



**Instituto Tecnológico de Durango**

Analizador Léxico, Sintáctico y Semántico

Manual de Usuario

Carrera: **Ingeniería En Sistemas**

Materia: Lenguajes y Autómatas II

Estudiantes:

**Jaime Andrés De La Cruz Cortés**

**Bernardo Salinas Jaquez**

**Fernanda Rodríguez Catarino**

Grupo "7Y"

Facilitador: Rivera Saucedo Elda

Victoria de Durango, Durango, 05/10/19

## Contenido

<b>Presentación:</b> .....	3
Objetivo general:.....	3
Requerimientos del sistema:.....	3
<b>Como acceder al sistema:</b> .....	3
• Botón de acceso a archivos externos: .....	4
• Botón de guardado de archivos internos.....	4
• Botón de limpiar recuadro.....	4
• Botón de analizar.....	5
• Recuadro de análisis.....	5
• Recuadro de Tokens .....	5
• Recuadro de errores .....	6
• Recuadro de pila de sintaxis .....	6
• Recuadro de pila de tipos .....	6
• Recuadro de Pila de Operandos .....	7
• Recuadro de Pila de Operadores .....	7
• Recuadro de Pila de Saltos .....	7
• Recuadro de Cuádruplos Generados .....	8
Captura de Información .....	8
Visualización del Documento Externo .....	10
Guardado de Documento interno .....	11
Como Borrar ò Limpiar la Pantalla de Captura .....	12
<b>GLOSARIO</b> .....	13
<b>ENLACES</b> .....	13
<b>ASESORÍA Y APOYO TÉCNICO</b> .....	13
<b>DIRECTORIO</b> .....	13

## Presentación:

Dentro de este escrito se especifica el uso del sistema elaborado para todo aquel usuario que pretenda utilizarlo, con los fines que sean. Describiendo cada punto contenido en este; facilitando así el acceso, uso y manejo del mismo.

## Objetivo general:

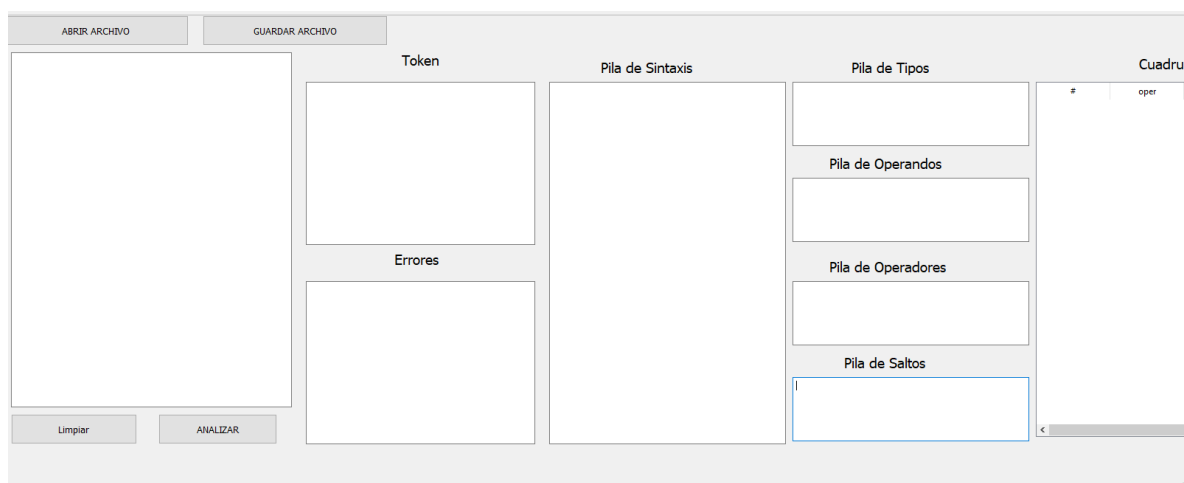
Crear un programa diseñado enteramente para la evaluación, sintáctica, léxica y semántica de un texto, así como su correspondiente generación de código para su análisis y comprensión.

## Requerimientos del sistema:

- 256 MB de RAM
- 500 MHz CPU, 1 GHz preferentemente 60-FPS velvet-smooth UI
- Soporte OpenGL ES 2.0

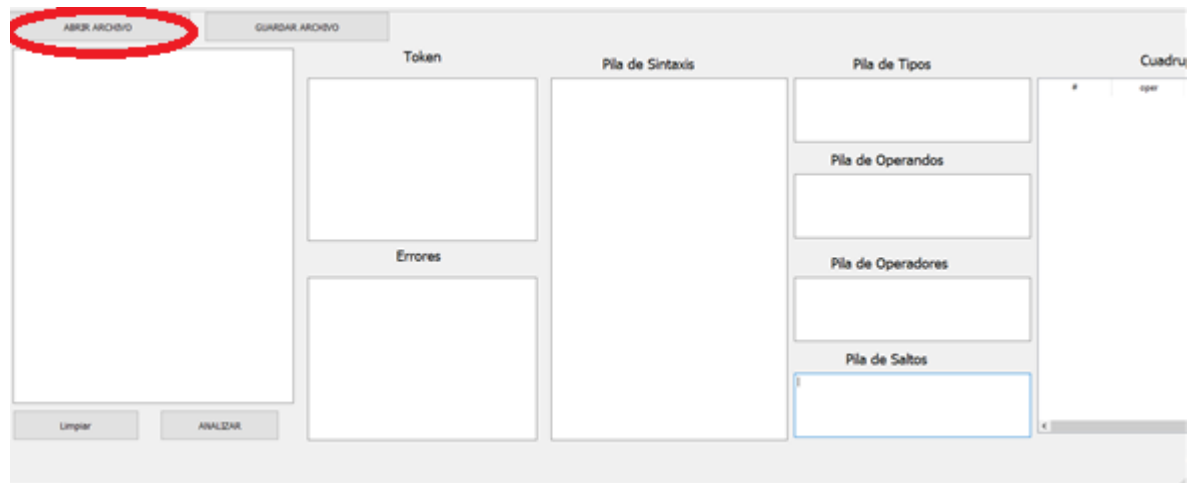
## Como acceder al sistema:

Para acceder al sistema solo es necesario encontrarse en el único modulo grafico que se muestre en pantalla tal como este:

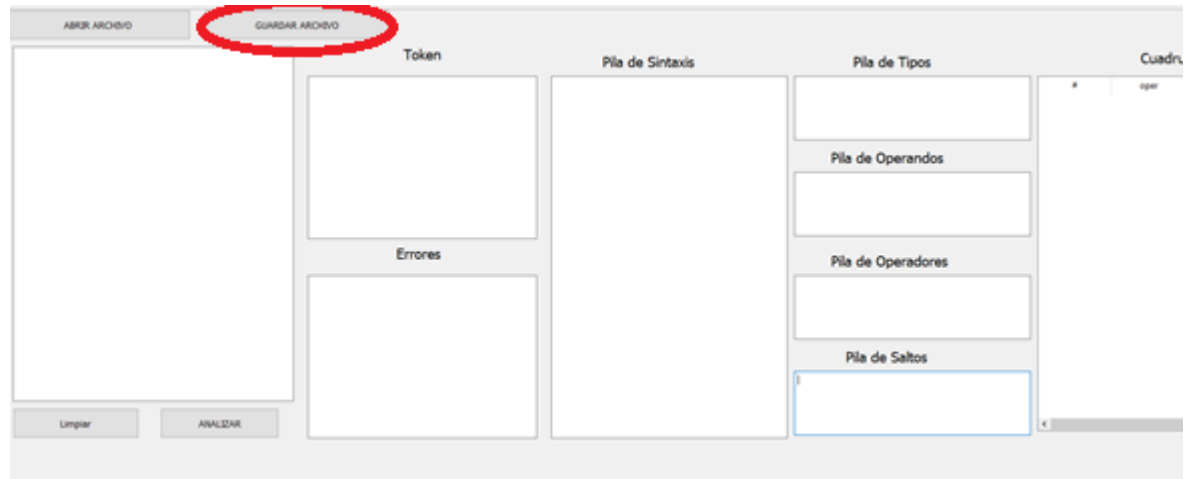


No se requieren acciones adicionales para su acceso más que correr el programa. En pantalla se muestran los siguientes atributos para que usted pueda identificar si se encuentra en el módulo correcto:

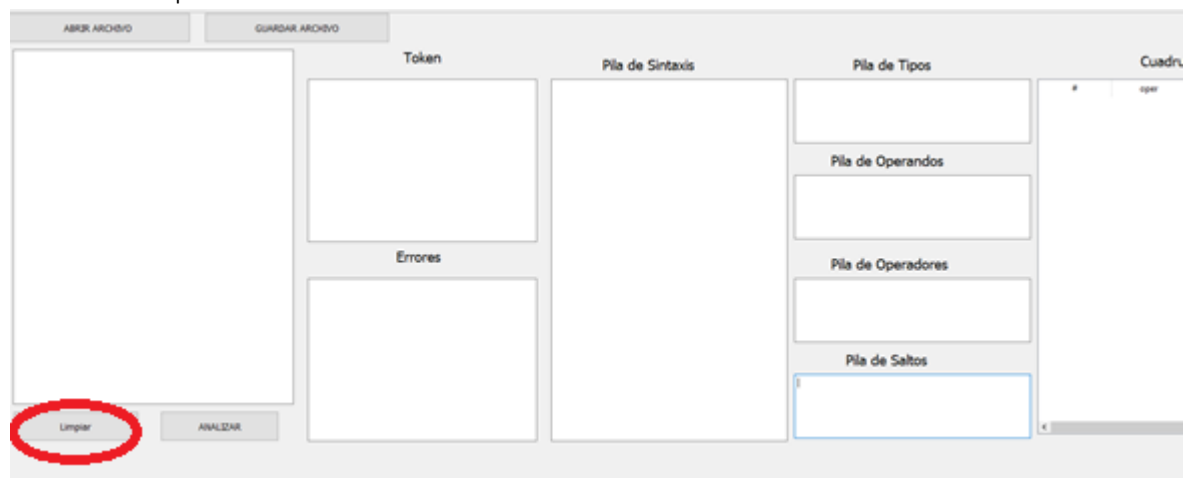
- Botón de acceso a archivos externos:



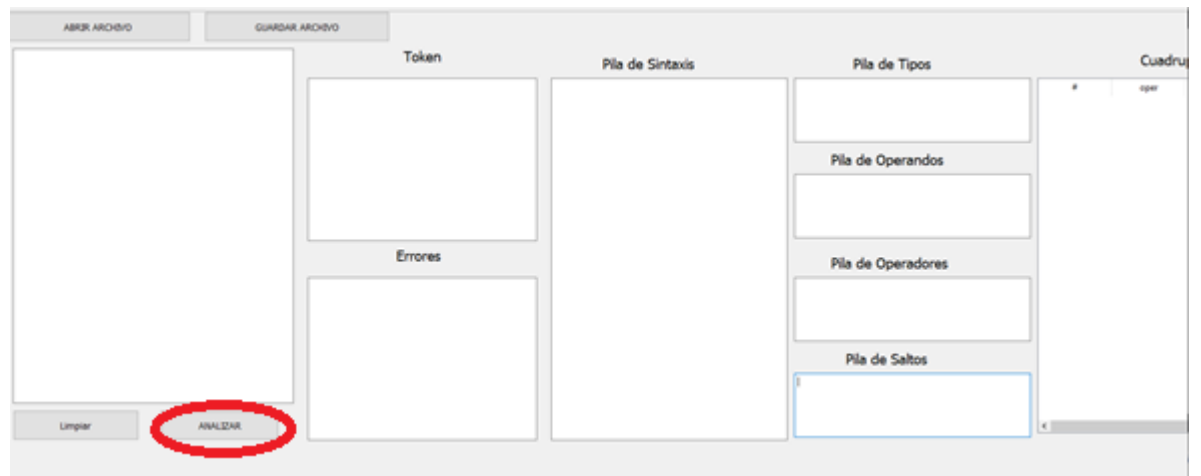
- Botón de guardado de archivos internos



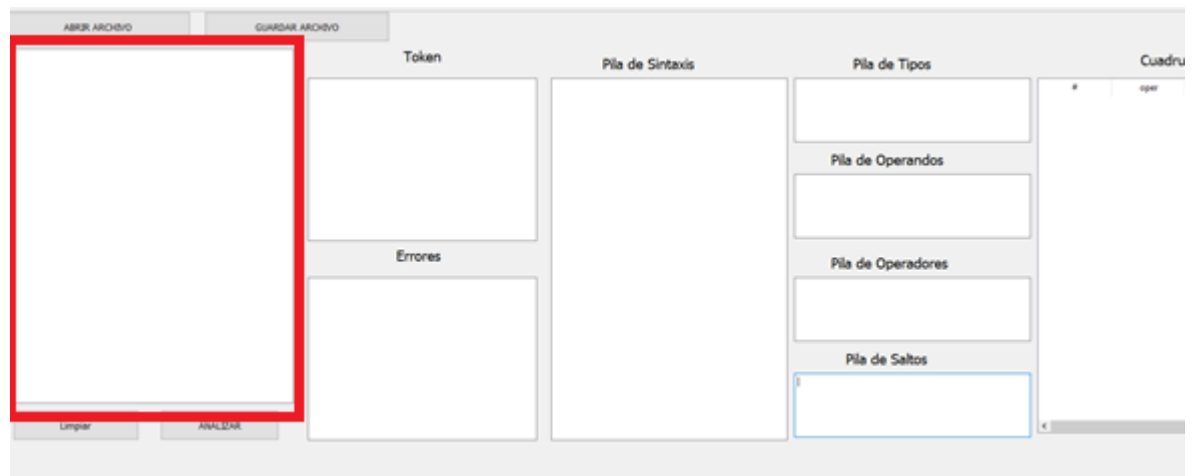
- Botón de limpiar recuadro



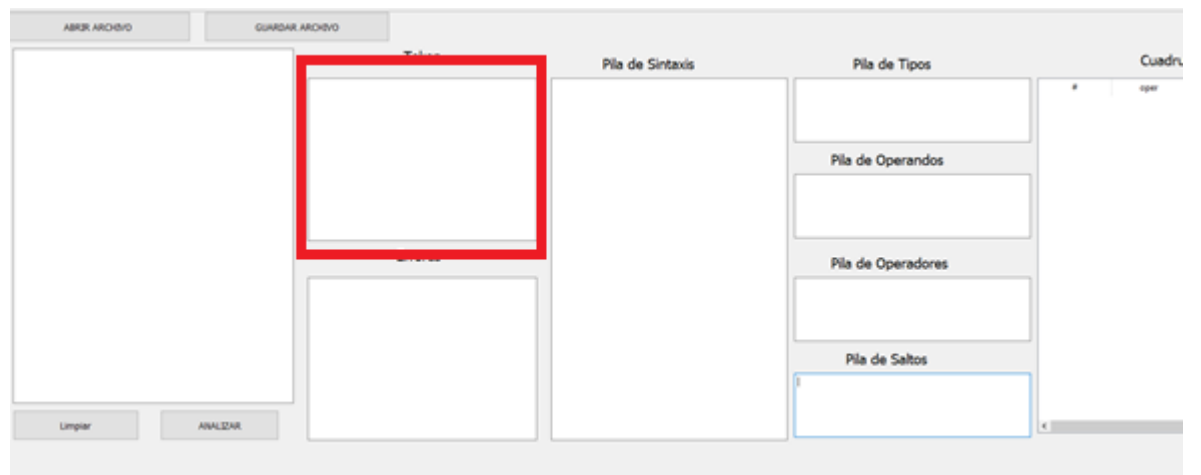
- Botón de analizar



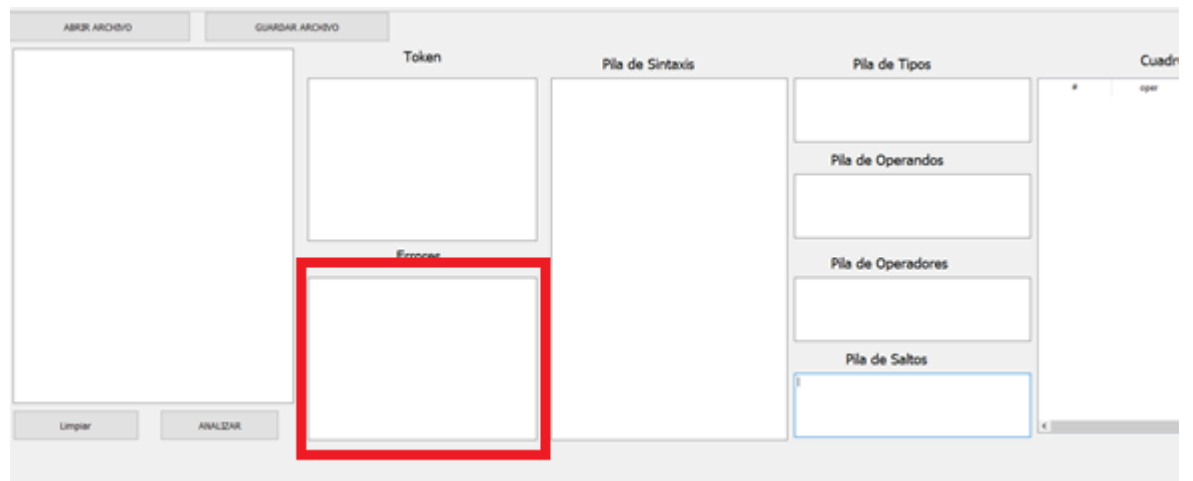
- Recuadro de análisis



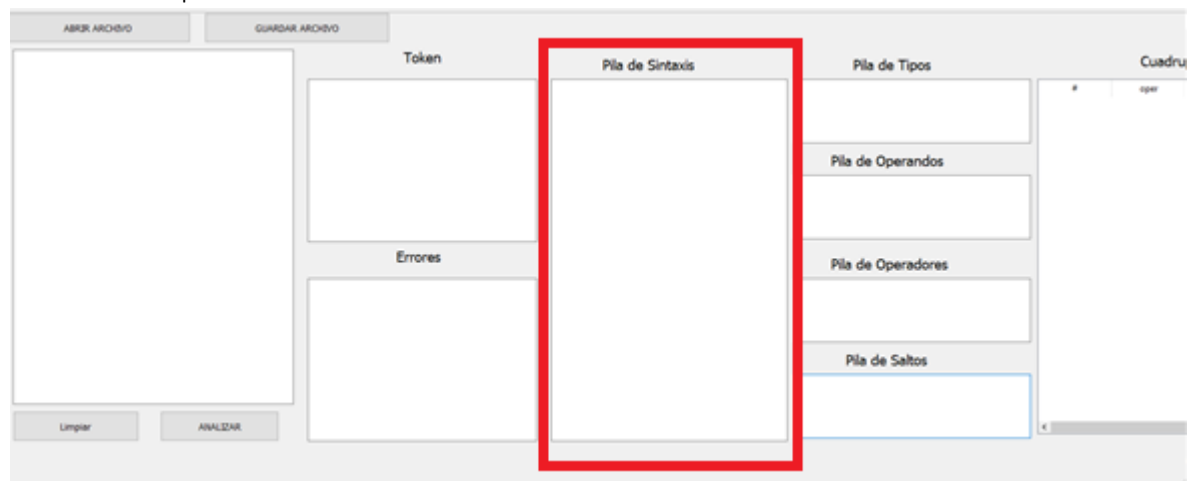
- Recuadro de Tokens



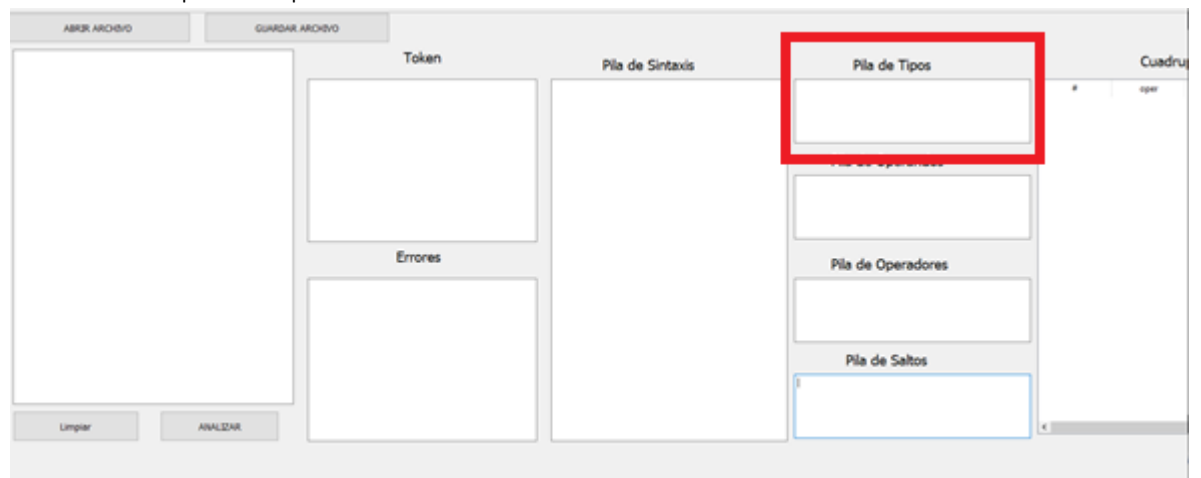
- Recuadro de errores



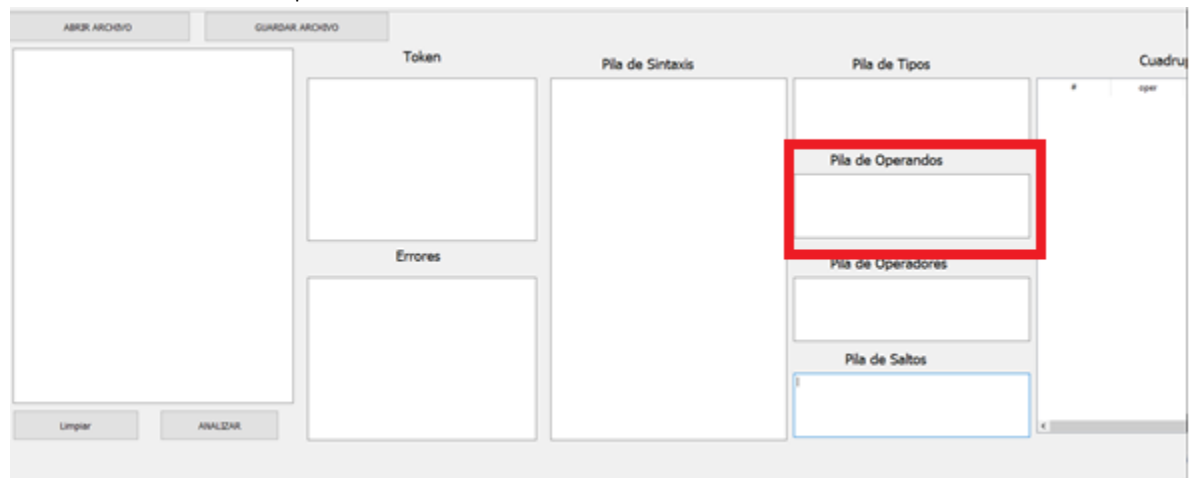
- Recuadro de pila de sintaxis



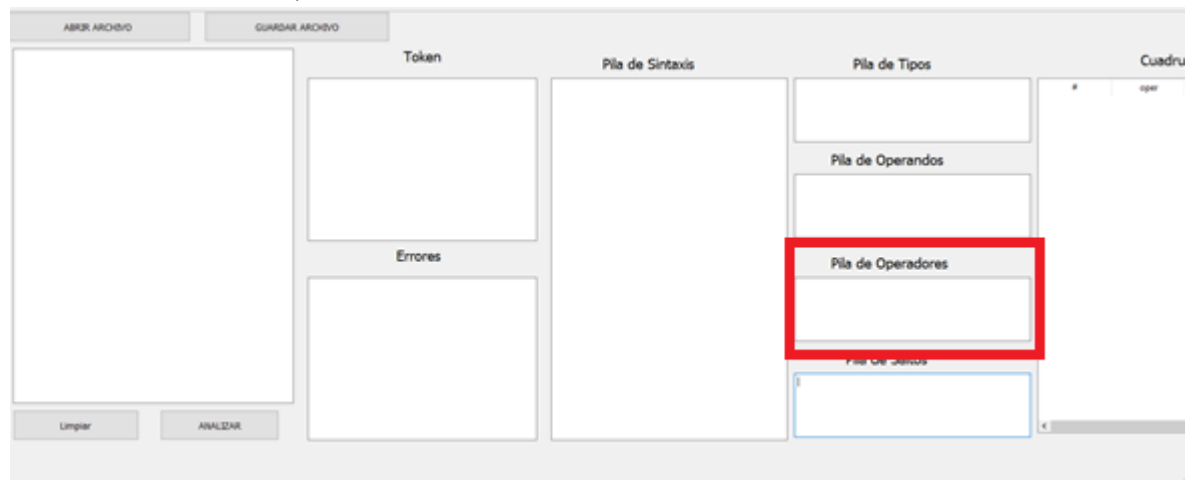
- Recuadro de pila de tipos



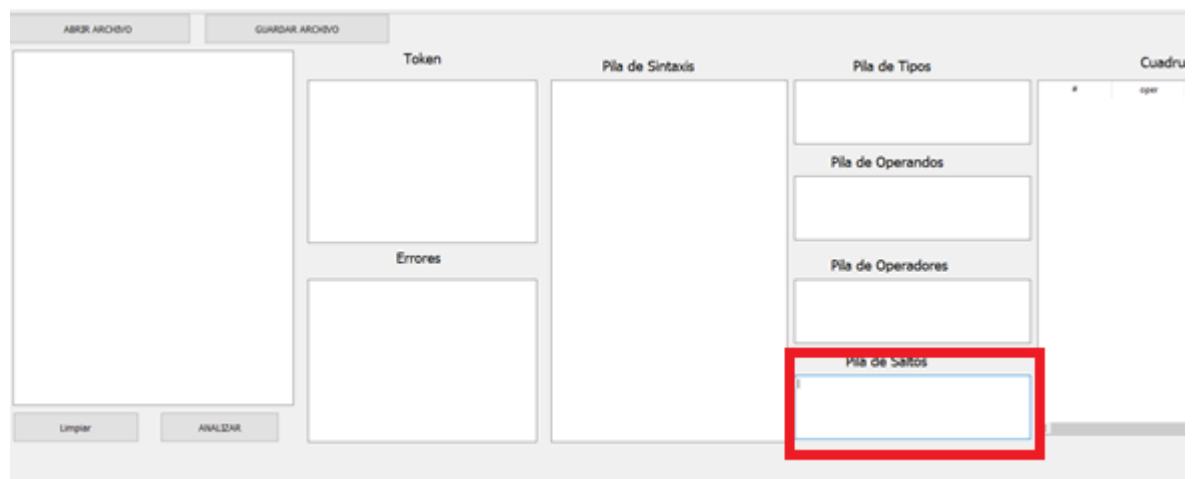
- Recuadro de Pila de Operandos



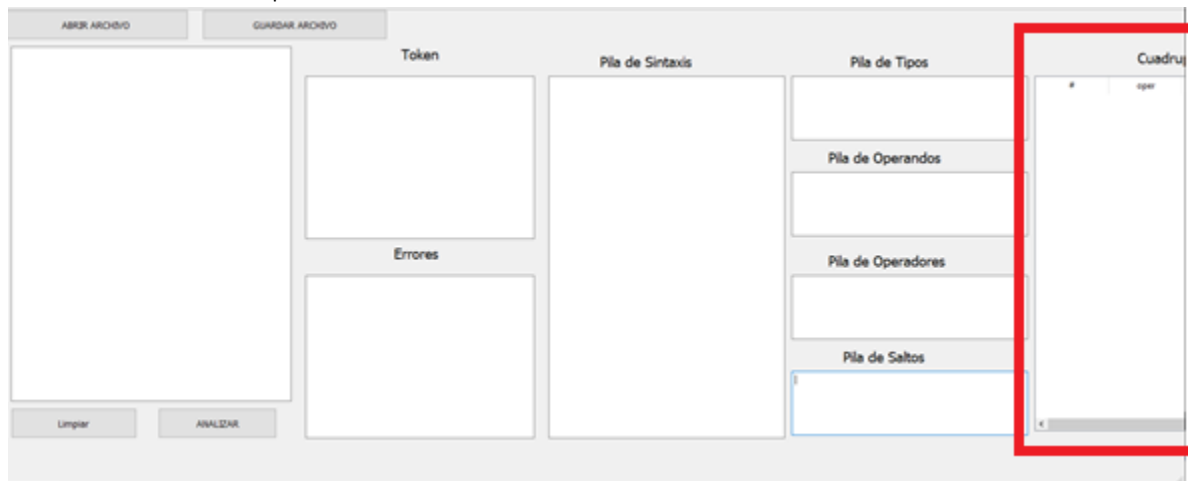
- Recuadro de Pila de Operadores



- Recuadro de Pila de Saltos

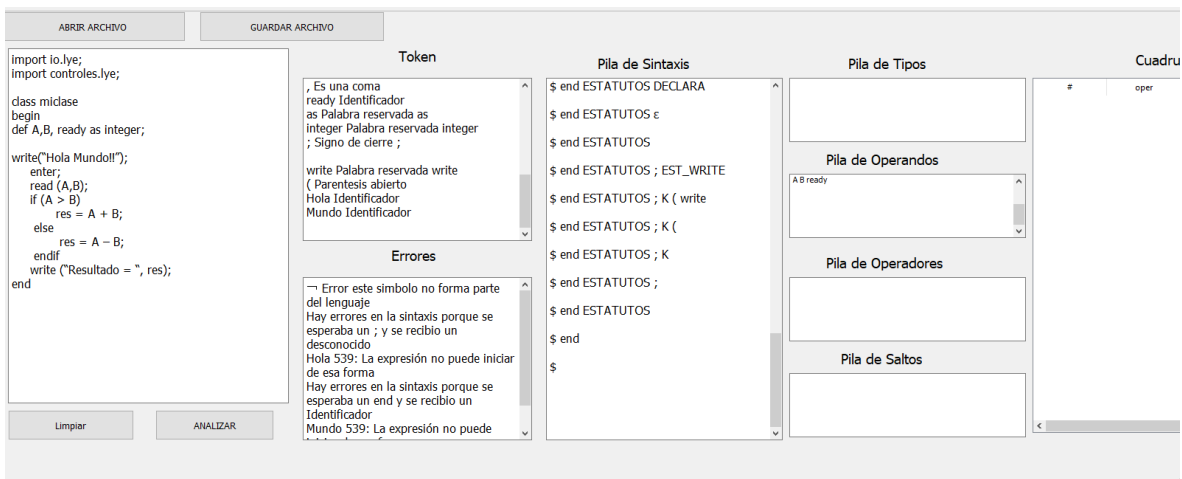
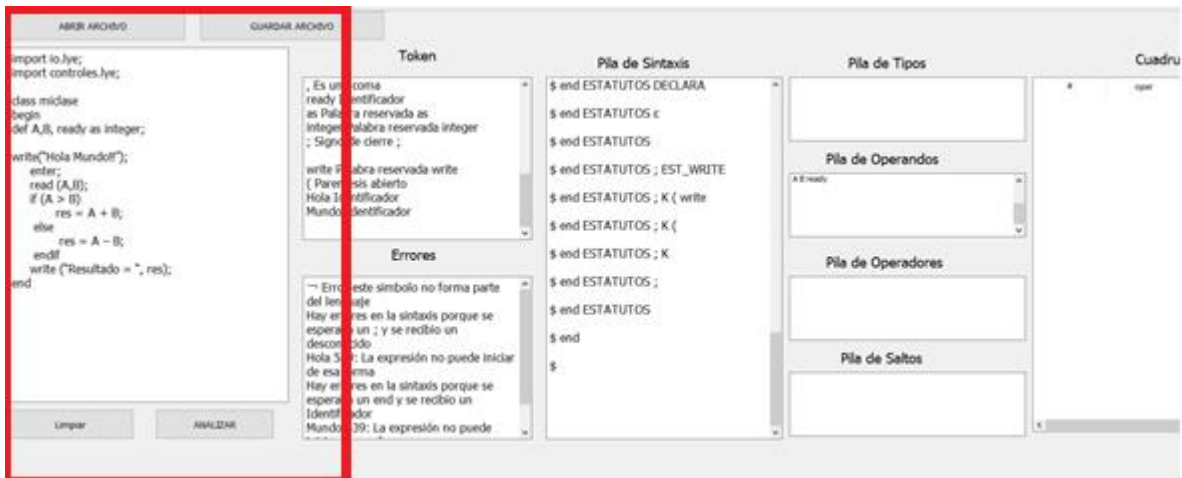


- Recuadro de Cuádruplos Generados



## Captura de Información

El único campo por el cual podemos introducir es este:





Ejemplo:

```
import io.lye;
```

```
import controles.lye;
```

```
class mi clase
```

```
begin
```

```
def A,B, ready as integer;
```

```
write("Hola Mundo!!");
```

```
enter;
```

```
read (A,B);
```

```
if (A > B)
```

```
    res = A + B;
```

```
else
```

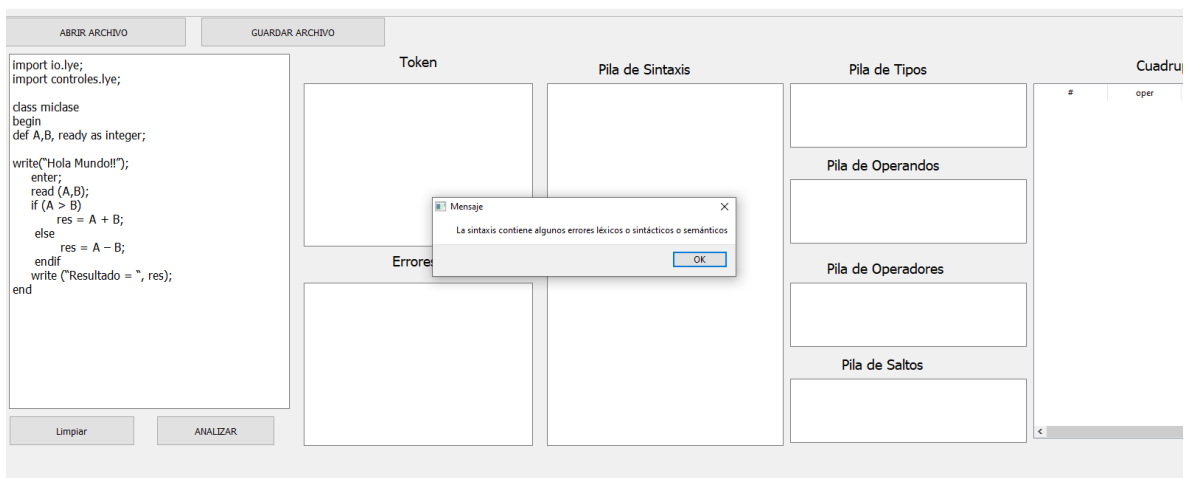
```
    res = A - B;
```

```
endif
```

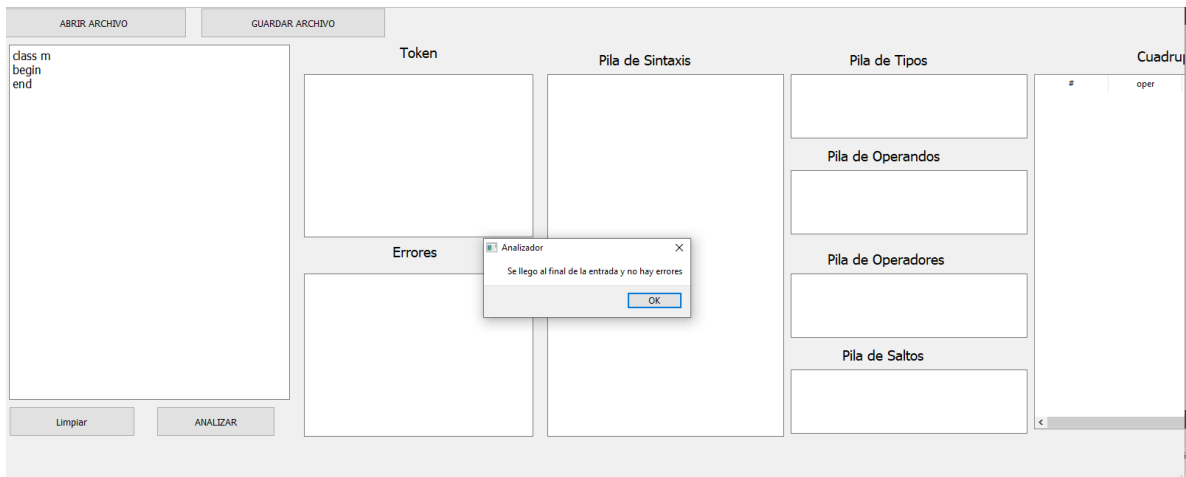
```
write ("Resultado = ", res);
```

```
end
```

Si el enunciado introducido tiene errores léxicos, sintácticos o semánticos nos arrojará este cuadro de diálogo.

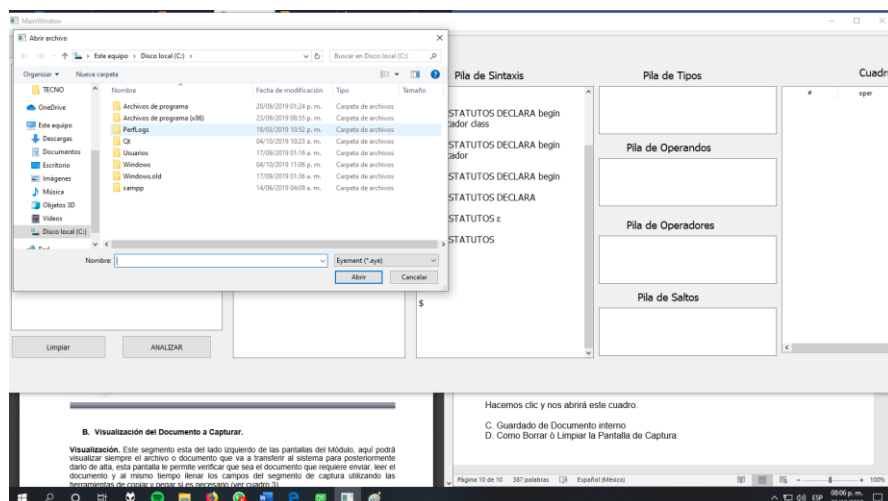


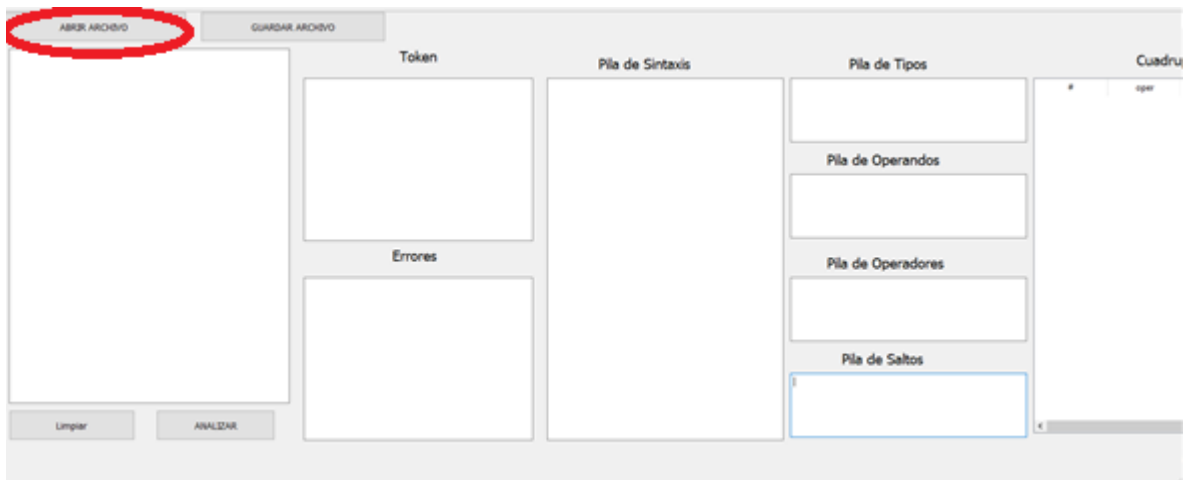
Si el enunciado introducido no contiene ningún erro se desplegará este cuadro de dialogo.



## Visualización del Documento Externo

El programa solo abre archivos con terminación “.eye”, para hacerlo nos iremos al botón de abrir archivo.



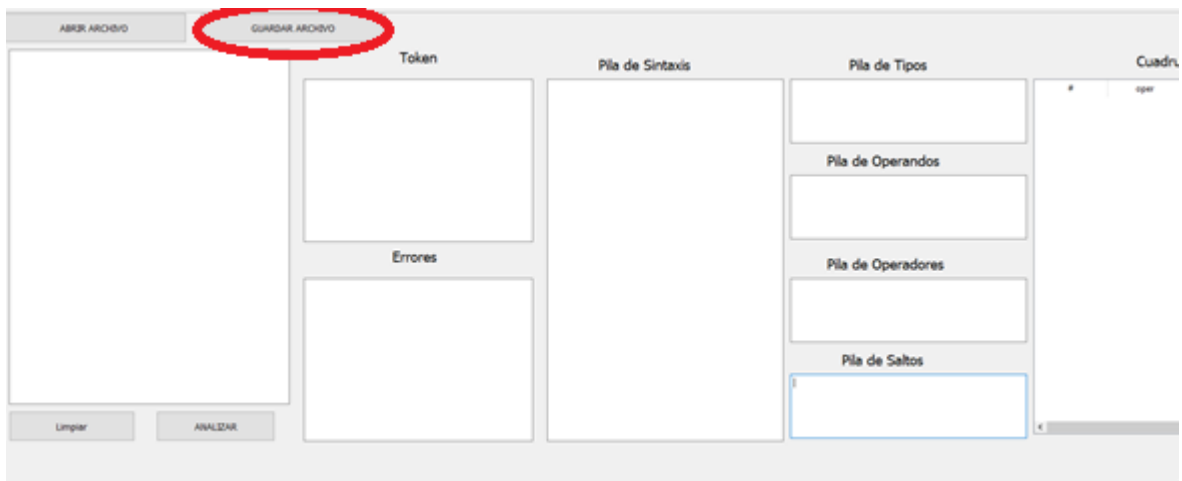


Hacemos clic y nos abrirá este cuadro.

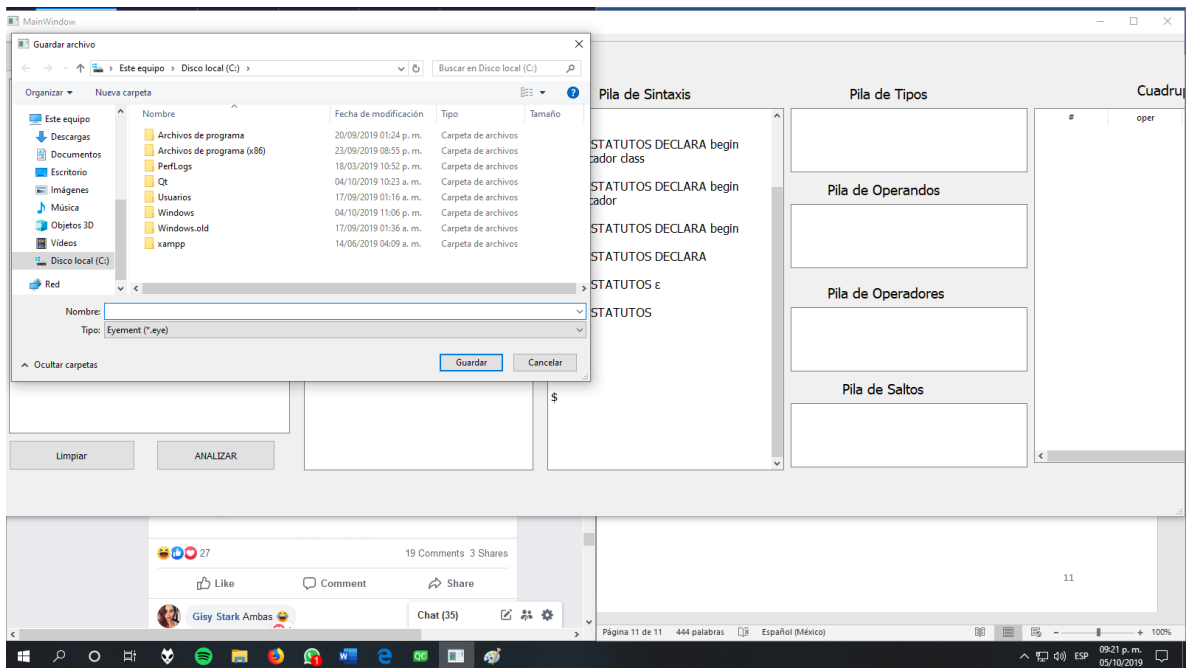
Buscamos nuestro archivo “.eye” y le daremos clic en el botón de “abrir del mismo recuadro para de esa manera se muestre en el recuadro de análisis.

### Guardado de Documento interno

Para guardar un archivo escrito en el recuadro de análisis, daremos clic en este botón:



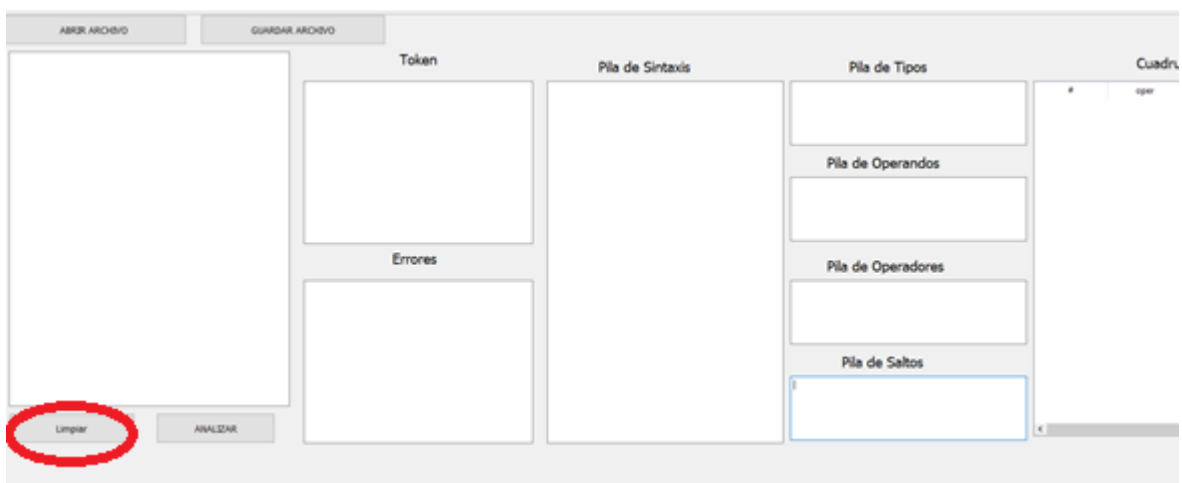
Nos saldrá un recuadro como este:



De igual forma buscaremos el directorio donde queramos guardarlo y daremos clic en el botón “guardar”.

Como Borrar ò Limpiar la Pantalla de Captura

Para borrar todo lo escrito dentro del recuadro de análisis se procederá a hacer clic en este botón:



Una vez hecho clic el botón, el recuadro de análisis se pondrá en blanco y los demás recuadros también, permitiendo hacer un nuevo análisis de algún otro texto.

## **GLOSARIO**

Token: a thing serving as a visible or tangible representation of a fact, quality, feeling, etc. (una representación visible o tangible de un hecho, cualidad, sentimiento, etc.)

Sintaxis: Disciplina lingüística que estudia el orden y la relación de las palabras o sintagmas en la oración, así como las funciones que cumplen.

Operandos: Los operandos pueden ser constantes, variables o llamadas a funciones, siempre que éstas devuelvan algún valor.

Operador: Símbolo utilizado en matemáticas para indicar la operación que se realiza entre los elementos que une o la relación que existe entre ellos.

## **ENLACES**

<https://docs.google.com/presentation/d/1DrmozwfKEMZjILkfU9hsHylQGgy6emHMB2s2XBVPqmE/edit?usp=sharing>

## **ASESORÍA Y APOYO TÉCNICO**

**Bernardo Salinas Jaquez (618 297 7925)**

**Jaime Andres De La Cruz Cortés (681 320 2921)**

**Fernanda Rodríguez Catarino (618 113 2280)**

## **DIRECTORIO**

### **Diseño y Desarrollo Del Sistema**

Bernardo Salinas Jaquez

### **Elaboración del Manual De Usuario y Técnico**

Jaime Andres De La Cruz Cortes

Fernanda Rodríguez Catarino

### **Coordinador de Desarrollo**

Rivera Saucedo Elda