

MANUAL DE USUARIO
COMPILADOR LÉXICO Y
SINTÁCTICO

BIENVENIDO AL MANUAL DE USUARIO DE ESTE COMPILADOR LÉXICO Y SINTÁCTICO

En este manual de usuario se mostrará como utilizar el programa y aprovechar al 100 por ciento su capacidad, dicho programa cuenta con la capacidad de crear, eliminar y editar proyectos manejando archivos con extensión .gt aunque también tiene la capacidad de obtener el texto de otros archivos, que nos permite crear, editar, guardar y eliminar archivos, donde mostraremos como utilizar estas opciones, este programa analiza palabras reservadas escritas el usuario y que permite reconocer dichas palabras, y despliega los errores encontrados de palabras reservadas que se esperaban o palabras reservadas mal escritas que nos mostrara un cuadro con los errores encontrados y tendremos la opción de exportarlos

Interfaz Inicial

Al abrir la aplicación se nos mostrara el menú, donde podemos mostrar como forma de árbol la carpeta del proyecto y los archivos, mostrando con los botones seleccionar proyecto, crear proyecto, eliminar proyecto, crear archivo y eliminar archivo.

Seleccionar proyecto: Se nos abrirá una pestaña donde podemos seleccionar la carpeta con el nombre de nuestro proyecto, al seleccionar aceptar se nos mostrará en el cuadro de la izquierda un árbol con los archivos de la carpeta del proyecto.

Crear proyecto: Se nos abrirá una pestaña abajo con una pestaña donde podemos establecer el nombre de nuestro proyecto, similar al de seleccionar la carpeta, donde podemos seleccionar la carpeta contenedor a de nuestro proyecto.

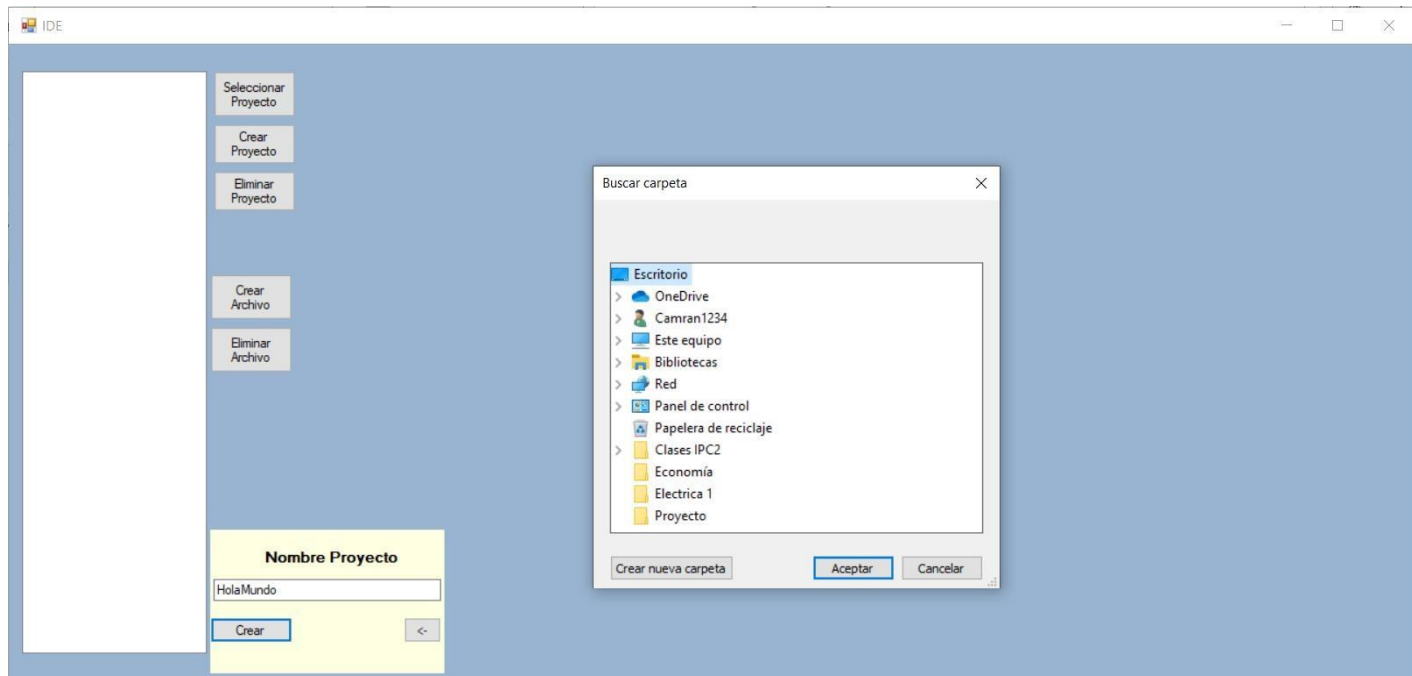
Eliminar proyecto: Necesitamos tener un proyecto abierto y al presionar este botón, eliminara los archivos y la carpeta contenedora.

