESULTADO equipo VS equipo TEMPORADA <año-año>
- JORNADA numero TEMPORADA <año-año>
- GOLES condición equipo TEMPORADA <año-año>
- TABLA TEMPORADA <año-año> [-f nombre]
- PARTIDOS equipo TEMPORADA <año-año> [-f nombre] [-ji numero] [-jf numero]
- TOP condición TEMPORADA <año-año> [-n numero]
- ADIOS

Donde:

- ❖ **equipo:** Nombre del equipo, entre comillas dobles. Ej: “Real Madrid”
- ❖ **año:** Año. Ej: 2022
- ❖ **numero:** Número. Ej: 10
- ❖ **condición:** Siendo estas: LOCAL, VISITANTE, TOTAL, SUPERIOR, INFERIOR
- ❖ **nombre:** Nombre del archivo a guardar. Ej: reporte