

MANUAL DE USUARIO

**PROYECTO 1: LABORATORIO DE
LENGUAJES FORMALES Y DE
PROGRAMACIÓN**

MANUAL DE USUARIO

El manual de usuario es la documentación que proveemos a los usuarios finales para ayudarlos a tener éxito en el uso de nuestro sistema. Este documento se entrega junto al programa para ayudar a quien lo tenga a aprender cómo usarlo apropiadamente. En general, el manual de usuario debería poder ser entendido por cualquier usuario, y va dirigido a un público más general, el cual no necesariamente tiene conocimientos de programación.

El manual de usuario tiene como objetivo instruir al usuario en el uso del sistema, informar de restricciones y dar solución a los problemas con los que se pueda topar durante la ejecución.

OBJETIVOS DEL SISTEMA

La aplicación va dirigida para todas las personas que por medio de un archivo de texto con extensión txt, json, etc; que contenga información sobre diversas operaciones aritméticas y trigonométricas simples o complejas quieran poder conocer los resultados de estas operaciones puedan hacerlo de una manera clara y amigable con ellos; al hacer uso de la aplicación desarrollada se podrá cumplir con sus expectativas.

Como objetivo principal se tiene el poder desarrollar un software que implemente un analizador léxico para la lectura de los archivos de entrada y que pueda ir gestionando las operaciones a ejecutar y los errores de caracteres no reconocidos. Facilitando la forma visual de la gestión del archivo como la salida de los resultados y errores.

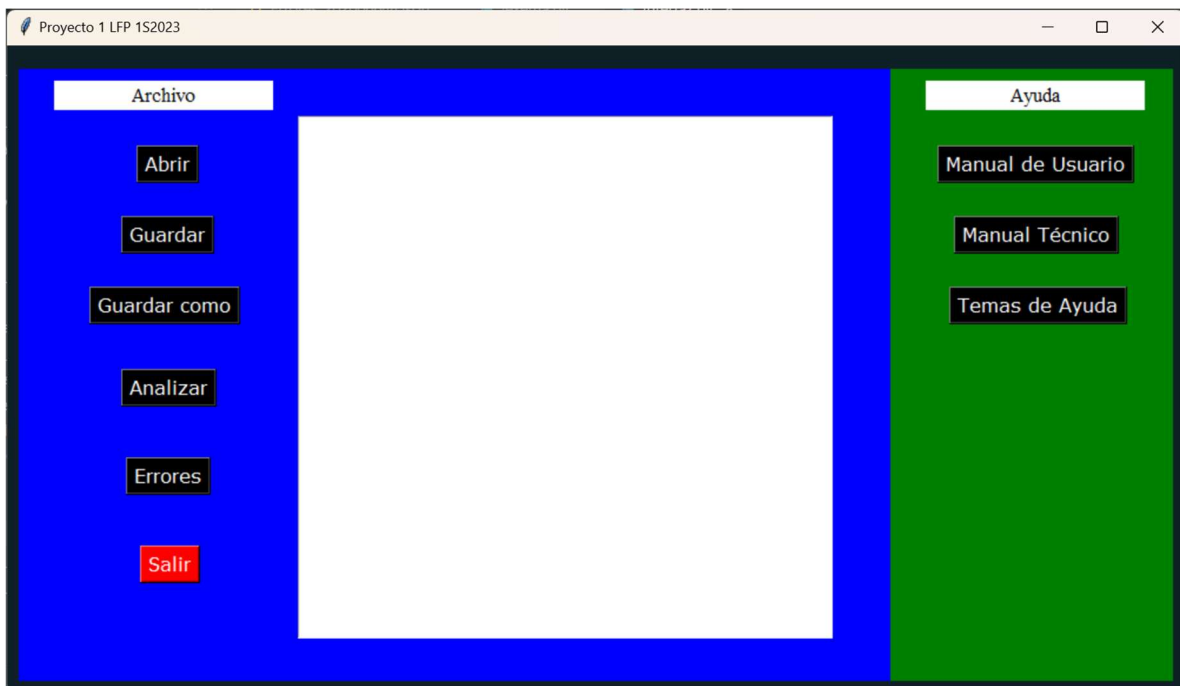
INFORMACIÓN DEL SISTEMA

La aplicación desarrollada cuenta con una pantalla principal la cual muestra los diferentes botones con los cuales podemos hacer uso de todas las funcionalidades del sistema.

