

# MANUAL DE USUARIO

## ANALIZADOR DE TEXTO

### DEPENDENCIAS

para que el usuario pueda ejecutar libremente la aplicación sin tener ningun problema tiene que tener instalado en sus sistema una serie de elementos que son necesarios para el despliegue de la aplicación

los elementos necesarios para la ejecución son

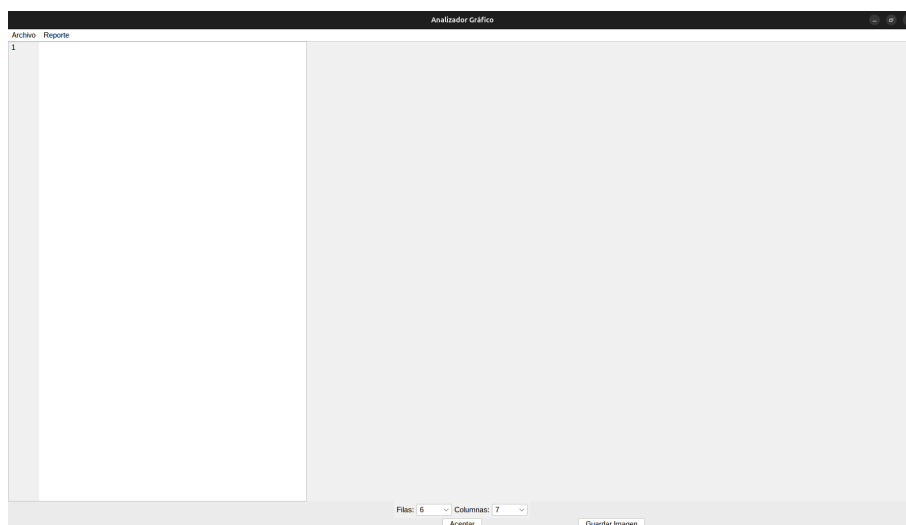
1. JDK versión 17

con estos elementos dentro del sistema el usuario podrá ejecutar correctamente la aplicación en su sistema

### VENTANA PRINCIPAL:

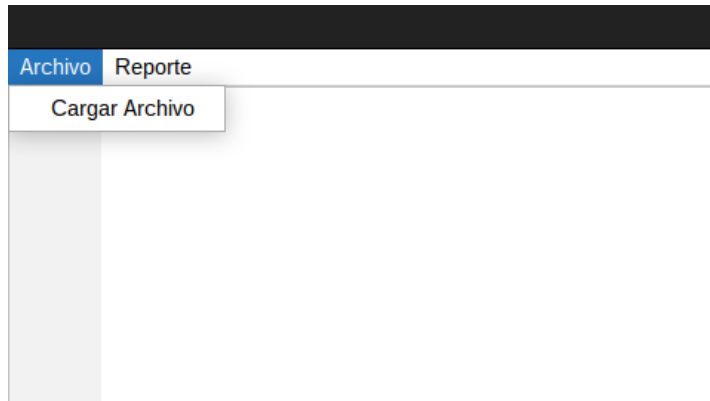
Cuando se inicia la aplicación se muestra una pantalla de inicio con con la siguiente descripción

1. un área en donde se puede escribir código inspirado en Visual Basic
2. un área en donde después de ingresar el código se mostrará una cuadrícula coloreada por cada token que contenga el código ingresado

