



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Lenguajes Formales y de Programación
Catedrático: Inga. Zulma Karina Aguirre Ordoñez
Tutor académico: Douglas Omar Arreola Martínez

SECCION B-
Primer semestre 2022

MANUAL DE USUARIO Proyecto 2

La Liga Bot

Nombre: Moises David Maldonado de León

Carné: 202010833

28/04/2021

Objetivos del sistema

El siguiente sistema va dirigido para cierto medio de comunicación de prestigio. Se diseñó para una solución informática que permita ser una herramienta para obtener la información de un archivo en formato CSV (valores separados por comas) de una manera más sencilla y amigable a la vista.

Información del sistema

Este sistema posee un analizador léxico y sintáctico, a su vez, genera un reporte de tokens identificados, así como un reporte de errores (tanto léxicos como sintácticos) detectados con los datos de fila y columna para una mayor facilidad de detección y corrección. También cuenta con una simulación de conversación con un bot (programa que realiza tareas a través de una cadena de comandos) que interactúa con el usuario y muestre en pantalla o a través de archivos HTML los datos que el usuario solicita. Finalmente, el sistema permite acceder a la documentación del sistema para una mejor comprensión del funcionamiento y la correcta ejecución del sistema.

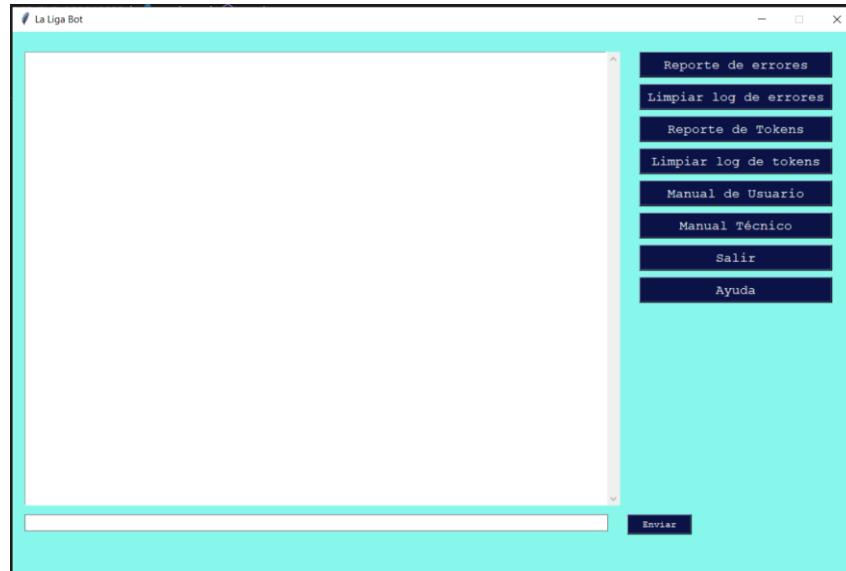
Requisitos del Sistema

Procesador	Intel Core 2 Duo 2 GHz o superior
Memoria RAM	De 2GB en adelante
Espacio en disco duro	10 mb
Sistema operativo	Windows o Mac OS
Conexión a internet	No es necesaria
Herramientas	Necesita el archivo ejecutable (main.py) y demás componentes Se requiere tener instalada la librería tkinter y pandas

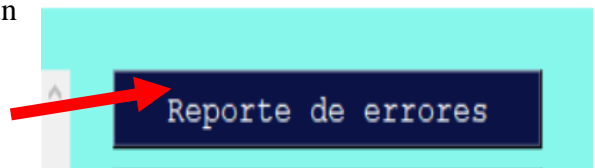
Interfaz gráfica

Menú principal

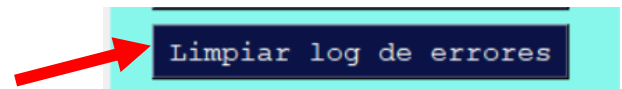
Se despliega un menú principal donde se identifican 9 botones.



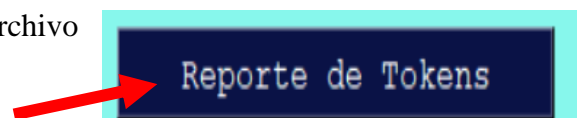
1. **Reporte de errores:** Este botón genera y despliega un archivo en formato HTML con el reporte de errores léxicos y sintácticos que se fueron encontrando al momento de leer la cadena de comandos.



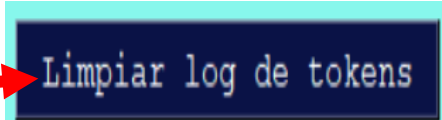

2. **Limpiar log de errores:** Este botón elimina los errores encontrados hasta antes de seleccionar este botón.



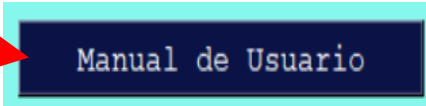

3. **Reporte de tokens:** Este botón genera y despliega un archivo en formato HTML con el reporte de tokens identificados al momento de leer la cadena de comandos.



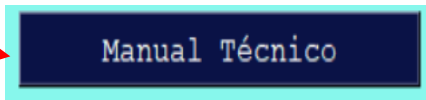

4. **Limpiar log de tokens:** Este botón elimina los tokens identificados hasta antes de seleccionar este botón.



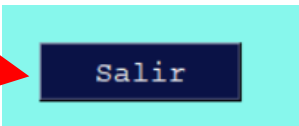

5. **Manual de usuario:** Esta opción permite visualizar el manual de usuario de la aplicación.





6. **Manual de técnico:** Esta opción permite visualizar el manual técnico de la aplicación.



7. **Salir:** Esta opción permite salir del programa.



8. **Ayuda:** Esta opción despliega una ventana con la sintaxis de los comandos posibles.



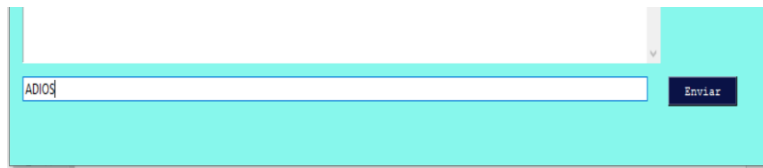
9. **Enviar:** Esta opción permite enviar el comando para su revisión y muestra los resultados en el cuadro de texto más grande.



Flujo de funcionalidades del sistema

Paso 1.

Ingresa un comando para obtener resultados del bot.

A screenshot of a web interface with a light blue background. It features a white input field containing the text 'ADIOS' and a dark blue button labeled 'Enviar' to its right.

-Descripción del lenguaje válido

Los comandos reconocidos son:

- RESULTADO equipo VS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>
- JORNADA número TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-f archivo]
- GOLES condición1 equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>
- TABLA TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-f archivo]
- PARTIDOS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-f archivo][-ji número][-jf número]
- TOP condición2 TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-n número]
- ADIOS

Observaciones:

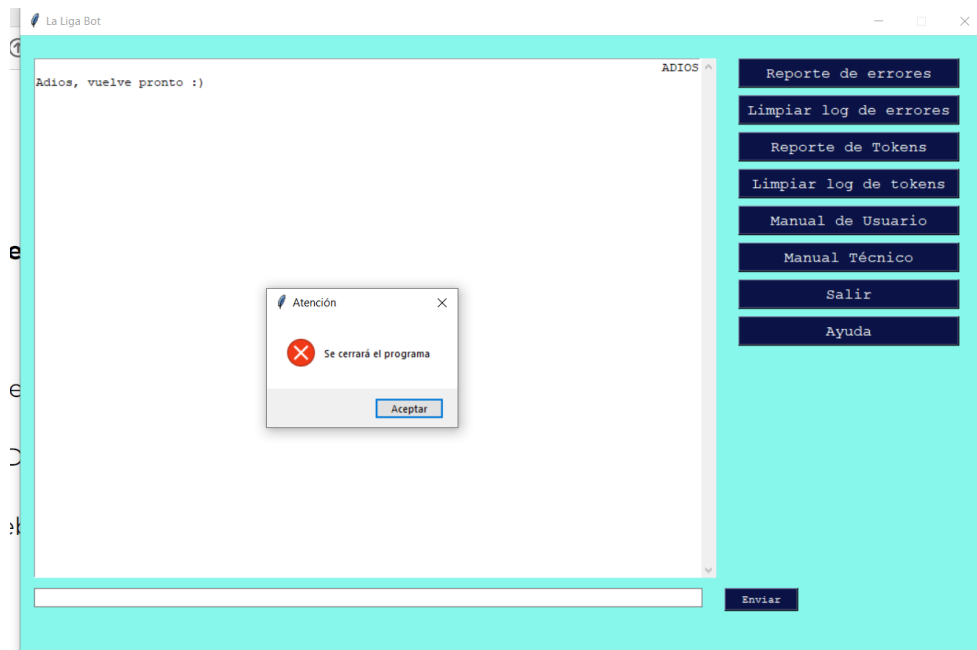
- ✓ Debe escribir las palabras en mayúsculas tal y como se muestran anteriormente, de lo contrario se le indicará como error.
- ✓ En *equipo*, debe colocar entre comillas dobles el nombre del equipo a buscar.
- ✓ *YYYY*, hace referencia a un año (4 dígitos), recuerde colocar el guion los signos < y >.
- ✓ En *número*, debe colocar un número de 1 o 2 dígitos positivo.
- ✓ Los elementos entre corchetes son opcionales, puede o no incluirlos en el comando, de hacerlo coloque la bandera correctamente y *archivo* es el nombre para el reporte HTML (no es necesario colocar entre comillas dobles)
- ✓ En *condicion1*, debe escribir uno de los siguientes comandos: LOCAL, VISITANTE o TOTAL.
- ✓ En *condicion2*, debe escribir uno de los siguientes comandos: SUPERIOR o INFERIOR.

