

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
LABORATORIO DE LENGUAJES FORMALES DE PROGRAMACION

PROYECTO #1
MANUAL DE USUARIO

DENNIS MAURICIO CORADO MUÑOZ
CARNET: 202010406
CUI: 3032329780108
GUATEMALA, GUATEMALA, 23/09/2021

Objetivos y Alcances

Objetivos generales

Aplicar los conocimientos de clase y laboratorio para poder realizar la creación de un analizador léxico por medio de la teoría de autómatas utilizando el método del árbol y así dar solución al problema planteado.

Objetivos específicos

- Analizar un archivo de entrada por medio de un autómata.
- Poder obtener la información necesaria del archivo para generar una imagen.
- Brindar información detallada de la estructura del archivo por medio de un reporte que contiene la lista de los tokens analizados.

Requisitos del Sistema

- **Procesador:** Intel Pentium o cualquier superior a este
- **RAM:** 512 MB de RAM o cualquier cantidad superior a esta medida.
- **Espacio en Disco:** 750 MB libres en disco mínimo.
- **Sistema operativo:** Windows, macOS o Linux
- Tener instalado el software de Python 3.9 o superior

Interfaz Gráfica

Pantalla Inicial

La aplicación cuenta únicamente con una pantalla principal al iniciar la aplicación la cual contiene todas las opciones necesarias para el usuario.

El botón **cargar** de la aplicación permite elegir un archivo de nuestro computador, se debe cargar un archivo con extensión '.pxla' que cumpla con la sintaxis establecida.

Al momento de cargar el archivo se puede utilizar el botón **Analizar**, como su nombre lo

indica analiza el archivo seleccionado utilizando el analizador léxico que contiene la aplicación si el archivo cuenta con algún error se lanzara un aviso que no se puede generar la imagen por el error dentro del archivo. El botón **Reportes** genera un archivo HTML que se abre automáticamente este cuenta con toda la información del archivo, así como las filas y columnas donde se encuentran las palabras, el archivo inicia por el reporte de los tokens validos y al final los tokens que presentan error, si el archivo no contiene errores la lista de opciones de la par al desplegarse aparecerá con opciones como en la imagen adjunta, al seleccionar una de las opciones y presionar el botón **Generar Imagen** se genera el archivo HTML que contiene la imagen original, dependiendo de los filtros ingresados en el archivo estos se podrán activar, si los filtros no están dentro del archivo al presionar los botones estos no harán nada.

