

Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Occidente
División de Ciencias de la Ingeniería
Organización de Lenguajes y Compiladores 1

Manual Técnico
Práctica 1

Carné: 201731120

Estudiante: Diego José Avila Estrada

Manual Técnico

Para el desarrollo de la aplicación se utilizaron 6 clases.

1. LexerCup:

Esta clase fue el resultado de nuestro archivo LexerCup.flex que es en donde se encuentran todas las instrucciones léxicas para nuestro analizador, se encuentran métodos que nos ayudan a la abstracción de datos para poder mostrarlos al usuario.

2. Syntax:

Esta clase es el resultado de nuestro archivo Syntax.cup y es en donde se encuentran todas las instrucciones sintácticas de nuestro analizador que también contiene métodos para ejecutarlos cuando encuentre ciertas producciones, etc.

3. GraficaBarra:

Esta clase define a un objeto que representa a una grafica de tipo Barra.

4. GraficaPie:

Esta clase define un objeto que representa a una gráfica de tipo Pie.

5. MainActivity:

Esta clase es la que interactúa con la pantalla inicial de nuestra aplicación, en ella se hace el análisis de nuestras definiciones y así mismo muestra las gráficas ejecutadas.

6. ReportesActivity:

Esta clase es la que interactúa con la pantalla de Reportes de la aplicación, en ella mostramos los reportes que se fueron generando durante la ejecución de nuestras gráficas.