

Nombre
Practica 1

Analizador Léxico

MANUAL TÉCNICO

- **INFORMACIÓN GENERAL**

Nombre del Sistema: “Analizado Léxico basado en Cadenas de Texto, Números y Símbolos Específicos”

Versión del Sistema: V 1.0

Tipo de Manual: Técnico

Fecha de Elaboración: Agosto 2019

Área donde fue elaborado: Informática USAC

- **INTRODUCCIÓN**

El sistema elaborado con fines de análisis de Lexemas se enfoco principalmente en dar solución a problemas de palabras que no se adecuan a cierto lenguaje, principalmente se buscó una solución para determinar aquellas palabras o símbolos que fueran parte del lenguaje que el cliente solicito.

Actualmente la aplicación solo posee PDF de información , no posee ningún otro dato ingresado y todo se maneja con memoria dinámica.

La práctica consiste en analizar carácter por carácter , texto que sea ingresado, ya sea escrito o por medio de un archivo que se cargue, se mostrara en un treeview la organización de la información, así como imagen o descripción si es que posee.

• **OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS DEL SISTEMA**

Objetivos Generales

- Que el estudiante implemente un analizador léxico básico para poder obtener información de un archivo de entrada.
- Conocer y aprender el lenguaje de programación C#.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la clase y laboratorio.

Objetivos Específicos

- Qué el estudiante aplique las herramientas Windows Forms en C# de Visual Studio.NET,
- Qué el estudiante aplique el lenguaje de programación C# como herramienta de desarrollo de software.
- Qué el estudiante emplee los conceptos de análisis de lexemas
- Qué el estudiante aprenda a realizar el proceso de carga de información a través de archivos.
- Qué el estudiante utilice conocimientos de autómatas finitos Deterministas AFD

✓ REGLAS DE SISTEMA IMPLEMENTADA

- La aplicación debe ser desarrollada en el lenguaje de programación c#.
- No se debe tener ninguna Información cargada
- No se permite utilizar las librerías que puedan ayudar al análisis de

lexemas, el autómata debe ser propio del Estudiante .

- Cualquier librería que quieran utilizar deberá de ser consultada con los auxiliares para evitar inconvenientes.
- No se permite código descargado de internet.
- El proceso de obtener tokens, se debe hacer a través de la implementación del autómata finito determinista desarrollado por el propio estudiante.
- No se puede agregar o quitar algún símbolo en el archivo de entrada. El proyecto deberá funcionar con los archivos de prueba que se disponga para la calificación, sin modificación.

✓ FUNDAMENTACIÓN DE LA TECNOLOGIA UTILIZADA

- ✓ Se utilizo Visual Studio 2019

✓ FUNDAMENTACIÓN DE LA TECNOLOGIA UTILIZADA

Roles y accesos

ID. Del elemento	Descripción	Perfil de Acceso	Permisos
1	DATOS	Solo Archivo .ly	Asignar Datos a un cuadro de texto
2	menú	Ninguno	Modificar, guardar o cargar información , así como

			<i>también brindar información acerca del desarrollador</i>
3	<i>Analizador</i>	<i>Ninguno</i>	<i>Analiza la información dada (busca lexemas)</i>
4	<i>Treeview</i>	<i>Ninguno</i>	<i>Muestra jerarquía de Información</i>
5	<i>Salir</i>	<i>Ninguno</i>	<i>Salir de la Aplicación</i>

Autómata AFD Implementado:

