

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 1

Álvaro Gabriel Ceballos Gil

CARNÉ: 202300673

SECCIÓN: A-

GUATEMALA, 26 DE MARZO DEL 2,025

ÍNDICE

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	2
GENERAL	2
ESPECÍFICOS	2
INTRODUCCIÓN	3
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	4
MENÚ PRINCIPAL	4
Login	4
Admin	4
Ver Usuarios	4
Ver Publicacion	4
Usuario	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

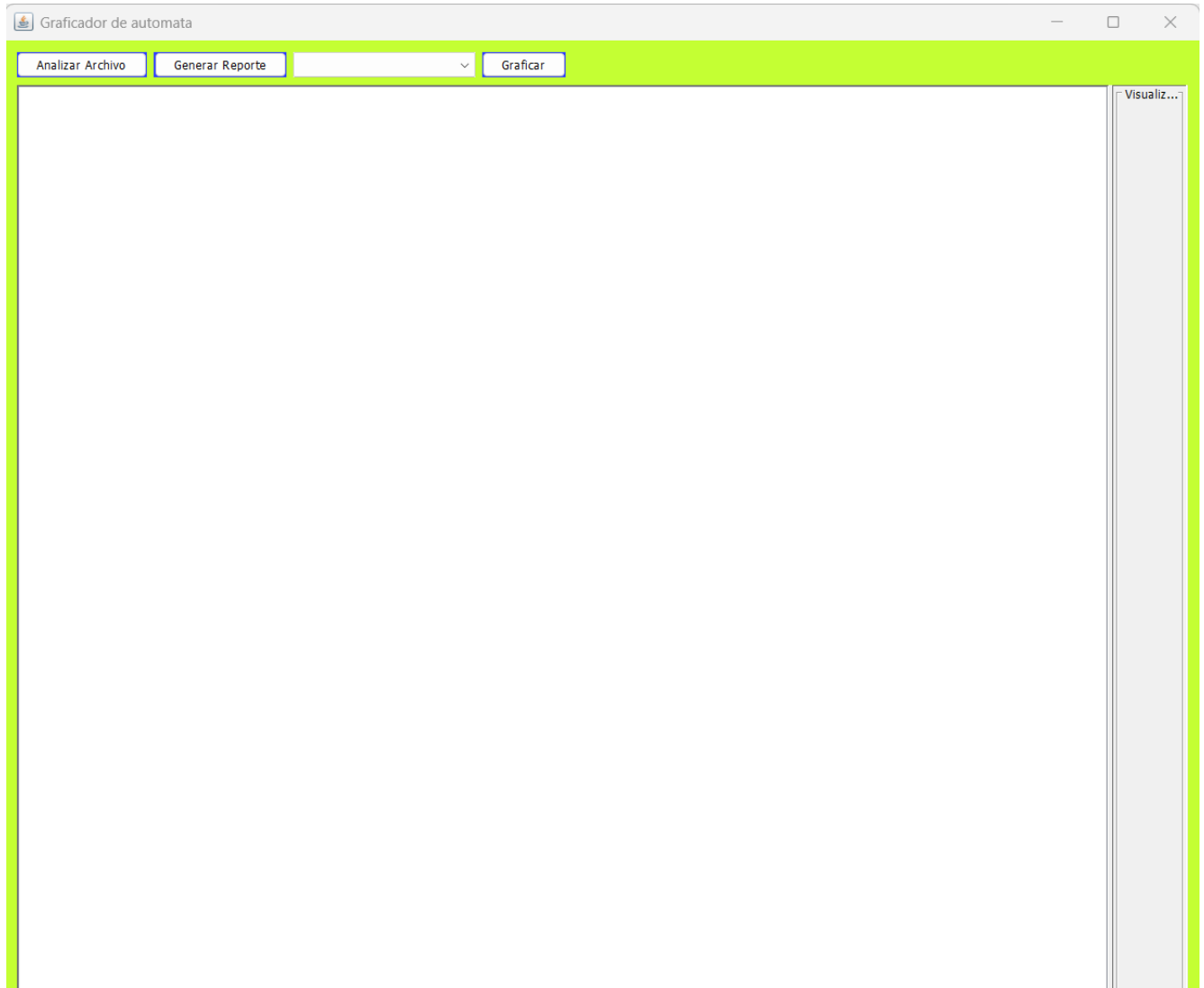
En este manual se encontrará toda la información necesaria para que el usuario pueda utilizar todas las funcionalidades de la interfaz gráfica, así como el uso del botón para analizar el archivo, el botón para poder generar los reportes html de errores y tokens, junto con el funcionamiento para poder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

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. Hh luego te mostrará un resumen dentro del recuadro gigante, y se podrá hacer Clic en el botón de generar reportes el cual generará 2 reportes que contendrá el reporte de los tokens junto con el reporte de errores detectados en el programa. Luego habrá una opción para poder seleccionar el autómata que se quiere 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 autómata graficado

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

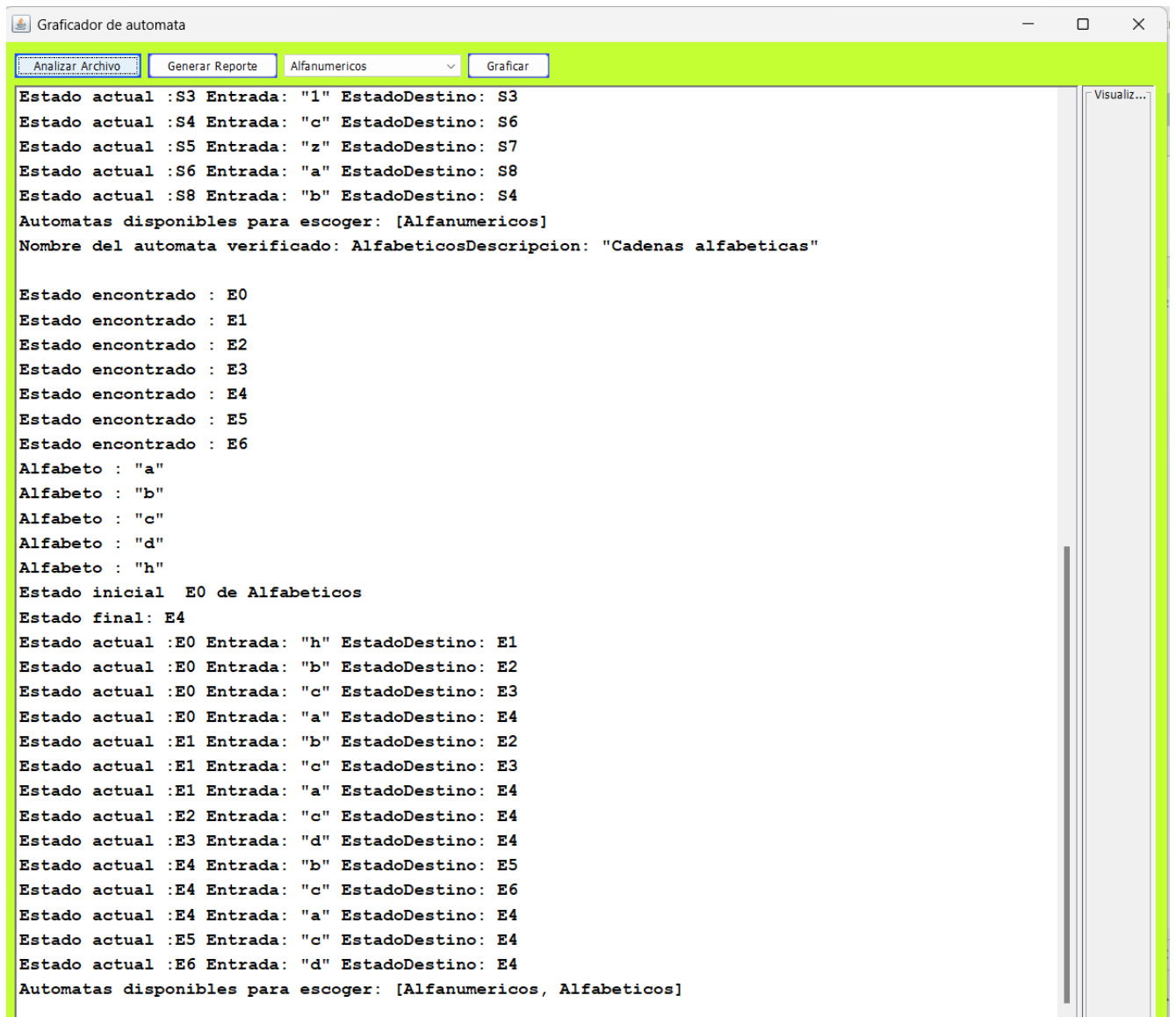
MENÚ PRINCIPAL

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



Analizar archivo

Apartado el usuario hará Clic sobre el botón, y se desplegará un menú sobre que los archivos que están dentro de su computadora aquí es donde deberá de elegir el archivo para poder hacer el procesamiento.



Mencionado se mirará el resumen.

Generar Reporte

Creado el archivo el usuario podrá generar tanto los reportes de tokens y de errores, para esto el usuario deberá hacer Clic sobre el botón generar reportes y se generarán los reportes dentro de una ruta específica.

Reporte de Tokens

TOKEN	LEXEMA	LÍNEA	COLUMNA
LlaveAbrir	{	1	1
Identificador	Alfanumericos	2	18
DosPuntos	:	2	19
LlaveAbrir	{	2	21
Palabra Reservada	descripcion	3	20
DosPuntos	:	3	21
Cadena de texto	"Cadenas alfanuméricas"	3	45
Coma	,	3	46
Palabra Reservada	estados	4	16
DosPuntos	:	4	17
CorcheteAbrir	[4	19
Identificador	\$0	4	22
Coma	,	4	23

Reporte de Tokens

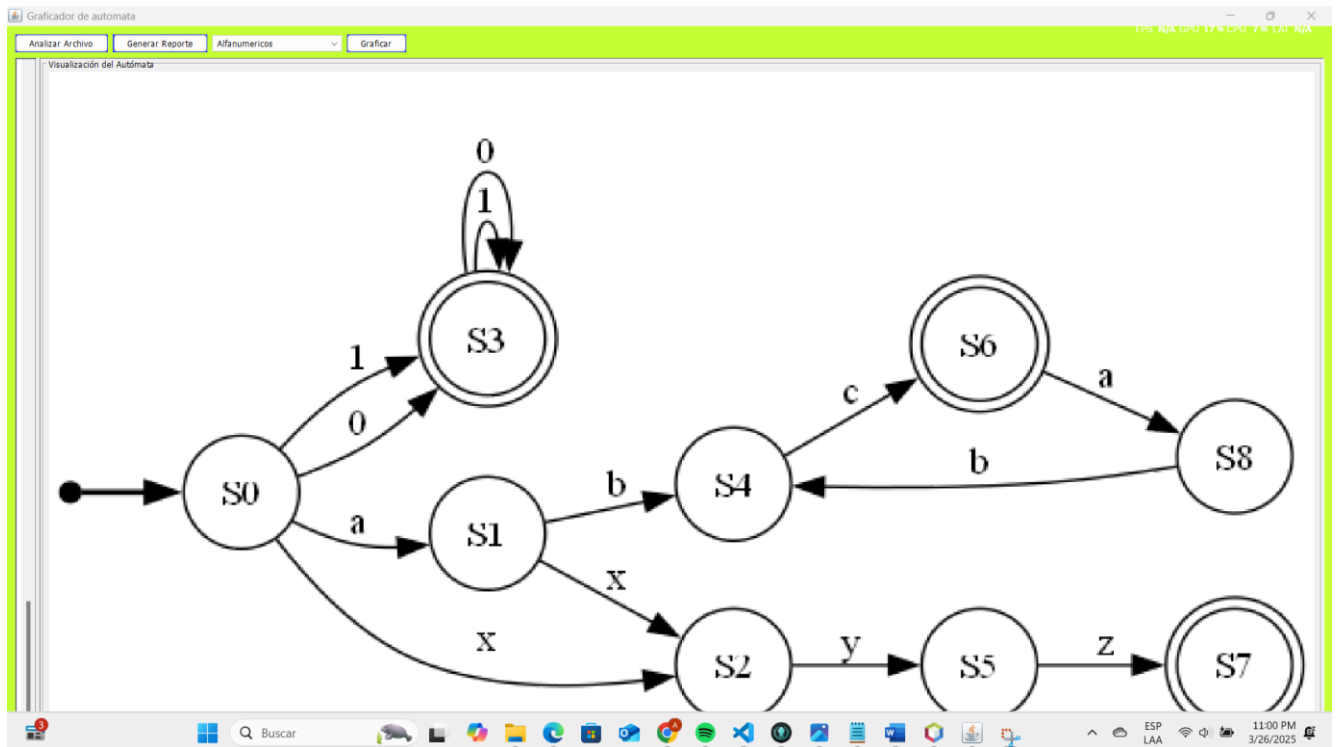
Reporte de Errores Léxicos

Total de errores encontrados: 3

CARÁCTER	LÍNEA	COLUMNA	DESCRIPCIÓN
+	18	4	Caracter + no reconocido en el lenguaje
/	25	25	Caracter / no reconocido en el lenguaje
@	26	23	Caracter @ no reconocido en el lenguaje

Graficar

El usuario deberá seleccionar en el jr combobox el autómata que quiere graficar lo buscará por medio del nombre, y una vez seleccionado dentro de j combobox el usuario deberá hacer Clic en el botón de graficar y se podrá ver la gráfica pero antes del usuario debe recordar que hoy debe de estirar el recuadro derecho para que se vea bien el autómata



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.