

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

LENGUAJES FORMALES DE PROGRAMACION

CATEDRÁTICO: ING. DAMARIS CAMPOS

TUTOR ACADÉMICO: LUISA MARIA ORTIZ



MANUAL DE USUARIO PROYECTO 2

Álvaro Gabriel Ceballos Gil

CARNÉ: 202300673

SECCIÓN: A-

GUATEMALA, 2 DE MAYO DEL 2,025

ÍNDICE

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	2
GENERAL	2
ESPECÍFICOS	2
INTRODUCCIÓN	3
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	4
MENÚ PRINCIPAL	4
Menu principal	4
Analizar Archivo	4
VerArchivo	4
GenerarReportes	4
GenerarGrafico	4
REQUISITOS DEL SISTEMA	5
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA	6

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

Facilitar el uso y manejo de las funcionalidades que contiene la aplicación.

ESPECÍFICOS

- Objetivo 1: Brindar la información suficiente para poder cargar correctamente los archivos dentro de la interfaz grafica
- Objetivo 2: Asegurar el uso correcto de las funcionalidades de la aplicación a la hora de generar utilizarlo

INTRODUCCIÓN

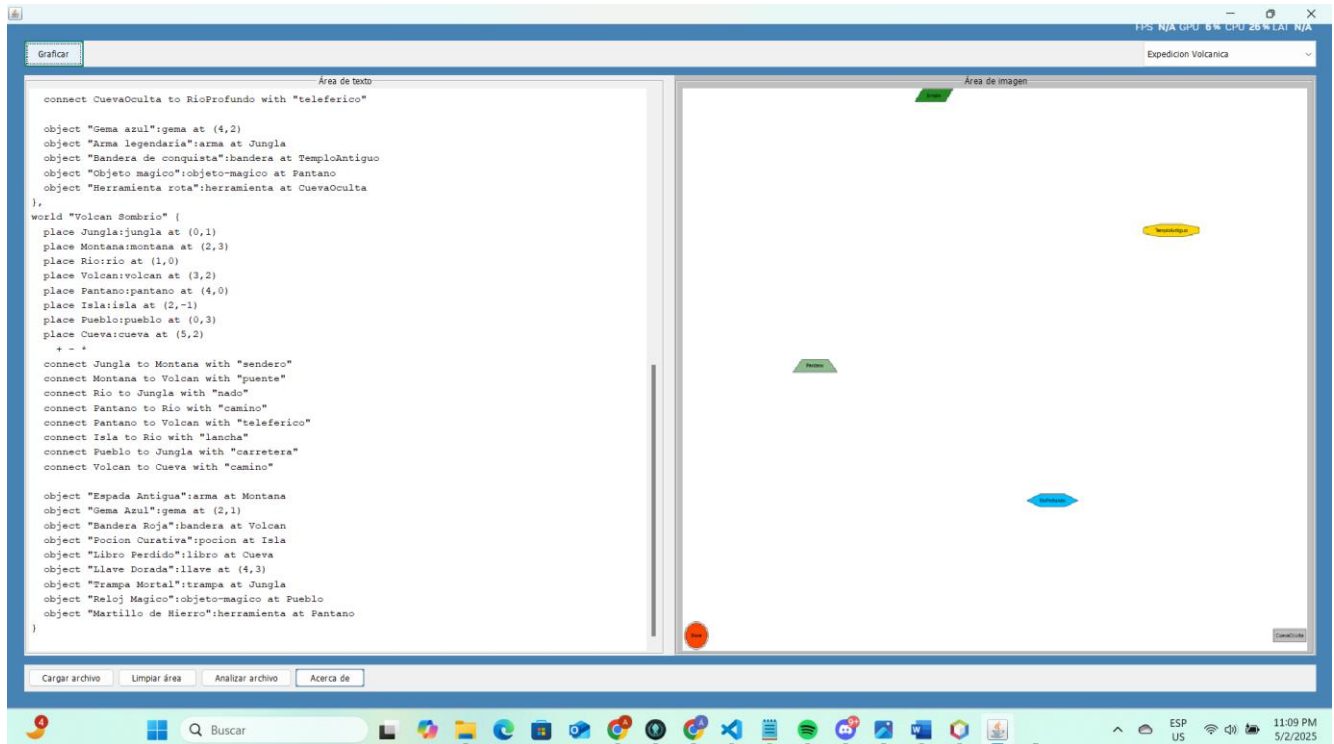
En este manual se encontrará toda la información necesaria para que el usuario pueda utilizar todas las funcionalidades de la interfaz gráfica, así como el uso del botón para analizar el archivo, el botón para poder generar los reportes html de errores y tokens, junto con el funcionamiento para poder seleccionar grafico con sus errores léxico y sintactico.

Al compilar el programa, aparecera en el menu principal, donde habran varias opciones, inicialmente el usuario verá un recuadro de texto gigante junto con 3 botones, en dicho recuadro de texto se mostrará un resumen breve de lo que contiene el archivo cargar, para poder cargar el archivo correctamente el usuario debe hacer Clic en analizar archivo, y luego seleccionar el archivo correspondiente para poder hacer todos los procesos necesarios. Luego te mostrará un resumen dentro del recuadro gigante, y se podrá hacer Clic en el botón de generar reportes el cual generará 3 reportes que contendrá el reporte de los tokens junto con el reporte de errores detectados en el programa y de errores sintacticos. Luego habrá una opción para poder seleccionar el grafico que se desea graficar, y al momento de darle graficar se debe expandir el otro recuadro que se encuentra a la derecha del de la información, y de esta forma podrá ver el grafico del mapa.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

MENÚ PRINCIPAL

Dentro de menú principal podrá ver todas las opciones como la de generar reportes analizar archivos seleccionar autómatas y graficar.



Analizar archivo

En el apartado de analizar archivo es donde se generarán todos los reportes HTML de los errores sintácticos léxicos y reporte de tokens y a su vez también se procesarán todos los métodos necesarios para poder reconocer todos los tokens y así también poder generar toda la dramática junto con sus producciones para que se verifique bien el orden en el que vienen los lexemas.

También se puede observar un cuadro de texto donde se puede mostrar la estructura del archivo cargado que a su vez se puede ir modificando conforme el usuario lo desee. El botón acerca de contiene los datos del estudiante que desarrolló el proyecto y el botón de limpiar área es capaz de limpiar todo el texto por completo

Analizar archivo

Cómo se mencionó anteriormente este botón se encarga de generar los reportes de error sintáctico léxico y de tokens y a su vez es capaz de analizar todos los tokens para poder así mandarle todos los tokens a la gramática y poder generar las producciones que verificarán que todo venga en orden y todo venga correcto.

Reporte de Tokens				
Reporte de Errores Léxicos				
Total de errores encontrados: 9				
CARÁCTER	LÍNEA	COLUMNA	DESCRIPCIÓN	TIPO DE ERROR
?	2	5	Caracter ? no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
@	25	5	Caracter @ no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
%	25	7	Caracter % no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
-	43	34	Caracter - no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
-	52	29	Caracter - no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
+	55	5	Caracter + no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
-	55	7	Caracter - no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
*	55	9	Caracter * no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico
-	72	33	Caracter - no reconocido en el lenguaje	Error de tipo lexico

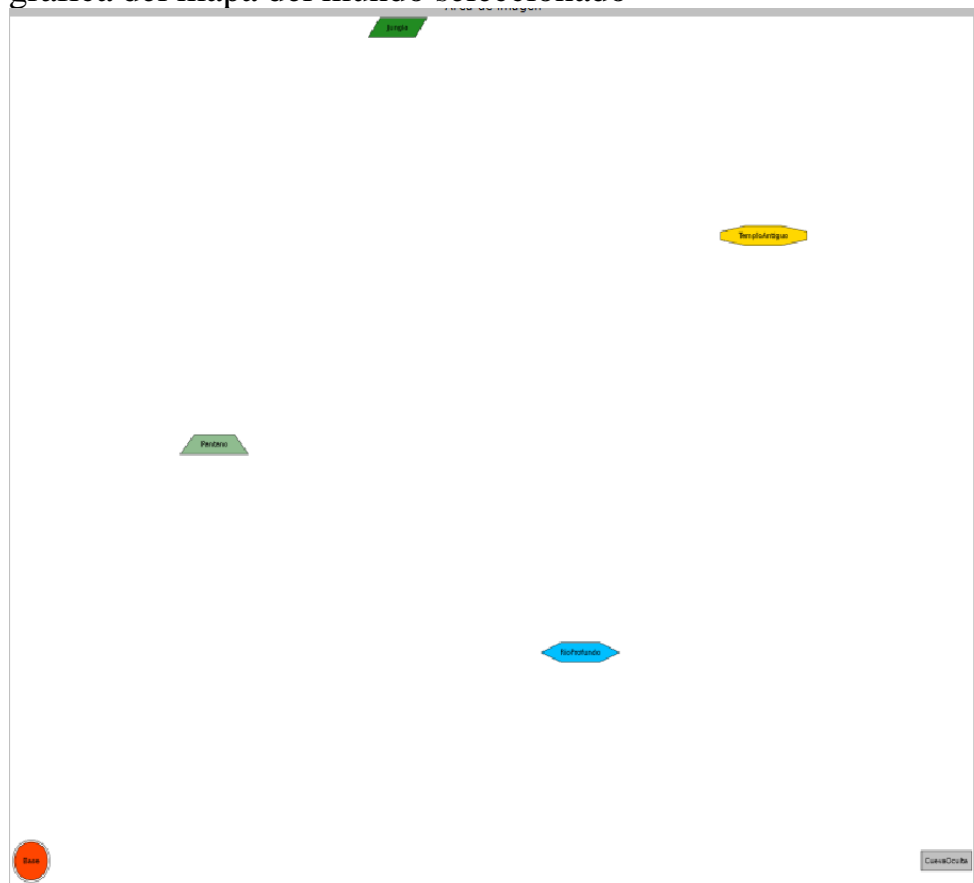
Reporte de Tokens				
Reporte de Errores Léxicos				
Total de errores encontrados: 2				
CARÁCTER	LÍNEA	COLUMNA	DESCRIPCIÓN	TIPO DE ERROR
objeto	43	33	Se esperaba uno de los posibles objetos, no objeto	Error Sintáctico
magico	43	41	Se esperaba llave para cerrar '}', no magico	Error Sintáctico

Reporte de Tokens

TOKEN	LEXEMA	LÍNEA	COLUMNA
PRWorld	world	1	6
Cadena de texto	"Aventura en la Jungla"	1	30
LlaveAbrir	{	1	32
PRPlace	place	3	8
Identificador	Entrada	3	17
DosPuntos	:	3	18
PRLugar	jungla	3	25
PRAt	at	3	29
ParentesisAbrir	(3	31
Numero	0	3	32
Coma	,	3	33
Numero	0	3	34
ParentesisCerrar)	3	35

Graficar

En el botón de graficar el usuario antes debe seleccionar en el combobox el mapa que quiere ver gráfico, para luego hacer Clic en el botón de graficar y así poder obtener una gráfica del mapa del mundo seleccionado



REQUISITOS DEL SISTEMA

Para poder correr el programa es necesario contar con una versión de java reciente y con netbeans, ya que de esta forma el usuario tendrá todo lo necesario para poder disfrutar y jugar del programa realizado.

El usuario también deberá de contar con graphviz instalado para que al momento de generar los gráficos pueda leerlos correctamente.