

Manual de usuario

ANALIZADOR LÉXICO, TORNEO DE FUTBOL

Mishell Monroy

PROYECTO 1, LENGUAJES FORMALES DE
PROGRAMACIÓN 202404409

Índice

Introducción.....	2
Objetivos.....	2
Requerimientos	2
Página web.....	3
Ingreso a la página web.....	3
Interacción con la página web	4
Cargar archivo	5
Analizar Archivo.....	6
Generar reportes	7
Exportar Eliminatoria	8

Introducción

Esta es una aplicación, para un analizador léxico sobre un torneo de futbol, el torneo se maneja por medio de un txt, cada palabra dentro debe ser recorrida para leer si tiene errores léxicos y si están correctos, debe generar las operaciones correspondientes, esta aplicación se maneja por medio de una página web, donde el usuario podrá interactuar con las acciones de el programa de una forma mas fácil y amigable.

Objetivos:

Brindar una guía precisa de como el usuario debe interactuar con la página web, así se facilita su uso y se resuelven dudas que podrían producirse en la interacción con el programa.

Requerimientos

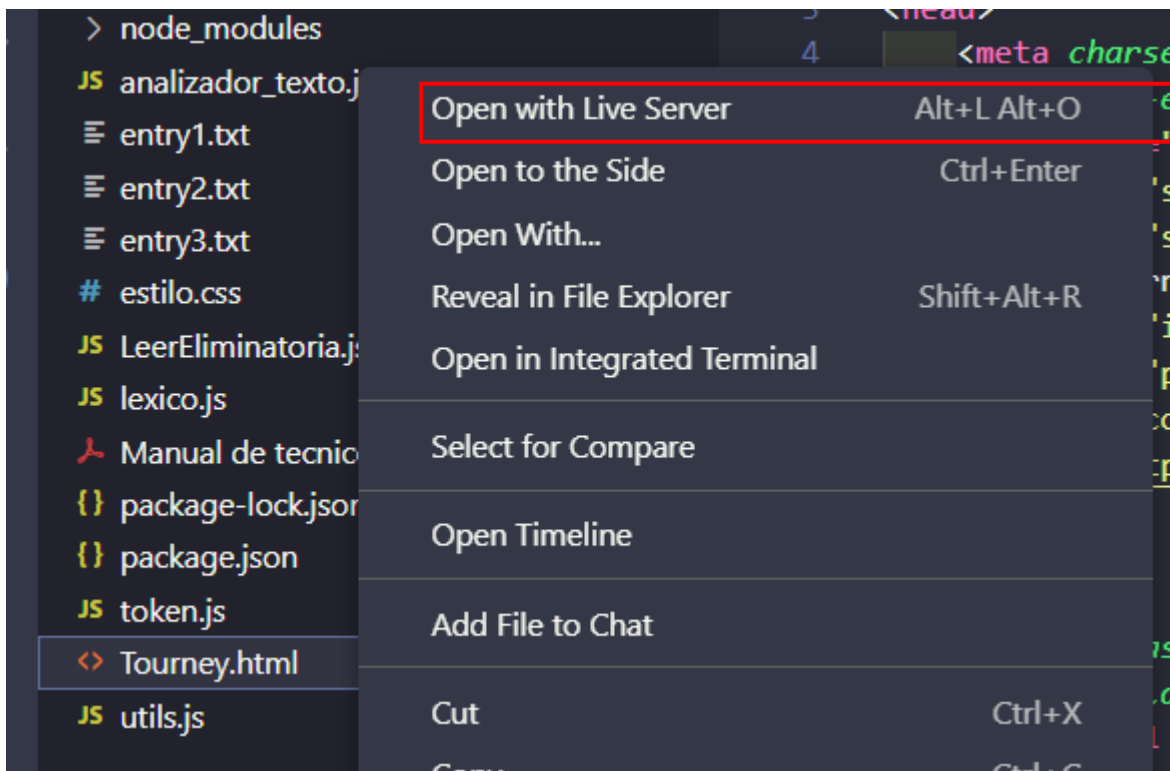
- Computadora ya sea portátil o de escritorio
- Software para leer código, preferiblemente Visual Studio Code
- Mínimo 2GB de RAM
- Extensión de Visual Studio Code llamada live Server
- Sistema operativo Windows o Linux

Página web

Ingreso a la página web.

Debido a que el lector usa una programación modular, no se puede iniciar la página solo así desde “Archivos”, porque el navegador no reconoce este método modular, porque no tiene acceso a las diversas carpetas, entonces se debe ingresar desde la extensión “live Server” de Visual Studio Code.

1ro abre el código en Visual Code, y luego preciona click derecho sobre el HTML, seguido preciona la opción “Open with Live Server”



Inmediatamente se inicializará la pagina web en tu navegador por defecto.



Interacción con la página web

Al iniciar, se mostrará información sobre lo que hace el analizador léxico, para que el usuario este al tanto de lo que realiza.

Analizador de torneos



1 Subir archivo del torneo

Puedes subir el archivo con la información le torneo que desees analizar

2 Analizar torneo

Se analizan los datos del archivo previamente subido, para crear los datos requeridos

3 Generar reportes

Genera un reporte HTML con las tablas de posiciones finales, estadísticas individuales y de equipos.

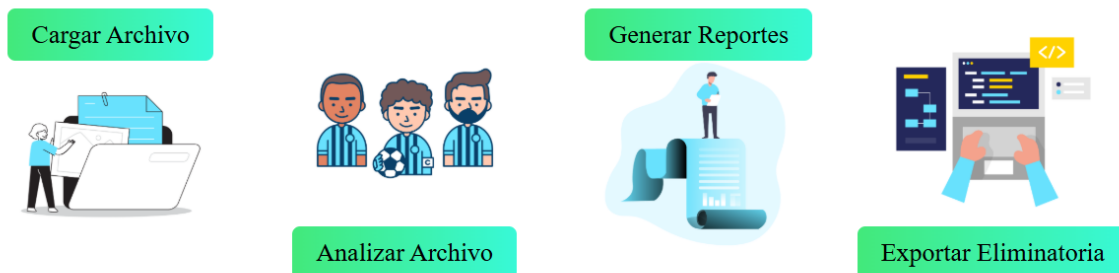
4 Exportar archivo brackets

Exporta diagramas de brackets, de la eliminación, para poder ver graficas con gravhiz

El usuario podrá elegir de qué forma ingresar presionando el botón según lo que desee hacer, pero vale saber que ninguna acción se podrá realizar si no carga un archivo antes.

Los botones que se presentan son los siguientes:

¿Que operación deseas realizar?



El usuario puede elegir que operación realizar, se recomienda realizar las acciones en orden de izquierda a derecha.

Cargar archivo

Al presionar el botón “Cargar Archivo” se envía a una parte de la página donde puede cargar un archivo, solo valido para formato .txt, aquí se puede ver cuando ya esta cargado, al ver el nombre del archivo en morado.

Cargar Archivo .txt

Leer txt dinámicamente

Elegir archivo No se ha seleccionado ningún archivo

Archivo cargado

Cargar Archivo .txt



Se puede ver que el archivo está cargado y automáticamente se mostrará el texto en un contenedor debajo.

```
TORNEO {  
  nombre: "Copa Mundial Universitaria",  
  equipos: 4,  
  sede: "Guatemala"  
}  
  
EQUIPOS {  
  equipo: "Leones FC" [  
    jugador: "Carlos Ruiz" [posicion: "PORTERO", numero: 1, edad: 35],  
    jugador: "Mario López" [posicion: "DELANTERO", numero: 10, edad: 22],  
    jugador: "Pedro Martínez" [posicion: "DELANTERO", numero: 9, edad: 27]
```

Luego de realizar esta operación podrá realizar las 3 restantes.

Analizar Archivo

Al presionar “Analizar Archivo” se verá algo como esto:

Analisis Léxico

reporte generado correctamente, puede descargarlo.

Descargar Analisis

Donde debe presionar “descargar análisis” para poder ver el siguiente HTML.

Reporte de Tokens

Lista de Tokens

#	Tipo	Lexema	Línea	Columna
1	PALABRA_RESERVADA	'TORNEO'	1	1
2	Lave Izquierda	'{'	1	8
3	ATRIBUTO	'nombre'	2	3
4	Dos Puntos	','	2	9
5	CADENA	'Copa Mundial Universitaria'	2	11
6	Coma	','	2	39
7	ATRIBUTO	'equipos'	3	3
8	Dos Puntos	','	3	10
9	NUMERO	'4'	3	12

Lista de Errores

#	Lexema	Línea	Columna	Descripción
1	'@'	34	43	Caracter no reconocido
2	'\$'	41	46	Caracter no reconocido

Se ve la lista de tokens válidos y tokens inválidos.

Generar reportes

Al presionar la “Generar Reportes” se muestra lo siguiente.

Reportes Generados

Copa Mundial Universitaria

Sede: Guatemala

Equipos participantes: 4

Fases del Torneo

Fase	Partido	Resultado	Ganador
------	---------	-----------	---------

Estadísticas por Equipo

Equipo	Jugados	Ganados	Perdidos
--------	---------	---------	----------

Goleadores

Jugador	Posición	Equipo	Goles	Minuto
---------	----------	--------	-------	--------

Y se descarga un HTML con la misma información.

Copa Mundial Universitaria

Sede: Guatemala

Equipos participantes: 4

Fases del Torneo

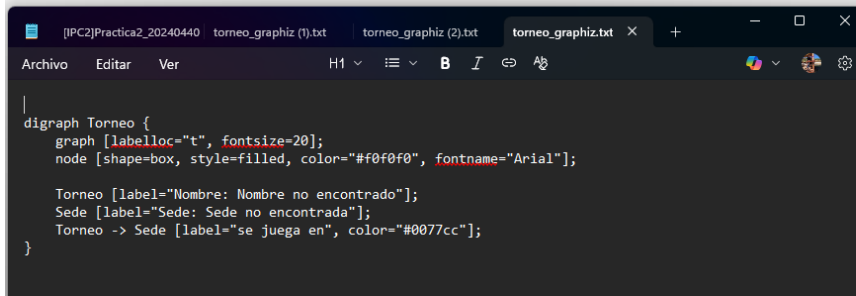
Fase	Partido	Resultado	Ganador
------	---------	-----------	---------

Estadísticas por Equipo

Exportar Eliminatória

Al presionar “Exportar eliminatória” se descarga un txt, que se deberá usar en una página llamada “graphviz online” para poder visualizar el gráfico.

¿Que operación deseas realizar :

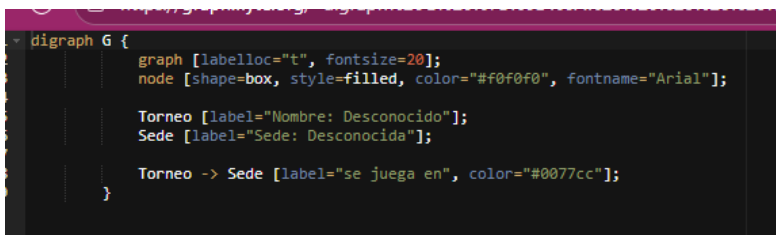


```
digraph Torneo {
  graph [labelloc="t", fontsize=20];
  node [shape=box, style=filled, color="#f0f0f0", fontname="Arial"];

  Torneo [label="Nombre: Nombre no encontrado"];
  Sede [label="Sede: Sede no encontrada"];
  Torneo -> Sede [label="se juega en", color="#0077cc"];
}
```



Exportar Eliminatória



```
digraph G {
  graph [labelloc="t", fontsize=20];
  node [shape=box, style=filled, color="#f0f0f0", fontname="Arial"];

  Torneo [label="Nombre: Desconocido"];
  Sede [label="Sede: Desconocida"];

  Torneo -> Sede [label="se juega en", color="#0077cc"];
}
```

Gráfico generado:

