

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Lenguajes Formales y de Programación

Sección A

Ingeniero Otto Rodríguez

Aux. Elmer Real

16 de Noviembre de 2019, Guatemala



# Manual de Usuario

Nombre: Jackeline Alexandra Benitez Benitez

Carnet: 201709166

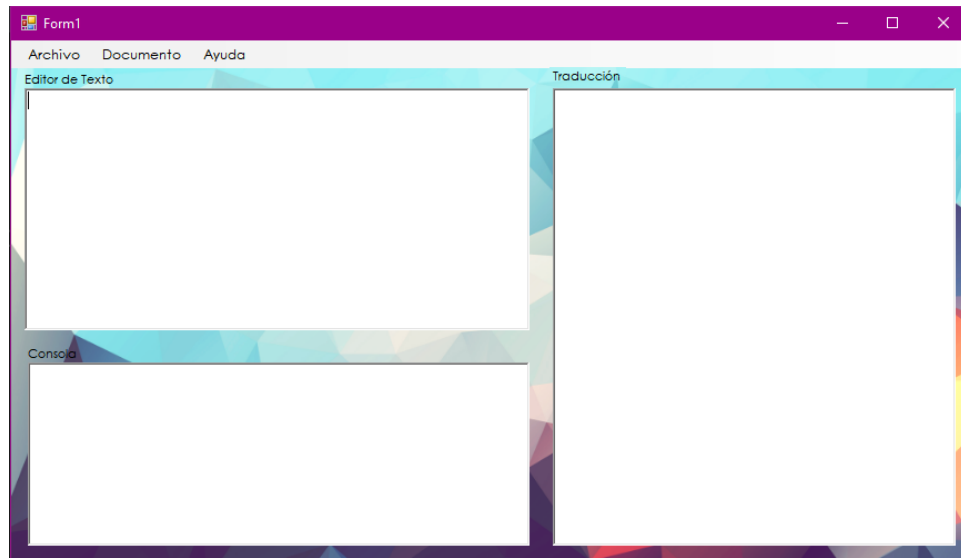
## Contenido

Introducción.....	1
Automata Finito Deterministico del Sistema.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Objetivos y Alcances del Sistema.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Diagramas de Flujo y Diagramas de Clase .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Listado de Metodos y funciones implementadas .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Dudas o Consultas: .....	5

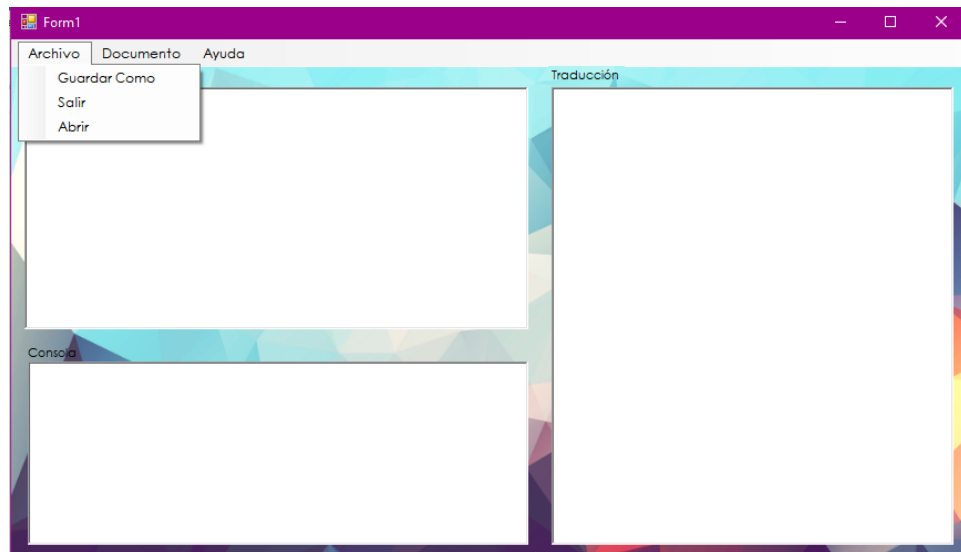
## Introducción

Es importante conocer las funcionalidades de un nuevo programa, sobretodo si no conocemos nada de el. En este caso este programa es, traductor de lenguaje C# a phyton que tambien ejecuta la traduccion realizada por el programa y arroja los resultados esperados. Se pueden cargar archivos y guardar la salida de los archivos. Util en la transición de un programa a otra y evitar la interpretación comun

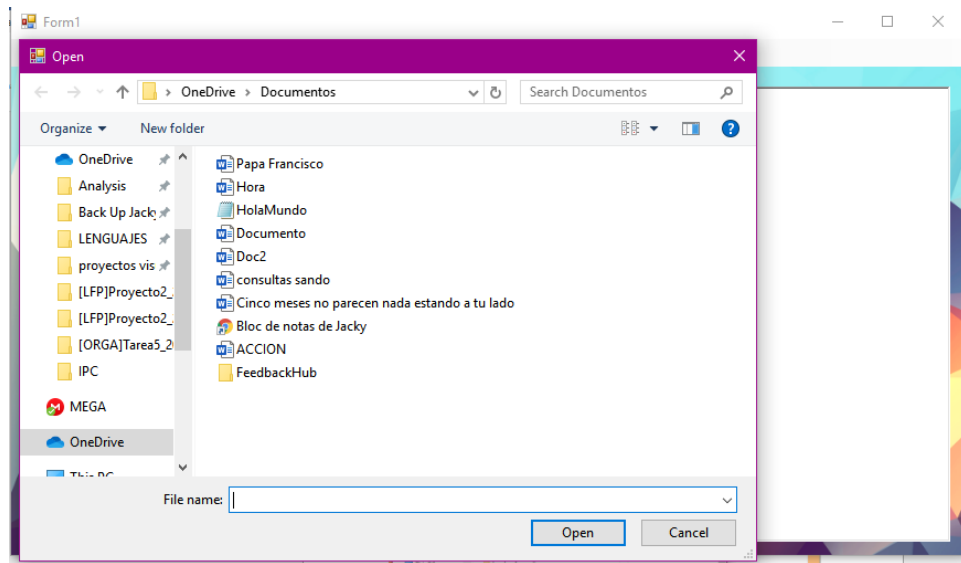
## Manual de Usuario



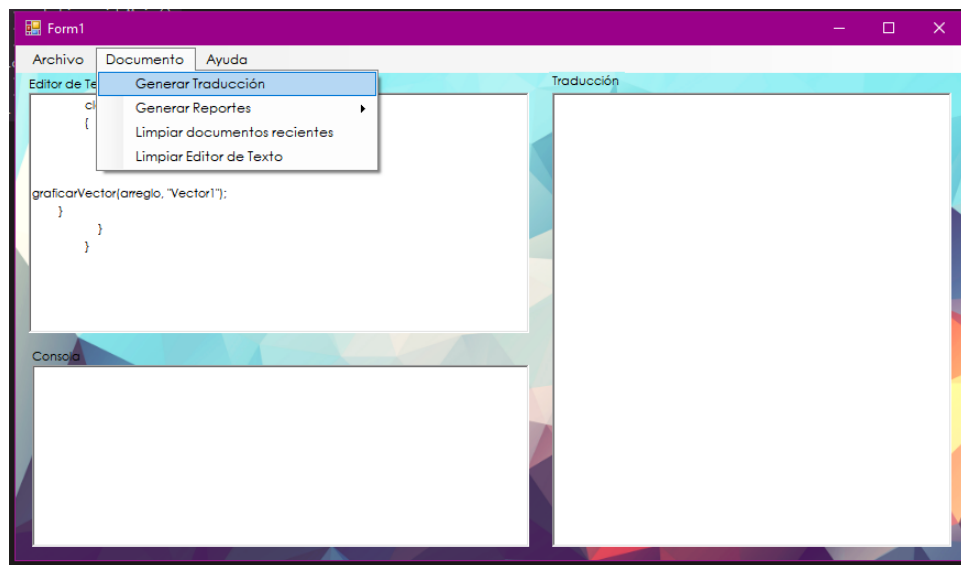
Como primera pantalla tenemos un espacio para entradas de texto las cuales pueden ser escritas o bien pueden cargarse mediante el boton Archivos en donde aparecer la opcion abrir. A los lados derecho se observa las salidas de texto en donde se aprecia la traduccion del lenguaje de c# a python. Abajo tenemos el area de consola donde se muestran los resultados



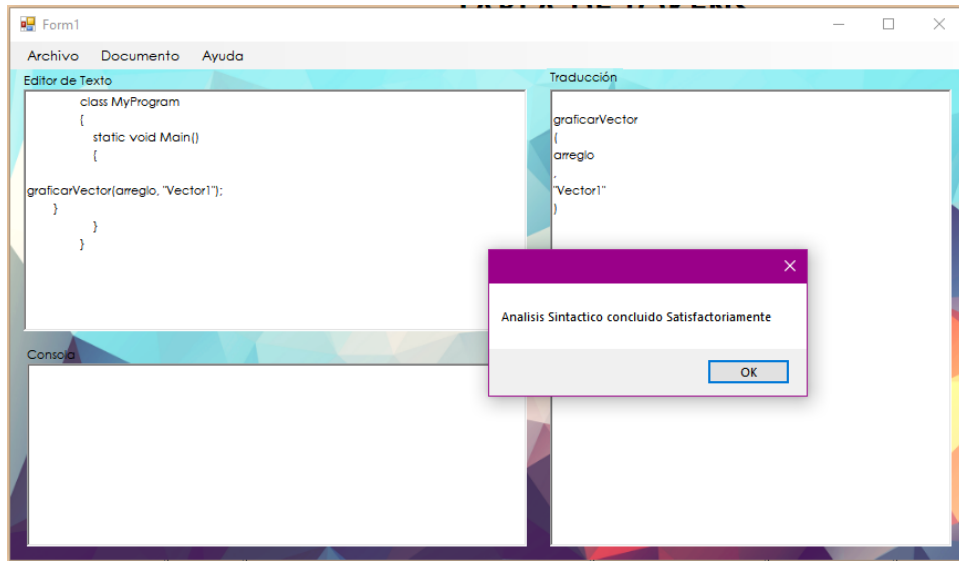
En la primera parte observamos el boton abrir en donde si le damos click nos aparecere un explorador de archivos para elegir el que se desee, A su vez se puede Guardar archivos nuevos o reemplazarlos por otros. Y Salir



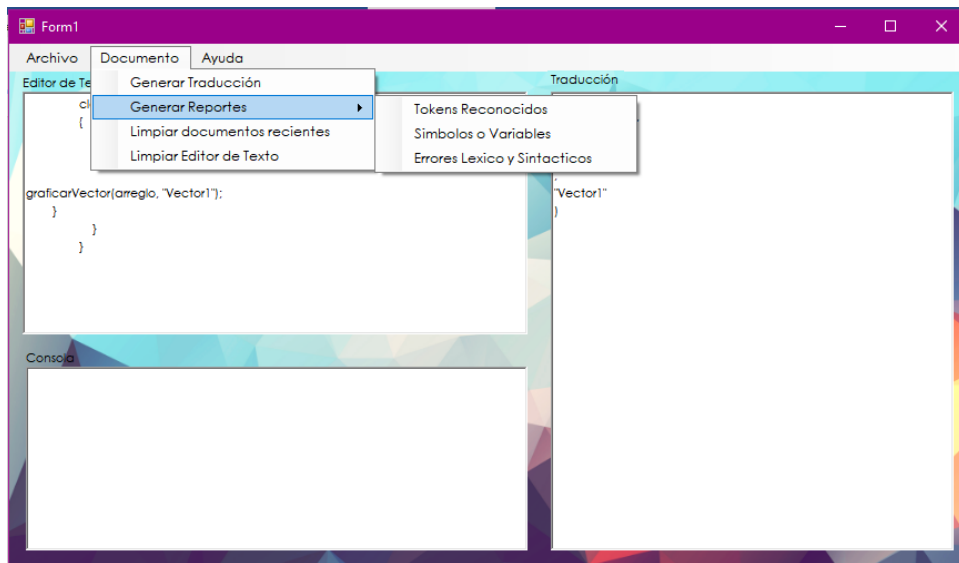
En donde unicamente se aceptan archivos tipo .cs, le damos click a cualquier archivo y carga a la primera ventana el archivo.



Una vez cargado el archivo se procede a analizarlo y este nos devuelve la tabla de tokens la de errores y ademas la traducción del lenguaje a python.



Y para ver la lista de tokens generados nos vamos a la parte de reporte en donde se puede escoger el reporte a visualizar

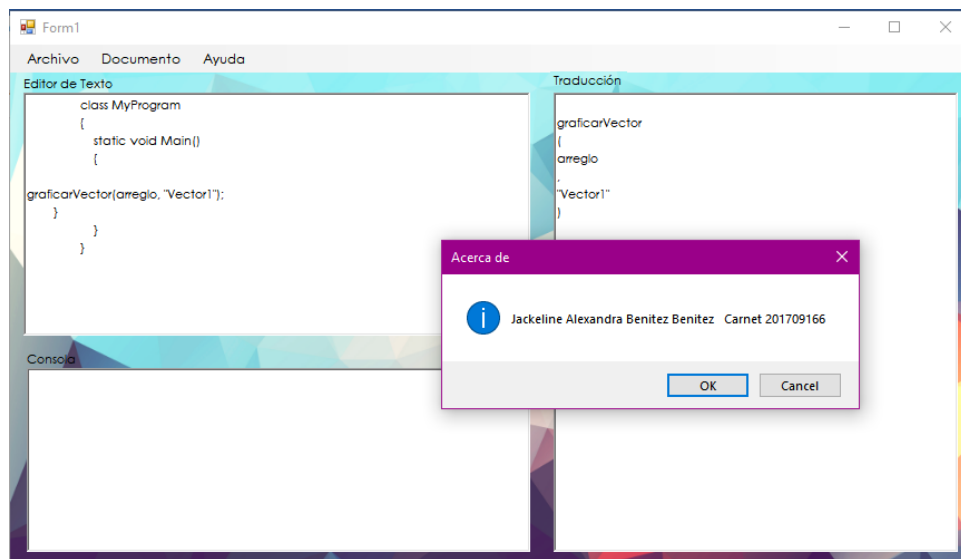


El cual nos muestra los reportes solicitados en una pagina html



No.	Tipo	Lexema	Columna	Fila	ID
1	Palabra Reservada Class	class	6	2	0
2	Identificador	MyProgram	10	3	0
3	Llave Izquierda	{	1	5	7
4	Palabra Reservada Static	static	7	11	7
5	Palabra reservada Void	void	5	12	7
6	Identificador	Main	5	13	7
7	Parentesis Izquierda	(	6	13	11

Y finalmente si le damos al boton de ayuda nos saldra un mensaje de caja donde muestra la información del autor de la aplicacion



**Dudas o Consultas:**  
[Jackelinebenitez112@gmail.com](mailto:Jackelinebenitez112@gmail.com)  
 56919369  
 System Developer