

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LEÓN



Lenguaje autómatas II

UNIDAD # 2

Proyecto #1.- Creación de listas y verificación de parámetros, cuádruplos

Catedrática: Ing. Juan Pablo Rosas Baldazo

Nombre: Gaspar Cruz Melendres

Matrícula: 14480839

Guadalupe N.L. a 15 de Marzo del 2017

Introducción.

En este proyecto lo que se muestra es de como mandar a llamar un archivo de texto con extensión .txt la cual desde java empieza a decirnos cuales son las palabras reservadas, si son numéricos, caracteres, operaciones, etc.

En la cual cuando se creó este proyecto empezamos creado el array y las listas. Siendo que con esto nos ayuda a identificar lo que es cuantas palabras hay en ese dicho documento o archivo de texto, viendo también como se puede meter esas palabras en arreglos y en lista.

También fue la creación de cuádruplos en los cuales nos marca cuatro columnas, y en esas se asignan valores para posteriormente tener un resultado con la programación adecuada.

Descripción.

En este proyecto que se realizo fue un esfuerzo complicado y a la vez muy aprendido, ya que con esto nos dimos cuenta de cómo hablar con funciones desde el void main en el cual nosotros solamente sabíamos programar desde es el main y tener ahí la declaración y las funciones que se le daba al programa a copilar.

Siendo que con este método fue más complejo el programa, pero a la vez más favorable ya que con esto podemos verificar los errores más fácil mente con solo darle dos clics en el lado de los números (números que indica la línea). Por lo que si hacemos este tipo de programación es más favorable ya que si hay una falla solo se modifica la función sin alterar la clase completa.

Siendo que con este programa que se realizo fue un completo caos ya que al principio no sabíamos utilizar el array y las listas ya que en la materia que tuvo que ver no se comprende bien los temas a dar.

Una cosa más importante fue la creación de las listas o tablas las cuales nunca había utilizado en mi vida académica ya que esos puntos eras más enfocados en la creación de estructura de datos.

Este programa se estaba creando para la función de que nos hiciera una tabla en la cual nos mostrara el id de lo que a identificado siendo que cuando lo identifico te dirá el tipo de valor que es y el nombre, siendo por varias razones esto no se pudo aplicar al 100% pero pudimos obtener la creación de array y listas en las cuales también pudimos marcar cuantas palabras había dentro de una línea de programación, por lo que a la vez con esto nos identificamos si marcaba también los espacios y los saltos de líneas.

Por lo que a la vez teniendo esto solo era de ir poniendo de qué tipo de dato era y su nombre, pero por una razón batallamos en la creación de una línea que nos marcaba error y con este no pudimos llegar a ese objetivo.

En el caso de los cuádruplos nos podemos dar que el código que se buscó simplemente llama a los valores sin en cambio no manda los resultados, por lo que si podemos darnos cuenta en esto es un método para hacer más fácil las operaciones que se le asigna el programa que realizara esa problema, por lo cual los cuádruplos se dividen en cuatro secciones o columnas, siendo que con ellos en el primer columna identifica las operaciones, la segunda y tercera nos marca los valores siendo que en la cuarto marca el resultado que te arrojaría al momento de hacer esa operación con esto debemos de hacer primero el recorrido de la reorden, y después de eso debemos de solo voltear el recorrido.

En el caso de los cuádruplos solo teníamos que hacer esas tablas y que no saliera el resultado, pero en la codificación si era un poco más complicado para la comprensión o lógica que cada uno tenía siendo que con eso solo nos confundíamos más, y con eso tuvimos menos errores al momento de copilarlo.

Resultados.

Los resultados que se vieron en este practica no fueron favorables ya que en este caso tuvimos más contratiempos de errores en el programa siendo que con ellos, tuvimos solo algunos puntos como la creación de listas y tablas, teniendo en cuenta que también pudimos leer el archivo de texto o documento para saber cuántas palabras tenía el, siendo que con eso pudimos identificar también cuantas palabras había en cada renglón y que aceptaba hasta los espacios y puntuaciones, menos acepto los saltos de renglón.

Otro de los puntos mas esenciales es que pudimos hacer un ciclo en el cual solo nos marcaba los cinco primeros valores siendo que con esto nos identifica la primera línea que era la de “import java.util”, siendo que esos fueron los cinco valores poniendo como valor también el espacio. Por lo que también al momento de ver esto pusimos empezar a imprimir los valores en vertical para si poder sacar ya bien la estructura para hacer la tabla.

Siendo que en este caso no pudimos acomodar esa tabla para identificar que era y cual era si ID de cada uno de los valores del archivo.

En el caso de los cuádruplos el código que se investigó pudimos tener solamente agarrar los códigos siendo que con eso no nos ayudó mucho ya que no nos formaba la tabla si no que solo nos pedía los valores.

Por lo contrario, en forma manual comprendí más, pero pues lo verdadero tenía que tener un programa para si tener más fácil la comprensión de el mismo.

Conclusiones

Lo que más me quedo en claro en este proyecto fue la realización de las funciones de cada uno en el primer ejercicio del proyecto ya que con eso nunca había trabajado siempre lo realizaba todo en el void main siendo que sabiendo que si esta i dentro todo podría tener más errores por la estructura que se le aplicaba, siendo que si por el método del maestro si tenemos un error solo es de corregir en ese punto y no tener que buscar en todo el código.

Otra cosa que me quedo mas claro es como mandar a llamar un archivo de texto y poder ponerlo en lista y que me identifique también que tipo de palabra era siendo que hasta ahí llego nuestro logro de proyecto, otro punto más esencial de esta programación fue la estructura de las listas y del array.

En el caso de los cuádruplos tuve un conocimiento de como se opera en el recorrido del preorden siendo que con ello es más fácil la comprensión de las operaciones que se le da las computadoras y que en si tiene que ver mucho el tiempo de respuesta que se le da al usuario que lo aplica en su computadora o en sus conocimientos de la vida laboral en las programaciones.

Otro de los puntos que me quedo en claro que primero debemos de tener la lógica de que es lo que vamos a hacer y como para si no tener que está a prueba y error en la elaboración de un programa.