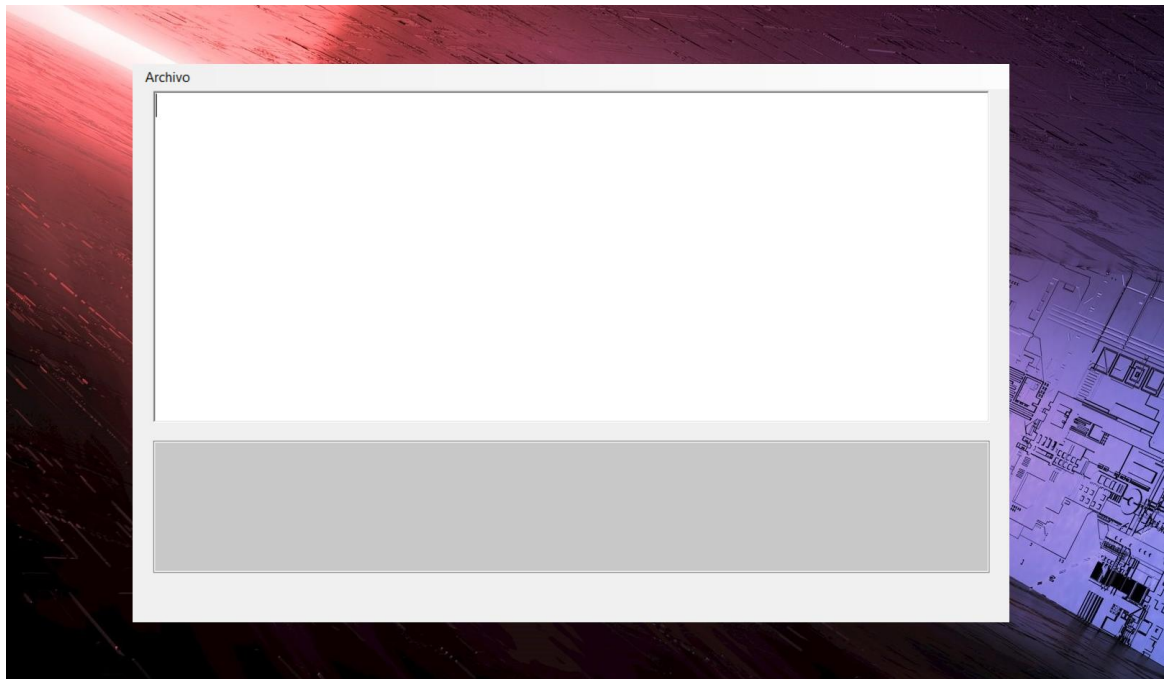
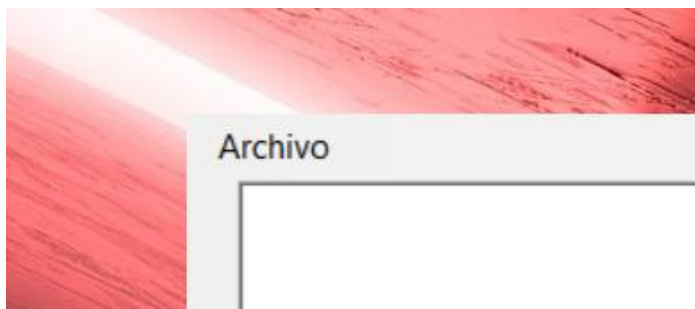


# Manual de Usuario

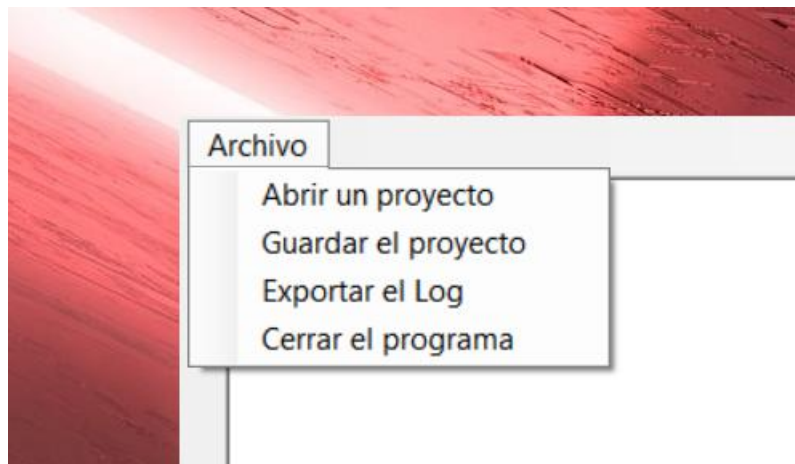
Con este manual se enseñara todo lo que puede hacer el programa que hace la primera fase de un compilador cualquiera que es el léxico, el diseño y las opciones son lo más simple que se puede hacer, pero por si acaso este manual explicara todo a detalle de cada función que puede hacer este mismo.



