

# MANUAL DE USUARIO



PROYECYO #1 LFP

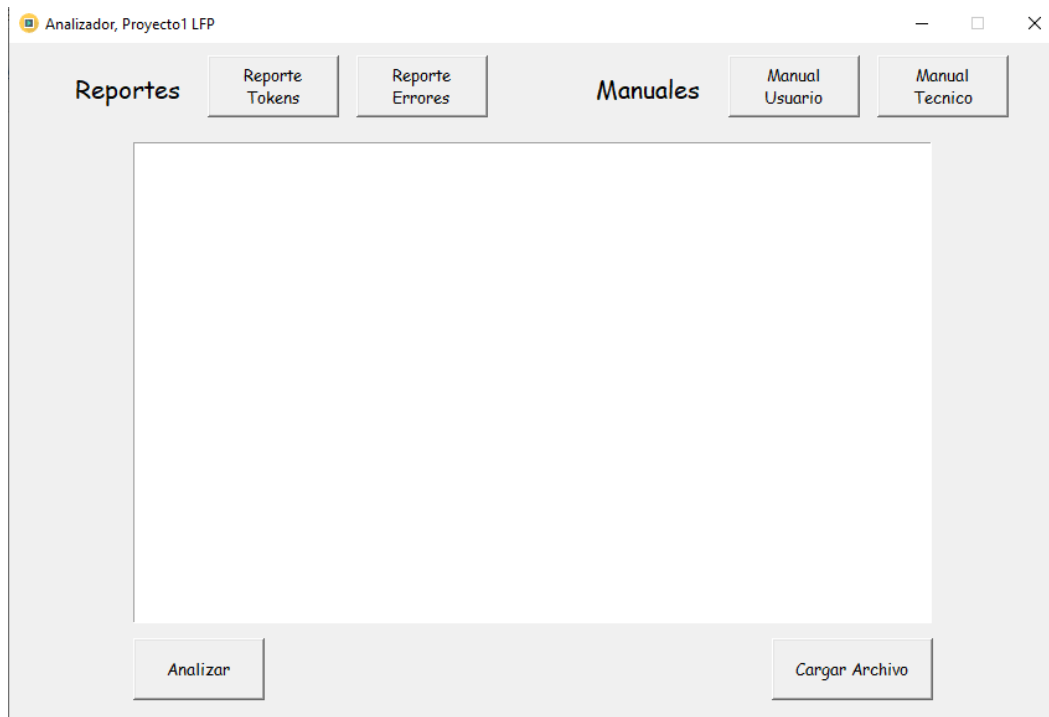
Breve guía para que el usuario pueda familiarizarse con el funcionamiento del programa.

## INTERFAZ DEL PROGRAMA

1. Interfaz Grafica
2. Área de Texto
3. Cargar Archivo
4. Analizar
5. Formulario
6. Reporte Tokens
7. Reporte Errores
8. Manuales

## INTERFAZ GRAFICA

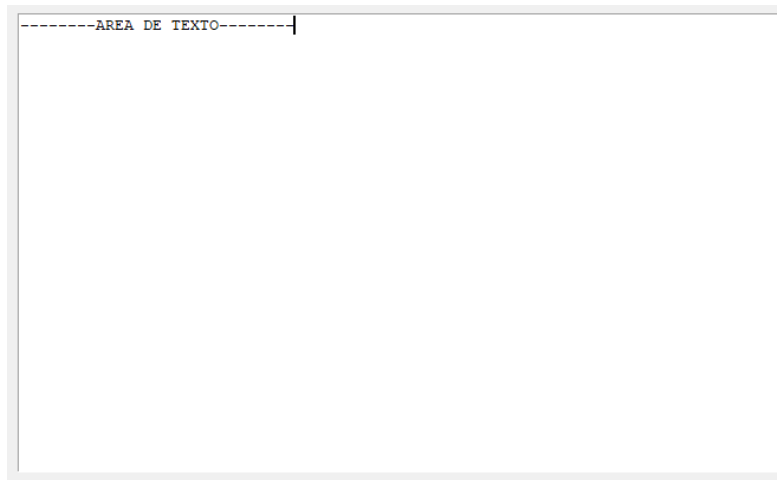
Se presenta una vista previa de la interfaz gráfica del programa a utilizar.



