

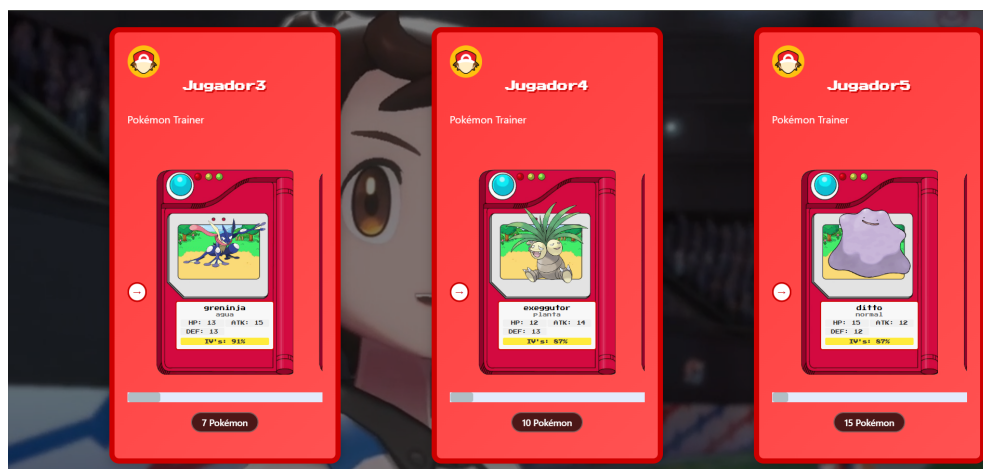
Manual de Usuario

Analizador Lexico - Seleccion de Pokemon Competitivos

Nombre: Derek Alessandro Cordova Cordova

Curso: Lenguajes Formales y de Programacion - Vacaciones Junio 2025

Universidad de San Carlos de Guatemala



Manual de Usuario - Proyecto de Lenguajes Formales y de Programación

1. Introduccion

Esta aplicación fue desarrollada como parte del curso de Lenguajes Formales y de Programación. Su objetivo es analizar archivos con extensión .pklfp que contienen información de jugadores y sus Pokémon, para seleccionar a los 6 mejores candidatos basados en sus estadísticas de combate. El análisis se realiza mediante un analizador léxico implementado en TypeScript, utilizando un AFD para identificar tokens.

2. Requisitos del Sistema

- Navegador web moderno (recomendado: Chrome, Firefox).
- Conexión a Internet (para consultar la PokeAPI).
- Archivo .pklfp válido con la estructura definida por el lenguaje de entrada.

3. Interfaz Grafica

La interfaz cuenta con una barra de navegación que permite cargar, limpiar o guardar el archivo de entrada. Un editor central permite escribir el contenido o cargarlo desde un archivo. Al hacer clic en 'Analizar', se muestra una tabla de tokens y una página estilo Pokédex con los Pokémon seleccionados.

[Home](#) [Error Report](#) [Limpiar Editor](#) [Cargar Archivo](#) [Guardar Archivo](#)

Editor de Texto

```
Jugador: "Jugador3" {  
  "greninja" [agua] := (  
    [salud]=13;  
    [ataque]=15;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "torterra" [planta] := (  
    [salud]=15;  
    [ataque]=12;  
    [defensa]=14;  
  )  
  "salamence" [dragon] := (  
    [salud]=13;  
    [ataque]=13;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "persian" [normal] := (  
    [salud]=15;  
    [ataque]=12;  
    [defensa]=11;  
  )  
  "victreebel" [planta] := (  
    [salud]=13;  
    [ataque]=15;  
    [defensa]=12;  
  )  
  "charizard" [fuego] := (  
    [salud]=12;  
    [ataque]=13;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "mew" [psiquico] := (  
    [salud]=15;  
  )  
}
```

[Analizar](#)

Tabla de Tokens

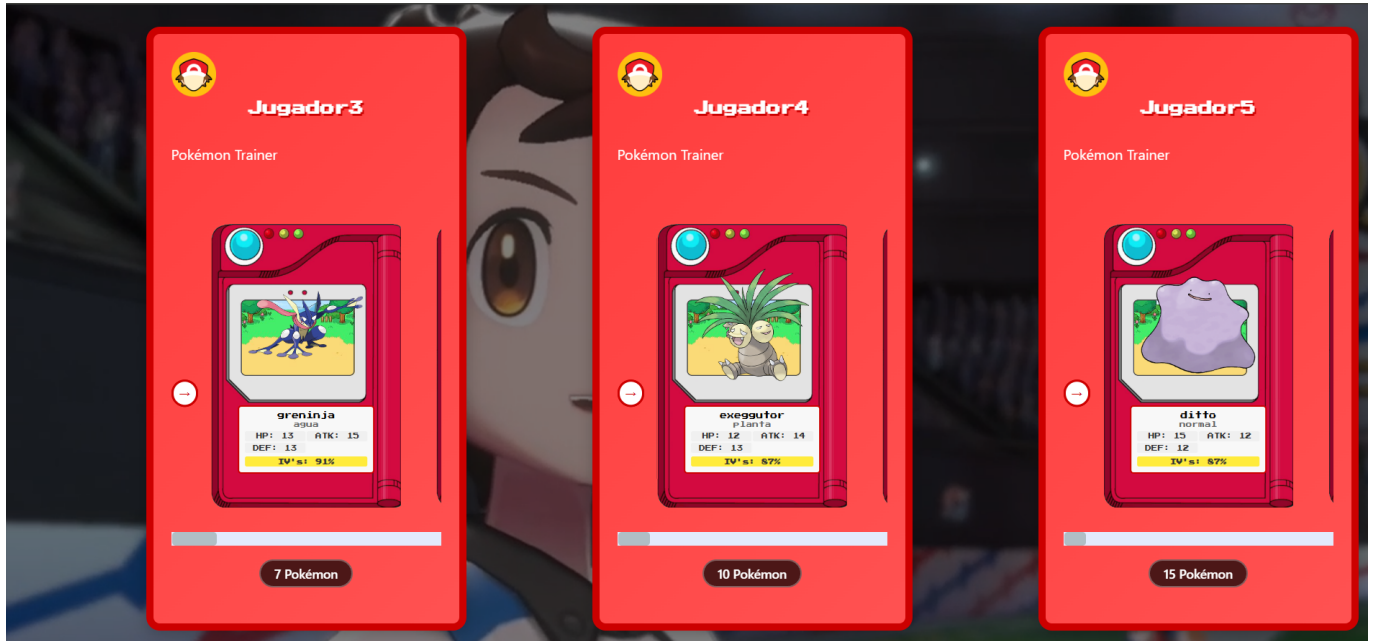
No.	Fi.	Colu.	Lexema	Token
1	1	1	Jugador	RESERVED_WORD
2	1	8	:	COLON
3	1	10	"Jugador3"	STRING
4	1	21	{	CURLY_BRACKET_OPEN
5	2	5	"greninja"	STRING
6	2	15	[SQUARE_BRACKET_OP...
7	2	16	agua	RESERVED_WORD
8	2	20]	SQUARE_BRACKET_CL...
9	2	22	:=	EQUAL_COLON
10	2	25	(PAR_OPEN
11	3	9	[SQUARE_BRACKET_OP...
12	3	10	salud	RESERVED_WORD
13	3	15]	SQUARE_BRACKET_CL...
14	3	16	=	EQUAL
15	3	17	13	NUMBER
16	3	19	;	SEMICOLON

4. Ejemplo de Entrada y Resultados

A continuación se muestra un ejemplo de archivo de entrada válido que contiene 3 jugadores con múltiples

Manual de Usuario - Proyecto de Lenguajes Formales y de Programación

Pokémon. El sistema seleccionará automáticamente los 6 mejores para cada jugador, evitando repetir tipos. Las siguientes imágenes muestran cómo se visualiza el resultado.



5. Pasos para Usar la Aplicacion

1. Cargar o escribir el contenido en el editor (.pkllfp).
2. Presionar el botón 'Analizar'.
3. Ver resultados en forma de tabla de tokens y Pokédex HTML.
4. En caso de errores léxicos, se mostrará una página con su detalle.

6. Errores Lexicos

Si el archivo contiene caracteres no válidos o sintaxis incorrecta, el sistema generará un reporte HTML con el número de fila, columna y el símbolo desconocido.

7. Credits

Desarrollado por: Derek Alessandro Cordova Cordova

Lenguajes Formales y de Programación - 2025