

MANUAL DE USUARIO

PRÁCTICA NO.1

Simulación de Poké Api

FERNANDO ANDHRE GONZALEZ ESPINOZA

202202055

LFP

Sección P

Aplicación

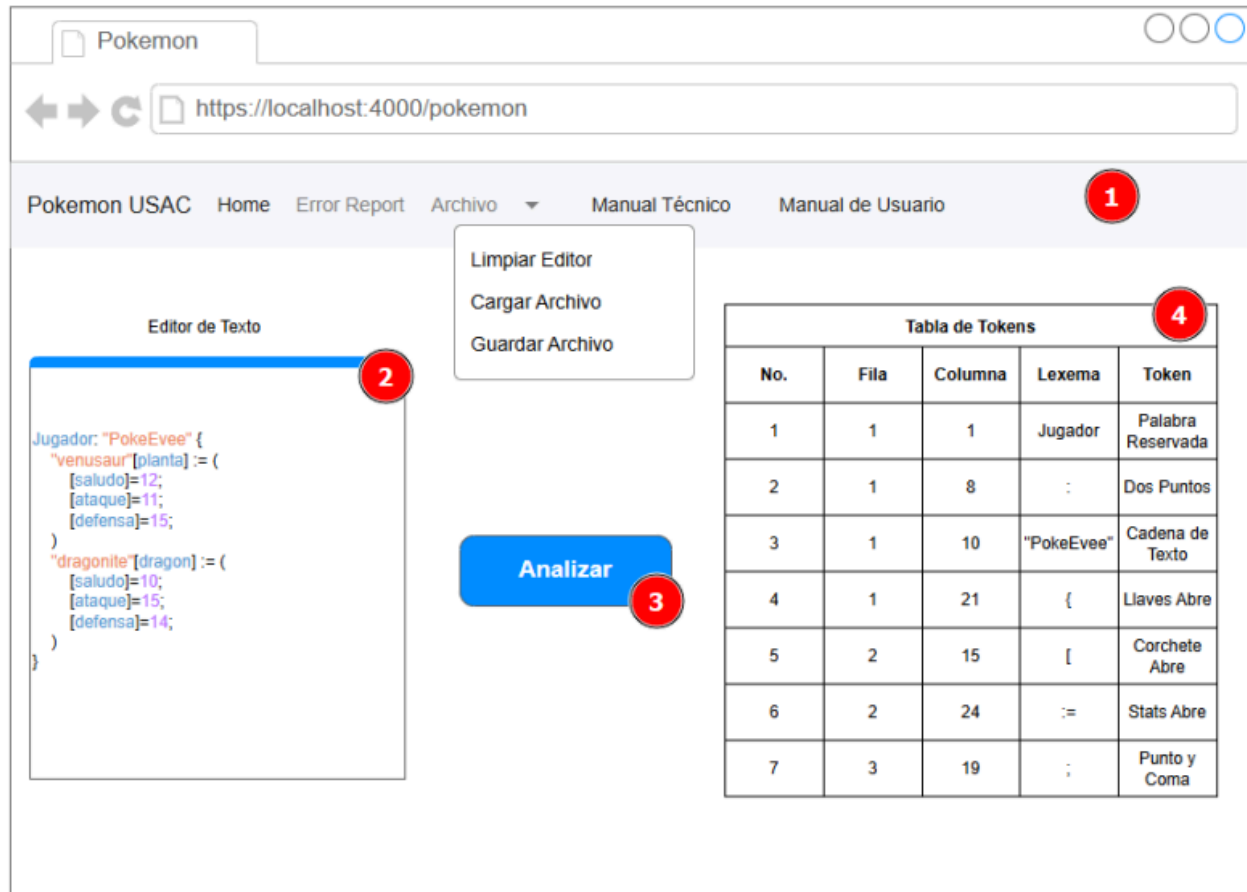
Durante los últimos años la gran compañía de videojuegos “Game Freak” conocida mayormente por ser la creadora del mundialmente conocido juego de Pokémon, ha estado buscando nuevas formas de ayudar a la comunidad de jugadores competitivos, creando para ello un programa que según un listado de Pokémons y sus estadísticas poder escoger de ella los mejores 6 teniendo en cuenta ciertas consideraciones. A pesar de todos sus esfuerzos, aún no han logrado avanzar con el proyecto debido que todo su equipo de desarrollo está enfocado en el lanzamiento de su nuevo juego, por lo que, Game Freak lo ha contratado a usted para que desarrolle un programa que analice un lenguaje específico (que se define más adelante) con el cual se analizarán todos los Pokémons de un listado y se escogerán los seis candidatos más aptos. La aplicación deberá ser desarrollada en el lenguaje de programación TypeScript y consumir la PokeApi para obtener los Sprites de los pokémons a escoger (Este API se detalla más adelante).

La elección de los Pokémons se realizará a partir del contenido del editor, este editor puede ser llenado directamente, o a través de la carga de un archivo con extensión: .pklf.

La aplicación debe proveer la opción de analizar el contenido del editor, y deberá generar como salida un gráfico con el nombre del jugador y sus seis Pokémons seleccionados y sus tipos, así como también, una tabla de tokens indicando el tipo, su valor, fila y columna; en caso de que el archivo contenga errores, mostrará una página HTML con el detalle de estos.

Interfaz gráfica Poké Api

Al abrir la aplicación, esto será lo primero que observaremos:



Se muestra una propuesta de interfaz gráfica:

1. Barra de Navegación:

- a. Home: Recargará la página
- b. Error Report: Esta opción abrirá la tabla de errores léxicos si los hubiera.
- c. Archivo: Este menú tiene varias opciones para el manejo de los archivos:
 - i. Limpiar Editor: Dejará el editor en blanco
 - ii. Cargar Archivo: Permitirá al usuario cargar un archivo de extensión .pkllfp
 - iii. Guardar Archivo: Permitirá al usuario guardar el contenido actual del editor en un archivo de extensión: .pkllfp.

2. Editor de Texto: En esta área es posible editar el texto que será analizado para cargar los Pokémons, es importante mencionar que se debe resaltar, con los colores mencionados al inicio de la definición del lenguaje, los diferentes tokens reconocidos.

3. Botón de Analizar: Al presionar el botón “Analizar” se procederá a realizar el análisis léxico del texto en el editor para posteriormente crear las páginas para mostrar el equipo de seis Pokémons que se deberá de abrir automáticamente, así como la página de errores léxicos si los hubiera, y también la tabla de Tokens se debe limpiar y llenar con los tokens reconocidos en este análisis.

4. Tabla de Tokens: En esta tabla se deben listar todos los tokens reconocidos durante el análisis, cabe destacar que en cada ejecución se deberá limpiar la tabla y mostrar el listado del input actual.

Reportes

En esta tabla se deben listar todos los tokens reconocidos o desconocidos durante el análisis :

Reporte de errores

El reporte de errores léxicos, si existieran, se debe mostrar en una página HTML con la información en una tabla como se muestra a continuación:

#	Fila	Columna	Carácter	Descripción
1	05	10		Desconocido
2	08	30	¬	Desconocido
3	10	05	~	Desconocido

Reporte de tokens

El reporte de Tokens como se mostró en la interfaz se debe mostrar en una tabla como la siguiente:

#	Fila	Columna	Lexema	Token
1	01	01	Jugador	Palabra Reservada
2	02	05	“venusaur”	Cadena de Texto
3	04	18	11	Número Entero