

MANUAL DE USUARIO

LIGA BOT

Objetivos del sistema

- Implementar un analizador léxico utilizando conceptos de alfabeto, token y sus propiedades.
- Generar formularios dinámicos en HTML a partir de una expresión ingresada en un área de texto
- Que la interfaz gráfica sea intuitiva y sencilla de usar

Información del sistema

- Descripción del Lenguaje:

Resultado de un partido: Muestra el resultado de un partido, se especifican los equipos y la temporada:

RESULTADO equipo **VS** equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY>

Dónde:

→ **equipo** es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas).

Representa el nombre de un equipo de La Liga.

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

Ejemplos de uso del comando:

- **RESULTADO** "Real Madrid" **VS** "Villarreal" **TEMPORADA** <2019-2020>

- **RESULTADO** "Levante" **VS** "Español" **TEMPORADA** <2017-2018>

El bot debe responder con el resultado del partido, por ejemplo:

El resultado de este partido fue: Real Madrid 2 - Villarreal 1

2. Resultados de una jornada: Muestra en un archivo HTML el resultado de todos los partidos disputados en una jornada, se especifican la jornada y la temporada:

JORNADA número **TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [**-f** archivo]

Dónde:

→ **número** es un número entero de dos dígitos como máximo.

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

→ **-f** es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar.

→ **archivo** es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

El nombre del archivo por defecto será jornada.html

Ejemplos de uso del comando:

- **JORNADA** 12 **TEMPORADA** <2019-2020>

- **JORNADA** 1 **TEMPORADA** <1996-1997> **-f** jornada1Reporte

El bot debe responder con el siguiente mensaje y luego abrir el archivo:

Generando archivo de resultados jornada 12 temporada 2019-2020

El archivo debe tener todos los partidos de la jornada y por cada partido: Los

equipos que se enfrentaron y el resultado final.

3. **Total de goles en una temporada:** Muestra el total de goles anotados por un equipo, se especifica la condición de los goles, el equipo y la temporada:

GOLES condición equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY>

Dónde:

→ **condición** puede tomar tres valores:

◆ **LOCAL** cuenta únicamente los goles anotados en condición de local.

◆ **VISITANTE** cuenta únicamente los goles anotados en condición de visitante.

◆ **TOTAL** cuenta los goles anotados en condición de visitante y de local.

→ **equipo** es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas).

Representa el nombre de un equipo de La Liga.

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

Ejemplos de uso del comando:

- **GOLES TOTAL** "Valencia" **TEMPORADA** <1998-1999>

- **GOLES LOCAL** "Zaragoza" **TEMPORADA** <1998-1999>

El bot debe responder con un mensaje adecuado, por ejemplo:

Los goles anotados por el Valencia en total en la temporada 1998 1999 fueron 34

4. **Tabla general de temporada:** Muestra la clasificación de La Liga (ordenamiento respecto a puntos), se especifica la temporada:

TABLA TEMPORADA <YYYY-YYYY> [-f **archivo**]

Dónde:

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

→ **-f** es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo aexportar

→ **archivo** es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

El nombre del archivo por defecto será temporada.html

Ejemplos de uso del comando:

- **TABLA TEMPORADA** <2018-2019>

- **TABLA TEMPORADA** <1996-1997> -f reporteGlobal1

El bot debe responder con el siguiente mensaje y luego abrir el archivo:

Generando archivo de clasificación de temporada 2018-2019

El archivo HTML debe contener una tabla con todos los equipos y los puntos que consiguieron en la temporada (Cada victoria suma 3 puntos, un empate supone 1 punto y una derrota no otorga puntos).

5. **Temporada de un equipo:** Muestra todos los resultados de un equipo durante una temporada de La Liga, se especifica el equipo, la temporada y opcionalmente un rango de jornadas:

PARTIDOS equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [-f archivo] [-ji número] [-jf número]

Dónde:

→ equipo es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas).

Representa el nombre de un equipo de La Liga.

→ YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

→ -f es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar

→ archivo es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

→ -ji es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos a partir de la jornada indicada (Inclusivo).

→ -jf es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos hasta la jornada indicada (Inclusivo).

→ número es un número entero de dos dígitos como máximo, representa la jornada.

Si no se incluyen las banderas -ji y -jf se deben incluir todas las jornadas. El nombre del archivo por defecto será partidos.html

Ejemplos de uso del comando:

- PARTIDOS "Real Madrid" TEMPORADA <1999-2000> -ji 1 -jf 18
- PARTIDOS "Español" TEMPORADA <1999-2000> -f reporteEspanol

El bot debe responder con el siguiente mensaje y luego abrir el archivo:

Generando archivo de resultados de temporada 1999-2000 del Real Madrid

El archivo HTML debe contener una tabla con todos los partidos disputados por el equipo, la jornada en que se disputó y el resultado.

6. **TOP de equipos:** Muestra el top (superior o inferior) de los equipos clasificados según los puntos conseguidos.

TOP condición **TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [-n número]

Dónde:

→ **condición** puede tomar dos valores:

◆ **SUPERIOR** muestra los mejores clasificados.

◆ **INFERIOR** muestra los peores clasificados.

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

→ **-n** es una bandera que indica que se incluirán en el top los mejores o peores clasificados indicados por el número.

→ **número** es un número entero de dos dígitos como máximo, representa el número de equipos a mostrar.

Si la bandera -n no viene, se muestran 5 equipos por defecto.

Ejemplos de uso del comando:

- TOP SUPERIOR TEMPORADA <2000-2001>

- TOP INFERIOR TEMPORADA <1999-2000> -n 3

El bot debe responder con un mensaje adecuado, por ejemplo:

El top superior de la temporada 2000-2001 fue:

1. Equipo 1

2. Equipo 2

3. Equipo 3

4. Equipo 4

5. Equipo 5

7. **Salida del bot:** Finaliza la ejecución del programa:

ADIOS

Ejemplos de uso del comando:

- ADIOS

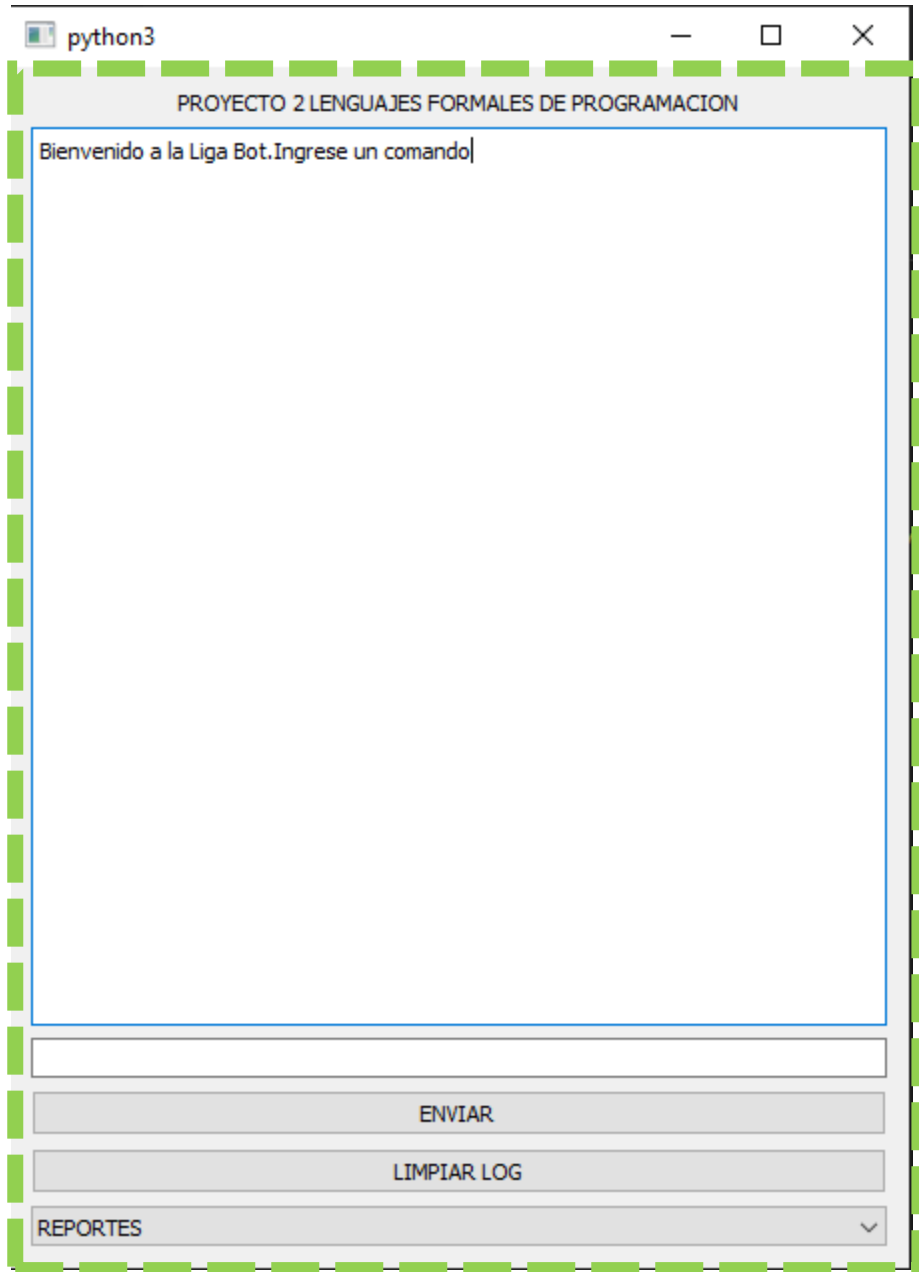
El bot debe responder con un mensaje y terminar la ejecución del programa:

ADIOS

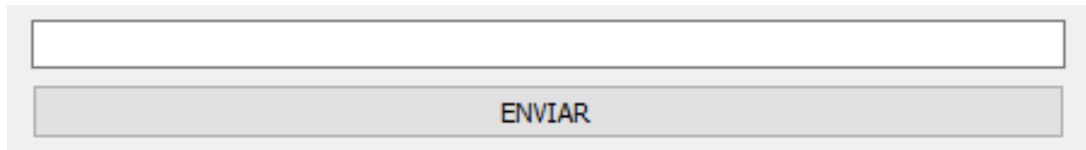
Interfaz gráfica:

La aplicación cuenta con una interfaz gráfica que posee las siguientes características:

- Área de texto: Debe tener un área donde se pueda visualizar y modificar el código



- ENVIAR: Realiza análisis léxico y sintáctico y procede a ejecutar la función



A UI element consisting of a white rectangular text input field at the top, followed by a grey rectangular button with the text "ENVIAR" in blue capital letters.

- Menú Reportes: Un menú que pueda generar los siguientes reportes:
 - Reporte de Tokens
 - Reporte de Errores
- Reporte de Errores S
 - Manual de usuario
 - Manual técnico



A screenshot of a web application interface. At the top, a header bar contains the text "PROYECTO 2 LENGUAJES FORMALES DE PROGRAMACION". Below the header, a large white rectangular area contains the text "Bienvenido a la Liga Bot. Ingrese un comando". Below this area is a white rectangular input field, followed by a grey button labeled "ENVIAR", and then another grey button labeled "LIMPIAR LOG". At the bottom of the interface, a dropdown menu is open, showing a list of options: "REPORTES" (highlighted in blue), "REPORTES", "REPORTES DE TOKENS", "REPORTES DE ERRORES", "REPORTES DE ERRORES S.", "MANUAL DE USUARIO", and "MANUAL TECNICO". A mouse cursor is pointing at the first "REPORTES" option. The entire interface is framed by a dashed green border.

- LIMPIAR LOG: Limpia el registro de errores acumulados

ENVIAR
LIMPIAR LOG