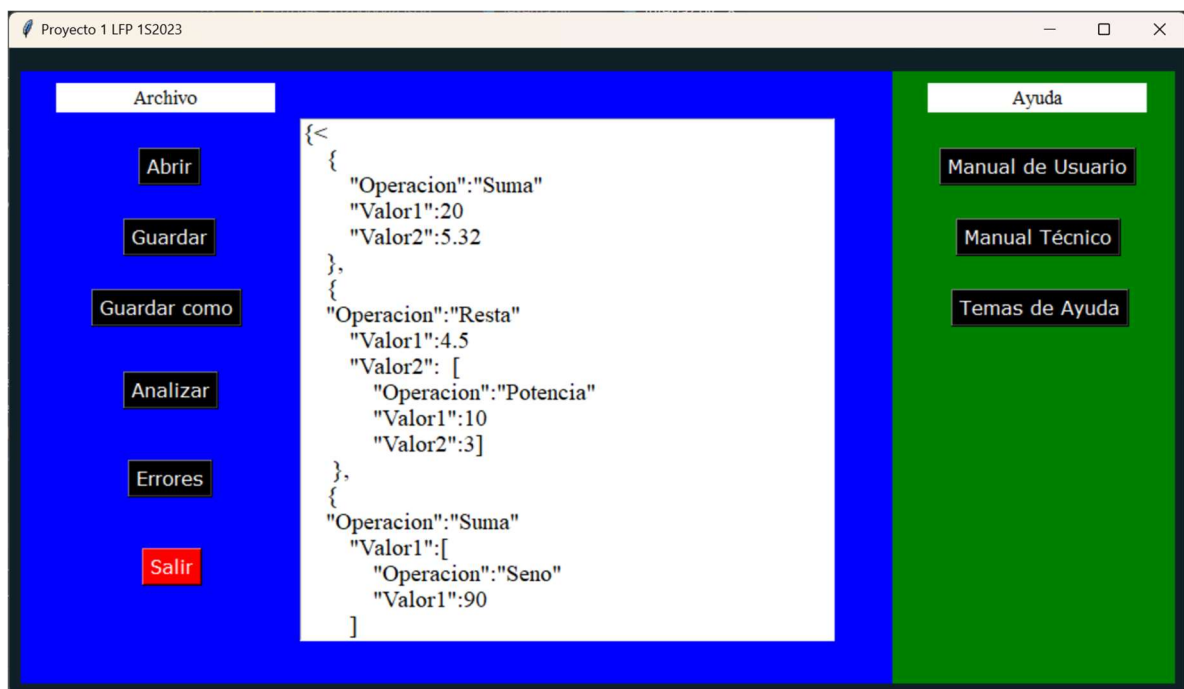
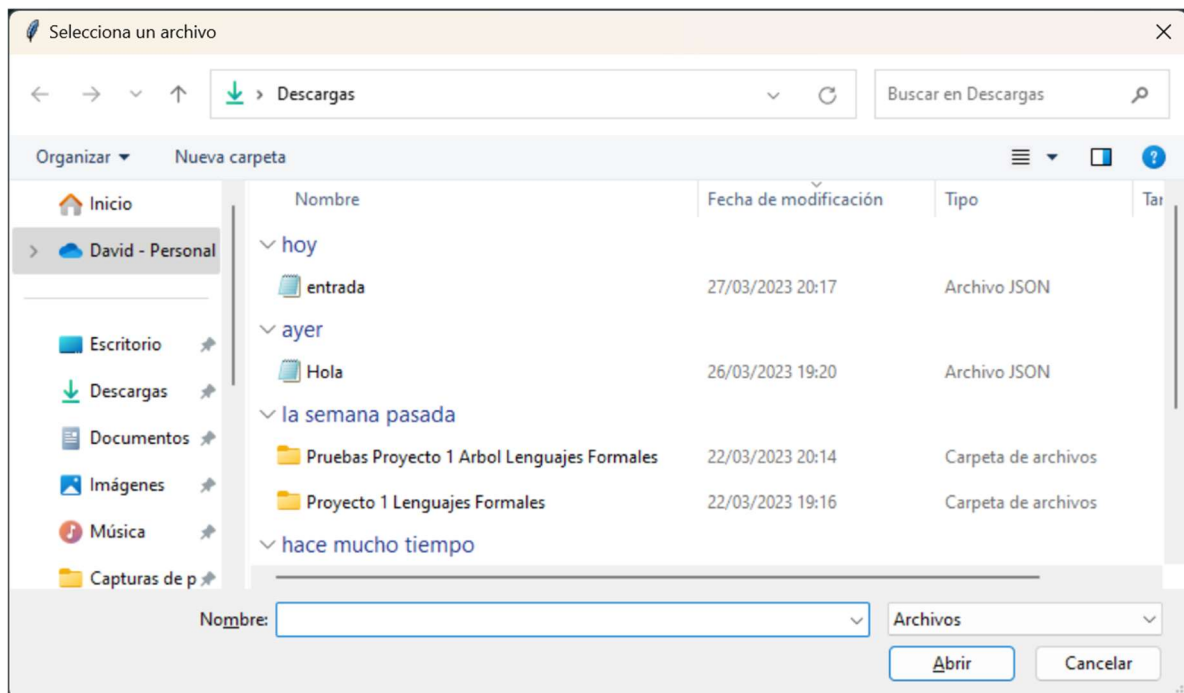
Las opciones disponibles son las siguientes: Abrir Archivo, Guardar, Guardar Como, Analizar, Errores, Manual de Usuario, Manual Técnico, Temas de Ayuda y Salir. Por medio de estas opciones el usuario podrá cargar archivos, editar el archivo cargado en el sistema, guardar el archivo cargado en el sistema con un nombre distinto u extensión, hacer un análisis léxico del archivo de entrada, generar errores gramaticales del archivo de entrada si es que este los tuviera, visualizar los manuales que ayudan a comprender como manejar el programa, conocer información acerca del desarrollador de la aplicación y cerrar la aplicación.