Paso 2.

De clic en “enviar” y se simulará una conversación en donde el bot responderá con los resultados según sea el comando:

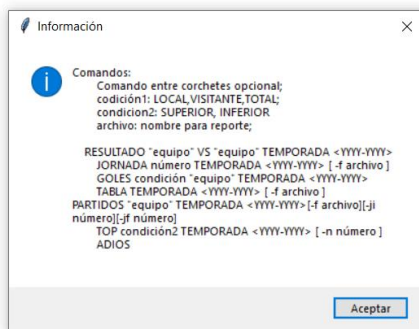
1. Si inicia con RESULTADO, contestará con el resultado de un partido en específico.
2. Si inicia con JORNADA, creará y desplegará un archivo HTML con el resultado de todos los partidos disputado en la jornada especificada.
3. Si inicia con GOLES contestará con el total de goles anotados por un equipo en una temporada específica.
4. Si inicia con TABLA creará y desplegará un archivo HTML con una tabla con todos los equipos y los puntos obtenidos en una temporada específica.
5. Si inicia con PARTIDOS creará y desplegará un archivo HTML con una tabla con todos los partidos disputados por un equipo en una temporada específica.
6. Si inicia con TOP contestará con el top de equipos con más o menos puntos según sea lo indicado.
7. Si ingresa ADIOS se terminará la ejecución del programa.

A continuación se muestra el ejemplo con el comando ADIOS:



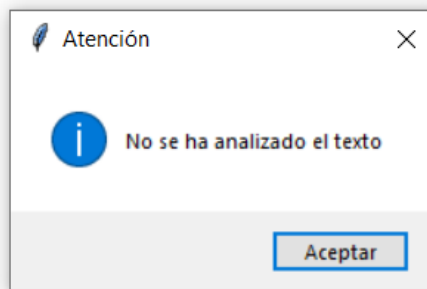
Paso 3 (Opcional).

De clic en el botón “Ayuda” para poder visualizar una ventana emergente con los comandos válidos detallada de manera muy general.



Paso 4.

De clic en el botón “Reporte de Tokens”. Si no se ha analizado el texto se mostrará un mensaje y no se podrá generar el reporte.



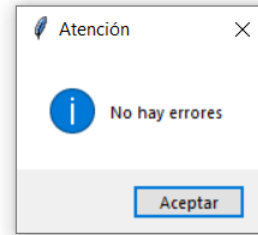
Se mostrará de manera automática en una pestaña del navegador una tabla con los tokens identificados, así como su respectivo nombre, su fila y columna. El archivo fuente se creará en una carpeta anterior a la carpeta raíz del programa con el nombre mostrado a continuación.

"Reporte de Tokens"				
No.	Token	Lexema	Fila	Columna
1	tk_resultado	RESULTADO	1	1
2	tk_cadena	Levante	1	12
3	tk_vs	VS	1	21
4	tk_cadena	Espanyol	1	25
5	tk_temporada	TEMPORADA	1	35
6	tk_Smenor	<	1	45
7	tk_año	2017	1	46
8	tk_guion	-	1	50
9	tk_año	2018	1	51
10	tk_Smayor	>	1	55

Nombre	Fecha de modifica
.git	28/4/2022 18:22
LFP_PY2_202010833	27/4/2022 17:31
Tarea 3	22/4/2022 21:35
Reporte1Tokens	28/4/2022 20:58

Paso 5.

De clic en el botón “Reporte de errores” Si no hay errores se mostrará un mensaje en pantalla indicándole y no se podrá generar el reporte.



Se mostrará de manera automática en una pestaña del navegador una tabla con los errores léxicos y sintácticos identificados, así como su respectivo tipo, su fila y columna. El archivo fuente se creará en una carpeta anterior a la carpeta raíz del programa con el nombre mostrado a continuación.

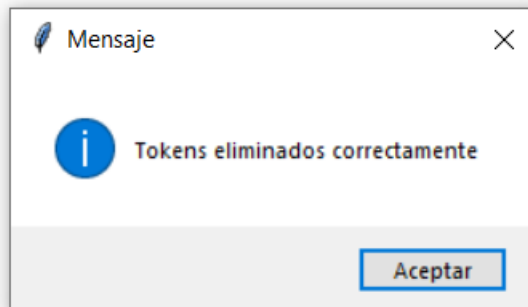
"Reporte de Errores"				
No.	Caracter	tipo	Fila	Columna
1	?	Caracter desconocido, error léxico	1	1
2	Null	Se esperaba: RESULTADO, JORNADA, GOLES, TABLA, PARTIDOS, TOP O ADIOS	1	0

Nombre	Fecha
.git	28/4/2020
LFP_PY2_202010833	27/4/2020
Tarea 3	22/4/2020
Reporte1Error	28/4/2020

Nota: El bot responderá un mensaje con la entrada esperada, sin embargo, para determinar la ubicación exacta del error debe verificar el reporte.

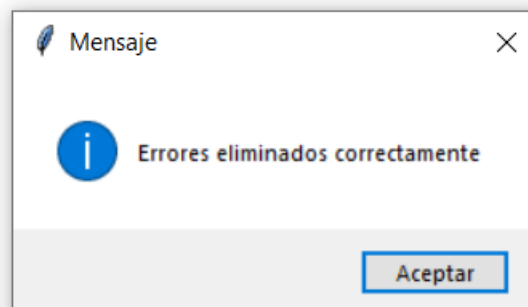
Paso 4 (Opcional recomendado).

Se recomienda al usuario que después de ingresar un comando de clic en el botón “Limpiar Log de Tokens” para llevar un mejor control de los tokens ingresados.



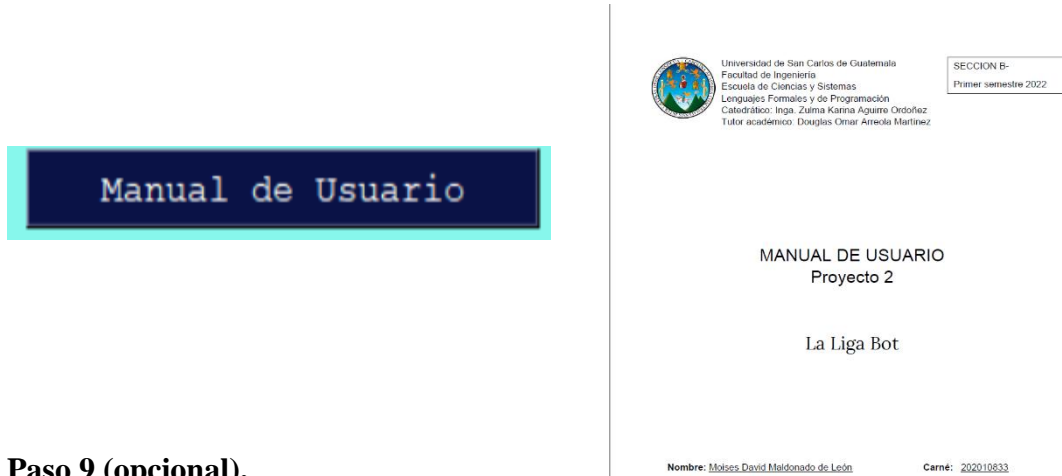
Paso 5 (Opcional recomendado).

Se recomienda al usuario que después de ingresar un comando de clic en el botón “Limpiar Log de Errores” para llevar un mejor control de los errores ingresados.



Paso 8 (opcional).

De clic en “Manual de usuario”. Esto abrirá el manual de usuario de manera automática para que el usuario pueda conocer las funcionalidades de los botones, así como el uso correcto del sistema.



Paso 9 (opcional).

De clic en “Manual técnico”. Esto abrirá el manual de usuario de manera automática para que el usuario pueda conocer la lógica detrás del sistema y la construcción previa del programa (Creación de expresiones regulares y AFD para cada token.)



Paso 10.

Para salir de clic en el botón “Salir”.

Nota: Si desea seguir enviando comandos puede hacerlo, no es necesario estar limpiando los errores o los tokens de forma inmediata.