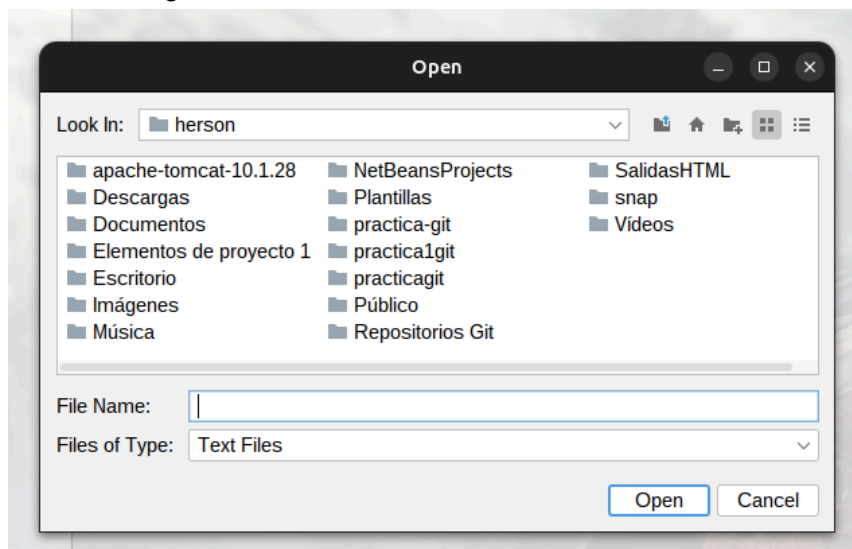


# CARGAR ARCHIVO

Dentro de la ventana principal justo en la esquina superior izquierda se encuentra un panel con opciones en la cual está “cargar archivo” en esta opción podemos seleccionar un archivo .txt en cual puede contener el texto que se ingresara al analizado esto para agilizar el ingreso de datos

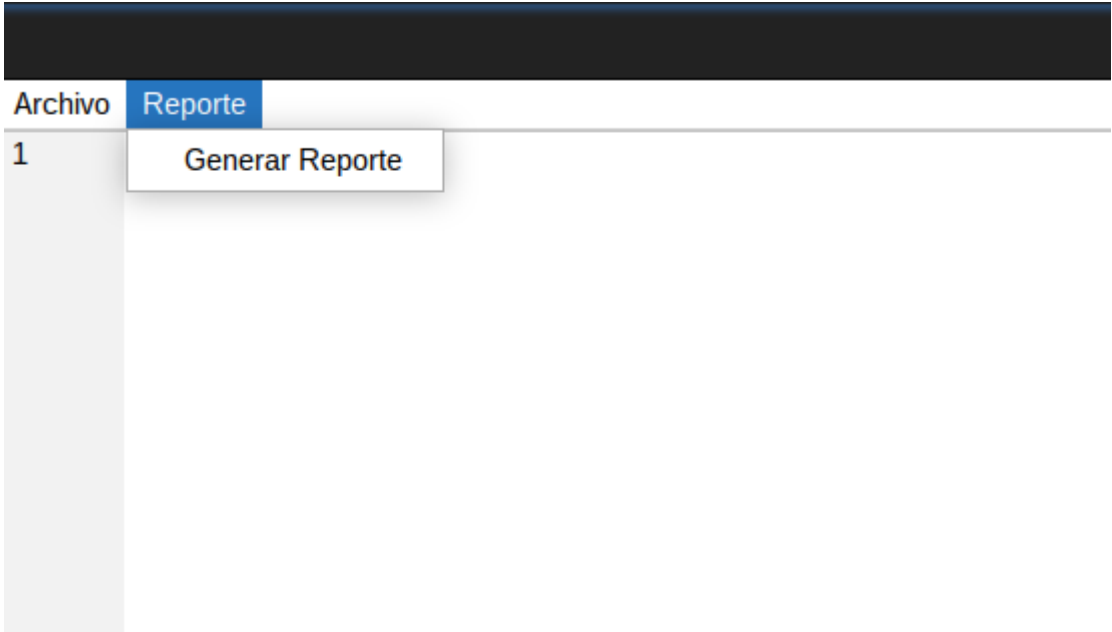


al presionar en esta opción se abrirá un panel que nos permitirá seleccionar el archivo que vamos a cargar en el analizador



# REPORTES

Junto a la opción de cargar archivo también tenemos la opción de generar un reporte con las características de todos los tokens que están siendo mostrados en la cuadrícula se nos mostrará el tipo de token, su lexema, su ubicación y el color que tiene asignado



Reporte de Tokens

Token	Lexema	Fila	Columna	Cuadro
Identificador	OperatorNum	1	1	Fila: 1 Columna: 1 Color: #FFD300
Identificador	id	1	2	Fila: 1 Columna: 2 Color: #FFD300
Identificador	x	1	3	Fila: 1 Columna: 3 Color: #FFD300
Palabra Reservada	Sub	1	4	Fila: 1 Columna: 4 Color: #60A917
Palabra Reservada	Dim	1	5	Fila: 1 Columna: 5 Color: #60A917
Signos y Simbolos	(	1	6	Fila: 1 Columna: 6 Color: #9AD8DB
Signos y Simbolos	)	1	7	Fila: 1 Columna: 7 Color: #9AD8DB
Signos y Simbolos	(	1	8	Fila: 1 Columna: 8 Color: #9AD8DB
Identificador	y	2	1	Fila: 2 Columna: 1 Color: #FFD300
Identificador	z	2	2	Fila: 2 Columna: 2 Color: #FFD300
Palabra Reservada	Main	2	3	Fila: 2 Columna: 3 Color: #60A917
Palabra Reservada	Module	2	4	Fila: 2 Columna: 4 Color: #60A917

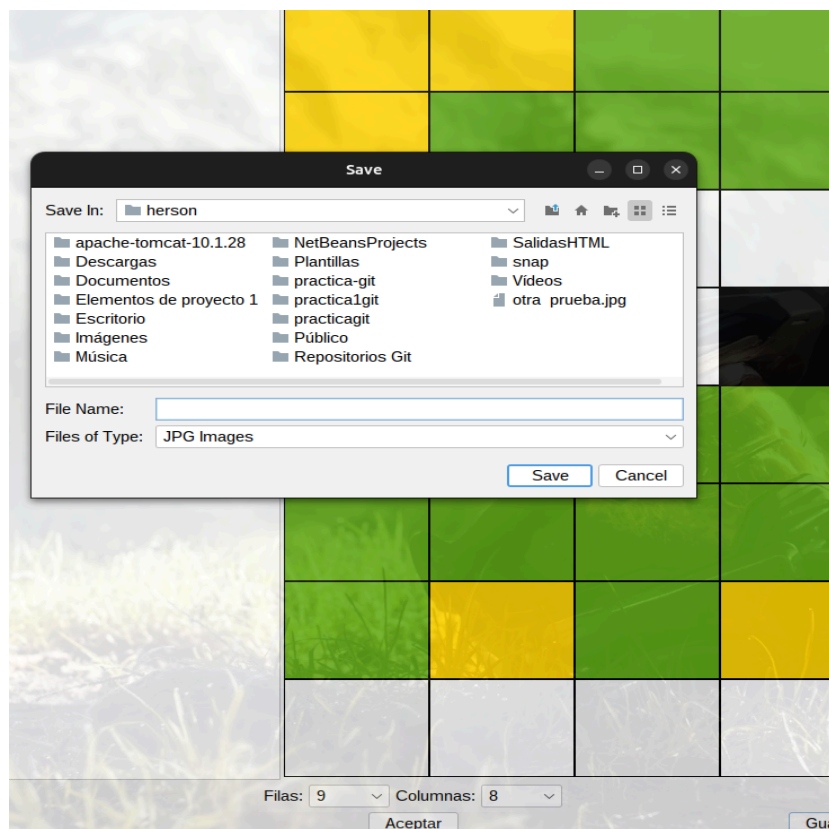
# BOTONES DE ACCIÓN

la ventana principal cuenta con varios botones que realizan varias acciones las cuales vamos a detallar

**Selección de cuadrícula:** Cuando ingresemos el código podemos crear una cuadrícula de distintas dimensiones, esto es porque podemos elegir el número de filas y de columnas que necesitemos, y de acuerdo a esa selección es que se generara la cuadrícula con los tokens

**Aceptar:** Luego de haber seleccionar el número de filas y columnas y de haber ingresado el código, se tiene que presionar el botón de “Aceptar” para que la cuadrícula se actualice y muestre los tokens ingresados

**Guardar Imagen:** Después de haber generado los tokens podemos guardar una imagen de tipo .png o .jpg del lienzo en donde se pintaron los tokens pudiendo también seleccionar la opción en donde esta se guardará



# ESCRITURA MANUAL

La ventana principal cuenta con un espacio para poder escribir el código manualmente este funciona parecido al de un IDE y fácilmente se puede escribir código dentro

Archivo	Reporte
1	<pre>OperatorNum id x Sub Dim ( ) ( y z Main Module Sub Integer ) Square.Color(#9AD8DB) w Double Char Console.WriteLine Console.ReadLine If Elself ( ) Module += *= End -= /= Integer Sub Main Dim As String Boolean Double Char Console.WriteLine Console.ReadLine If Elself Else Then While Do Loop For To Next Function Return Const Integer  If hola Elself userName Elself MAX_SIZE Else MaxUsers  Square.Color(#FFFFFF,5,3) Square.Color(#000000,5,4) Square.Color(#FFFFFF,5,6) Square.Color(#000000,5,7)  Square.Color(#FFFFFF,9,2) Square.Color(#FFFFFF,9,4) Square.Color(#FFFFFF,9,6) Square.Color(#FFFFFF,9,8)</pre>

# INFORMACIÓN

cada token pintando dentro del lienzo tiene la capacidad de mostrar la información que contiene, con un simple click podemos visualizar cual es su contenido

