

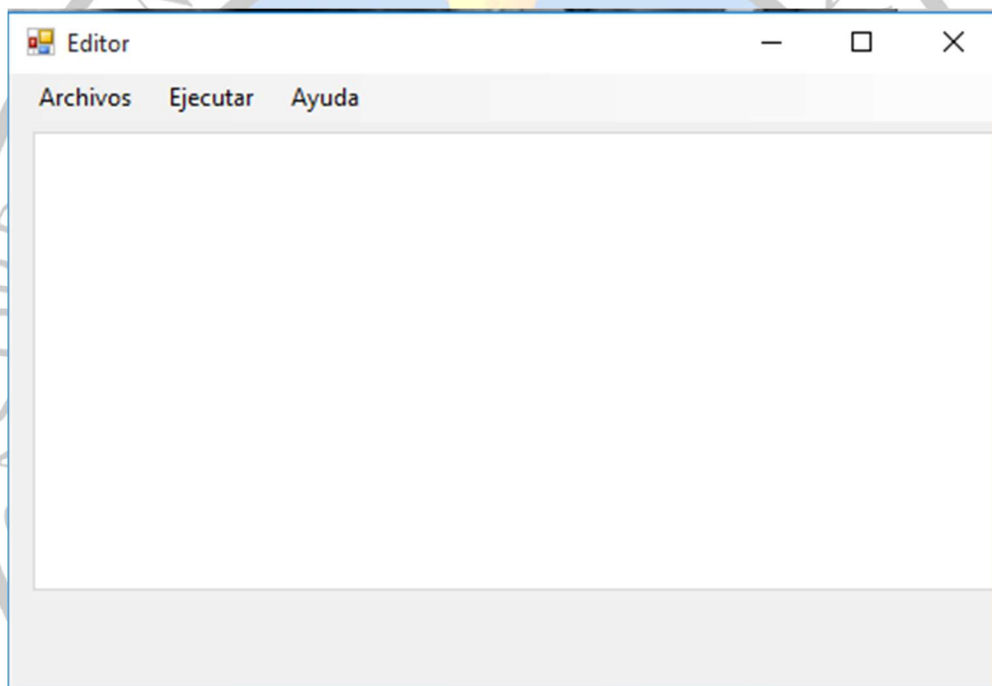


Manual de Usuario: Proyecto #2

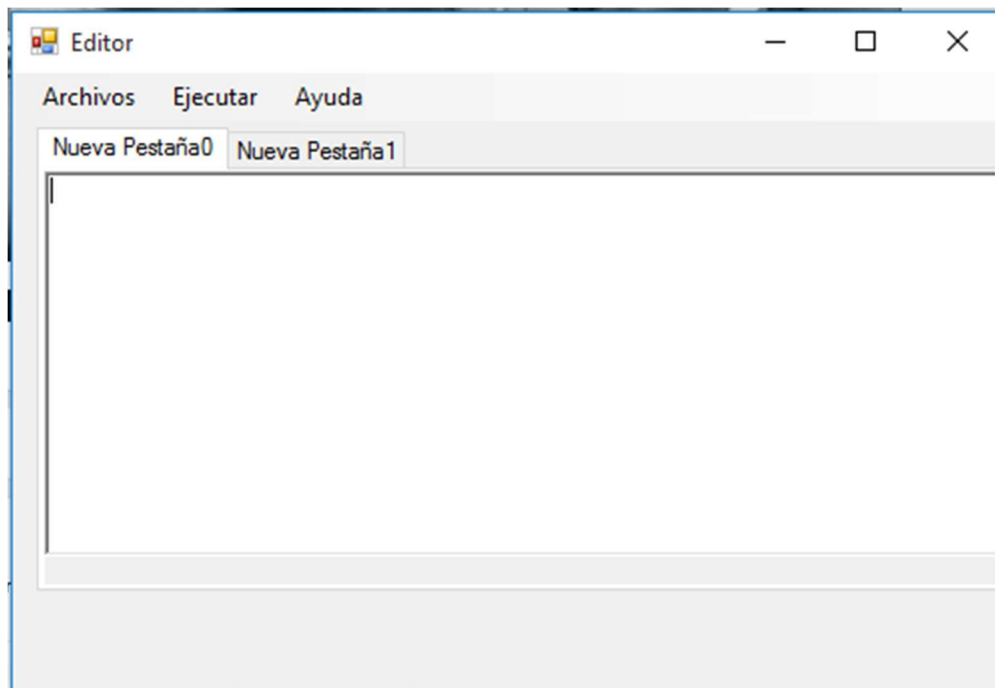
Diseñador de planos

Instrucciones de uso

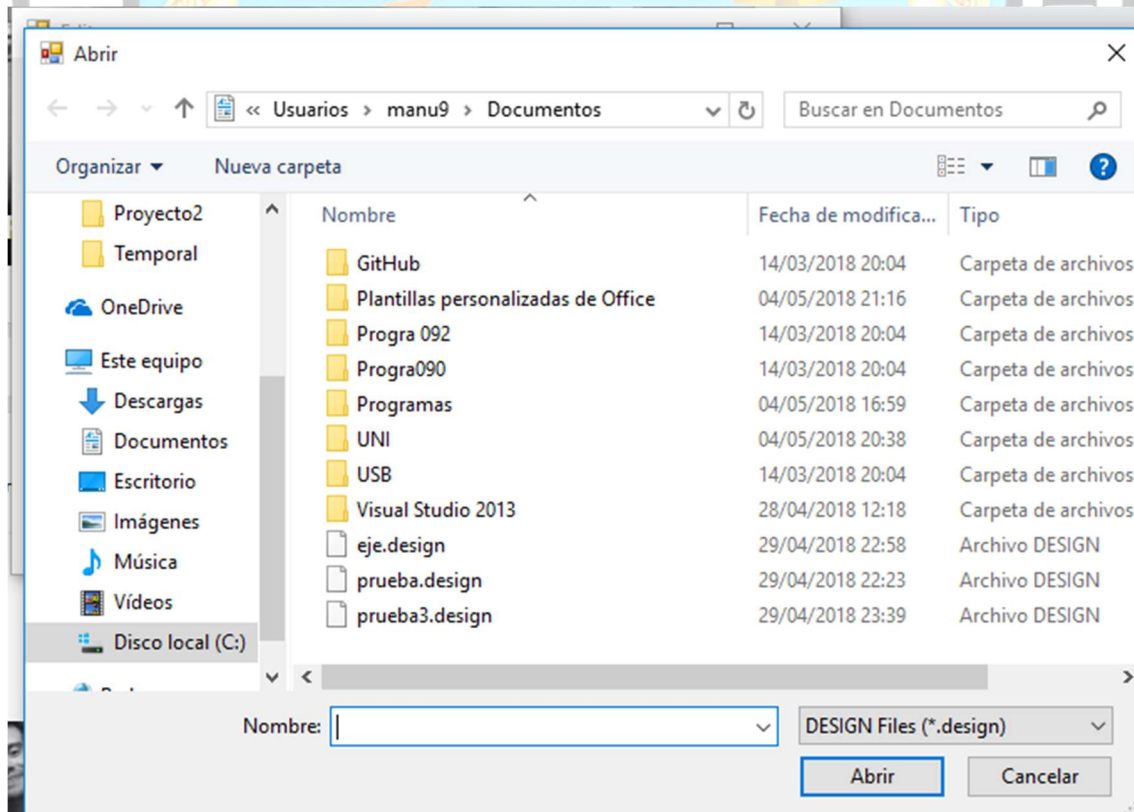
Para poder utilizar esta aplicación hace falta tener Windows instalado en su computadora. Ahora una vez empieza a funcionar la aplicación, podremos notar que el diseño es completamente sencillo de utilizar.