APLICACIÓN EN CONSOLA

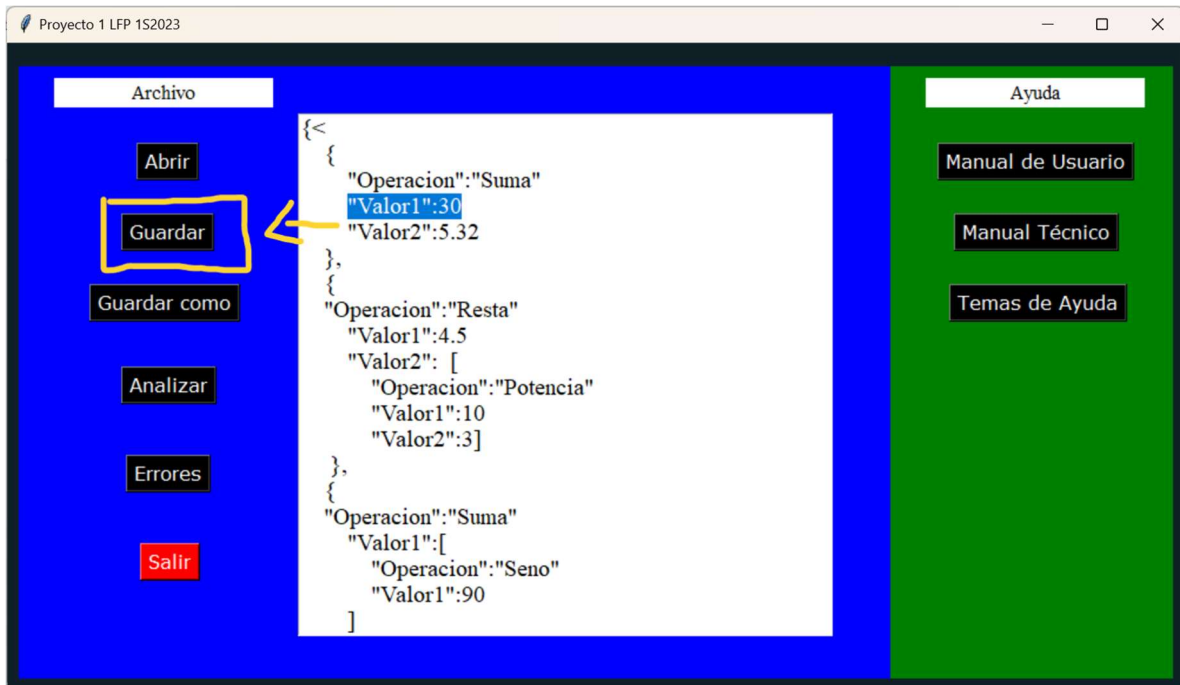
Pantalla Principal: Esto será lo primero que se mostrara al iniciar la aplicación, en la pantalla principal encontrara los diferentes botones con los cuales podemos hacer uso de todas las funcionalidades del sistema así como una caja de texto vacía en donde podrá editar los archivos que sean cargados al sistema.