Crear archivos: Se necesita tener un proyecto abierto y al crearlo nos abrirá una pestaña, que podemos colocar el nombre del archivo y agregará el archivo.

Eliminar archivo: Eliminará el archivo seleccionado en el árbol.

Seleccionar Archivo: Al abrir un proyecto, podemos seleccionar uno de los nodos hijo de la carpeta contenedora, y mostrará su contenido.





Interfaz Compilador

Al seleccionar un archivo donde nos mostrará una pestaña con los botones compilar, guardar y exportar. Donde colocaremos nuestro texto y al andar escribiendo nos mostrará la fila y columna donde el cursor se encuentra.

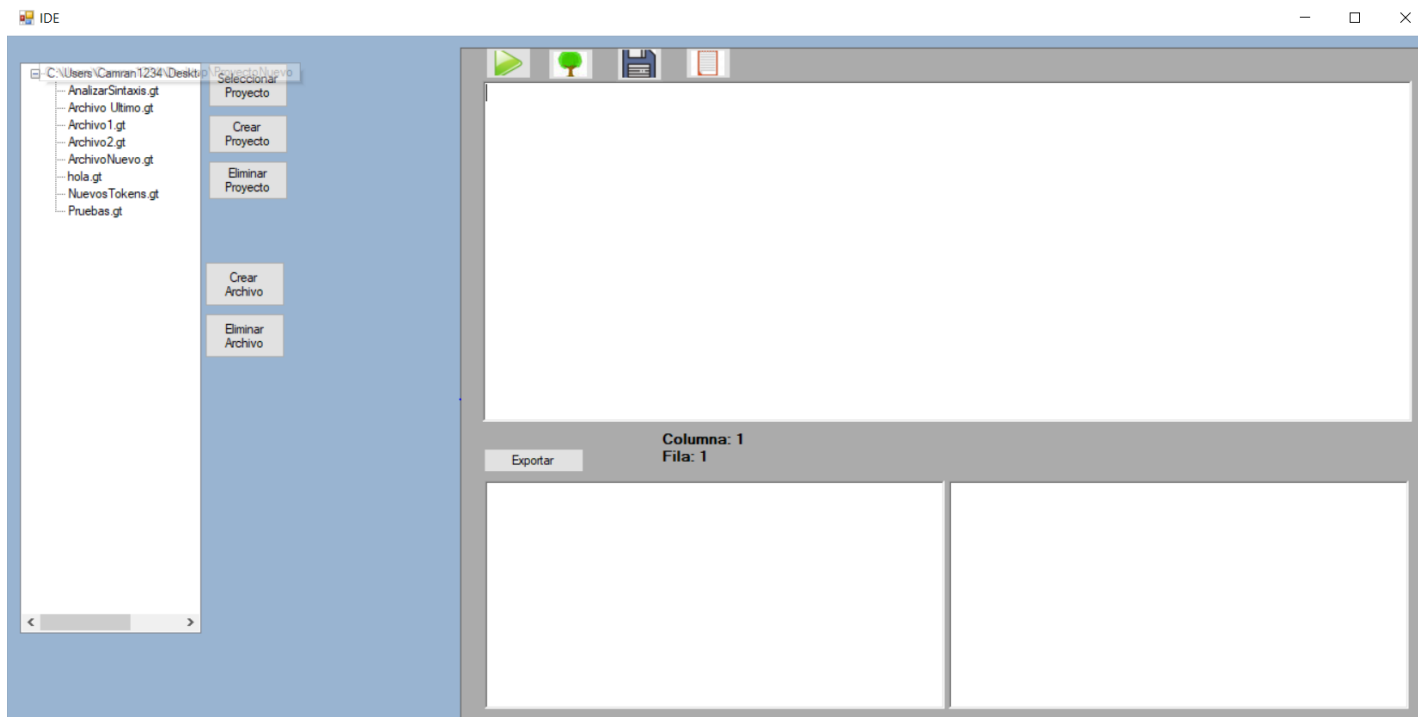
Compilar: Activaremos nuestro analizador léxico y coloreará las palabras reservadas, y en el cuadro de abajo mostrará los errores léxicos encontrados en algunas palabras mal escritas. Es el del icono de la flecha verde.

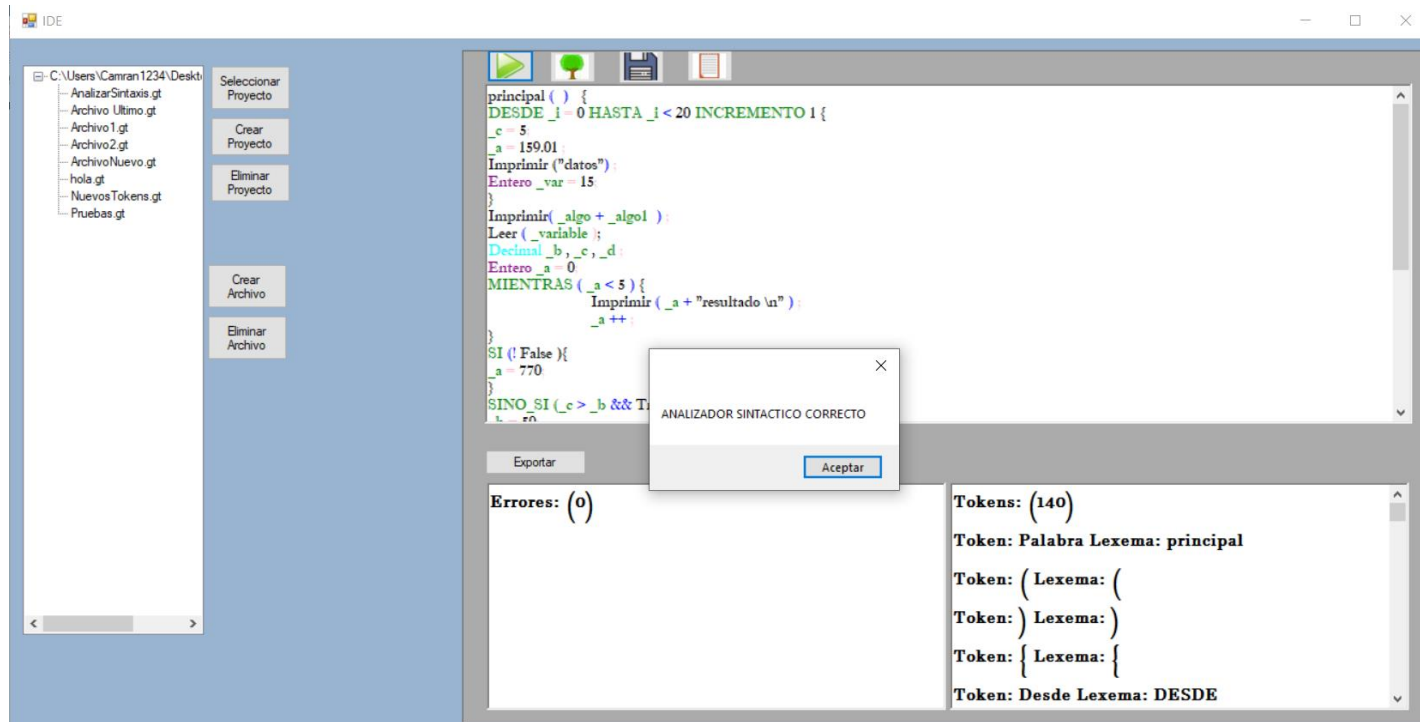
Guardar: Guarda el archivo. Es el icono del casete.

Exportar: Nos mostrará una pestaña donde nos pedirá donde colocar nuestro reporte de errores encontrados, que lo guardará con el nombre del reporte la fecha actual y hora actual en formato inglés.

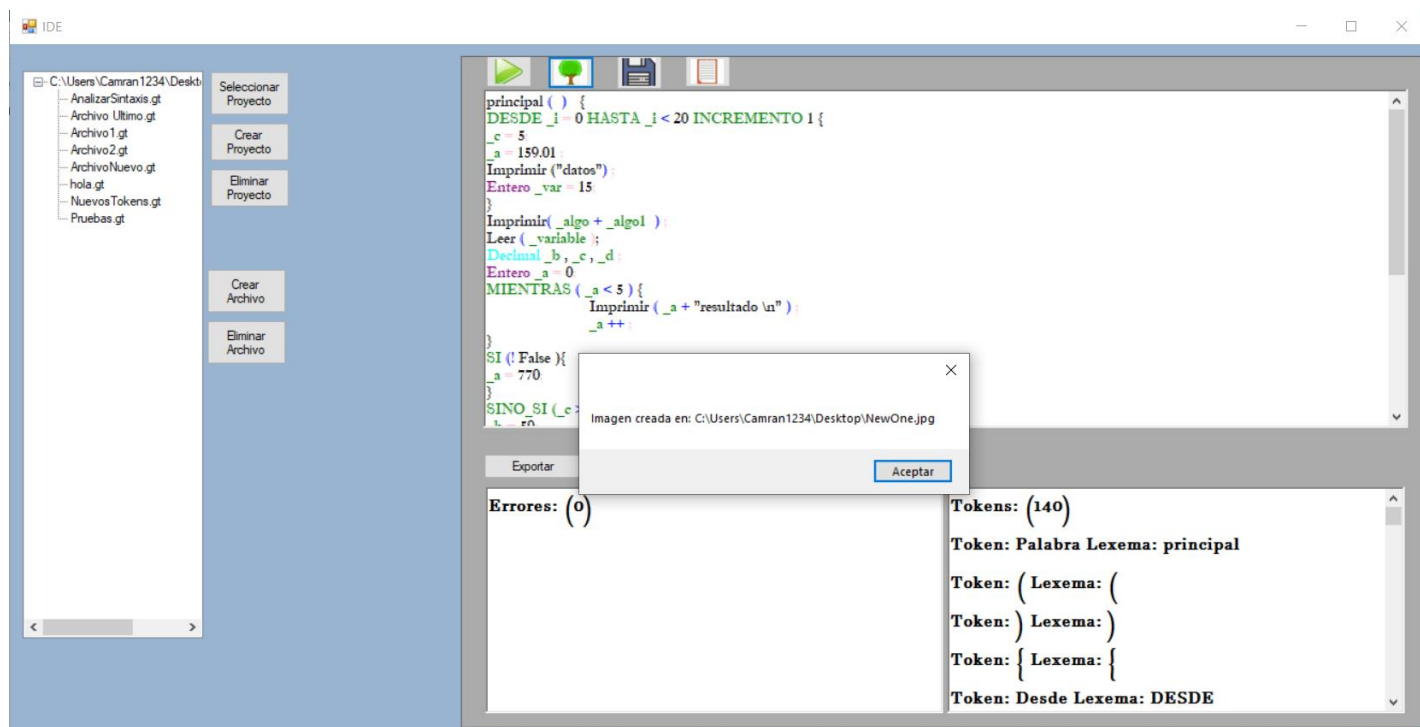
Crear Árbol: Nos analiza nuestra estructura del código, y si la estructura del código que colocamos está bien, nos enviara una ventana donde podemos crear el árbol sintáctico de nuestra estructura, en formato png, y lo guardará según el lugar que escojamos. Es el del icono del árbol.

Crear Salida de Texto: Este crea una salida de texto de las funciones Imprimir y Leer, por lo que al darle al botón nos detectará las variables, y nos pedirá asignarle un valor a cada estructura “Leer” que colocamos, y nos imprimirá de las estructuras “Imprimir” y su contenido. Las condiciones y ciclos aún no están disponibles. Es el del icono de la hoja de papel.



