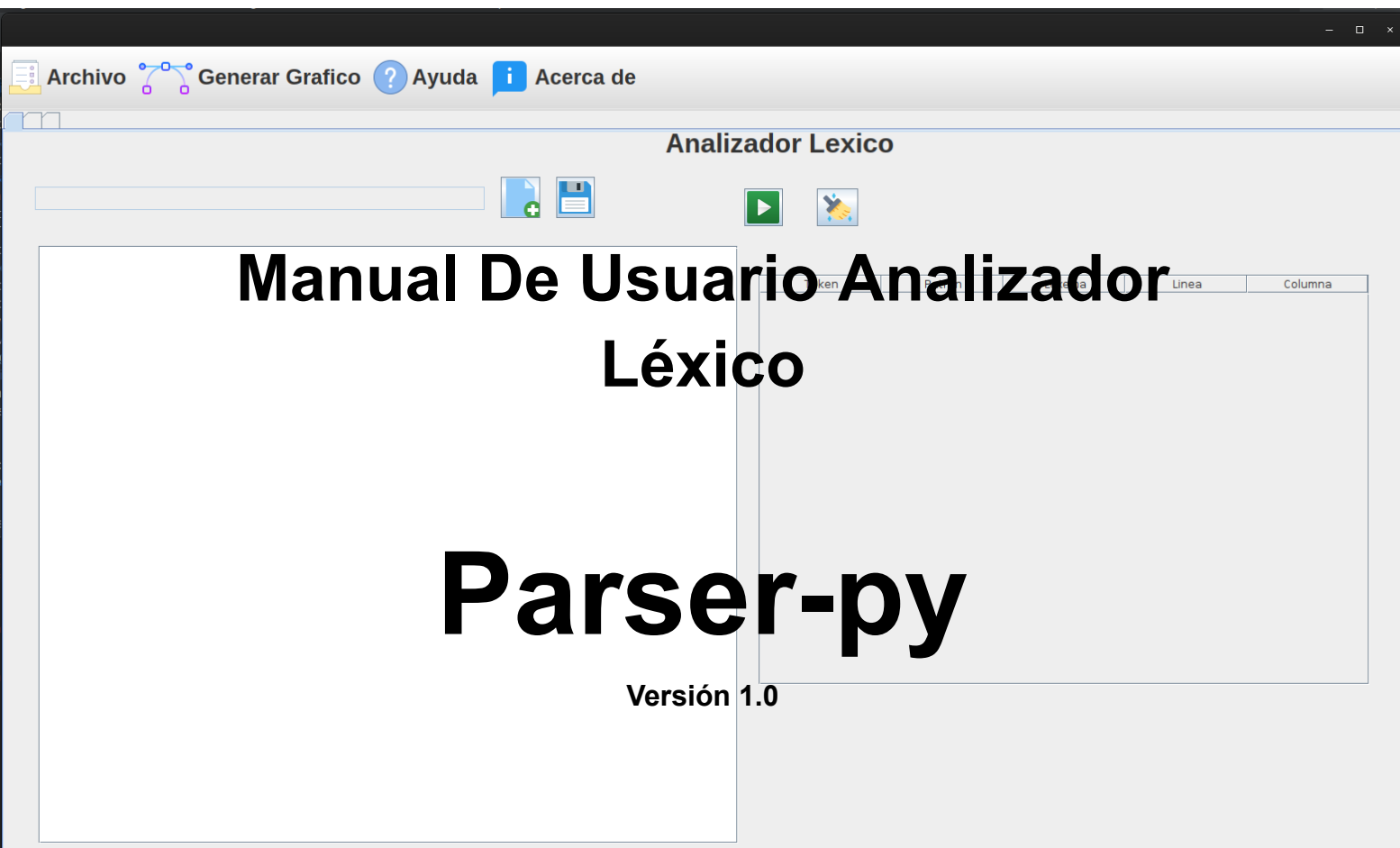


UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
Ingeniería en Ciencias y Sistemas.
Ing. Christian Quiroa
Auxiliar: Julio Fernando Ixcoy



Byron Fernando Torres Ajxup

201731523



Quetzaltenango 23 de Agosto del 20223

Índice

Descripción.....	3
Requerimientos.....	3
Instalación.....	3
paso 1.....	3
Paso 2.....	4
Paso 3.....	4
Paso 4.....	5
Paso 5.....	5
Paso 6.....	5
Paso 7.....	6
Paso 8.....	6

Descripción

Este software está diseñado para cumplir la tarea de un analizador léxico, la primera parte del análisis de un compilador o interprete, el software es sencillo puesto que su única función es esa, recibir una cadena de texto que posteriormente será procesada para fragmentarlo en bloques de palabras llamados “tokens” cada token será reconocido en base a un scanner que se implementa en la parte del back-end, con algunas funciones extras, como darle play, limpiar nuestra tabla de símbolos o tokens reconocidos, importar y exportar archivos de texto plano.

Requerimientos

Versiones de SO(Sistemas operativos) compatibles.

Ubuntu 22.04, 20.04, 18.04, etc

Windows

MacOs

bits: 64

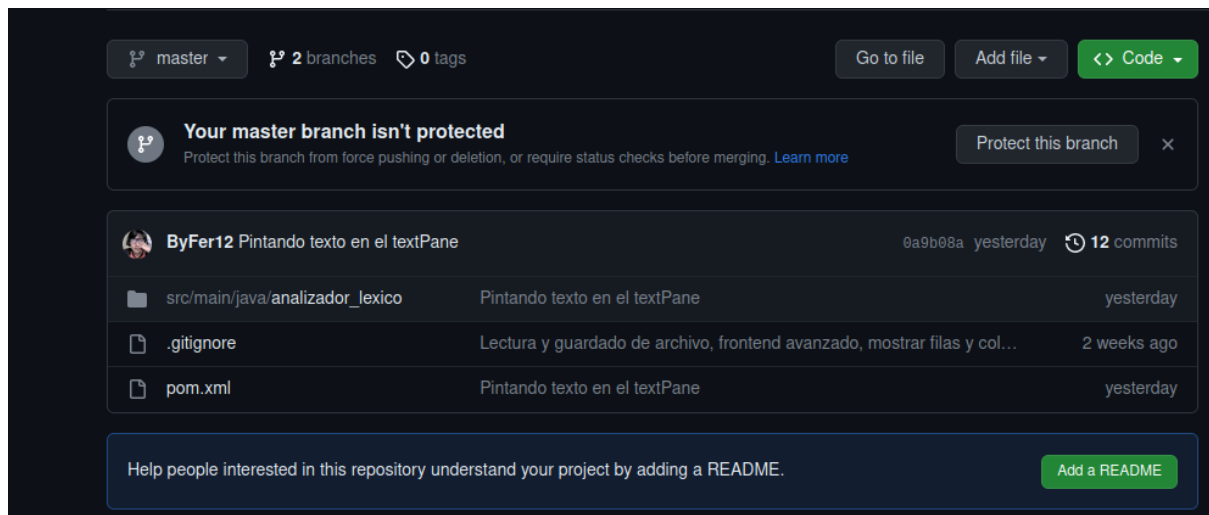
Tener instalado el jdk de java, puede ser la versión 15 en adelante.

Manejo básico de la bash o terminal del SO

Instalación

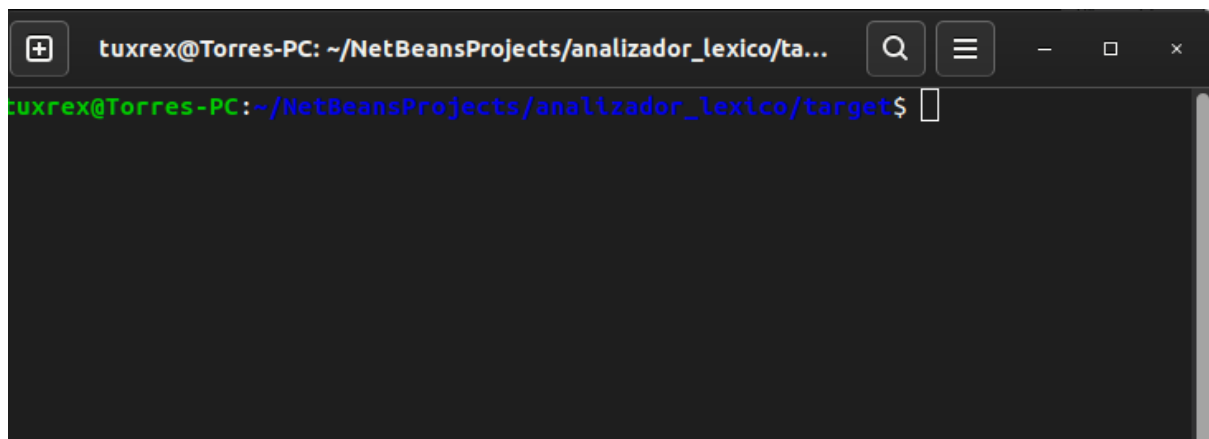
paso 1

Para ejecutarlo en ubiunti debemos ir al repositorio que he dejado en este enlace [aqui](#) dirigirse al apartado ramas o branches, y elegir la de deploy, descargar el archivo zip, descomprimirlo y extraer el archivo con extensión .jar.



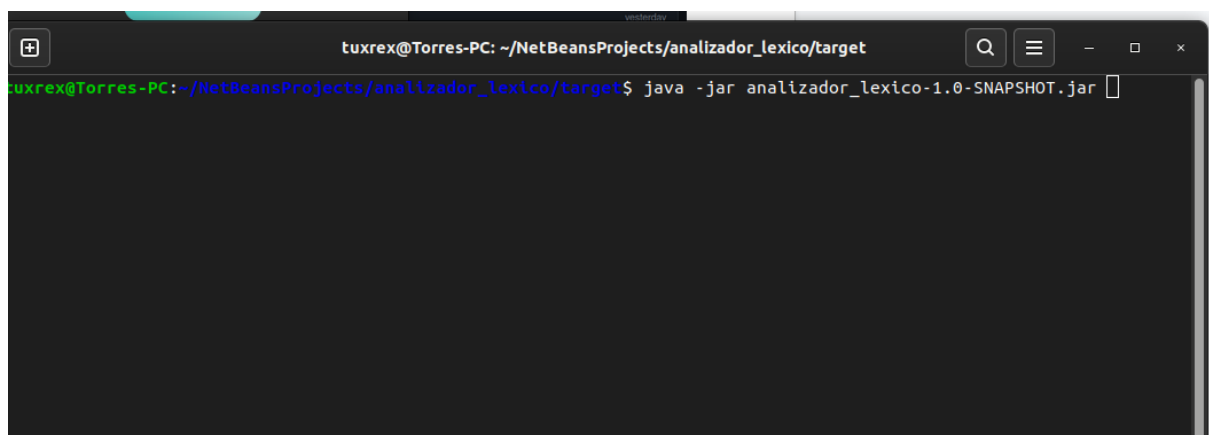
Paso 2

Una vez ya descargado, nos dirigimos a la carpeta donde esta nuestro archivo descomprimido y abrimos la terminal y navegamos hasta la ruta del archivo .jar



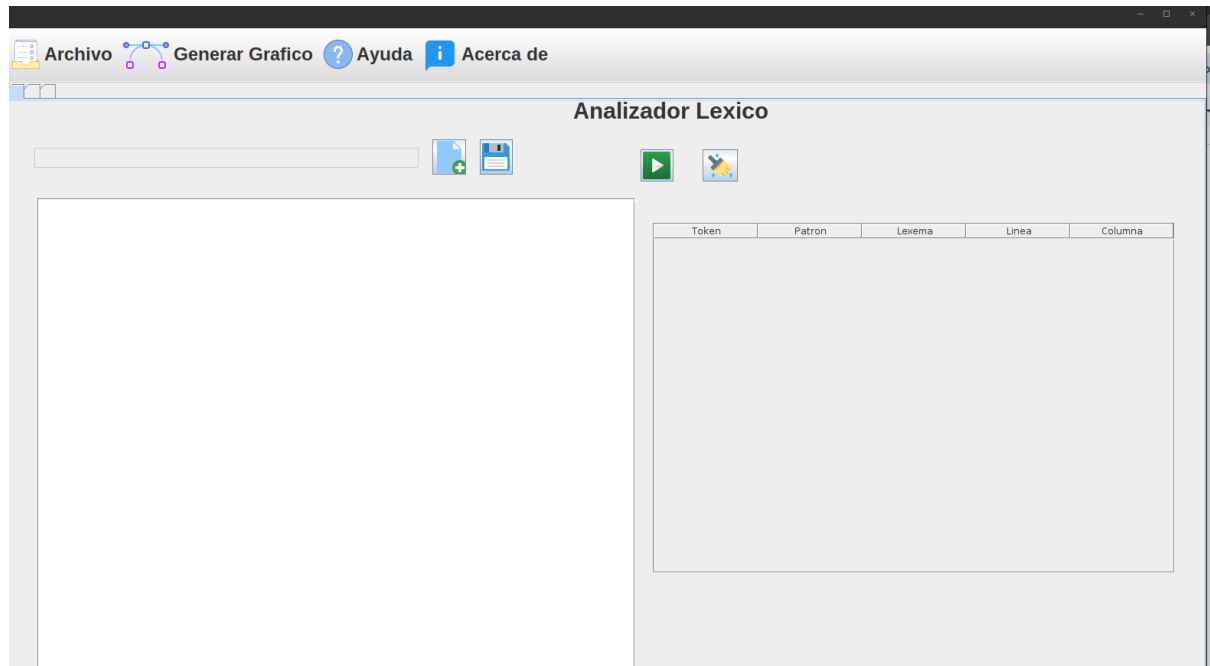
Paso 3

Posteriormente ejecutaremos el comando `java -jar "nombre del archivo".jar`



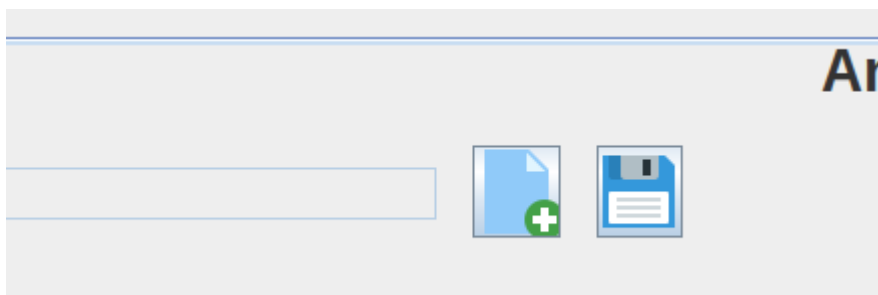
Paso 4

presionamos enter y se ejecutará nuestra aplicación con interfaz gráfica.



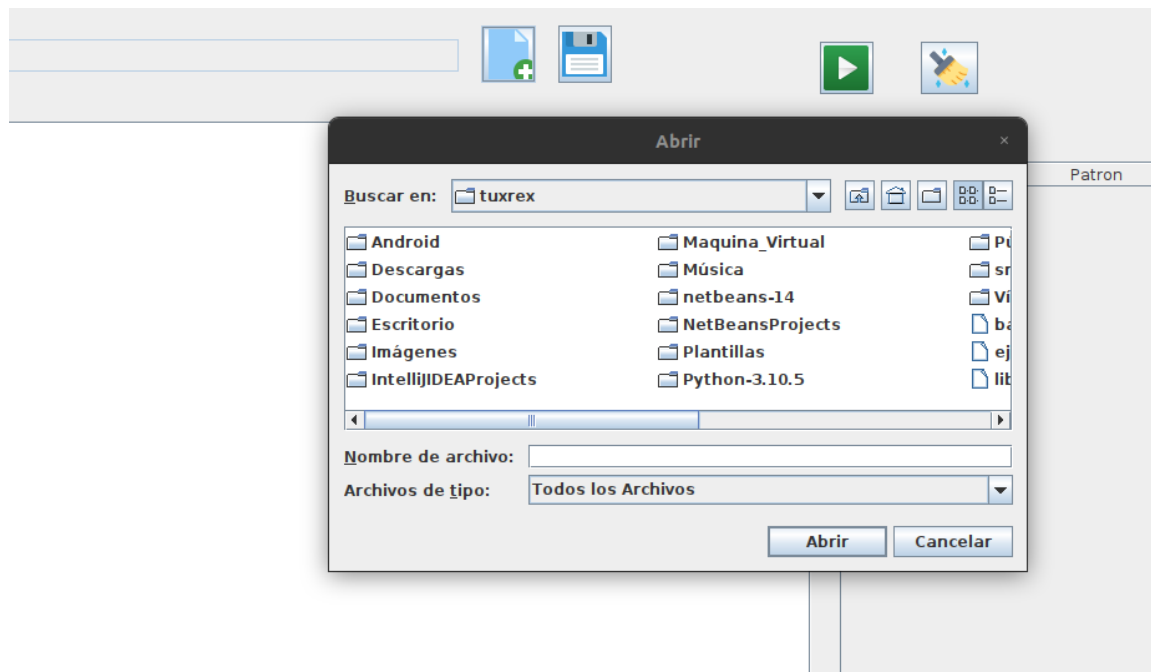
Paso 5

Podemos escoger un archivo nuevo en el siguiente boton



Paso 6

O podemos guardar el texto que tenemos en el área de texto que tenemos ahí mismo a la par del botón de la carga de archivo.



Paso 7

Al tener un texto escrito en la parte del área de texto podemos darle click al boton de play y reconocerá los tokens que hay en el cuadro de texto, así como la tabla que esta al lado se pintara de los tokens y el texto en el área se pintara de colores.

Position: 1, 28

```
1 hola __miVae 34 #coment
```

Tokens	Patron	Lexema	Linea	Columna
ID	Identificador	hola	1	5
ID	Identificador	miVae	1	13
CONST	Entero	34	1	16
COMENTARIO	Comentario	#coment	1	23

Paso 8

y si hay errores pues se pintara de un color y solo mostrará errores en la tabla.

Position: 3, 8

```
1 import
2 >=
3 "joasd
```

Tokens	Patron	Lexema	Linea	Columna
ERRORS	Error	"joasd	3	6

En la parte de arriba tenemos más descripciones pero aún está en desarrollo, por ahora solo existen esas funciones que son las más importantes, que es el reconocimiento de tokens válidos para una cadena de texto que es ingresado en el espacio de área de texto.