

MANUAL DE USUARIO

Pablo Josué Barahona Luncey

202109715

3560855890101

Lenguajes Formales y Programación B-

PROYECTO 2

¿QUÉ ES?

ACERCA DEL PROGRAMA

Herramienta la cual sea capaz de reconocer un lenguaje, dado por medio de un analizador léxico el cual cumple con las reglas establecidas, manejando la lectura y escritura de archivos para el manejo de la información. A través de un entorno gráfico.

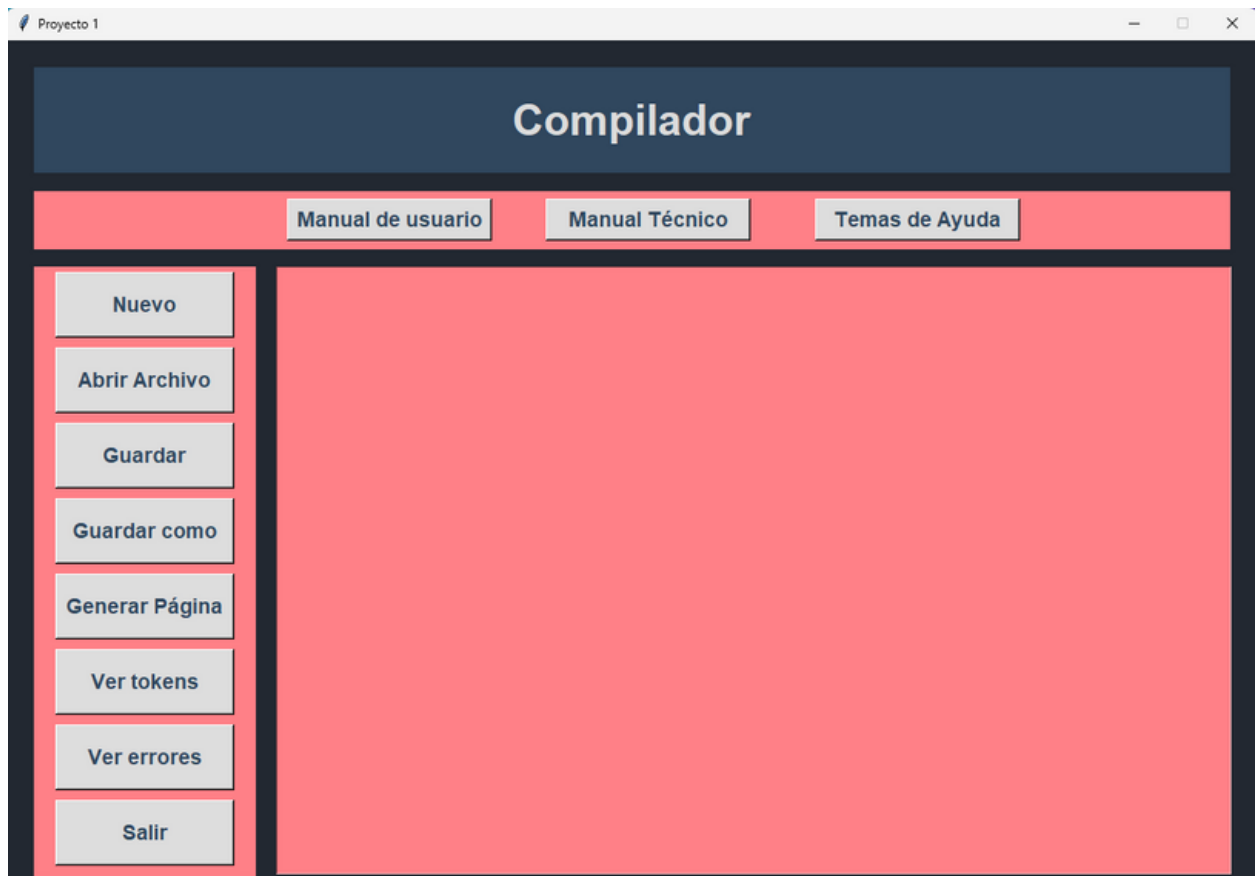
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar por medio de estados un analizador léxico.
- Utilizar funciones de manejo de cadenas de caracteres en lenguaje Python.
- Programar un Scanner para el análisis léxico.
- Construir un scanner basándose en un autómata finito determinístico.
- Crear una herramienta para interactuar de forma visual con el usuario con Tkinter

PROYECTO 2

PANTALLA PRINCIPAL

En la pantalla principal podremos subir archivos con extensión .txt, , podemos guardar el archivo subido, generar el análisis del archivo en .html y un análisis de errores en .html. Como también los manuales y el creador de la aplicación.



PROYECTO 2

NUEVO

Acá, al presionar el botón de Nuevo, guardará el texto existente en dado caso lo hubiera y limpiará el área de código



PROYECTO 2

ABRIR ARCHIVO

Acá, al presionar el botón de Abrir Archivo y seleccionar un archivo, nos abrirá un editor de texto, donde visualizaremos el contenido y también podremos editarlo.



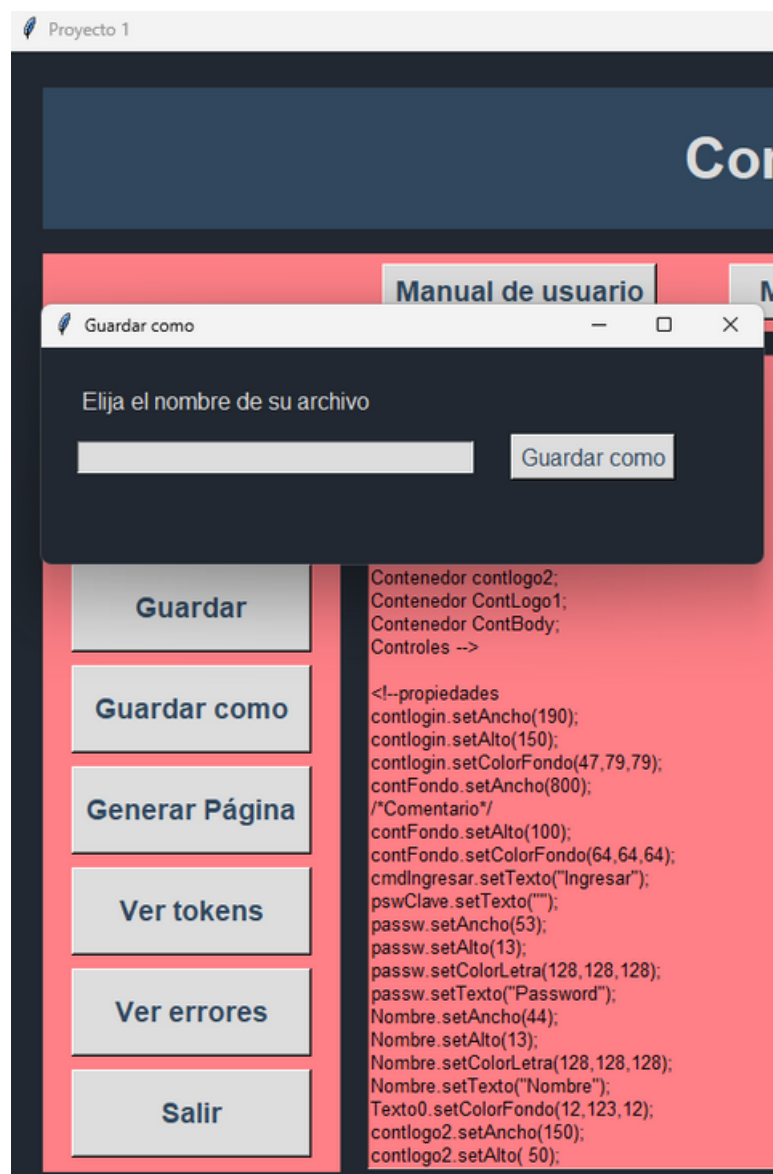
PROYECTO 2

GUARDAR

Guarda el archivo editado con el mismo nombre

GUARDAR COMO

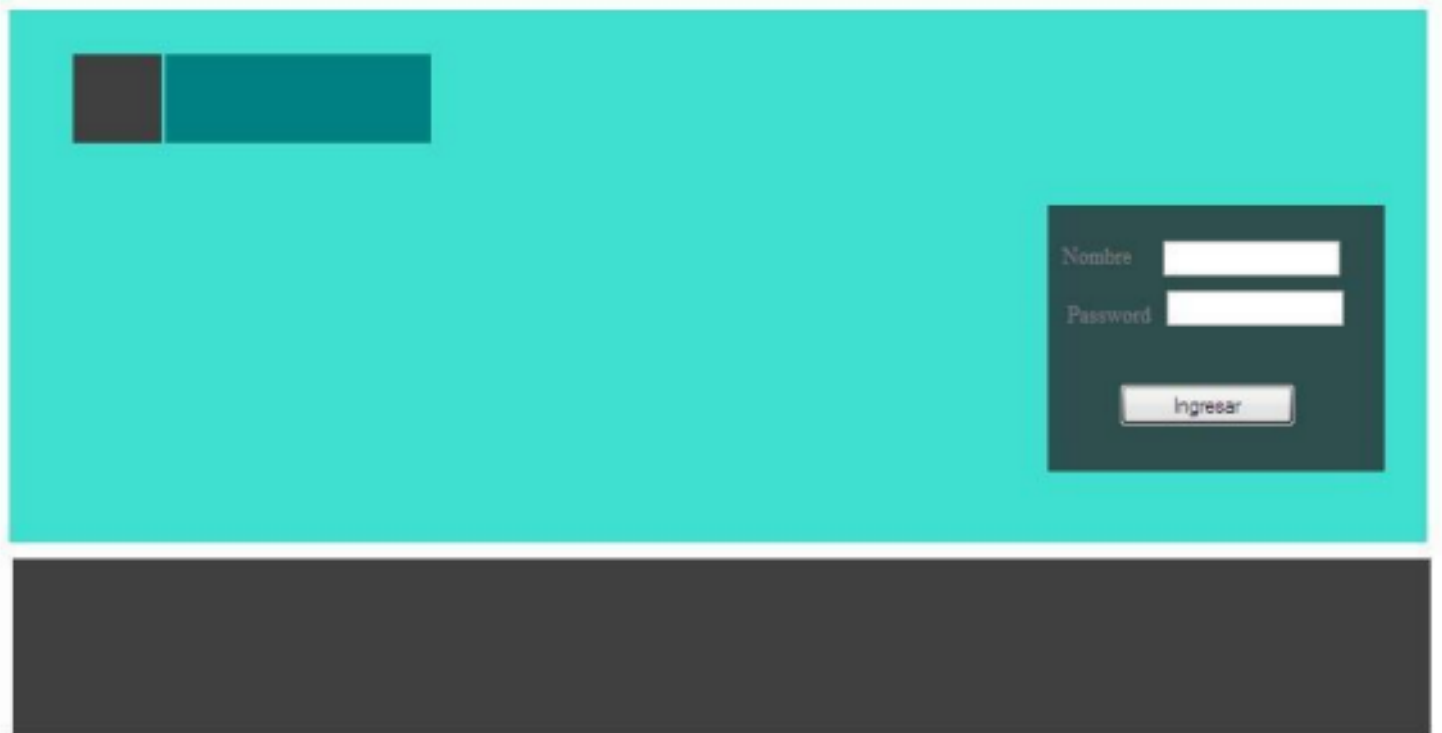
Guarda el archivo editado con un nuevo nombre



PROYECTO 2

GENERAR PÁGINA

Acá se analizará el archivo por medio de un algoritmo y se generará un archivo html y CSS, el cuál aparecerá en la misma carpeta del archivo.



PROYECTO 2

VER ERRORES

Acá se podrán visualizar los errores generados en el archivo, en caso dado existan.

Tabla de Errores

Tipo	Línea	Columna	Token esperado	Descripción
Léxico	2	3	-	Se esperaba - pero no se obtuvo

VER TOKENS

Acá se podrán visualizar los tokens usados en el programa

Tabla de Tokens

No.	Tipo	Lexema
1	Apertura	<
2	Admiración	!
3	Guión	-
4	Guión	-
5	Controles	Controles
6	Tipo	Contenedor
7	ID	contlogin
8	Punto y coma	;
9	Tipo	Contenedor
10	ID	contFondo

PROYECTO 2

Manual de usuario

Manual Técnico

Temas de Ayuda

MANUAL DE USUARIO

Abre el manual de usuario

MANUAL TÉCNICO

Abre el manual técnico

TEMAS DE AYUDA

Ver la información del programador

SALIR

Sale del programa

Salir