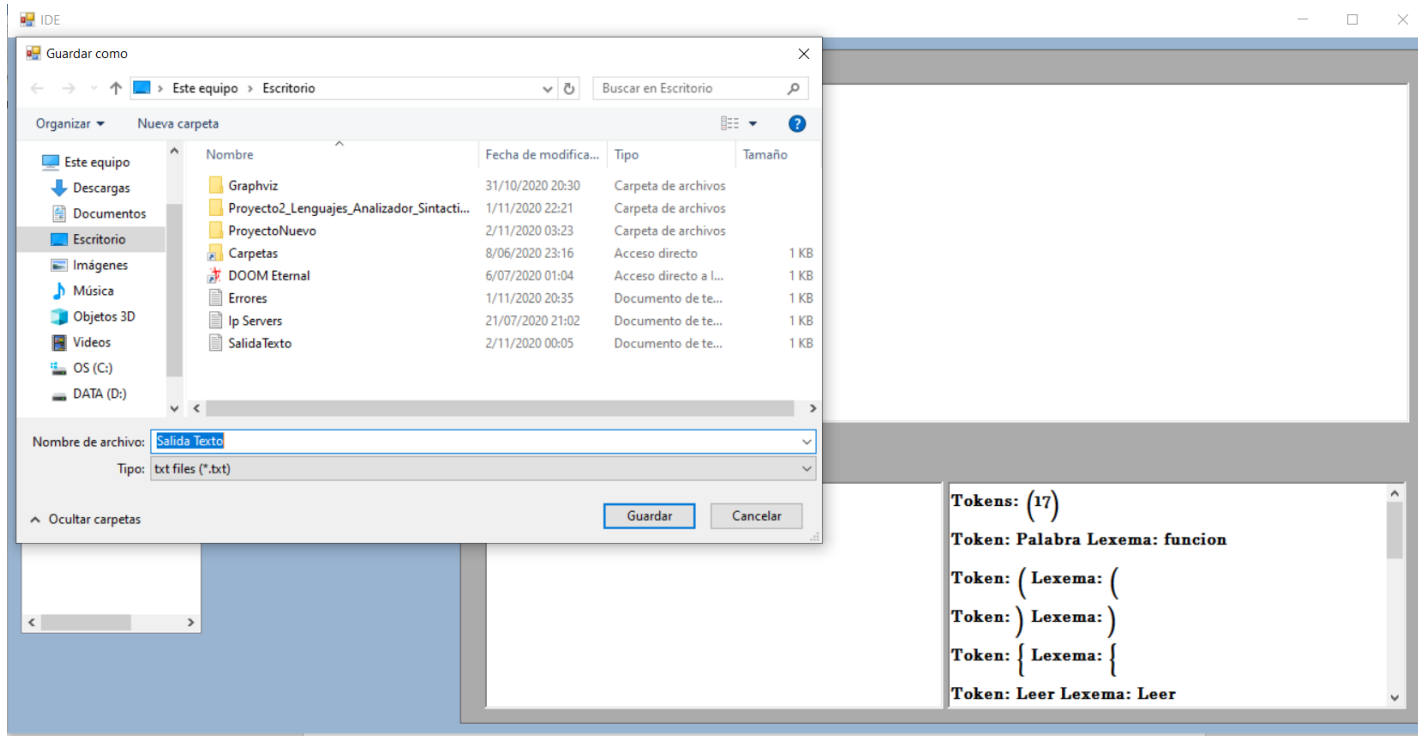


Opción: Compilar

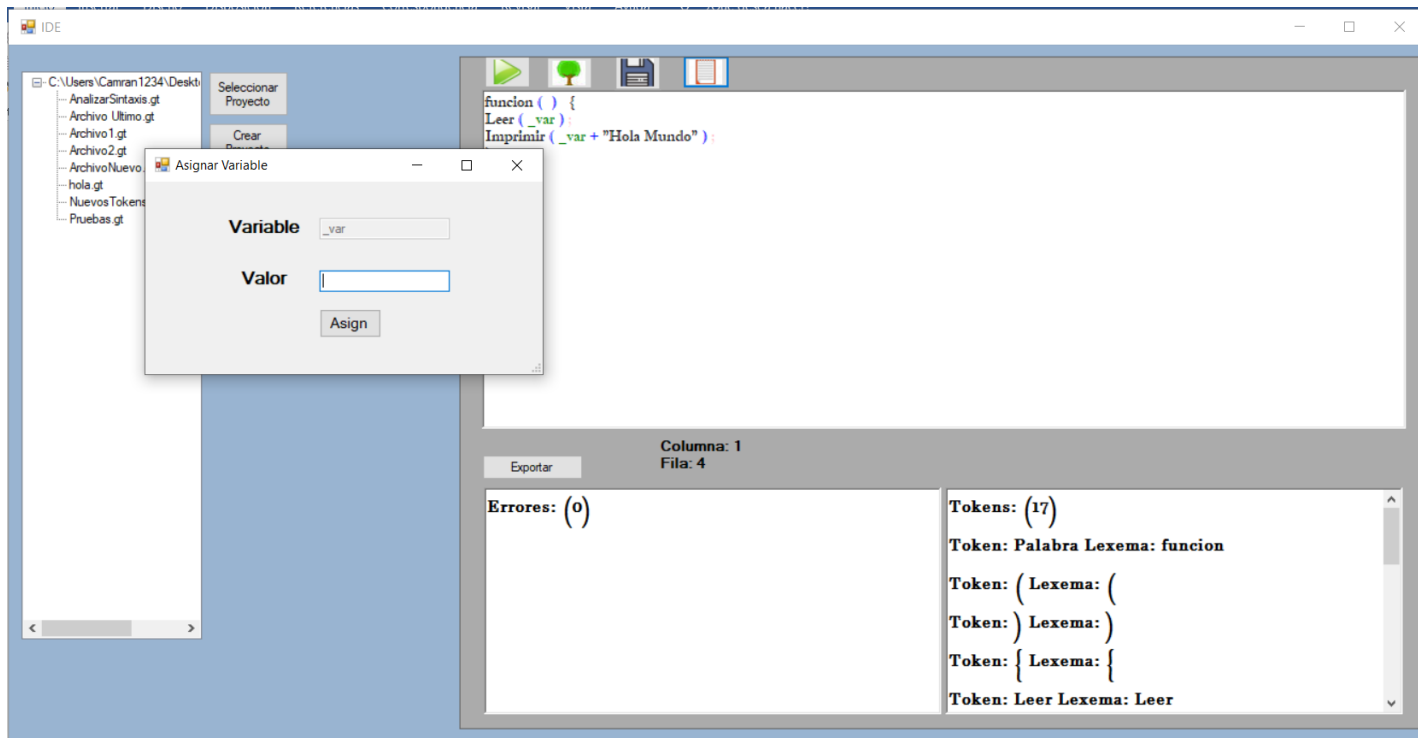


The screenshot shows the IDE interface with the following components:

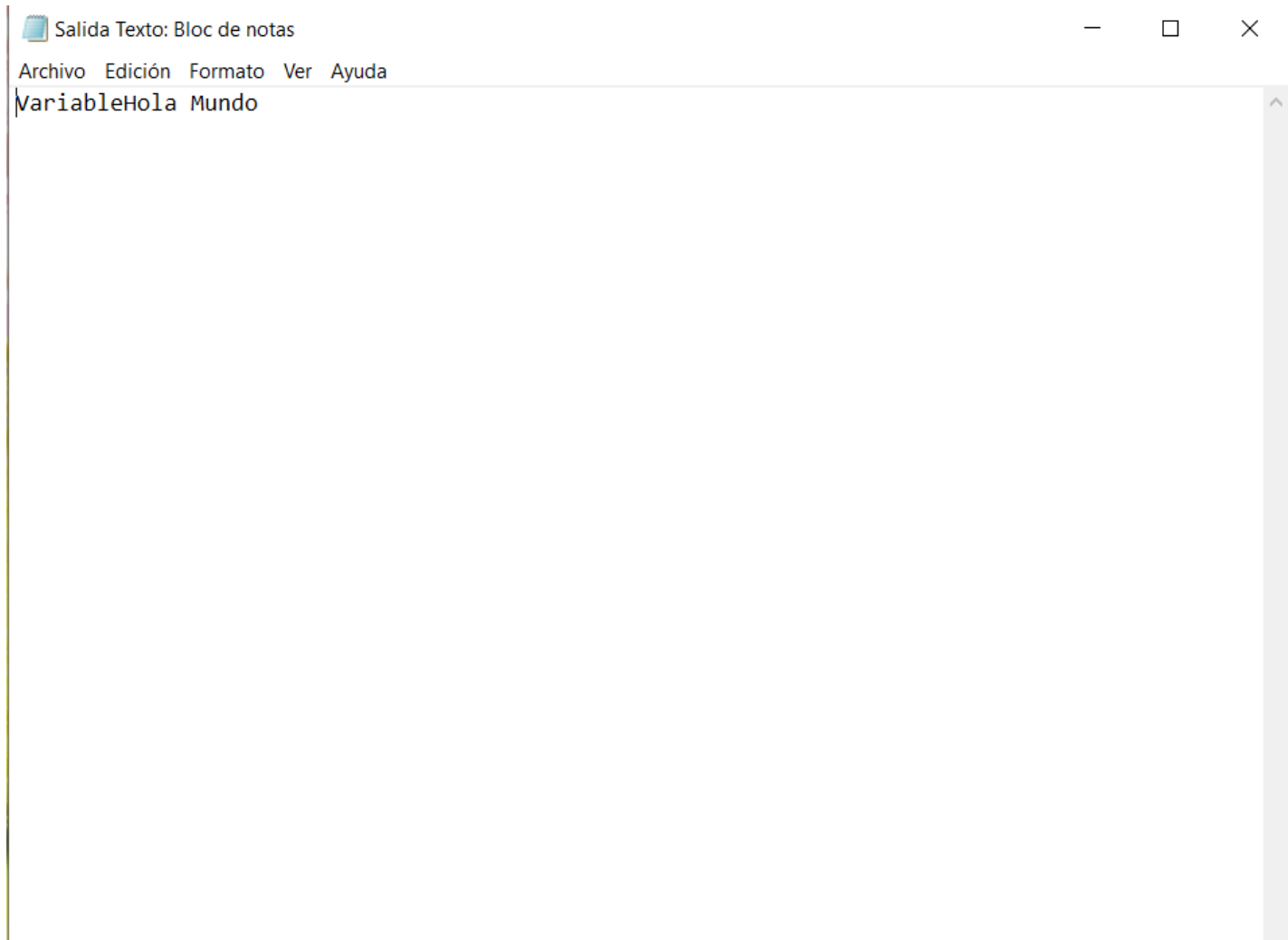
- Left Panel:** A file explorer showing the project structure under `C:\Users\Canran1234\Desktop`. It includes files like `Analizar Sintaxis.gt`, `Archivo Ultimo.gt`, `Archivo 1.gt`, `Archivo 2.gt`, `hola.gt`, `NuevosTokens.gt`, and `Pruebas.gt`. Below the explorer are buttons for `Seleccionar Proyecto`, `Crear Proyecto`, `Eliminar Proyecto`, `Crear Archivo`, and `Eliminar Archivo`.
- Main Window:** Displays the source code of the `principal` module. The code includes a loop from `_i = 0` to `20` with an increment of `1`. It sets `_c = 5`, `_a = 159.01`, and prints "datos". It then enters a `MIENTRAS` loop where `_a` is less than `5`, printing the result of `_a` and incrementing it. After the loop, it checks if `_a` is not `False` and sets `_a = 770`. Finally, it checks if `_c` is greater than `_b` and prints the result. The `NuevosTokens` module is also visible, showing a `Token` function that returns the input string.
- Dialog Box:** A small window titled `ARCHIVO NuevosTokens.gt GUARDADO` with an `Aceptar` button.
- Bottom Panel:** Displays the tokenization results for the input string `Tokens: (140)`. The results are:
 - `Token: Palabra Lexema: principal`
 - `Token: (Lexema: (`
 - `Token:) Lexema:)`
 - `Token: { Lexema: {`
 - `Token: Desde Lexema: DESDE`



Opción: Salida de Texto -Creando donde lo guardaremos-



Opción: Salida de Texto -Ventana de Asignación de Variables-



-Ejemplo de la salida de texto: Agregando a la variable `_var` el valor de "Variable"