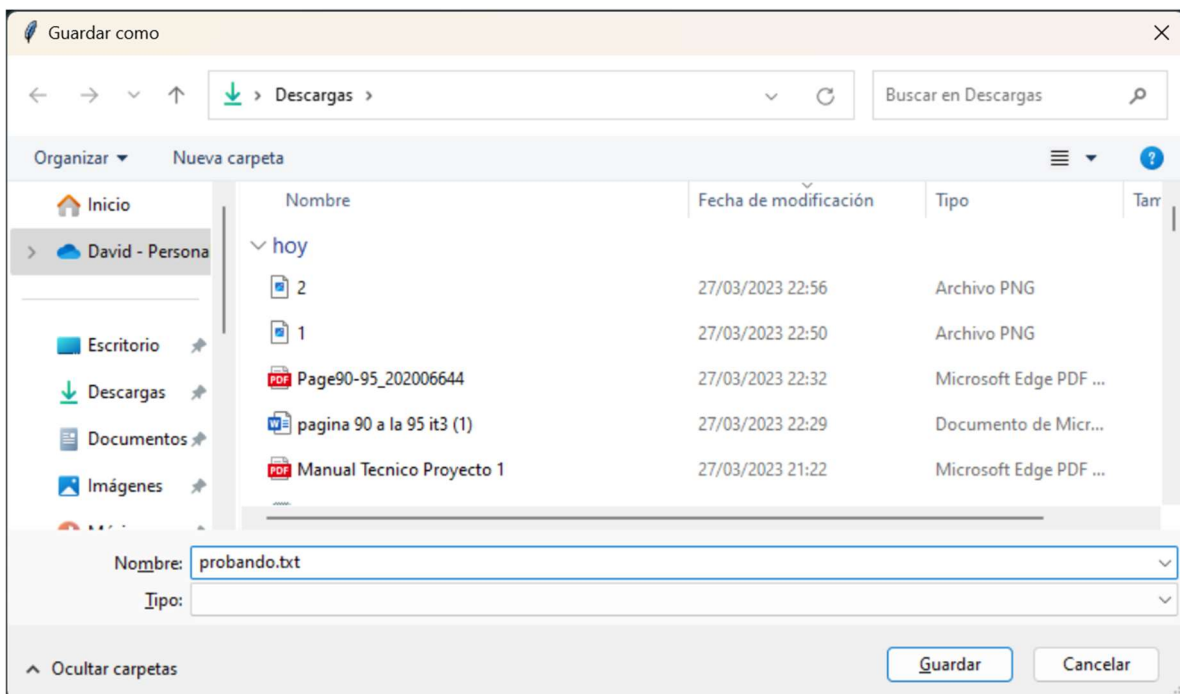
Abrir: Al presionar este botón se nos abrirá el explorador de archivos desde el cual podremos seleccionar el archivo que deseamos cargar en el sistema. Luego de seleccionar el archivo, el texto que este contenga se podrá visualizar en la caja de texto que inicialmente estaría vacía.



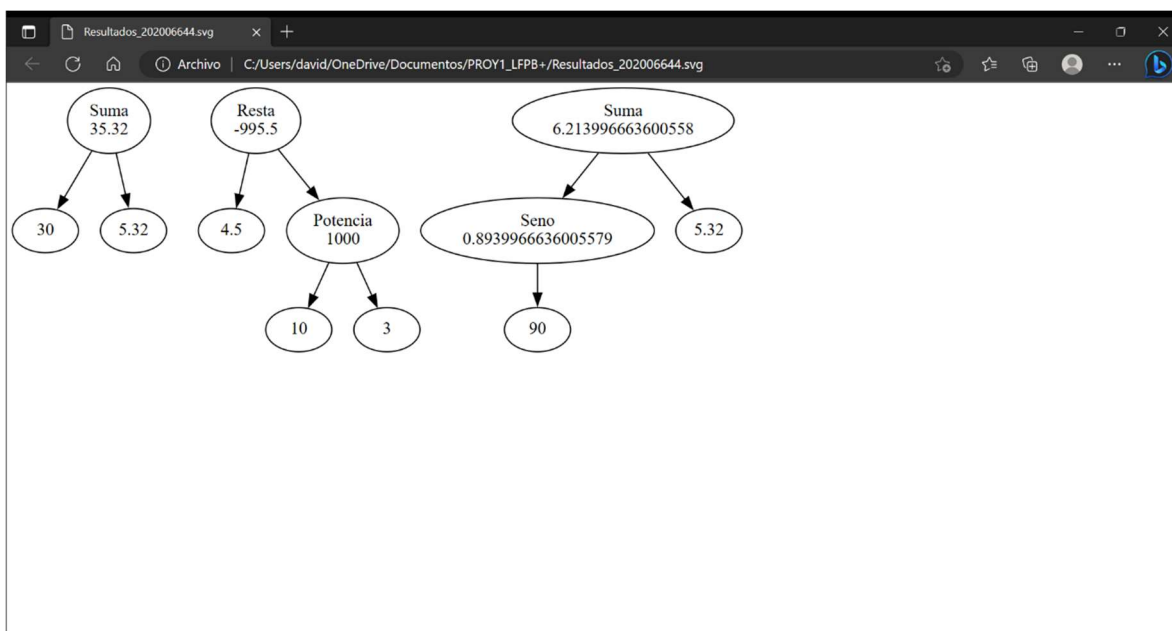
Guardar: Al presionar este botón podremos guardar cualquier cambio que le hayamos efectuado al archivo en la caja de texto.



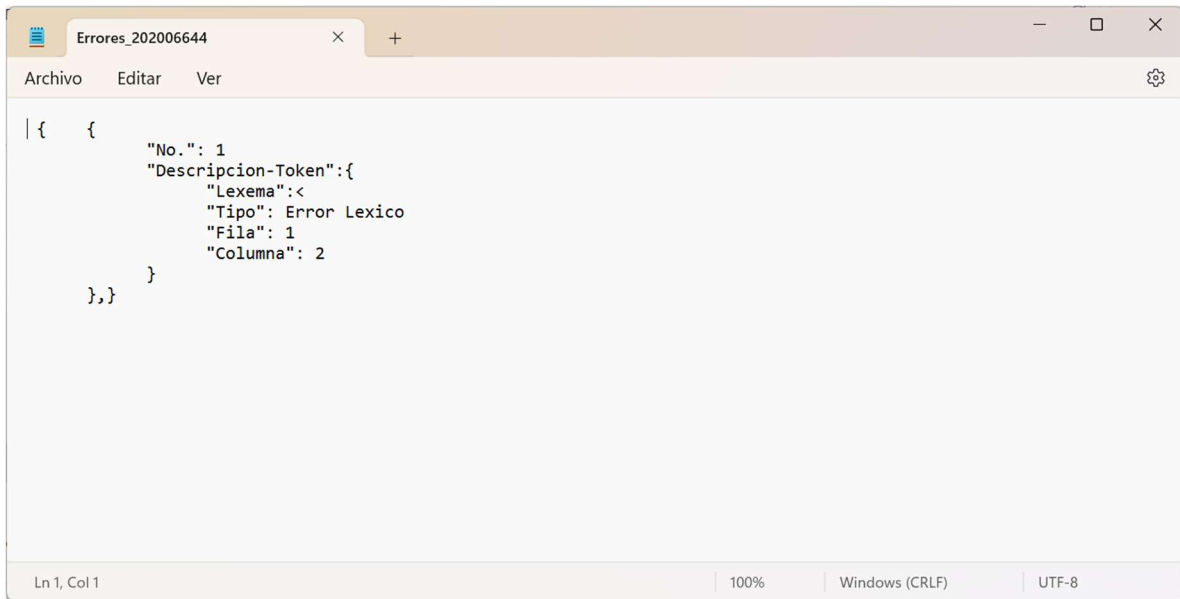
Guardar Como: Al presionar este botón se nos abrirá el explorador de archivos desde el cual podremos cambiar el nombre o extensión del archivo que esta cargado en el sistema y guardar un nuevo archivo con el nombre o extensión deseada.



Analizar: Al presionar este botón se nos generara una grafica en formato svg con las operaciones contenidas en el archivo de entrada realizadas utilizando el método del árbol para poder ejemplificar el orden de cada operación y jerarquía si en dado caso la operación es simple o compleja.



Errores: Al presionar este botón se nos generara un archivo con extensión JSON con los errores gramaticales que contuviera el archivo cargado en el sistema si este los tuviera.

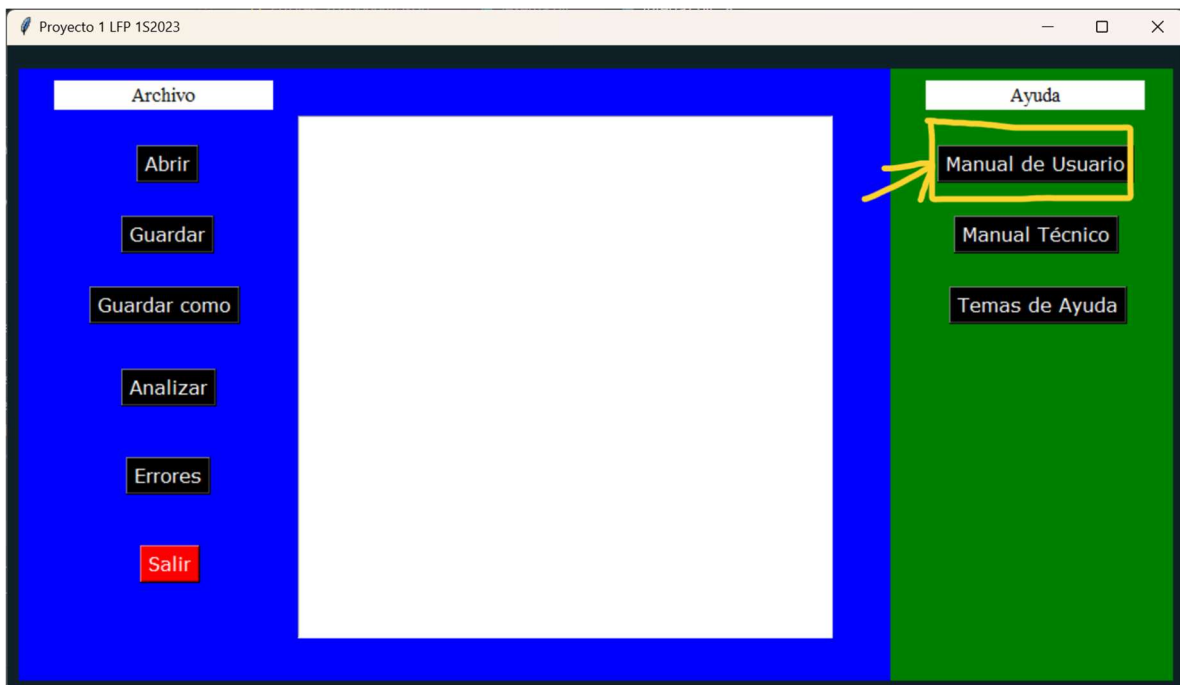


A screenshot of a text editor window titled "Errores_202006644". The window has a menu bar with "Archivo", "Editar", and "Ver". The main area contains a JSON object representing an error:

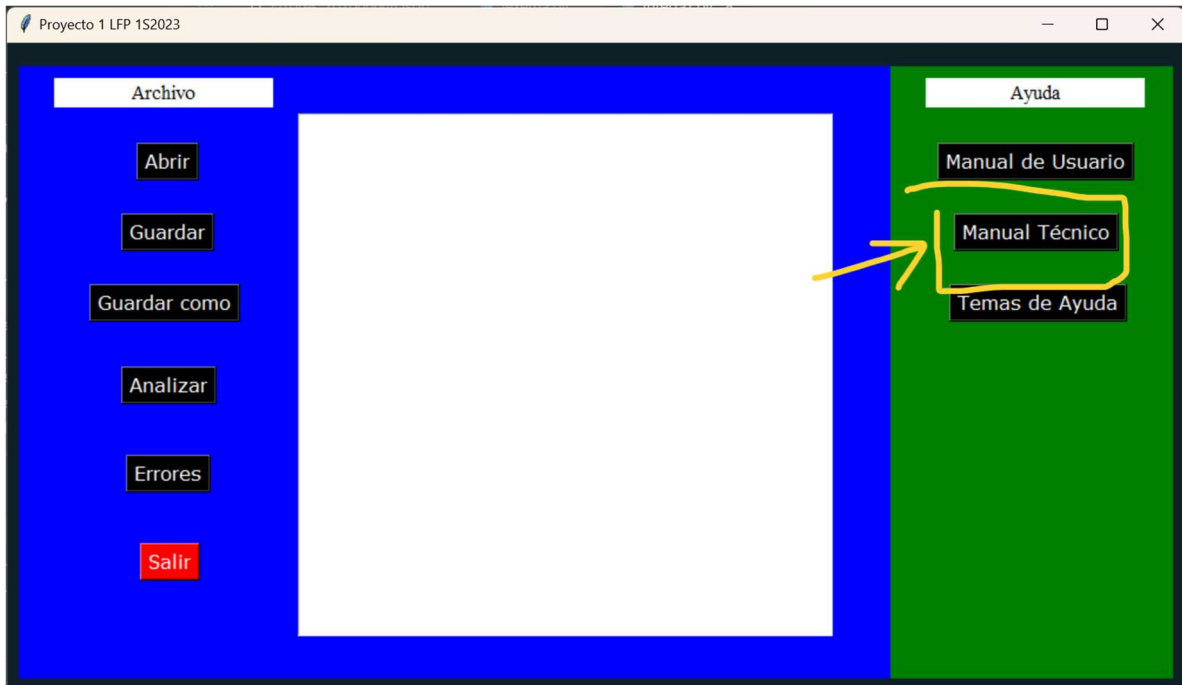
```
| { {  
    "No.": 1  
    "Descripcion-Token": {  
        "Lexema": <  
        "Tipo": Error Lexico  
        "Fila": 1  
        "Columna": 2  
    }  
}, }
```

The status bar at the bottom shows "Ln 1, Col 1", "100%", "Windows (CRLF)", and "UTF-8".

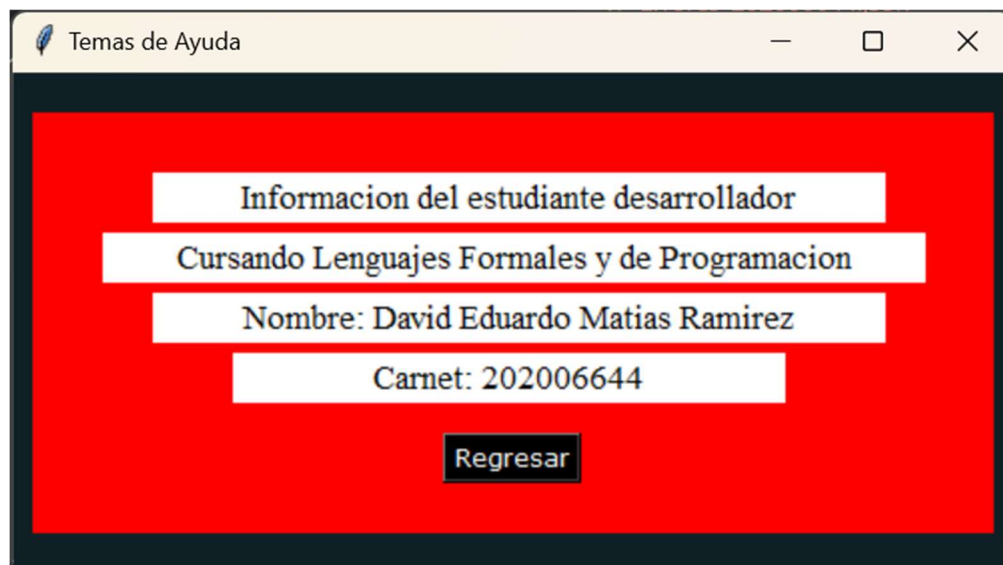
Manual de Usuario: Al presionar este botón se nos abrirá el Manual de Usuario correspondiente a esta aplicación en formato PDF.



Manual Técnico: Al presionar este botón se nos abrirá el Manual Técnico correspondiente a esta aplicación en formato PDF.



Temas de Ayuda: Al presionar este botón se nos desplegará una nueva pantalla con la información de la persona que desarrolló la aplicación.



Salir: Al presionar este botón se cerrara la aplicación por completo.