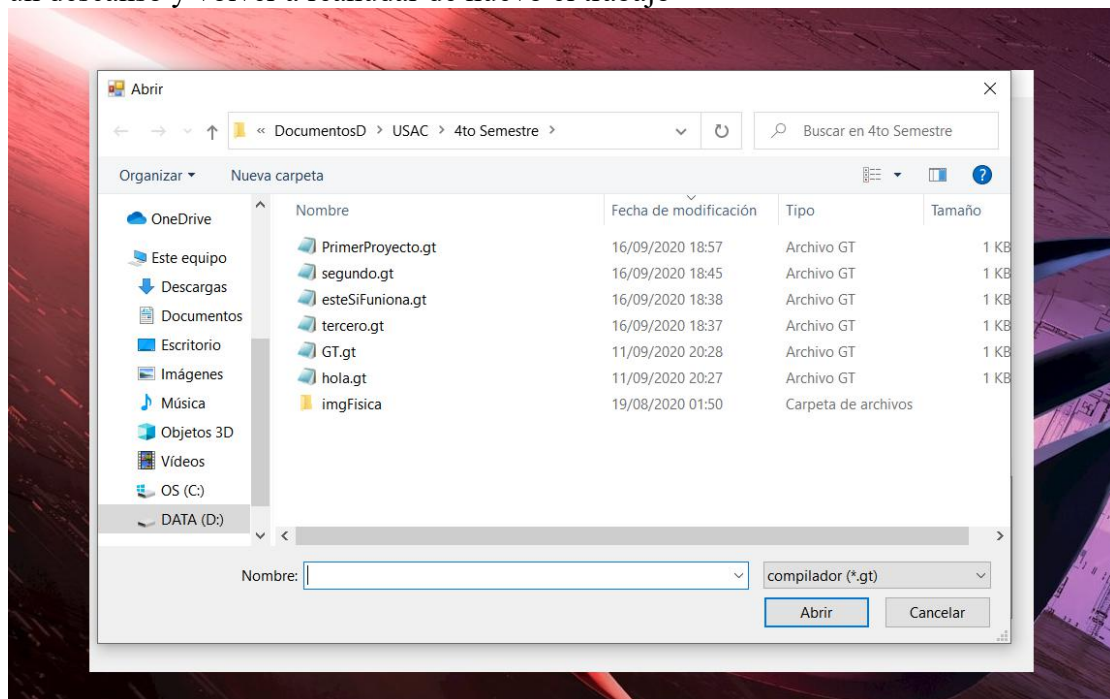
Lo primero que encontraremos al ejecutar el programa será esta ventana que solo se ve tres partes, el botón de Archivo, un cuadro de texto y un cuadro en gris (más adelante se se explicara para que sirve).



En el botón de archivo que se ve en la imagen, al presionarlo aparecerán varias opciones:



Abrir un proyecto: lo que hace es que si ya tenemos un archivo creado por este editor podemos abrirlo y luego editarlo para que así sea más fácil cuando alguien se tomara un descanso y volver a reanudar de nuevo el trabajo



Lo que les aparecerá será una ventana donde se muestran los archivos de la computadora y podrán seleccionar el archivo con extensión .gt y luego les aparecerá los datos que tiene ese documento al programa.

Guardar el proyecto: En esta opción sirve, como su nombre lo indica, si por ejemplo estamos editando o creando un proyecto podemos guardarlo para no perder el progreso, lo único que hay que hacer es presionar ese botón y luego, como en la anterior opción nos aparecerá una ventana con nuestros archivos y buscamos la ubicación a elegir, le colocamos el nombre y luego de eso, se cerrará la ventana y nuestro proyecto quedará totalmente guardado en un nuevo o en un archivo existente.

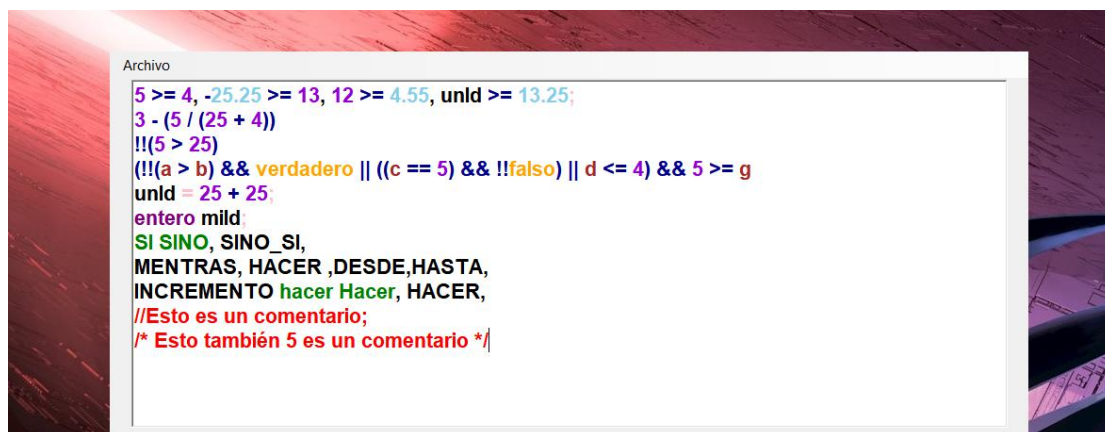
Exportar Log: Lo que hace esta opción es guardar los errores lexicos que tiene el código escrito en la caja de texto, en donde estos errores se muestran en la caja gris debajo del texto



Y como en las otras opciones, se abre una ventana para elegir donde se guardara el archivo y todo igual a guardar el prooyecto, lo unica sutil diferencia es que se estará guardando con la extension .gtE

Cerrar Programa: este cierra el programa

Cuadro de Texto: aqui es donde se coloca el codigo y mientras se escribe va anlizando todo el lexico generado en ese instante



Este es un ejemplo de como es que se ve que fue analizado todo lo que fue escrito.

Cuadro de log: esto es lo último del programa, lo que hace es que coloca los errores que tiene el codigo escrito en el cuadro de texto y expecifica en que linea fue hecha ese error

