



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

MANUAL DE USUARIO

PROYECTO No.1 Lenguajes Formales y de Programación

SEPTIEMBRE 2021

Ivan Alessandro Hilario Chacón
201902888

SECCION: B+

TABLA DE CONTENIDO

1. INCIO DEL PROGRAMA, MENU
2. CARGAR EL ARCHIVO
3. ANALIZAR
4. VER IMAGENES
5. REPORTES
6. SALIR

1. INCIO DEL PROGRAMA, MENU

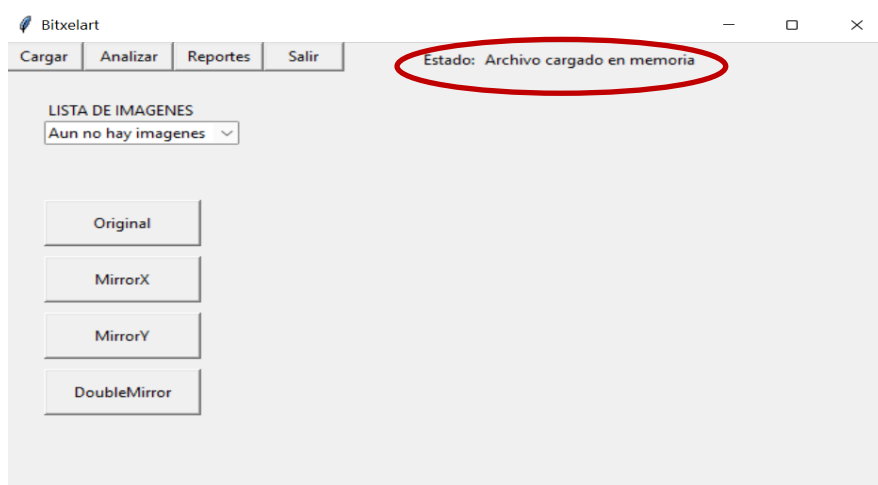
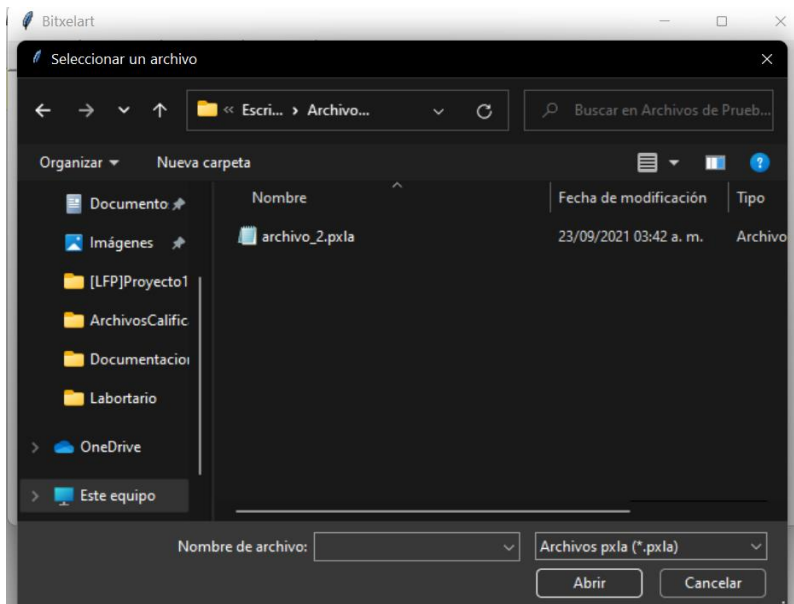
Al momento de iniciar el programa nos desplegara un menú con la respectiva bienvenida y opciones que podemos realizar:



2. CARGAR EL ARCHIVO

Opción que nos permitirá cargar el archivo donde está la información correspondiente:

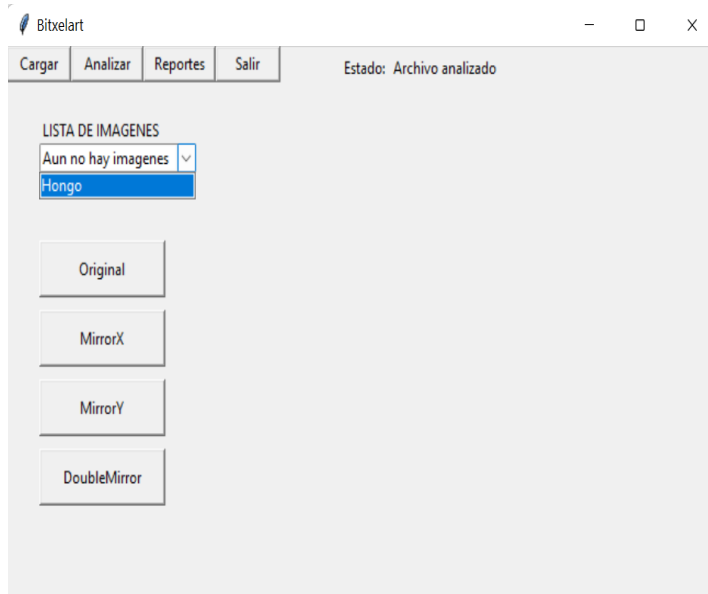
Ventana de ejemplo para la selección del archivo con extensión pxa.



Al momento de cargar el archivo nos indicara si se cargó el archivo correctamente a la memoria.

3. ANALIZAR

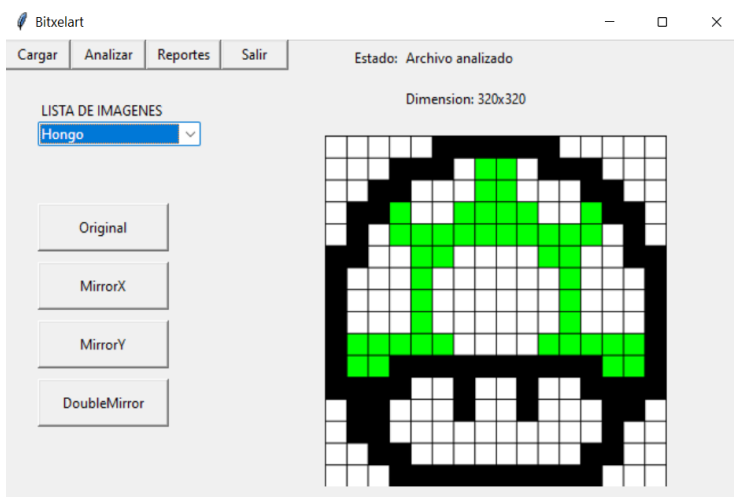
Dicha opción seleccionada nos mostrada cada uno de los filtros ingresados tanto la lista de imagenes nombre de la imagen y cuantos filtros ingresados:



Ejemplo de cómo se vería las imágenes e según el filtros ingresado

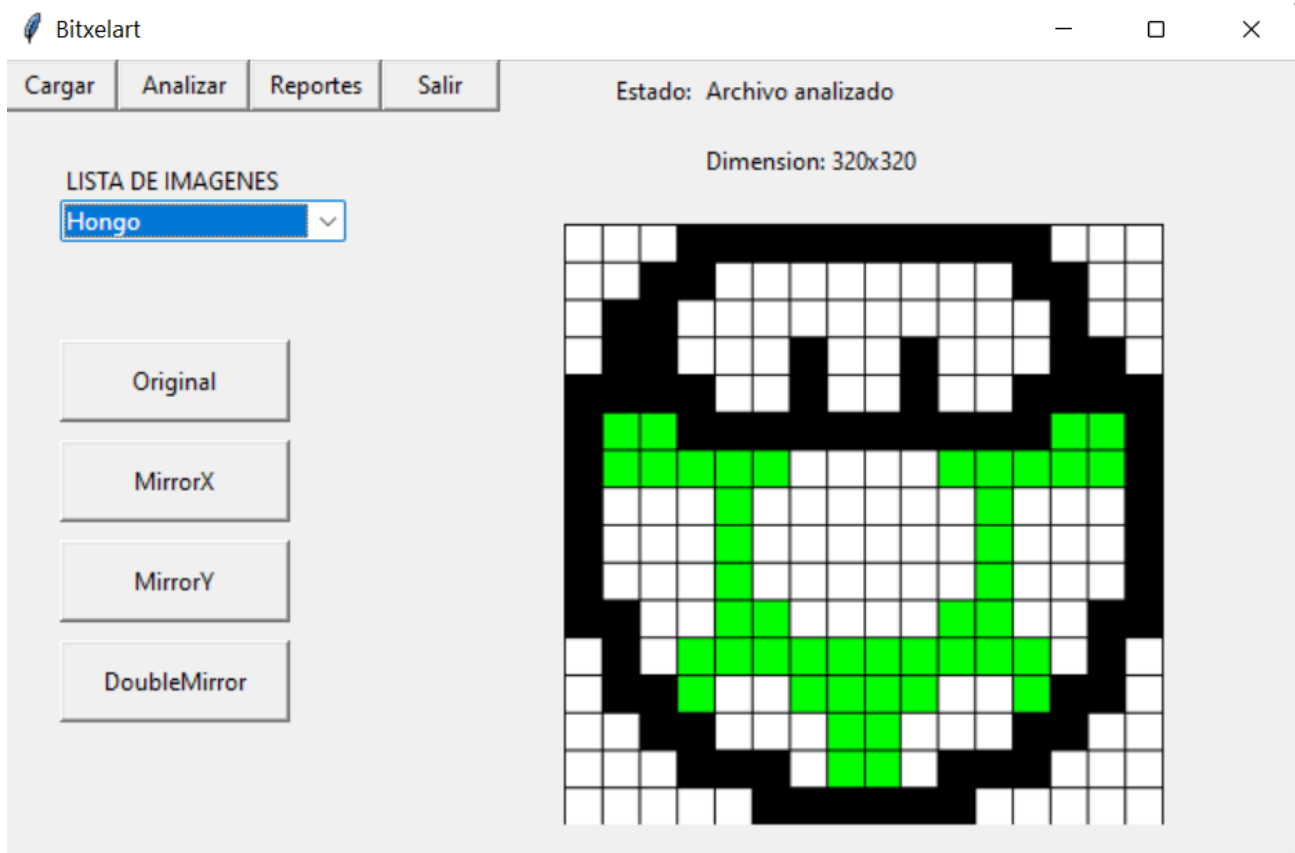
4. VER IMAGEN

Seleccionaremos una imagen y nos mostrara la imagen original con filtros:



EJEMPLO

Podremos Visualizar Filtros



5. REPORTE

Opcion seleccionada y nos mostrara automáticamente los reportes generados durante la ejecución del programa lista de errores, tokens e imágenes

REPORTES			
LISTA DE ERRORES			
ERRORES	TIPO	LINEA	COUMNA

REPORTES			
LISTA DE TOKENS			
TOKEN	LEXEMA	LINEA	COUMNA
TITULO	palabra reservada TITULO	1	6
=	caracter signo igual	1	7
"Hongo"	cadena	1	14
;	caracter punto y coma	1	15
ANCHO	palabra reservada ANCHO	2	13
=	caracter signo igual	2	14
320	entero	2	17
;	caracter punto y coma	2	18
ALTO	palabra reservada ALTO	3	12
=	caracter signo igual	3	13
320	entero	3	16

REPORTES

Imagen Original

Titulo: Hongo Dimension: 320x320

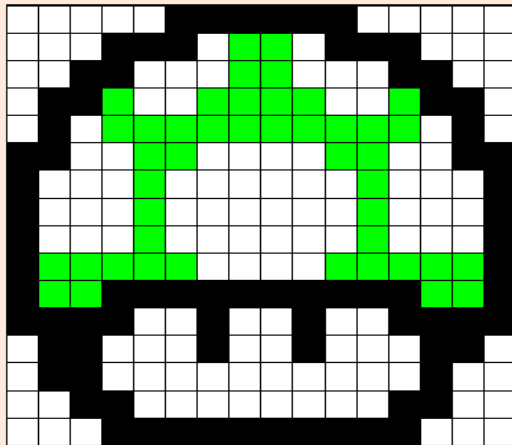
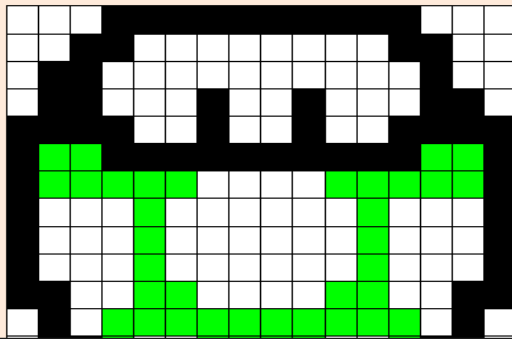


Imagen Filtro MirrorY



6. SALIR

Opcion que prácticamente nos cerrara el programa