

MANUAL DE USUARIO

PRACTICA 1 LENGUAJES FORMALES DE PROGRAMACIÓN

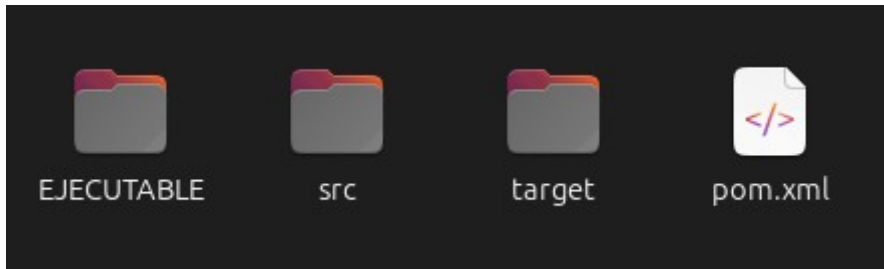
INTRODUCCIÓN

En este manual, se pretende dar una orientación al usuario, Teniendo en cuenta que los manuales de usuario deben realizar una explicación concreta y bien definida de las opciones presentadas al usuario al momento de realizar cualquier actividad dentro de la aplicación, en este caso una aplicación de consola, el presente manual provee la posibilidad de tener acceso anticipado a la presentación de todos y cada uno de los pasos, requisitos, condiciones y especificaciones a tener en cuenta para el correcto funcionamiento de la aplicación.

El manual está escrito de una manera práctica y sencilla. La sección de introducción cubre los temas de generalidades y especificaciones a nivel global

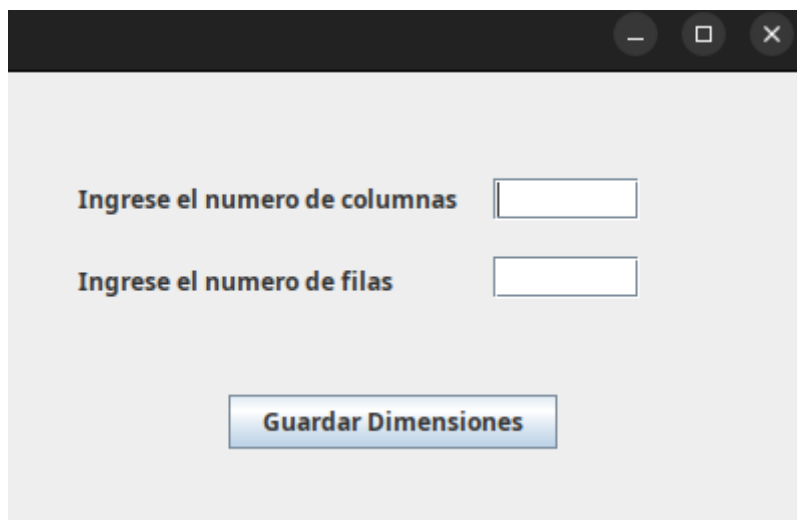
INICIO DE LA APLICACIÓN

La aplicación podrá iniciarse dándole doble clic sobre el archivo .jar o ya sea desde la terminal, o sea navegando entre los directorios hasta llegar a la carpeta donde dicho el archivo .jar se encuentra ubicado.



En el caso nuestro el archivo se encuentra en una carpeta llamada “EJECTABLE”, ingresamos en ella.

Una vez se haya inicializado con la aplicación, ésta le mostrará una ventana pidiendo dos datos, los cuales son las dimensiones que nuestra imagen va a tener, la ventana se mostrará a continuación.

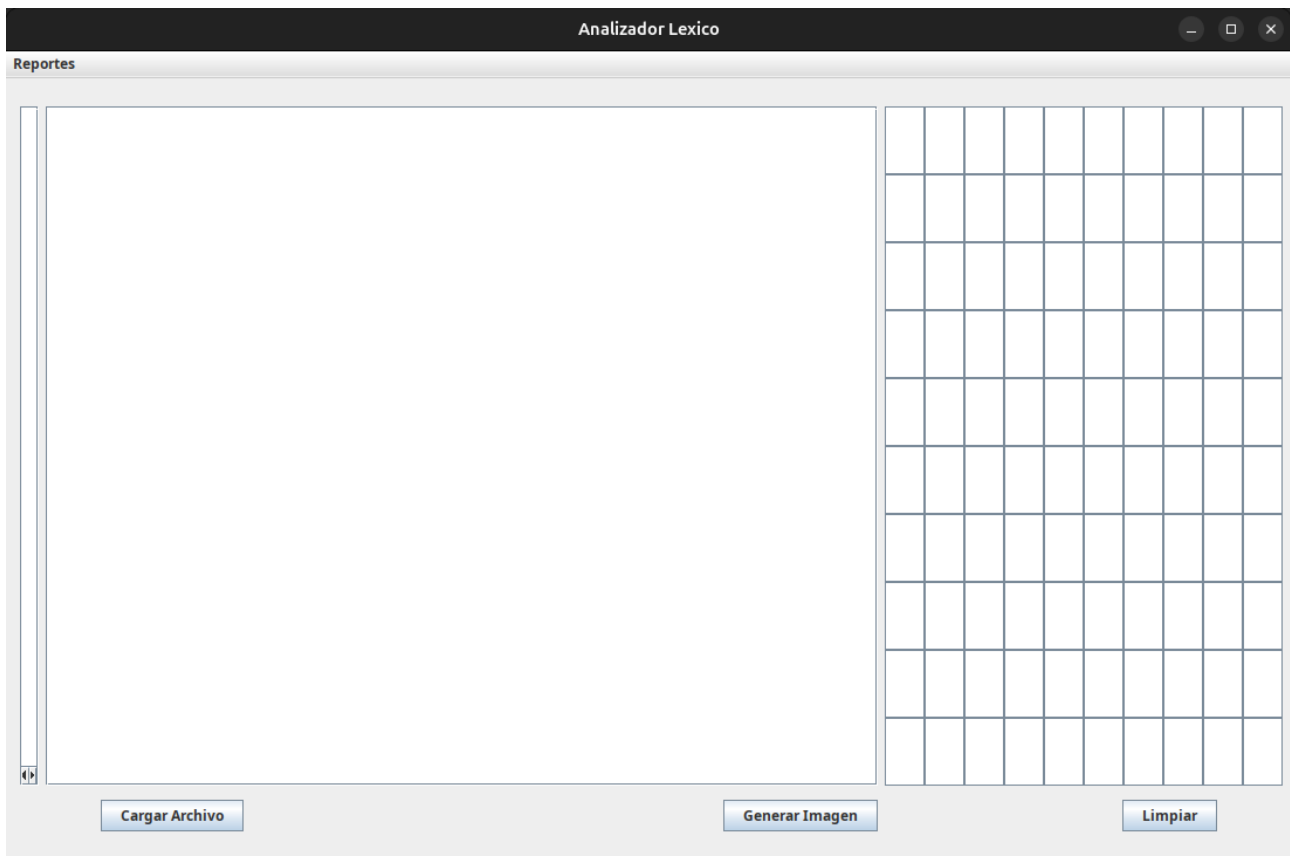
A screenshot of a Java Swing window titled 'Guardar Dimensiones'. The window has a light gray background and a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there are two labels with corresponding text input fields: 'Ingrese el numero de columnas' followed by a text box, and 'Ingrese el numero de filas' followed by another text box. At the bottom center of the window is a blue button with the text 'Guardar Dimensiones'.

En esta ventana deberá ingresar, en el primer campo la cantidad de columnas que nuestra imagen va a tener y en el segundo campo la cantidad de filas que se desea tener.

Una vez que ya se hayan ingresado los datos en ambos campos, deberá presionar el botón “Guardar Dimensiones”, este botón lo que hará es que almacenará y creará una tabla con los tamaños especificados en los campos de numero de columnas y numero de filas.

Cuando ya se haya presionado el botón de “Guardar Dimensiones”, entonces se abrirá otra ventana en la cual vamos a poder escribir el código o palabras que se desee.

A continuación se mostrará en una imagen la ventana la cual se está describiendo:



En esta ventana podemos observar tres campos, los cuales se describirán a continuación.

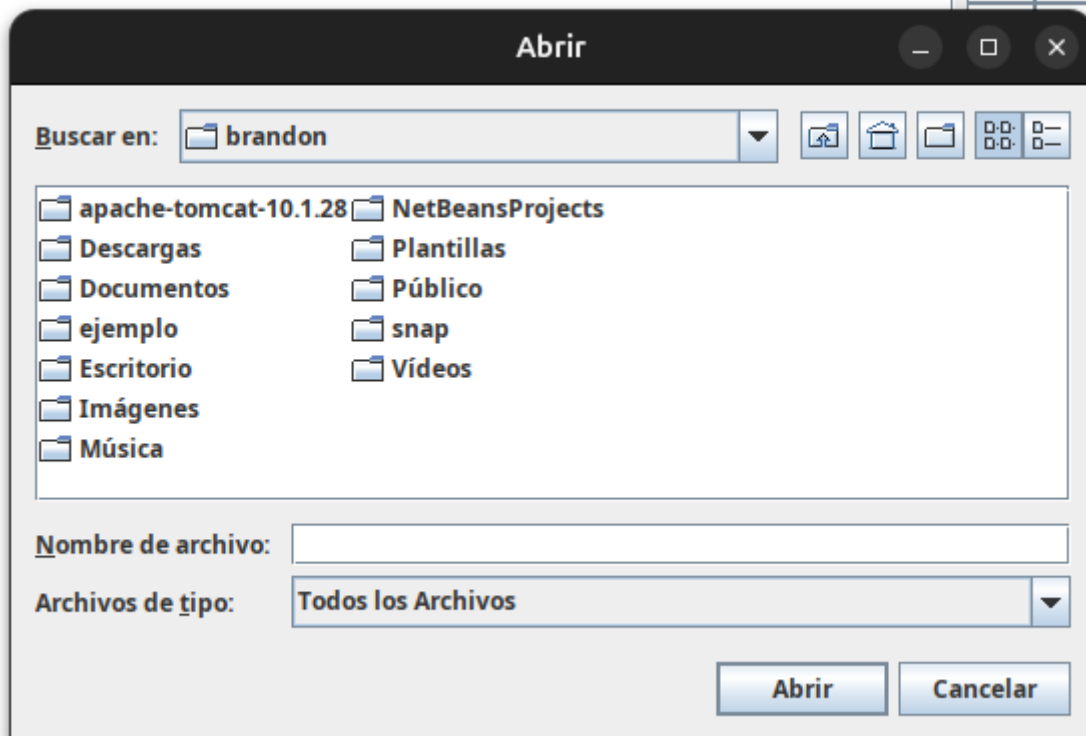
Campo 1: Este campo únicamente nos va a mostrar las líneas de código que vallamos escribiendo, es única y exclusivamente para eso es que esta el campo 1 que se encuentra ubicado en la parte izquierda de la ventana.

Campo 2: En este campo es donde se va a poder escribir código o cualquier tipo de texto, o en el cual también podremos cargar algún archivo y poder visualizar la información de dicho archivo de texto.

Campo 3: En este campo se va a generar la imagen en “píxeles” dependiendo del código que vallamos ingresando en el campo 2. Este campo unicamente pintará los cuadros dependiendo del código ingresado. Se pintará una vez que se presione el botón “Generar Imagen”, dicho botón tendrá la función de poder pintar cada cuadro del campo 3.

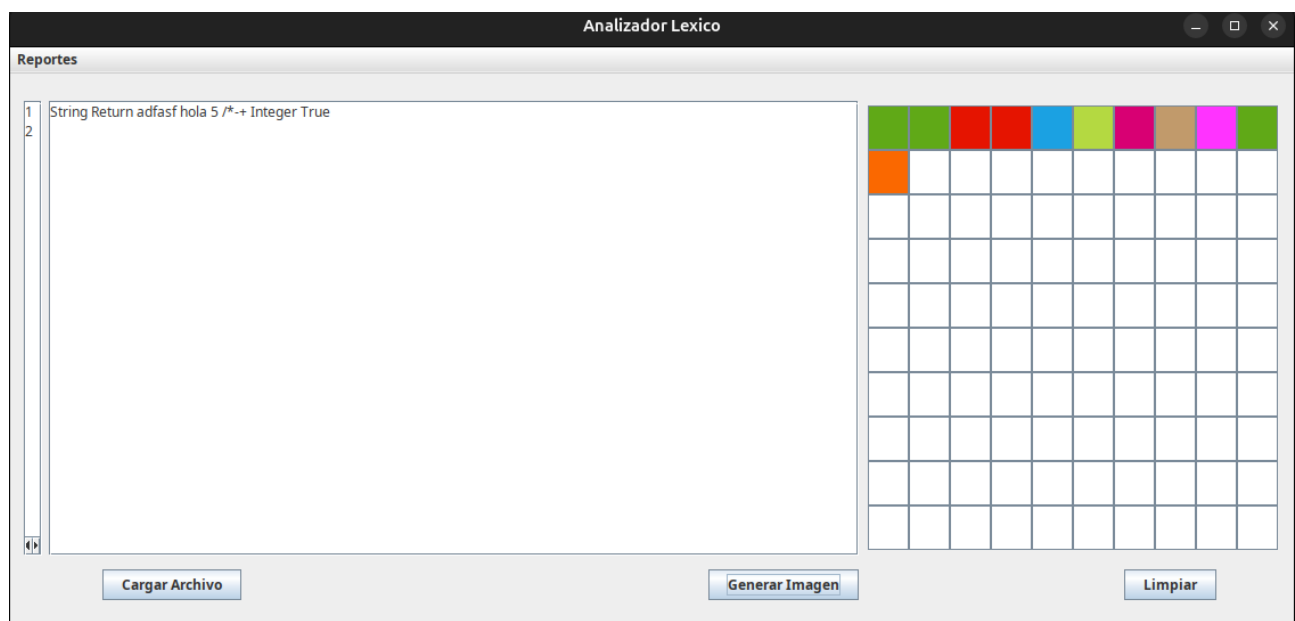
Como se puede observar en la imagen, aparecen 3 botones los cuales tienen cierta funcionalidad, la cual se explicara a continuación:

Cuando se presiona dándole clic derecho al botón “Cargar Archivo”, este desplegará una ventana en el cual el usuario deberá navegar hasta la ubicación en donde el archivo de texto se encuentra ubicado.



Cuando el archivo de texto se ubica, deberá abrirlo unicamente dándole clic derecho al botón “Abrir”, este botón tendrá la función de poder mostrar el contenido de dicho archivo de texto seleccionado.

O de igual manera si ya no se quisiera abrir el archivo de texto, podrá cancelar esta operación, dándole clic derecho en el botón “Cancelar”, este botón cerrara la ventana de búsqueda de archivo.



Si se desea escribir código, también el usuario tendrá la opción de poder escribir código en el campo 2.

Cuando ya se halla escrito el código suficiente podrá presionar el botón “Generar Imagen” el cual tendrá la tarea de poder pintar los cuadros que se encuentran en el campo 3, como se muestra en la imagen adjunta.

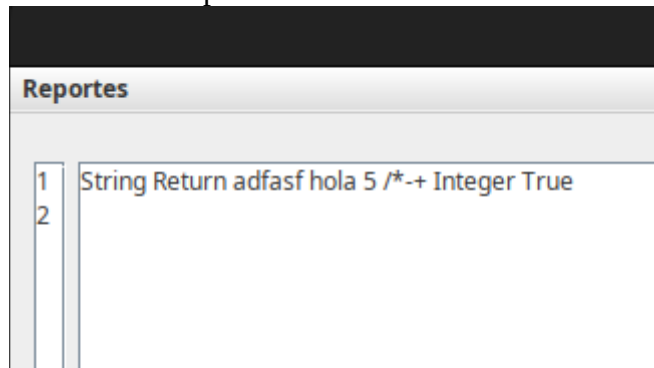
El usuario podrá borrar código cuando el guste, y volver a generar otra imagen con diferente código ingresado en el campo 2.

Una vez se haya generado una imagen, podemos ver una clase de reportes el cual nos indicara los tokens generados a partir del código ingresado en el campo 2.

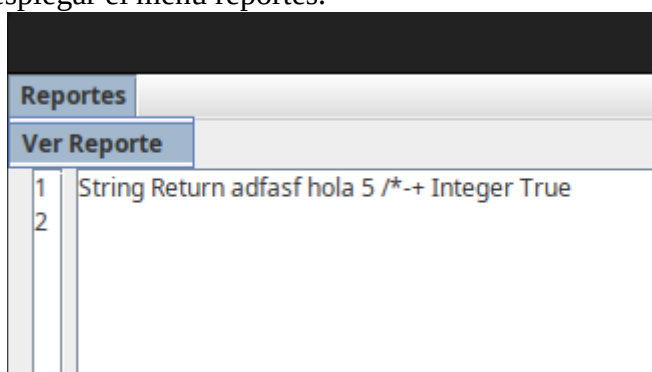
Para poder ver los reportes deberá seguir los pasos que continuación se describirán.

Paso 1. Dirigirse a la parte superior izquierda de la ventana en el apartado de “Reportes”.

Paso 2. Dar clic en dicho apartado.



Paso 3. Desplegar el menú reportes.



Paso 4. Seleccionar, dándole clic derecho al submenu “Ver Reporte”.

Esta opción lo llevará a una nueva ventana la cual será una ventana con una tabla en la cual se mostrará toda la información de todos los token generados por el código ingresado por el usuario.

A screenshot of a window titled 'Ver Reporte' showing a table with 5 columns: Token, Lexema, Fila, Columna, and Color. The table contains 12 rows of data representing tokens generated from the code 'String Return adfasf hola 5 /*-+ Integer True'.

Token	Lexema	Fila	Columna	Color
Palabra Reservada	String	1	1	#60A917
Palabra Reservada	Return	1	2	#60A917
Tipo de Dato	String	1	3	#E51400
Tipo de Dato	String	1	4	#E51400
Tipo de Dato	int	1	5	#1BA1E2
Operador Aritmetico	/	1	6	#B4D941
Operador Aritmetico	*	1	7	#D80073
Operador Aritmetico	-	1	8	#C19A6B
Operador Aritmetico	+	1	9	#FF33FF
Palabra Reservada	Integer	1	10	#60A917
Tipo de Dato	boolean	2	1	#FA6800