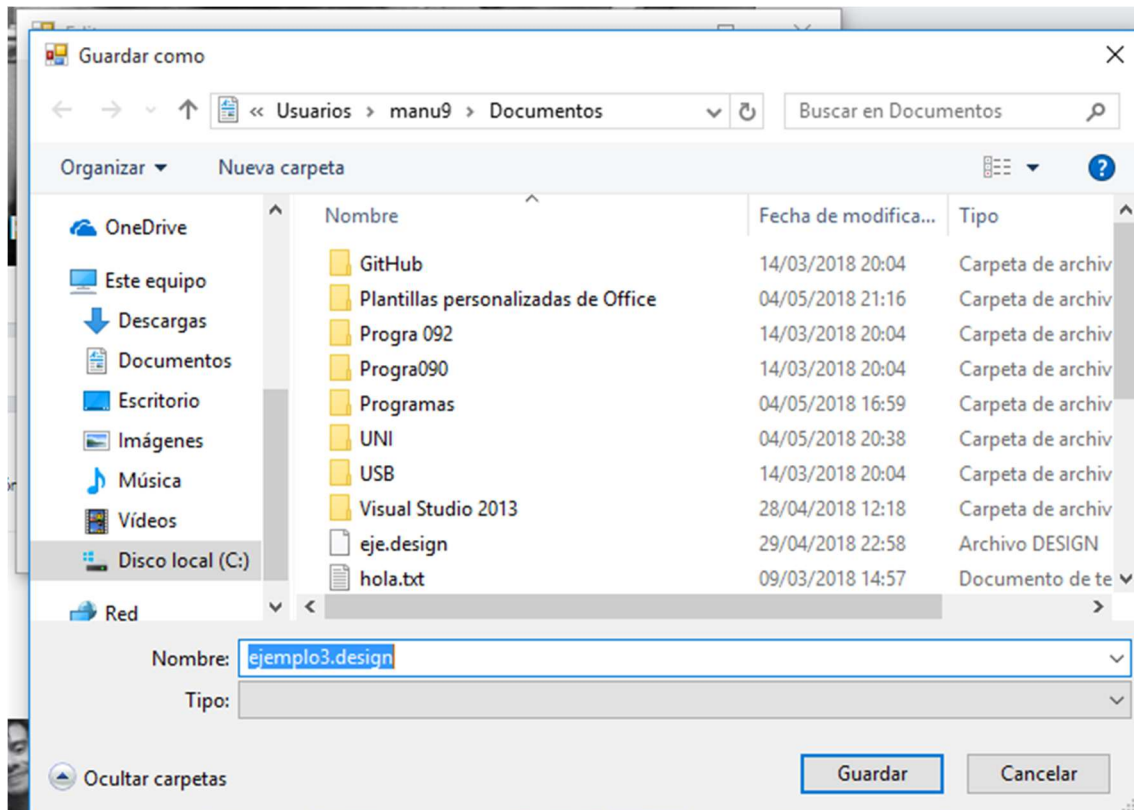
Para que se pueda utilizar la aplicación, deberemos de crear una nueva pestaña y con eso podremos acceder a un cuadro de texto que nos servirá para poder escribir el texto que utilizaremos para poder hacer funcionar el programa.



Una vez que tenemos nuestras pestañas creadas, podremos notar que uno puede abrir archivos que sean de formato .DESIGN, en dado caso de que uno tenga ya un archivo listo para analizar y hacer funcionar el programa.

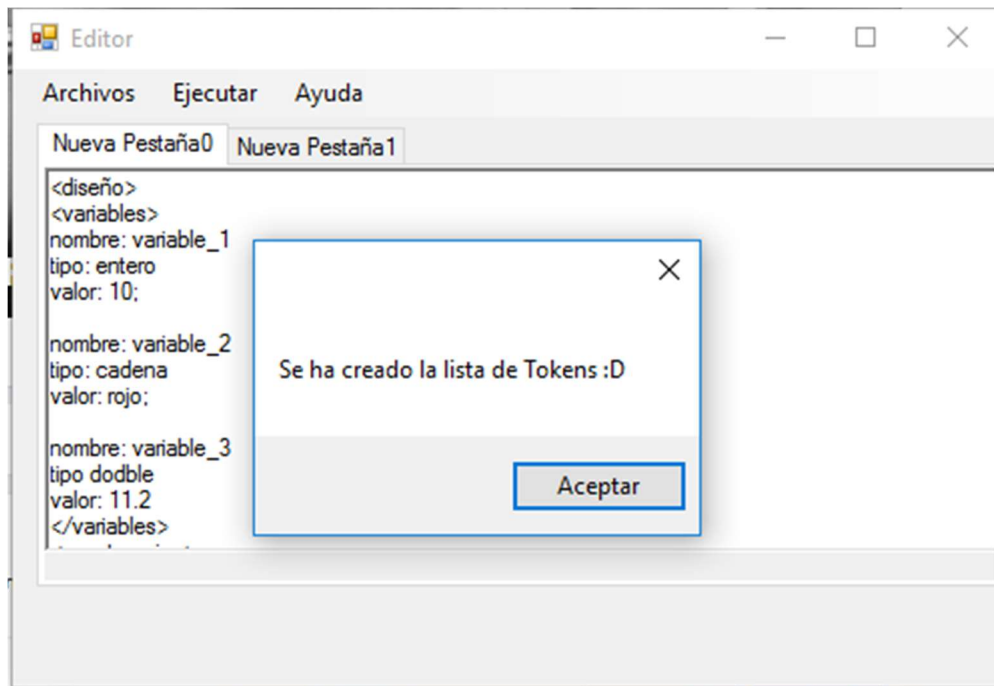


También podremos notar de que se puede guardar un archivo (NOTA: al final del nombre que se quiera guardar, se debe colocar un “.DESIGN” para que se pueda guardar de manera eficiente para que en un futuro se pueda usar más adelante).



Una vez sabido esto, se abrirá un archivo de ejemplo que se utilizará para poder probar el programa. Como se puede ver en la imagen, hay un lenguaje muy específico que se debe de utilizar en este programa para que pueda funcionar, una vez escojamos la opción de “compilar” el programa hará un análisis para que se pueda revisar si todo lo escrito corresponde al lenguaje.

Una vez terminado el análisis, le daremos click a nuestra siguiente opción y cuando termine de crear el documento de tipo html, saldrá un aviso que nos indicará que se ha creado.



Ahora podremos revisar el archivo generado de tipo html, para poder ver si lo que se ha escrito corresponde al lenguaje que utiliza el programa.

Archivo de Salida, bienvenidos sean, UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Tabla de Tokens Léxicos

Token	Lexema
< diseño >	Token_Etiqueta_Diseño_Abierto
< variables >	Token_Etiqueta_Variables_Abierto
< /variables >	Token_Etiqueta_Variables_Cerrado
	Token_Etiqueta_Construccion_Abierto
	Reservada_Etiqueta_Construccion_Cerrado
< /diseño >	Token_Etiqueta_Diseño_Cerrado

Tabla de Tokens Sintácticos

Token	Lexema
< diseño >	Etiqueta_De_Diseño_Abierta
< variables >	Etiqueta_Abierto
< /variables >	Etiqueta_Variables_Cerrado
	Etiqueta_Construccion_Abierto
	Token_Etiqueta_Construccion_Cerrado
< /diseño >	Etiqueta_Diseño_Cerrado

Y también se podrá generar un archivo html, en una siguiente opción en la que se puede ver los errores obtenidos después del análisis efectuado.

Archivo de Salida, bienvenidos sean, UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Tabla de Errores Léxicos

Token	Lexema
entero	Tipo_De_Variable_Invalido
;	Valor no reconocido
enterocadena	Tipo_De_Variable_Invalido

Tabla de Errores Sintácticos

Token	Lexema
variable_1	Se esperaba valor del NOMBRE
valor	Se esperaba Palabra Reservada de Tipo
variable_1variable_2	Se esperaba valor del NOMBRE
valor	Se esperaba Palabra Reservada de Tipo
10rojo	Se esperaba Palabra Reservada o etiqueta de cerrado
</variables >	Se esperaba etiqueta de Variables o de Construcción
azul	Se esperaba el valor de la variable
	Se esperaba una palabra reservada o una etiqueta

Pero aquí viene lo importante, una vez hemos visto que lo escrito pertenece al lenguaje, se dará click en la opción de “Mostrar diseño” y desplegará una imagen en base a lo que ha recuperado del análisis a nuestro archivo .DESIGN.