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

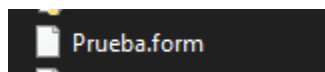
## AREA DE TEXTO

Se presenta un área de texto, en el cual se podrá escribir dentro para luego realizar su respectivo análisis.



## CARGAR ARCHIVO

Al pulsar sobre este botón se abrirá una ventana emergente donde deberá navegar dentro los directorios de su computadora a donde se encuentra el archivo. Cabe resaltar que solo archivos con extensión **.form** se deberán seleccionar para cargar.



Una vez seleccionado el archivo, deberá aparecer automáticamente en el área de texto que se presenta en la interfaz gráfica.

## ANALIZAR

Una vez sea cargado o escrito el texto en el área de texto, al pulsar sobre este botón se analizará para comprobar los tokens correspondientes al lenguaje. Posteriormente con los tokens encontrados se abrirá automáticamente una página HTML que representará el análisis realizado.

```
formulario ->>> [
    <
        tipo: "etiqueta",
        valor: "Nombre:"
    >,
    <
        tipo: "texto",
        valor: "Nombre",
        fondo: "Ingreso nombre"
    >,
    <
        tipo: "grupo-radio",
        valor: "sexo",
        valores: ['Masculino', 'Femenino']
    >,
    <
        tipo: "grupo-option",
        valor: "pais",
        valores: ['Guatemala', 'El Salvador', 'Honduras']
    >,
    <
        tipo: "boton",
        valor: "Valor",
        evento: "info"
    >
]
```

Formulario generado con el archivo cargado y analizado de ejemplo.

# Formulario

---

Nombre:

sexo

☐ Opcion1

☐ Opcion2

☐ Opcion3

pais

▼

Valor

# FORMULARIO

El formulario generado consta de distintos elementos que podrían incluirse, como: espacios para introducir texto (input), títulos no editables (label), opciones (grupo-radio), desplegable con opciones (grupo-option) y botones (botón).

Formulario

Nombre:

Placeholder

sexo

☐Option1

☐Option2

☐Option3

pais

Escoger opcion ▾

Valor

El elemento tipo botón constará de dos funciones que se podrán definir, las cuales son: obtener y mostrar los valores escritos o seleccionados en los elementos (info) o mostrar el texto que se cargó en el área de texto de la interfaz gráfica (entrada).

BotonTipoInfo

Alejandro Opcion1 Select1

BotonTipoEntrada

formulario ~>> [ < tipo: "etiqueta", valor: "Nombre:" >, < tipo: "texto", valor: "Nombre", fondo: "Ingrese nombre" >, < tipo: "grupo-radio", valor: "sexo", valores: ['Masculino', 'Femenino'] >, < tipo: "grupo-option", valor: "pais", valores: ['Guatemala', 'El Salvador', 'Honduras'] >, < tipo: "boton", valor: "BotonTipoEntrada", evento: "entrada" > ] \$

## REPORTER 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
formulario	1	10	Reservada_formulario
~	1	12	Signo raro
>	1	13	Mayor que
>	1	14	Mayor que
[	1	16	Corchete izquierdo
<	2	2	Menor que
;	2	6	Menor que

## REPORTE ERRORES

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

## Reporte Errores

[illegible]

## **MANUALES**

Al pulsar sobre algunos de los dos botones de la sección de manuales se abrirá el manual correspondiente. Siendo estos Manual Usuario (el presente documento) y Manual Técnico en el cual se amplía un poco más sobre el lenguaje definido para el programa.