UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN
SECCIÓN B-

ING. ZULMA AGUIRRE

AUX. DOUGLAS MARTINEZ

Proyecto No. 2

JOSUE ROLANDO GRAMAJO ROLDAN 202000895 3021021080101 19/02/2022

<mark>Índice</mark>

Descripción del proyecto	3
Requerimientos	3
Interfaz de comandos	3
Interfaz de comandos	3
Interfaz de comandos	4

Descripción del proyecto

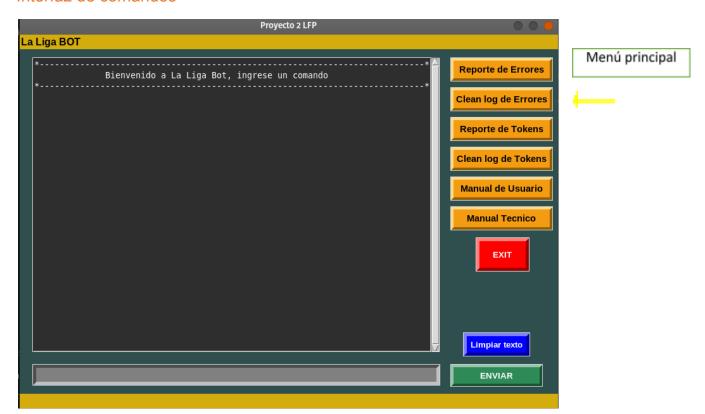
El proyecto 2 es un programa en consola que simula las fases de un compilador ("Análisis léxico, Análisis Sintáctico", después de realizadas las fases, se procede a completar la petición del usuario.

El sistema fue creado en el lenguaje de programación 'Python' junto al editor de texto Visual Studio Code el primer semestre del año 2022 por el estudiante Josue Rolando Gramajo Roldan

Requerimientos

- Procesador a 1.6 GHz o superior.
- 1 GB (32 bits) o 2 GB (64 bits) de RAM
- 3 GB de espacio disponible en el disco duro.
- Tarjeta de vídeo compatible con DirectX 9
- windows 7,8,superior

Interfaz de comandos



Botón Reporte de Errores: Este botón genera un HTML en donde se pueden ver los errores léxicos y sintácticos generados.

Botón Reporte de Tokens: Este botón genera un HTML en donde se pueden ver los tokens reconocidos en el lenguaje.

Botón Clean: Este botón limpia los errores o tokens que se hayan reconocido hasta el momento.

Botón Manual de Usuario: Este botón genera un PDF en donde se puede consultar el Manual de Usuario.

Botón Manual de Tecnico: Este botón genera un PDF en donde se puede consultar el Manual Tecnico.

Botón limpiar texto: Este botón limpia todo el texto en el INPUT.

Botón enviar: Este botón es el principal para obtener una respuesta del BOT.

Ejemplos de uso:

