

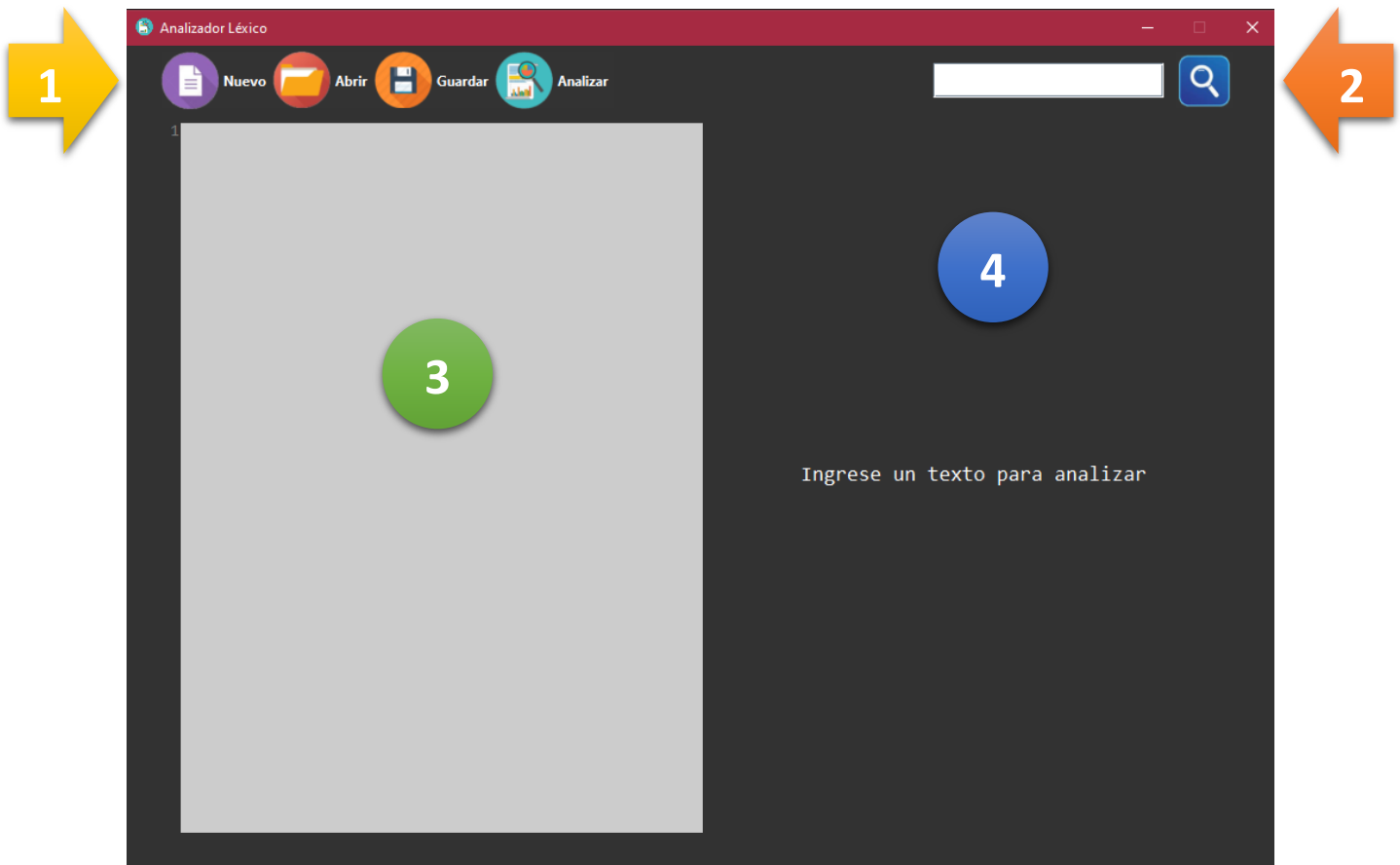
MANUAL DE USUARIO

Al iniciar el programa, se mostrará una ventana compuesta de cuatro áreas:

1. Área de Botones,
2. Área de Búsqueda,
3. Área de Edición y
4. Área de Resultados.

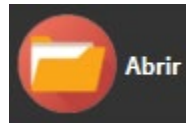
El área de edición es el área de texto gris claro que se encuentra en el lado izquierdo, en la parte inferior al área de botones.

El área de resultados se encuentra al lado derecho del área de edición y esta va cambiando de acuerdo a la función que se esté ejecutando.

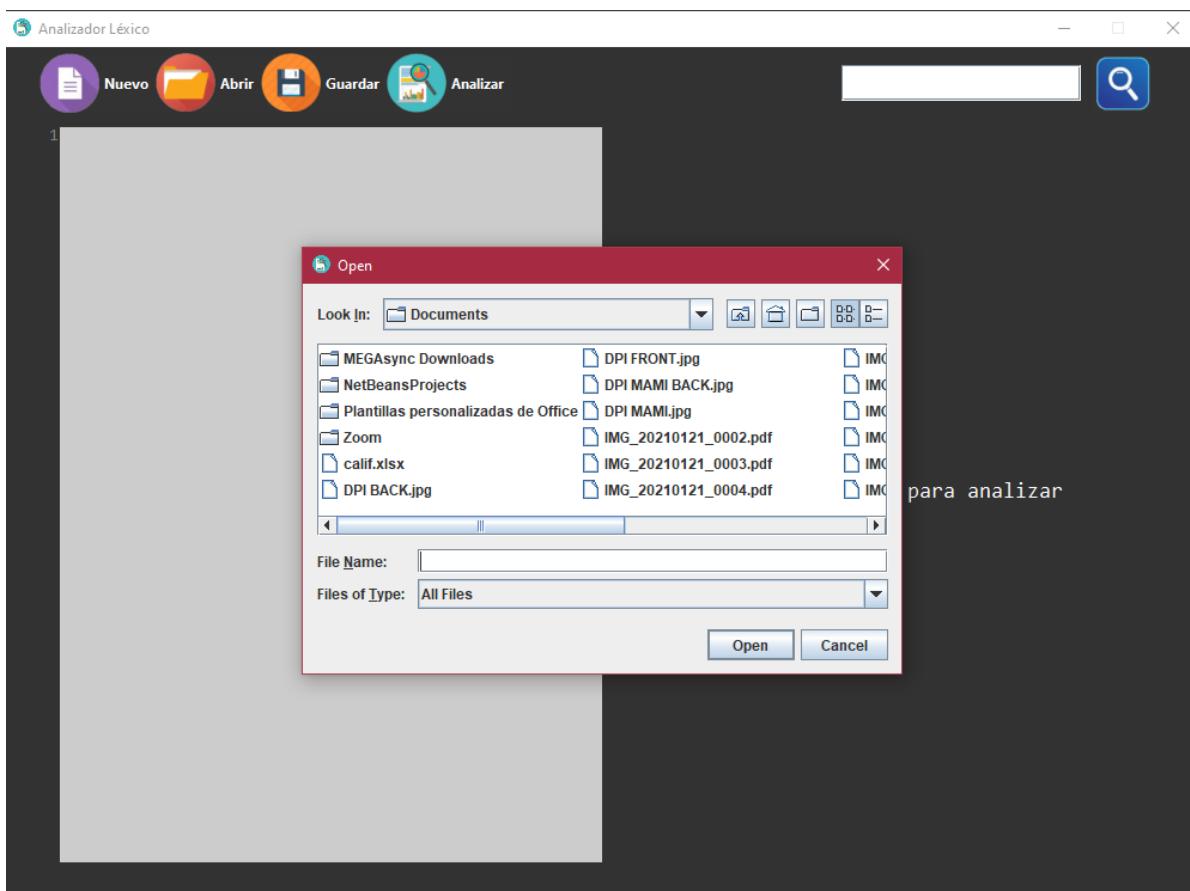


AREA DE BOTONES

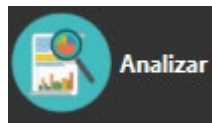
Botón Abrir:



Abre una ventana en la cual movilizarse por varias carpetas del equipo y seleccionar el archivo que se desee editar.



Botón Analizar:



Después de escribir o editar un archivo, se puede seleccionar el botón analizar para realizar el análisis léxico, si no hay errores, se presenta el listado con todos los tokens reconocidos, indicando su tipo y su posición (número de fila y columna).

La interfaz del Analizador Léxico muestra el botón 'Analizar' en la barra de herramientas. Una flecha amarilla indica la transición a la pestaña 'Salida de Resultados'.

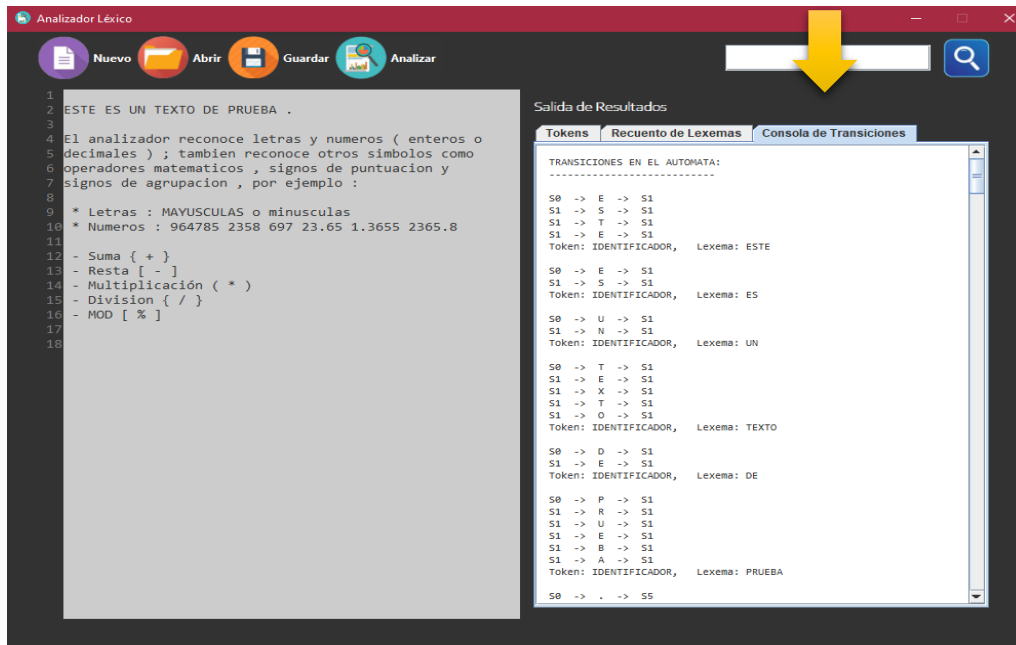
Salida de Resultados					
Tokens		Recuento de Lexemas		Consola de Transiciones	
Token	Lexema	Fila	Columna		
IDENTIFICADOR	MAYUSCULAS	9	13		
IDENTIFICADOR	o	9	24		
IDENTIFICADOR	minuscultas	9	26		
OPERADOR	+	10	2		
IDENTIFICADOR	Numeros	10	4		
PUNTUACION	:	10	12		
NUMERO	964785	10	14		
NUMERO	2358	10	21		
NUMERO	697	10	26		
DECIMAL	23.65	10	30		
DECIMAL	1.3655	10	36		
DECIMAL	2365.8	10	43		
OPERADOR	-	12	2		
IDENTIFICADOR	Suma	12	4		
AGRUPACION	{	12	9		
OPERADOR	+	12	11		
AGRUPACION	}	12	13		
OPERADOR	-	13	2		
IDENTIFICADOR	Resta	13	4		
AGRUPACION	[13	10		
OPERADOR	-	13	12		
AGRUPACION]	13	14		
OPERADOR	-	14	2		
IDENTIFICADOR	Multiplificación	14	4		
AGRUPACION	(14	19		
OPERADOR	*	14	21		
AGRUPACION)	14	23		
OPERADOR	-	15	2		
IDENTIFICADOR	Division	15	4		
AGRUPACION	{	15	13		
OPERADOR	/	15	15		
AGRUPACION	}	15	17		

Además se presenta en la segunda pestaña, un listado con el Recuento de Lexemas, en donde se indica los lexemas, cantidad de veces que se repite y el tipo de token.

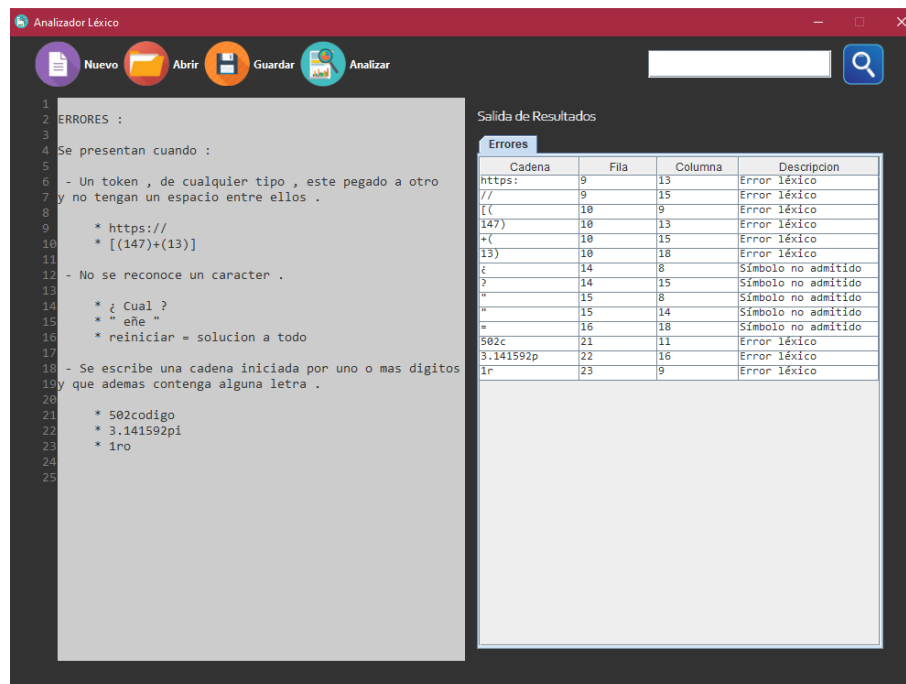
La interfaz del Analizador Léxico muestra la pestaña 'Recuento de Lexemas'. Una flecha amarilla indica la transición desde la pestaña anterior.

Salida de Resultados					
Tokens		Recuento de Lexemas		Consola de Transiciones	
Lexema	Token		Cantidad de veces		
-	PUNTUACION		2		
signos	IDENTIFICADOR		2		
de	IDENTIFICADOR		2		
puntuacion	IDENTIFICADOR		1		
agrupacion	IDENTIFICADOR		1		
por	IDENTIFICADOR		1		
ejemplo	IDENTIFICADOR		1		
:	PUNTUACION		3		
+	OPERADOR		3		
Letras	IDENTIFICADOR		1		
MAYUSCULAS	IDENTIFICADOR		1		
minuscultas	IDENTIFICADOR		1		
Numeros	IDENTIFICADOR		1		
964785	NUMERO		1		
2358	NUMERO		1		
697	NUMERO		1		
23.65	DECIMAL		1		
1.3655	DECIMAL		1		
2365.8	DECIMAL		1		
-	OPERADOR		6		
Suma	IDENTIFICADOR		1		
{	AGRUPACION		2		
+	OPERADOR		1		
}	AGRUPACION		2		
Resta	IDENTIFICADOR		1		
[AGRUPACION		2		
]	AGRUPACION		2		
Multiplificación	IDENTIFICADOR		1		
Division	IDENTIFICADOR		1		
/	OPERADOR		1		
MOD	IDENTIFICADOR		1		
%	OPERADOR		1		

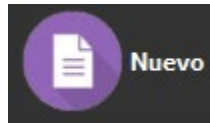
En la última pestaña, se muestra la Consola de Transiciones, en donde se muestra los movimientos que se realizaron en el autómata tomando en cuenta el estado inicial, el símbolo que se analiza y el estado resultante.



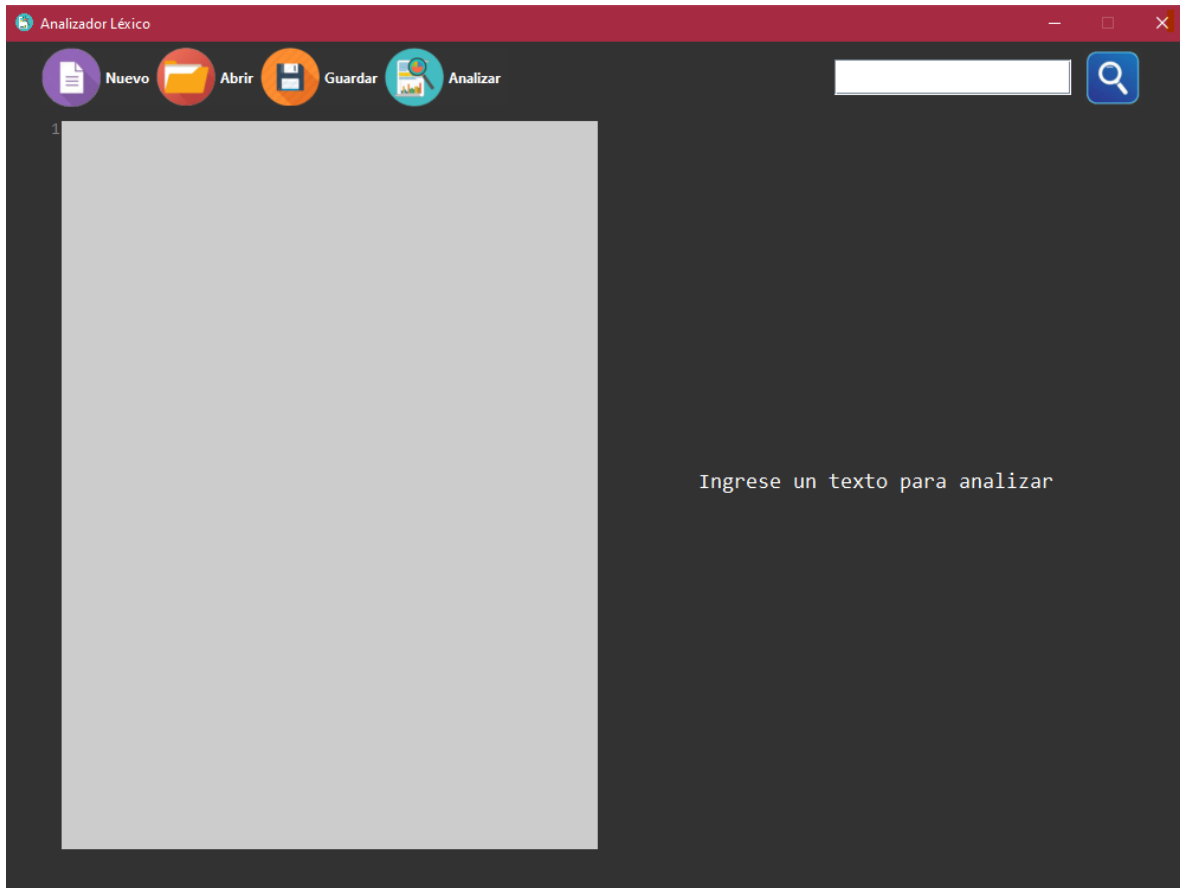
Si el texto analizado tiene errores, solamente se muestra el listado con todos los errores encontrados, indicando el número de fila y columna en que se encontró y una pequeña descripción que indica el tipo de error que se encontró.



Botón Nuevo:



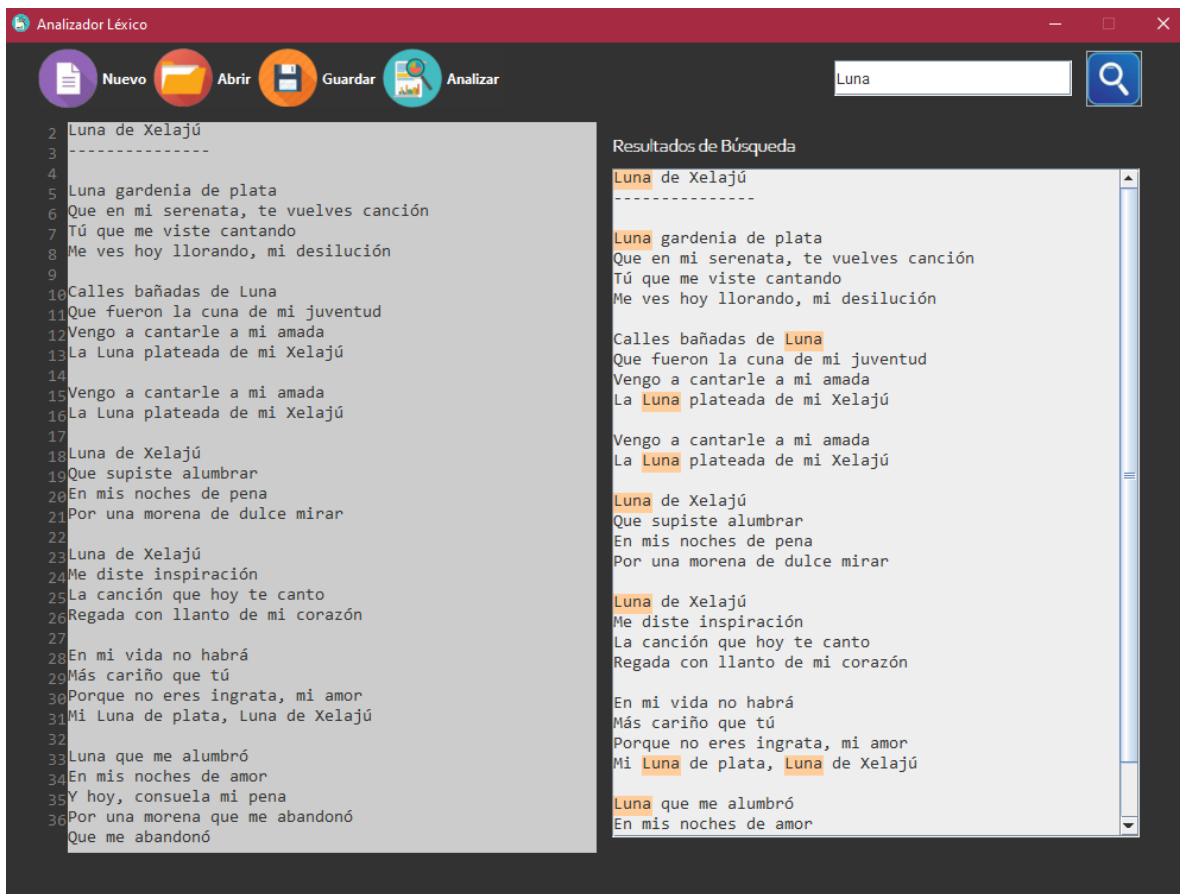
El botón nuevo limpia el área de edición para que pueda escribirse un nuevo archivo.



AREA DE BÚSQUEDA



El área de búsqueda se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla y consta de un campo de texto para ingresar la palabra o letra que se desee encontrar, y el botón que debe presionarse para dar inicio a la búsqueda. Los resultados de la búsqueda se presentan al lado derecho del área de edición.



Si el campo de texto está vacío y se presiona el botón Buscar, el programa mostrará un mensaje indicando que debe escribir una palabra para ser buscada.

