

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE  
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
LENGUAJES FORMALES DE PROGRAMACIÓN



MANUAL DE USUARIO

DIEGO ALESSANDRO GONZALEZ BRAVO / 202230393

## INSTRUCCIONES

En el programa de analizador léxico se podrá ingresar un conjunto de palabras las cuales podrán generar cuadros con los colores respectivos que el analizador podrá mostrar en un panel.

## INGRESO DE TEXTO

Existe una parte en la cual el usuario podrá ingresar texto de cualquier tipo para que después sea analizado.



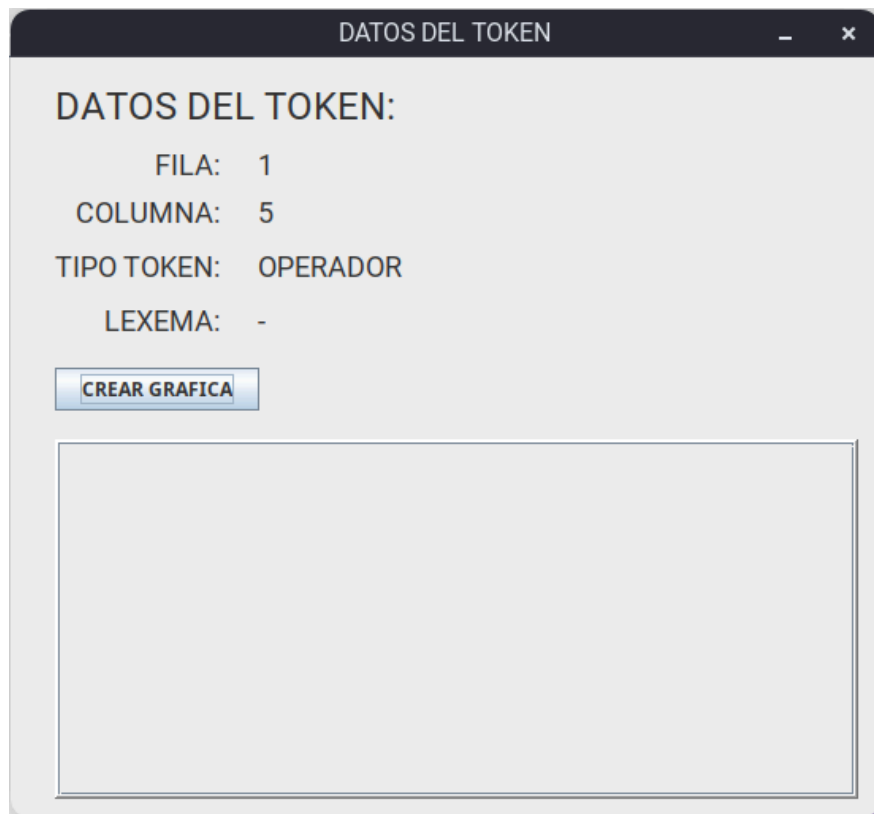
Ya con el texto ingresado podremos darle click al botón para analizar el texto y poder crear una matriz de los colores identificados dentro del texto.

También se tiene la posibilidad de subir archivos de texto, los cuales se mostrarán en la misma área en donde se escribe texto.

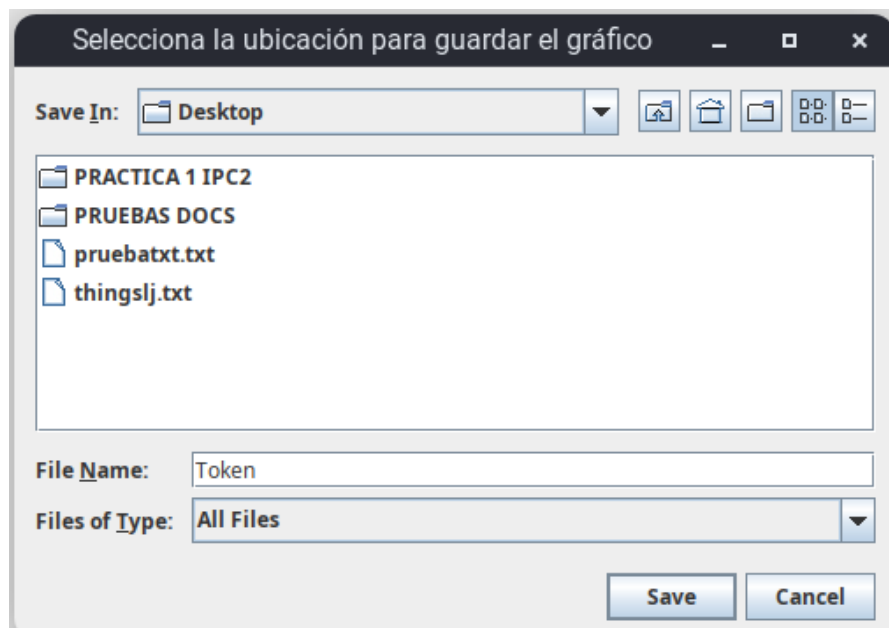
El formato permitido para poder subir el documento son los documentos tipo .txt o archivos de texto.



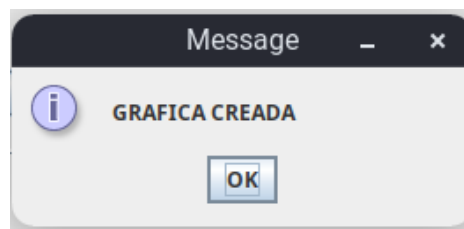
También podemos darle click a cualquier color, este nos mostrará datos del color.



En este apartado podremos crear una gráfica de cómo se procesó el token mediante un autómata finito determinista. Nos pedirá que busquemos el lugar en donde guardar la imagen y el nombre que deseamos ponerle.



Aparecerá un mensaje el cual indica que la imagen se ha creado con éxito.



Después de darle ok al mensaje nos aparecerá la imagen en su respectivo apartado.



Ejemplo de una imagen creada:



También el programa cuenta con una sección de reportes los cuales mostrará todos los tokens ingresados y reconocidos, en el reporte se mostrarán los siguientes datos: Token, lexema, fila, columna, color.

## REPORTES

REGRESAR

TOKEN	LEXEMA	FILA	COLUMNA	COLOR
IDENTIFICADOR	Mod	1	1	
IDENTIFICADOR	cambio	1	5	
CADENA	"cadena"	1	12	
DECIMAL	100.0	1	21	
SIGNOS	,	2	1	
SIGNOS	.	2	3	
OPERADOR	/	2	5	
ASIGNACION	+=	2	7	
CARACTER	'c'	2	10	
RESERVADAS	Else	2	14	
RESERVADAS	If	2	19	
SIGNOS	[]	3	1	