

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

## Índice

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:

