

GENERADOR DE FORMULARIOS

MANUAL DE USUARIO PROYECTO 1

Por Angela Gabriela Pinelo Flores Carnet: 202002536



Información del Sistema

Puntos clave

El programa permite generar formularios a partir de la carga de un archivo de texto plano con extensión .form ya que este contiene los datos necesarios para generar el formulario en HTML, nuestro análisi incluye 2 reportes también generados en HTML que nos permiten hacer recuento de los caracteres y palabras dentro del archivo como tambien los errores

Requisitos del Sistema

Windows

- Windows 10 (8u51 y superiores)
- Windows 8.x (escritorio)
- Windows 7 SP1
- Windows Vista SP2
- Windows Server 2008 R2 SP1 (64 bits)
- Windows Server 2012 y 2012 R2 (64 bits)
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 130 MB
- Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz
- Exploradores: Internet Explorer 9 y superior, Firefox

Requisitos del Sistema

Mac OS X

- Mac con Intel que ejecuta Mac OS X 10.8.3+, 10.9+
- Privilegios de administrador para la instalación
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 130 MB
- Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz
- Exploradores: Safari

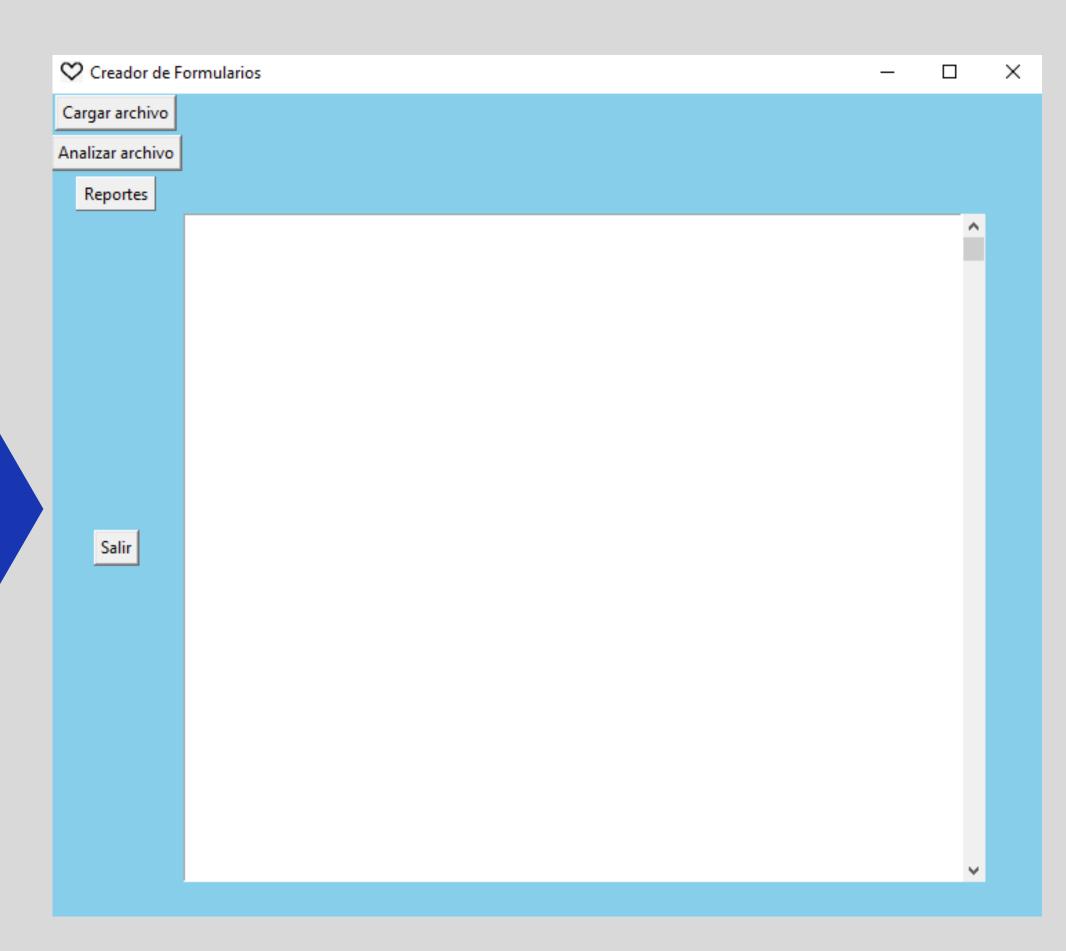
Requisitos del Sistema Linux

- Oracle Linux 5.5+1
- Oracle Linux 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)?
- Oracle Linux 7.x (64 bits)2 (8u20 y superiores)
- Red Hat Enterprise Linux 5.5+1 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)?
- Red Hat Enterprise Linux 7.x (64 bits)2 (8u20 y superiores)
- Suse Linux Enterprise Server 10 SP2+, 11.x
- Suse Linux Enterprise Server 12.x (64 bits)? (8u31 y superiores)
- Ubuntu Linux 12.04 LTS, 13.X
- Ubuntu Linux 14.x (8u25 y superiores)
- Ubuntu Linux 15.04 (8u45 y superiores)
- Ubuntu Linux 15.10 (8u65 y superiores)
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 130 MB
- Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz

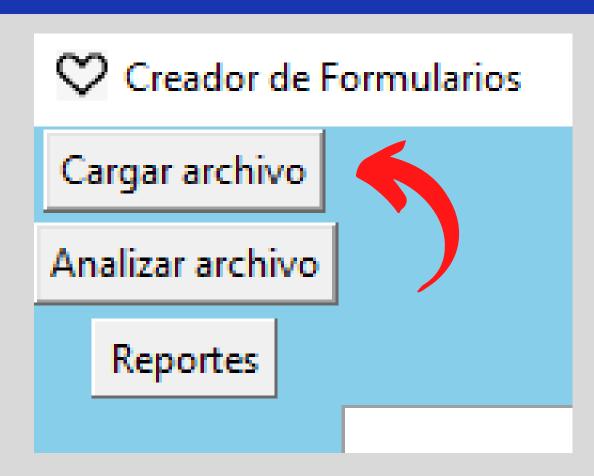
FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA

MENÚ PRINCIPAL

Al iniciar el programa se despliega la siguiente ventana que es en la que se llevarán a cabo las primeras acciones, del lado izquierdo posee los botones que le dan funcionalidad al sistema y del lado derecho un cuadro de texto

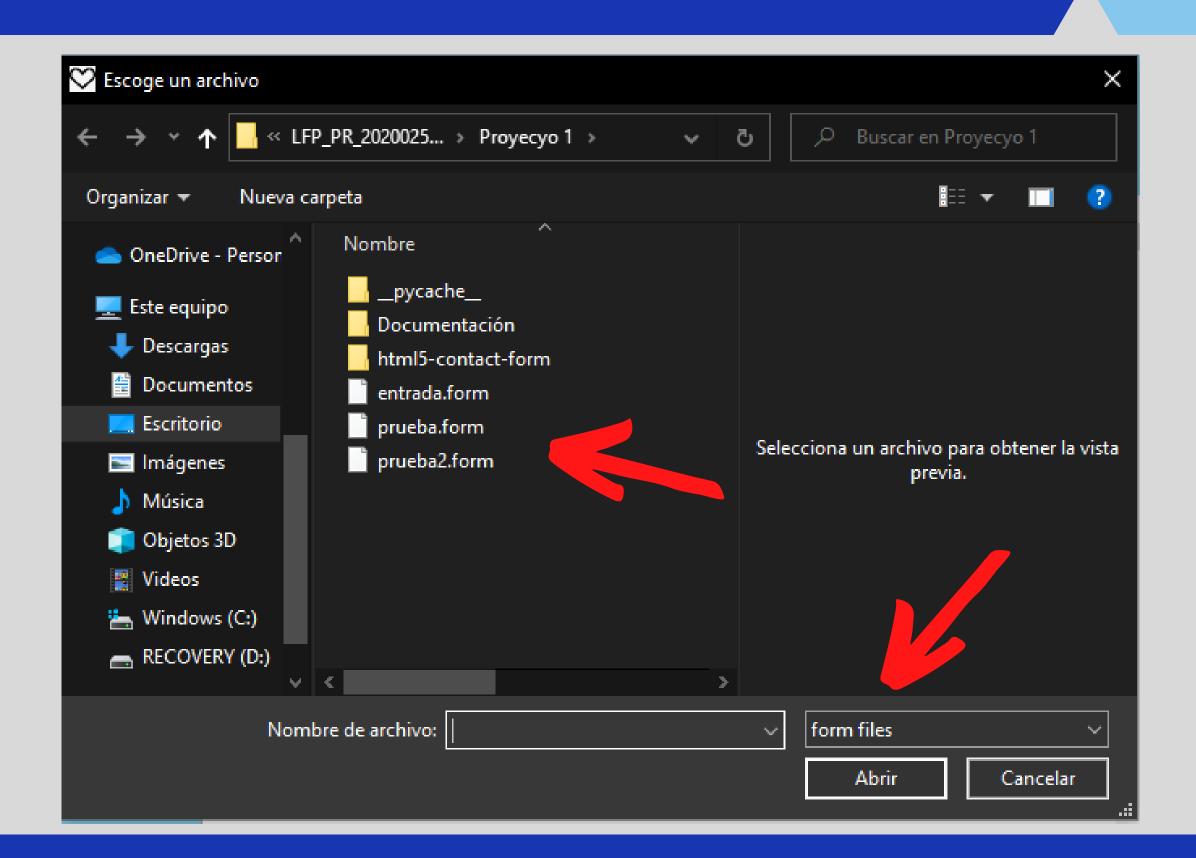


BOTÓN CARGAR ARCHIVO



Al presionar el botón de "Cargar archivo" se desplegará la siguiente ventana -->

La cuál nos permite escoger un archivo con extensión .form



CUADRO DE TEXTO

Al escoger el archivo a analizar para la creación del formulario, su contenido se devuelve en el cuadro de texto de

la siguiente forma:

```
form@ulario ~>> [
tipo: "etiqueta", {}
valor: "Nombre:"/
tipo:"texto",
valor: "Nombre",
fondo: "Ingrese nombre:"
```



El cuadro de texto incluye un scroll bar para poder desplazarse en caso de que la información dentro del archivo sea extensa

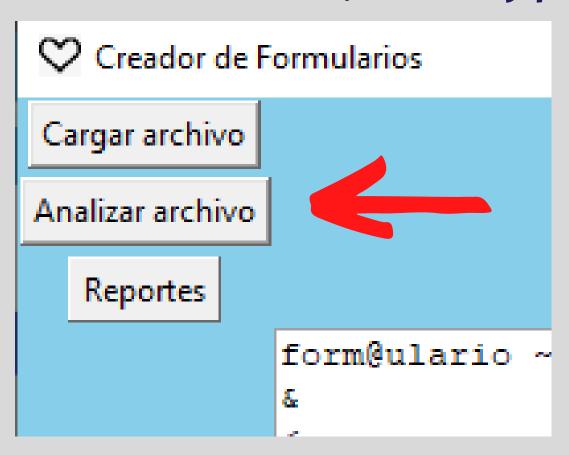
CUADRO DE TEXTO

La información dentro del cuadro de texto se puede editar

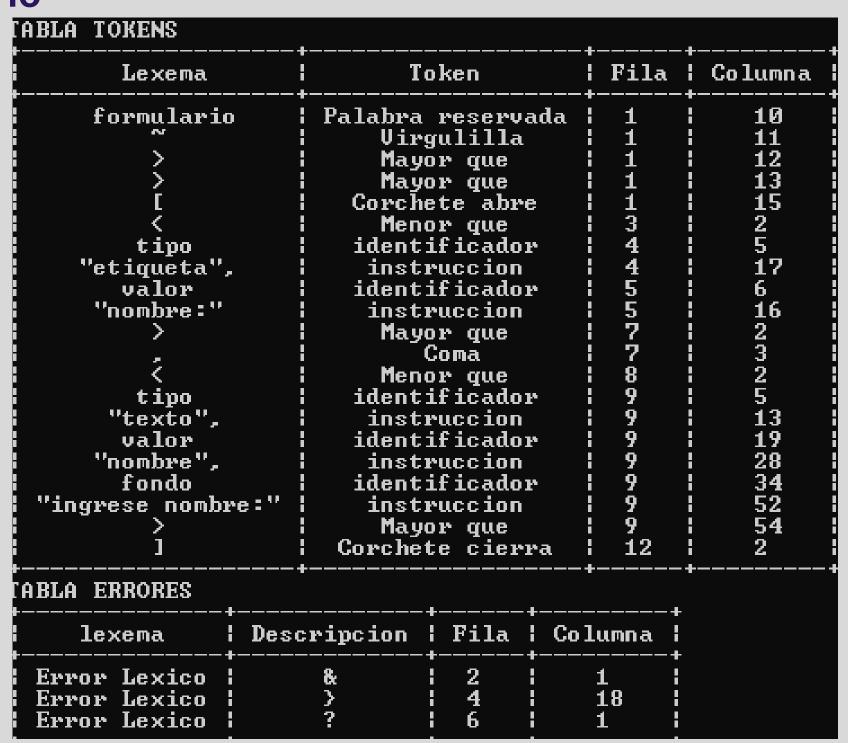
```
form@ulario ~>> [
tipo: "etiqueta",{}
valor: "Nombre:"/
tipo:"texto",
valor: "Nombre",
fondo: "Ingrese nombre:"
HOLAAAAAAAAAAA :)
```

BOTÓN ANALIZAR

Cuando hayamos cargado nuestro archivo podemos presionar el botón "Analizar archivo" para poder conocer los Tokens, Errores y poder crear nuestro formulario

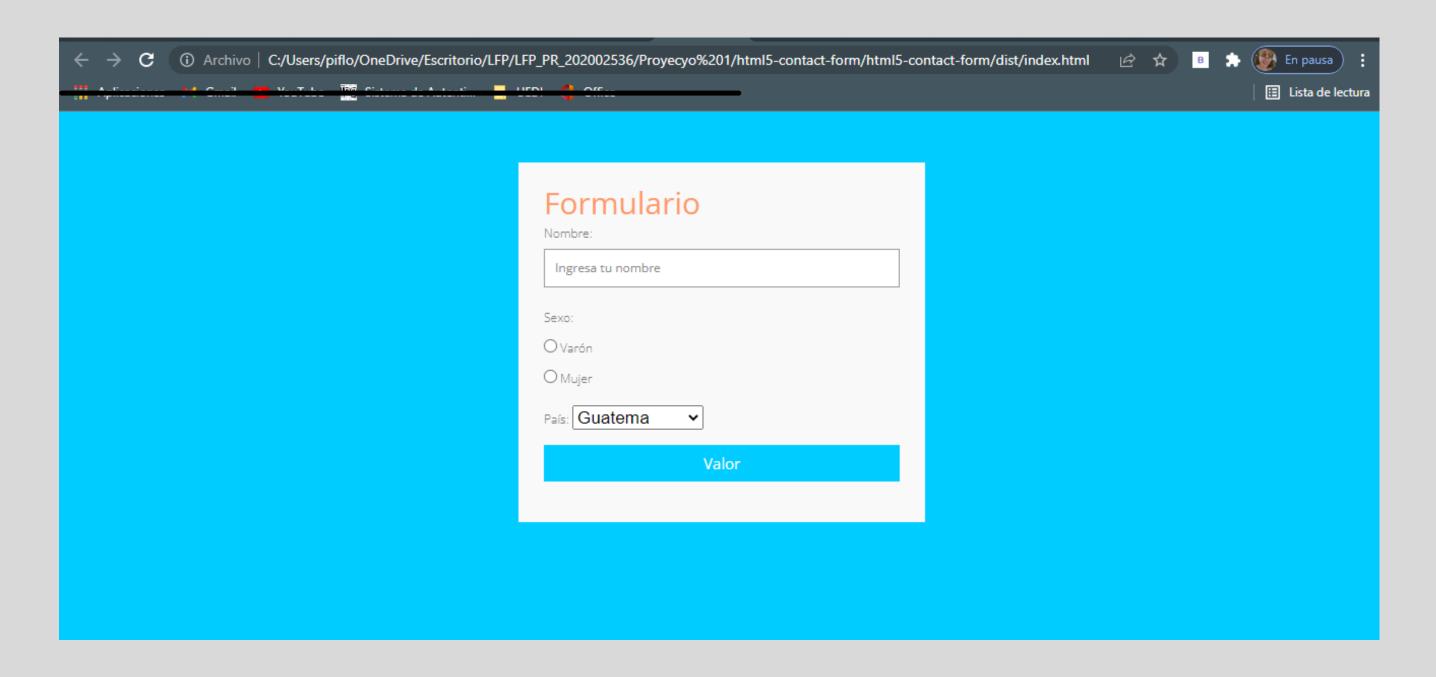


Cómo complemento adicional, para verificar la lectura correcta de nuestro archivo, en la consola al analizarlo se despliegan las siguientes tablas de los tokes y los errores, respectivamente



CREACIÓN DEL FORMULARIO

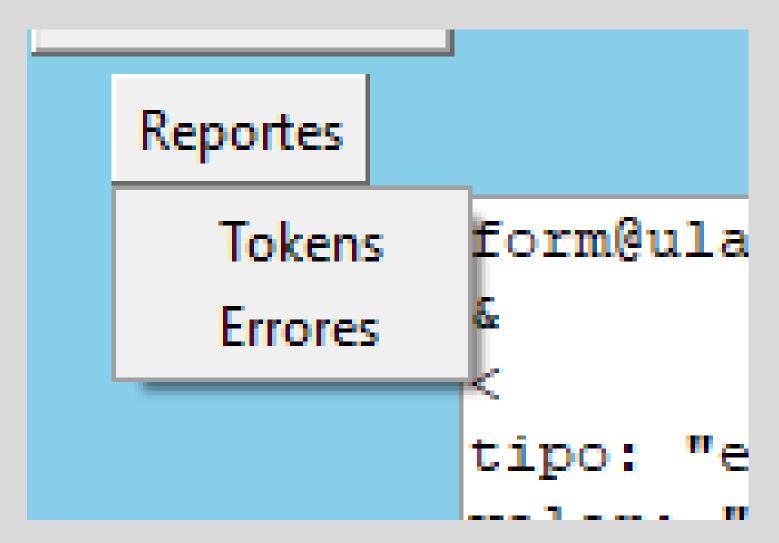
En base a los datos ingresados en el archivo cargado con extensión .form se creará un formula<mark>rio en</mark> html cómo este:



REPORTES

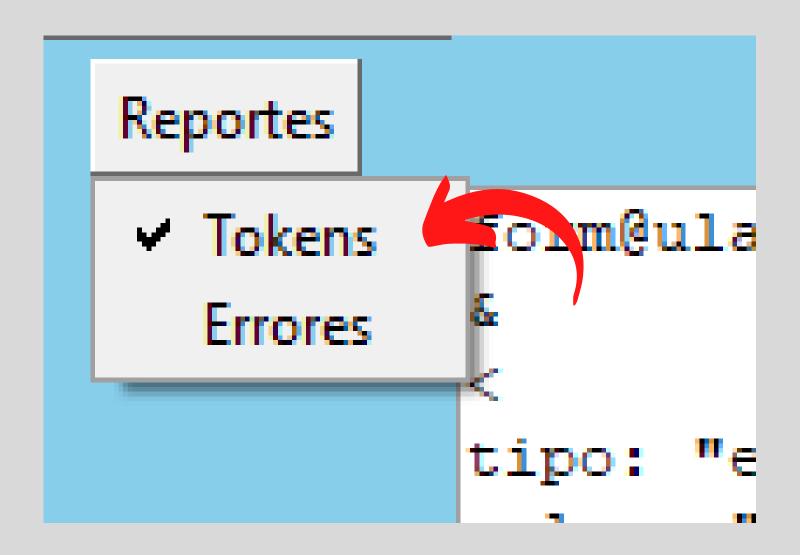
Al presionar en el Botón reportes, se despliega un pequeño menú que nos permite generar un reporte de los Tokens ó un reporte de Errores en HTML que es generado y abierto de inmediato al seleccionar

la opción



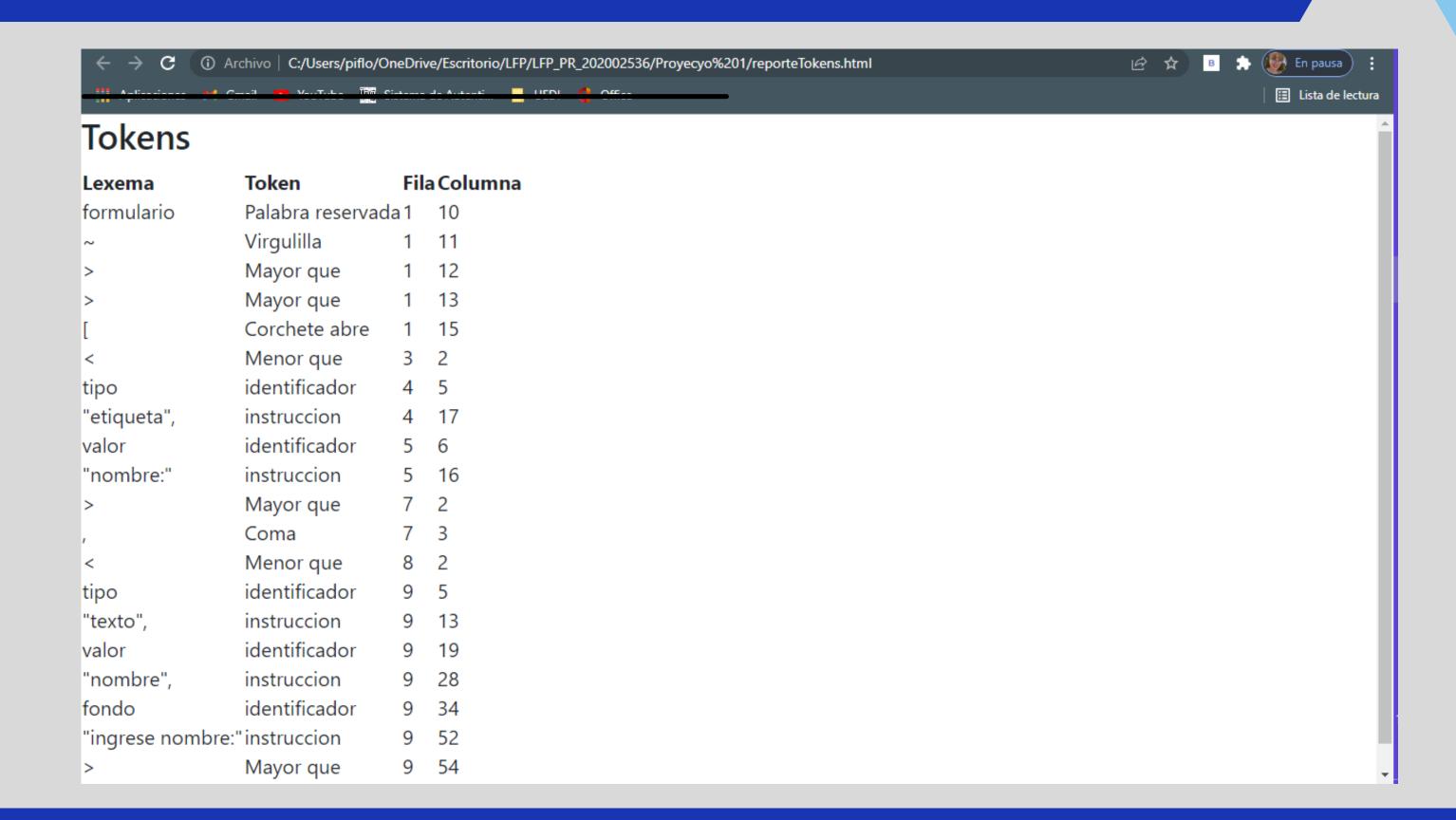
Es necesario mencionar que para poder generar estos reportes es importante haber cargado el archivo antes

REPORTE TOKENS

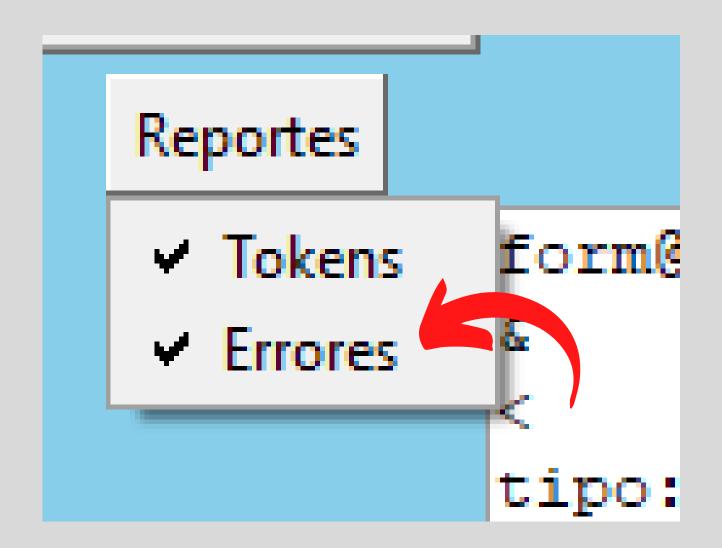


Al haber seleccionado Tokens en el menú de reportes se genera el siguiente reporte en HTML:

REPORTE TOKENS

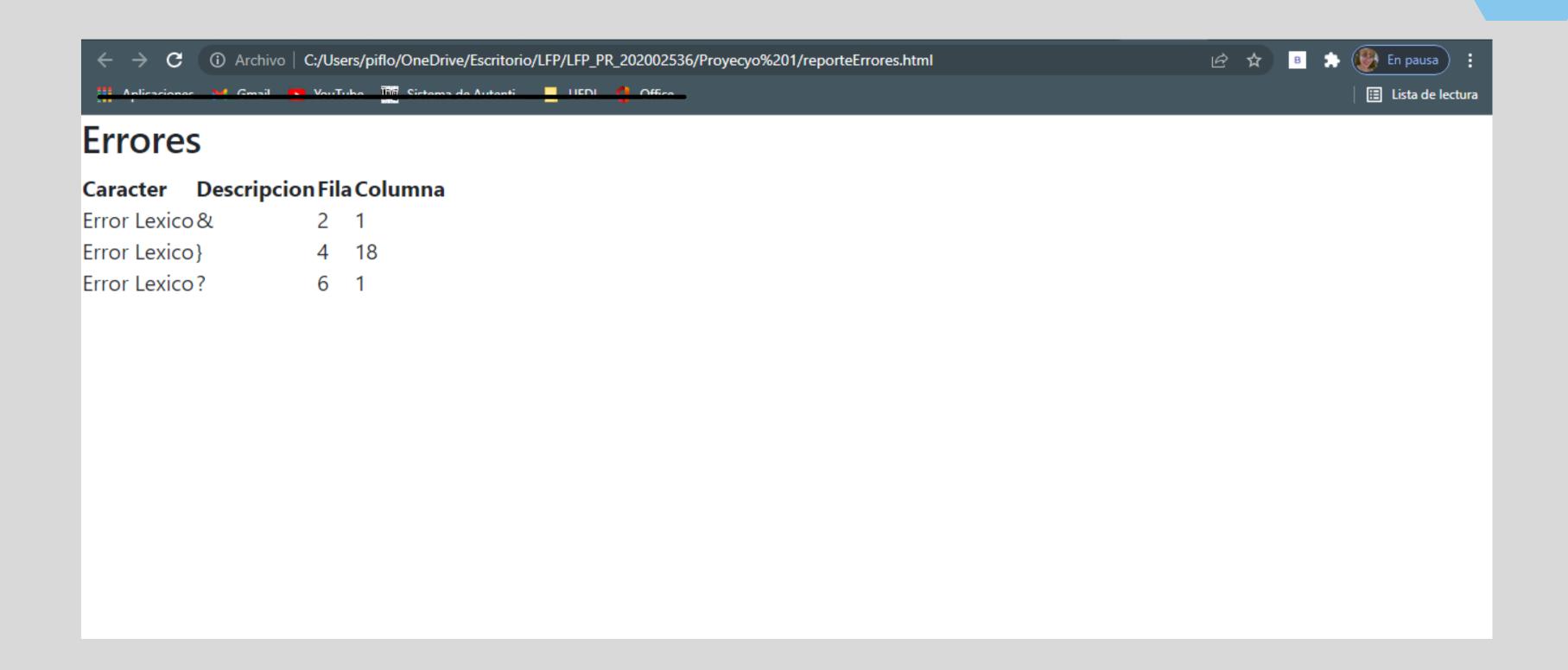


REPORTE ERRORES

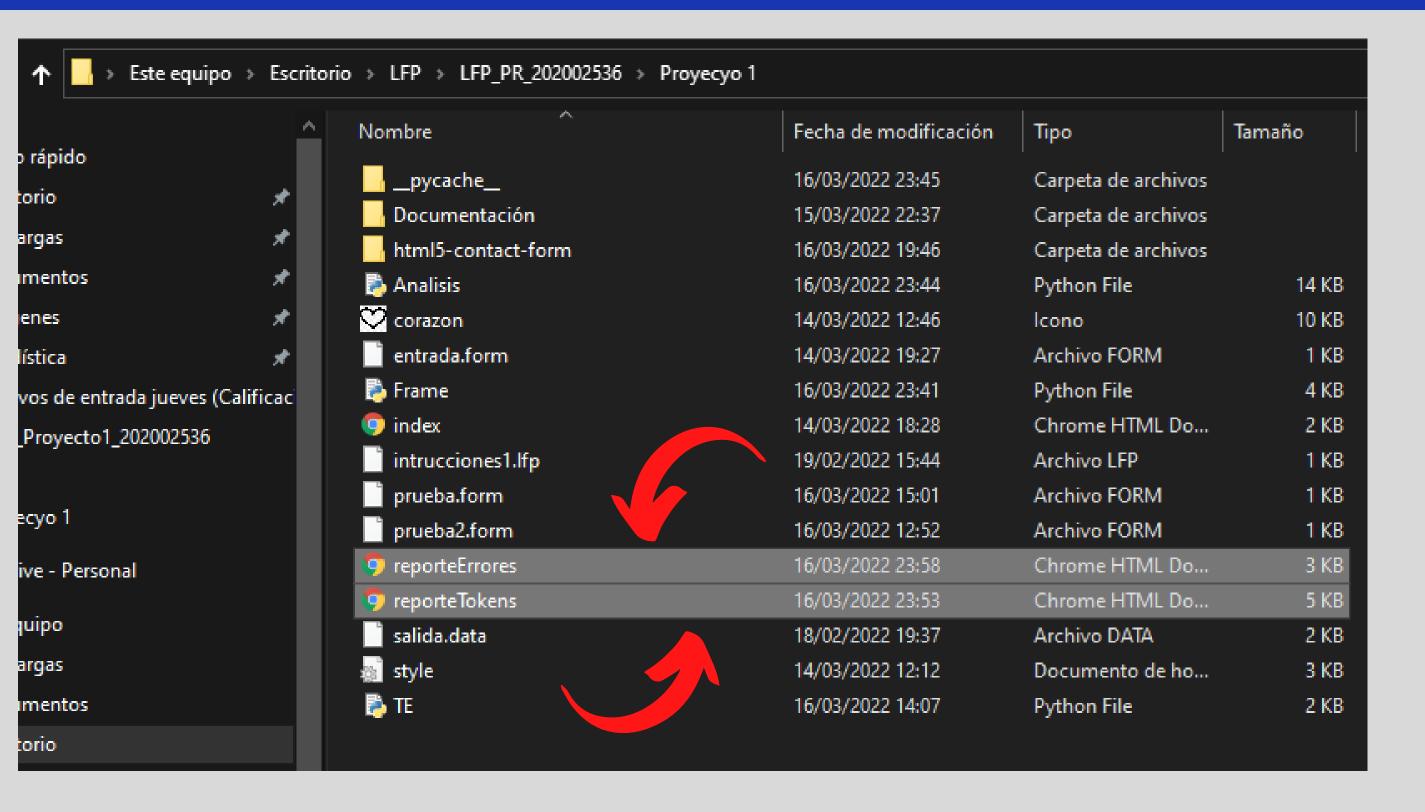


Al haber seleccionado Errores en el menú de reportes se genera el siguiente reporte en HTML:

REPORTE ERRORES



REPORTES



Ambos reportes se crean dentro de nuestra carpeta en donde se encuentra el programa

BOTÓN SALIR



El último de los botones al presionarlo se cierra la ventana y se acaba la ejecución de nuestro programa