

Manual de Usuario

USAC POKEMON

Lenguajes Formales y de Programacion
Douglas Xavier Santiago Soto Mejia



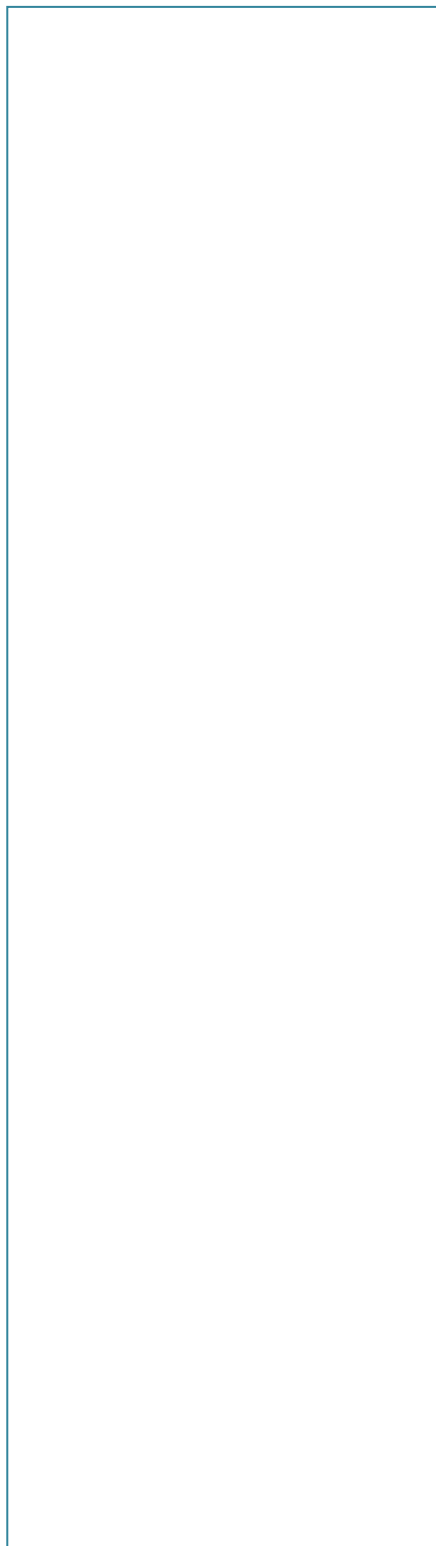


USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON





USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON

Tabla de contenido

Introducción	4
<i>Objetivo</i>	<i>4</i>
 Contenido.....	4
Analizador	4
<i>Leer archivo</i>	<i>4</i>
<i>Analizar</i>	<i>5</i>
<i>Limpiar editor</i>	<i>7</i>
 Recomendaciones	8



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON

Manual de Usuario

Introducción

A través del lenguaje de programación TypeScript, se realiza un servidor web que simula la obtención de un jugador con sus Pokemones, los cuales pasaran por un análisis léxico previo.

Objetivo

El objetivo de la aplicación es analizar los pokemones de un listado que será dado en su momento, el cual, pasara por un análisis léxico, una vez hecho, y sin encontrar errores, el objetivo es tomar los 6 mejores pokemones de dicha lista.



Contenido

Analizador

Leer archivo

Para comenzar, tendra esta interfaz.



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON

Pokemon USAC

Analizador Léxico para Equipos Pokeemon

[Home](#)[Errores](#)[Manual Técnico](#)[Manual de Usuario](#)

Editor de Texto

[Limpiar Editor](#)[Cargar Archivo](#)

Tabla de Tokens

No.	Fila	Columna	Lexema	Token
-----	------	---------	--------	-------

En ella debera presionar el boton cargar archivo, una vez leído podra tener al archivo y su contenido en el editor de texto.

Analizar

Al tener el contenido, debera presionar el boton Analizar para comenzar el proceso de analisis, a su derecha vera la tabla de tokens correspondiente, y en la parte de abajo encontrara la parte de los errores (en caso de haber)., caso contrario mostrara los pokemones con su sprite, estadísticas y IV.



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON

Analizador Léxico para Equipos Pokémon

Home

Errores

Manual Técnico

Manual de Usuario

Editor de Texto

```
1 Jugador: "Jugador1" {
2   "alakazam"[psiquico] := (
3     [salud]=15;
4     [ataque]=13;
5     [defensa]=14;
6   )
7   "vaporeon"[agua] := (
8     [salud]=12;
9     [ataque]=12;
10    [defensa]=13;
11  )
12  "moltres"[fuego] := (
13    [salud]=13;
14    [ataque]=11;
15    [defensa]=10;
16  )
17 }
```

Limpia Editor

Cargar Archivo

Analizar

Tabla de Tokens

No.	Fila	Columna	Lexema	Token
1	1	1	Jugador	PALABRA_RESERVADA
2	1	8	:	DOS_PUNTOS
3	1	10	"Jugador1"	CADENA
4	1	20	{	LLAVE_IZQUIERDA
5	2	5	"alakazam"	CADENA
6	2	14	[CORCHETE_IZQUIERDO
7	2	15	psiquico	PALABRA_RESERVADA
8	2	23]	CORCHETE_DERECHO
9	2	25	:=	ASIGNACION
10	2	28	(PAR_IZQUIERDO
11	3	9	[CORCHETE_IZQUIERDO
12	3	40	salud	PALABRA_RESERVADA

Entrenador: Jugador1



alakazam

psiquico

Salud: 15
Ataque: 13
Defensa: 14
IVs: 93.3%



blastoise

agua

Salud: 14
Ataque: 15
Defensa: 13
IVs: 93.3%



torterra

planta

Salud: 13
Ataque: 15
Defensa: 13
IVs: 91.1%



dragonite

dragon

Salud: 14
Ataque: 14
Defensa: 12
IVs: 88.9%



flareon

fuego

Salud: 14
Ataque: 13
Defensa: 13
IVs: 88.9%



snorlax

normal

Salud: 13
Ataque: 12
Defensa: 12
IVs: 82.2%

Errores:



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON

Reporte de Errores

Numero.	Fila	Columna	Carácter	Descripcion
1	1	1	&	DESCONOCIDO
2	3	17	@	DESCONOCIDO
3	4	18	\$	DESCONOCIDO
4	5	19	/	DESCONOCIDO
5	6	7	%	DESCONOCIDO

Limpiar editor

Al presionar el boton de limpiar editor, este borrara el contenido y podra hacer un analisis nuevamente.

Editor de Texto

1

Limpiar Editor

Cargar Archivo

Analizar



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

USAC POKEMON

Recomendaciones

Ahora conociendo las funcionalidades del programa, se recomienda al usuario seguir las indicaciones dadas anteriormente, con el fin de evitar un mal funcionamiento del programa que provoque el cierre inmediato del mismo.