

## MANUAL DE USUARIO

### 1. Colocar a su jugador a analizar

#### Archivo

- Limpiar Editor
- Cargar Archivo
- Guardar Archivo

Analizar

```
Jugador: "Jugador1" {  
  "alakazam"[psiquico] := (  
    [salud]=15;  
    [ataque]=13;  
    [defensa]=14;  
  )  
  "vaporeon"[agua] := (  
    [salud]=12;  
    [ataque]=12;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "moltres"[fuego] := (  
    [salud]=13;  
    [ataque]=11;  
    [defensa]=10;  
  )  
  "blastoise"[agua] := (  
    [salud]=14;  
    [ataque]=15;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "dragonite"[dragon] := (  
    [salud]=14;  
    [ataque]=14;  
    [defensa]=12;  
  )  
}
```

### 2. Analizar a su jugador y los pokemones que tiene

#### Archivo

- Limpiar Editor
- Cargar Archivo
- Guardar Archivo

Analizar



```
Jugador: "Jugador1" {  
  "alakazam"[psiquico] := (  
    [salud]=15;  
    [ataque]=13;  
    [defensa]=14;  
  )  
  "vaporeon"[agua] := (  
    [salud]=12;  
    [ataque]=12;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "moltres"[fuego] := (  
    [salud]=13;  
    [ataque]=11;  
    [defensa]=10;  
  )  
  "blastoise"[agua] := (  
    [salud]=14;  
    [ataque]=15;  
    [defensa]=13;  
  )  
  "dragonite"[dragon] := (  
    [salud]=14;  
    [ataque]=14;  
    [defensa]=12;  
  )  
  "snorlax"[normal] := (  
    [salud]=13;  
    [ataque]=12;  
    [defensa]=12;  
  )  
}
```

### 3. Se mostrará la tabla de tokens al momento de analizar

Tabla de Tokens				
No.	Fila	Columna	Lexema	Token
1	1	1	Jugador	Palabra Reservada
2	1	8	:	Símbolo
3	1	10	"Jugador1"	Cadena de Texto
4	1	21	{	Símbolo
5	2	5	"alakazam"	Cadena de Texto
6	2	15	[	Símbolo
7	2	16	psiquico	Identificador
8	2	24	]	Símbolo

### 4. Tabla de errores

#### Tabla de Tokens Incorrectos

No.	Fila	Columna	Lexema	Tipo de Error	Descripción
1	1	1	&	Carácter inválido	Carácter '&' no reconocido en el lenguaje PKLFP
2	3	17	@	Carácter inválido	Carácter '@' no reconocido en el lenguaje PKLFP
3	4	18	\$	Carácter inválido	Carácter '\$' no reconocido en el lenguaje PKLFP
4	5	19	/	Carácter inválido	Carácter '/' no reconocido en el lenguaje PKLFP
5	6	7	%	Carácter inválido	Carácter '%' no reconocido en el lenguaje PKLFP

### 5. Su tabla de pokemes

PokeEvee		
<div>Planta</div>  <div>Victorbel</div> <div>Bicho</div>  <div>Burrofire</div>	<div>Fuego</div>  <div>Flamon</div> <div>Dragon</div>  <div>Dragonite</div>	<div>Normal</div>  <div>Sorlat</div> <div>Lucha</div>  <div>Machomp</div>