Universidad San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Lenguajes Formales de Programación

Manual Técnico

Practica1

Alumna: Paula María Vásquez Cifuentes

Fecha: Martes 16 de Diciembre, 2014

# ANALISIS

## Descripción del Problema

El usuario requiere un programa que pueda leer etiquetas de XML y mostrar el texto que estas contienen. Dicho programa no necesita de detectar errores léxicos ni sintácticos. Estas etiquetas vendrán en un archivo de entrada, por lo que deberá guardar las etiquetar y las cadenas que vienen dentro de las mismas y poder mostrar el resultado en una pantalla del IDE a utilizar.

La aplicación debe tener una opción en donde se pueda navegar dentro de la computadora para buscar el archivo de entrada, además de una ventana en donde esté la información básica del estudiante que realizó el programa, un espacio en dónde estén las etiquetas incluidas en el archivo de entrada y al seleccionar una etiqueta mostrar automáticamente la cadena asociada a la misma.

## Requerimientos del Usuario

* + 1. El usuario necesitará un archivo tipo \*.txt, el cual contenga la información en formato XML.

## Planteo de la Solución

Se desarrollaran ventanas para mostrar cómo se verá el programa, y las interfaces que tendrá. Esto con el fin que el cliente sepa cómo se usara el programa.

# DISEÑO

## Descripción detallada de Clases

* + 1. Lectura

Lectura es la clase que contiene el código para poder leer el archivo \*.txt. Consta de un constructor al cual recibe un String como parámetro. Este string es la dirección del archivo que se va a abrir, esto se realiza en el mismo constructor.

* + - 1. leerLinea

leerLinea es una función que se encarga de leer el texto que se encuentra en el archivo ya abierto y guardarla en una variable string. Posteriormente cierra el archivo.

* + 1. Panel Imagen

PanelImagen es una clase que se encarga de colocar una imagen como fondo de un panel.

* + 1. Inicio

Inicio es la interfaz gráfica. En ella se encuentra un panel que contiene:

* + - 1. JMenuBar: Barra de menú desde la cual se puede cargar el archivo y obtener los datos del autor del programa.
      2. JComboBox: Muestra las etiquetas del archivo.
      3. JTextPane: Muestra el texto que guardan las etiquetas.
      4. JButton: Hay dos botones. El primero, dice aceptar y es el botón para mostrar el texto de la etiqueta seleccionada. El segundo dice regresar y muestra el texto nuevamente.Aparece solamente cuando se muestran los datos del autor.
    1. Main

Main, como su nombre lo indica, es la clase main del programa y consta solamente de una instancia de la clase Inicio.