

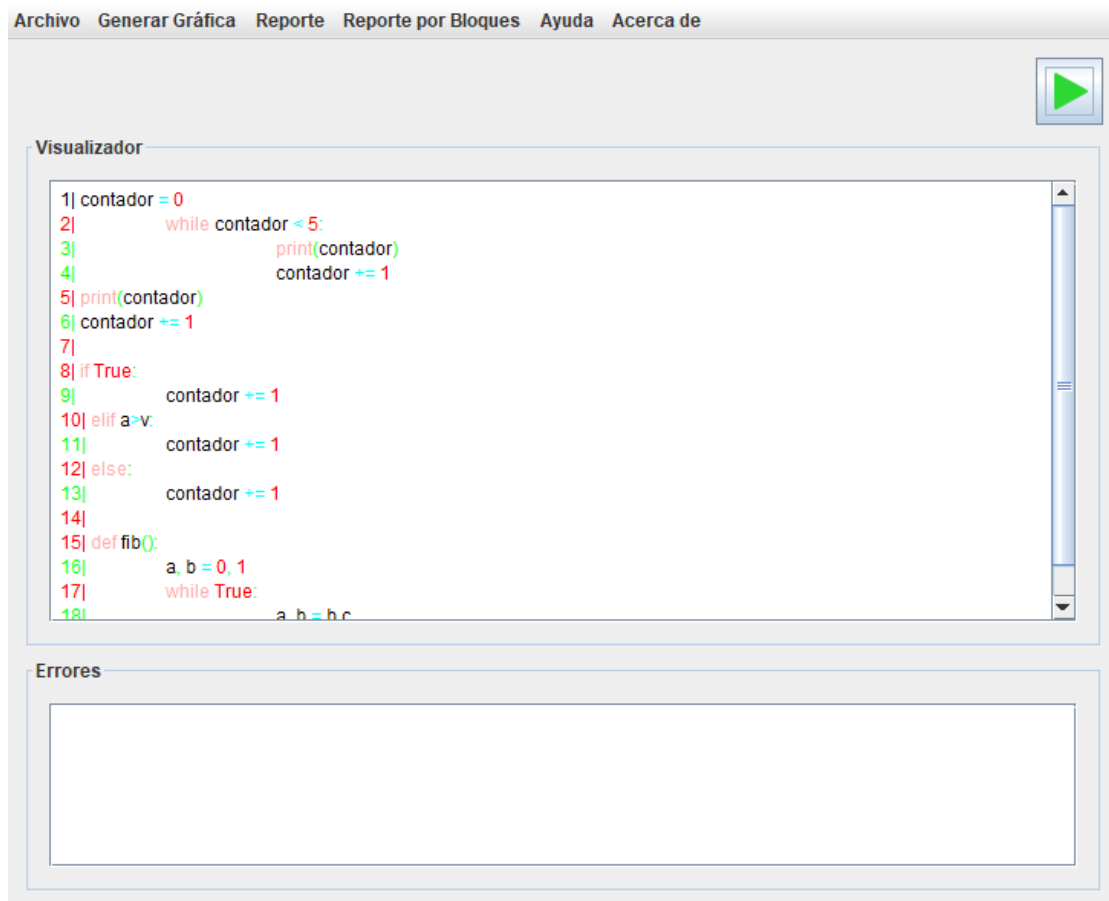
MANUAL DE USUARIO

Parser-Py es un programa que toma como inspiración el lenguaje de programación Python para su funcionamiento, y a continuación presentamos algunas características importantes que debes de tomar en cuenta al momento de utilizar esta aplicación:

Inicio

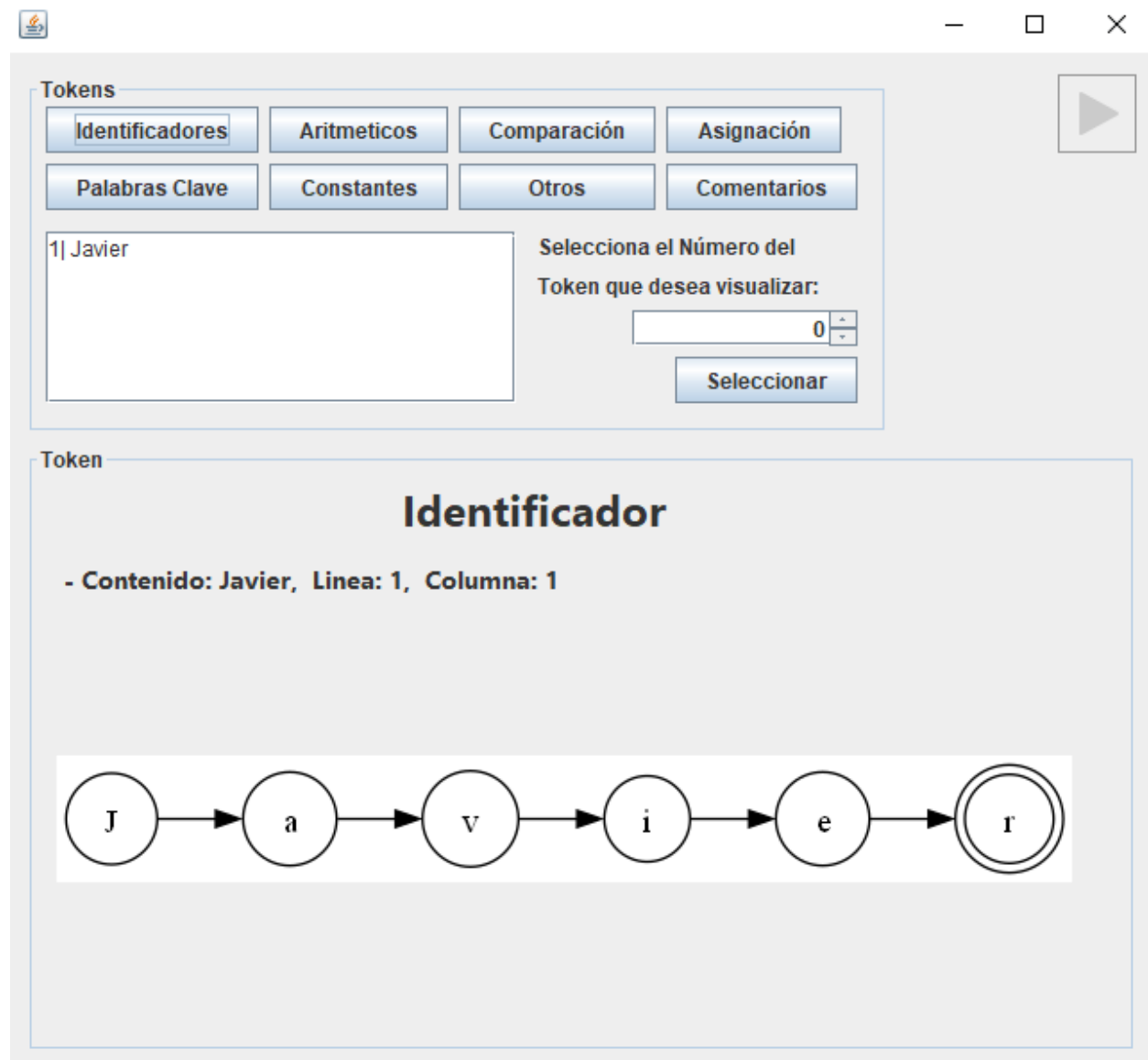
En esta ventana usted podrá visualizar el código que usted ingrese de manera escrita o que aparezca al momento de cargar un archivo de texto en la sección de **Archivo** en la opción **Cargar Archivos**. Dentro del área **Visualizador** usted podrá realizar todos los cambios que considere necesarios para el funcionamiento del código fuente, luego deberá de presionar el botón **Play** para generar los tokens y verificar que no haya ningún error léxico que sea necesario corregir, luego de esto podrá dirigirse al apartado de Generar Gráfica para visualizar los tokens creados.

Recuerde que en esta parte de programa se topa con dos tipos de errores, los errores léxicos y los errores sintácticos, por lo cual se le sugiere tener cuidado al momento de redactar las instrucciones:



Generar Grafica

En este apartado usted podrá visualizar todos los tokens que el programa haya reconocido, para ver la gráfica deberá de seleccionar primero una de las categorías de tokens que se encuentran en la parte izquierda de la pantalla posteriormente se le mostrara una lista con los tokens que se encontraron en esa categoría, tome en cuenta que si no aparece ningún token significa que no existen tokens de ese tipo en el texto examinado, luego deberá de seleccionar el número de tokens que desea visualizar y deberá de darle en el botón Play para observarlo. El proceso se repite las veces que considere necesarios o luego de haber visualizado todos los tokens.





The screenshot shows a software window titled "Tokens" with a standard Windows interface (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there is a section labeled "Tokens" containing eight buttons arranged in two rows: "Identificadores", "Aritmeticos", "Comparación", "Asignación", "Palabras Clave", "Constantes", "Otros", and "Comentarios". The "Identificadores" button is selected. Below these buttons is a text area displaying "1| Javier". To the right of the text area, there is a label "Selecciona el Número del Token que desea visualizar:" followed by a numeric input field containing "0" and a "Seleccionar" button. A large play button is located in the top right corner of the window.

Below the "Tokens" section is another section labeled "Token". It displays the selected token category "Identificador" in large bold text. Below this, it shows the token content: "- Contenido: Javier, Linea: 1, Columna: 1". At the bottom of this section is a state transition diagram for the token "Javier". The diagram consists of a sequence of states represented by circles: 'J', 'a', 'v', 'i', 'e', and 'r'. The first five states are single circles, and the last state 'r' is a double circle, indicating it is the final state. Arrows connect the states in sequence: J → a → v → i → e → r.

Reportes

En este apartado usted podrá visualizar una lista con todos los tokens encontrados durante la revisión del código que incluirá el tipo de Token que se encontró, su patrón, su lexema, su fila y su columna, además de eso se podrá filtrar la información por estructuras y también por bloque por lo cual tendrá una descripción más detallada de cada situación.





Reporte

Bloques

If

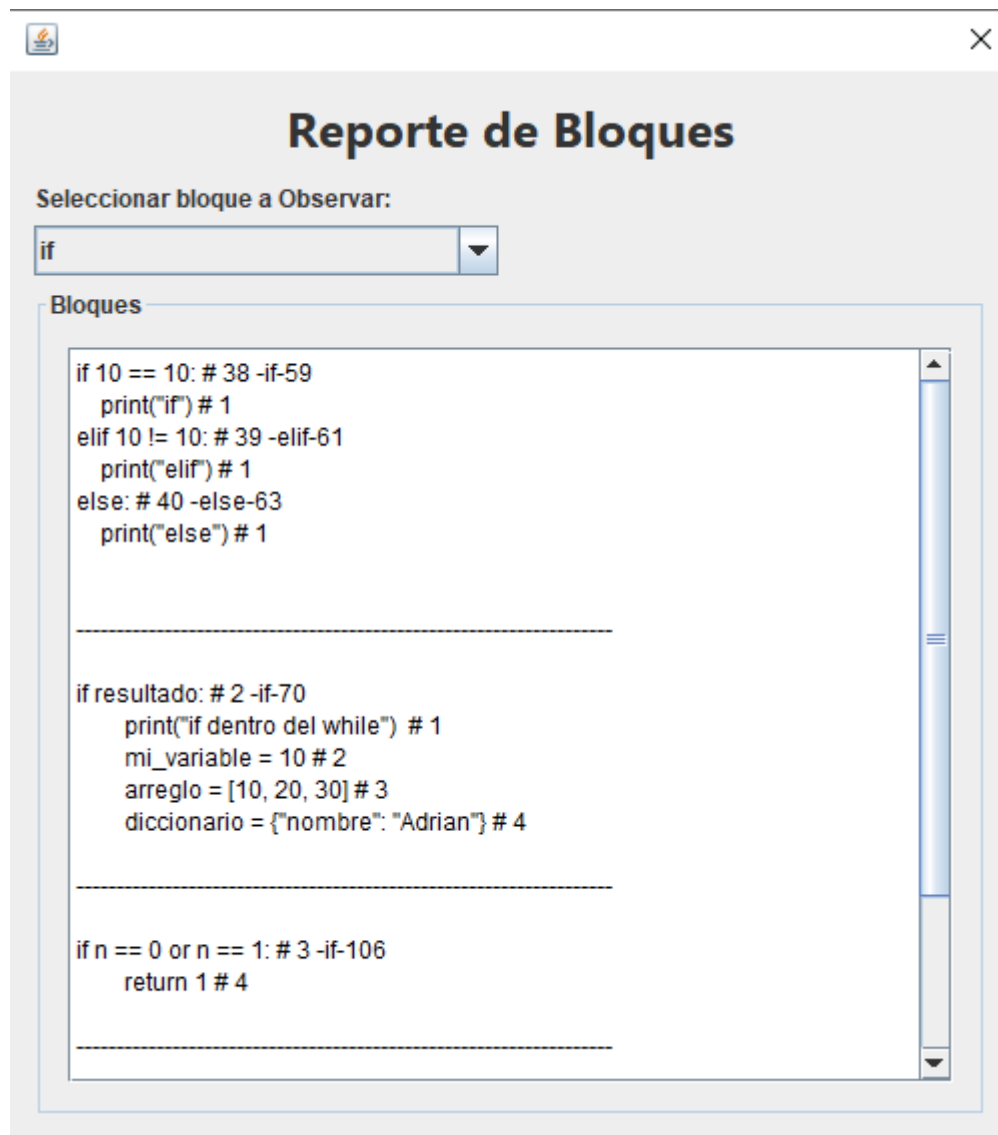
Token	Patrón	Lexema	Linea	Columna
Identificador	([lw]_)+(w ld)*	contador	1	1
Asignacion	=	=	1	10
Constante	0	0	1	12
Palabra Clave	while	while	2	2
Identificador	([lw]_)+(w ld)*	contador	2	8
Comparacion	<	<	2	17
Constante	5	5	2	19
Otros	:	:	2	20
Palabra Clave	print	print	3	3
Otros	((3	8
Identificador	([lw]_)+(w ld)*	contador	3	9
Otros))	3	17
Identificador	([lw]_)+(w ld)*	contador	4	3
Asignacion	+=	+=	4	12
Constante	1	1	4	15
Palabra Clave	print	print	5	1
Otros	((5	6
Identificador	([lw]_)+(w ld)*	contador	5	7
Otros))	5	15
Identificador	([lw]_)+(w ld)*	contador	6	1
Asignacion	+=	+=	6	10
Constante	1	1	6	13
Palabra Clave	if	if	8	1

Regresar

Reportes de Bloques

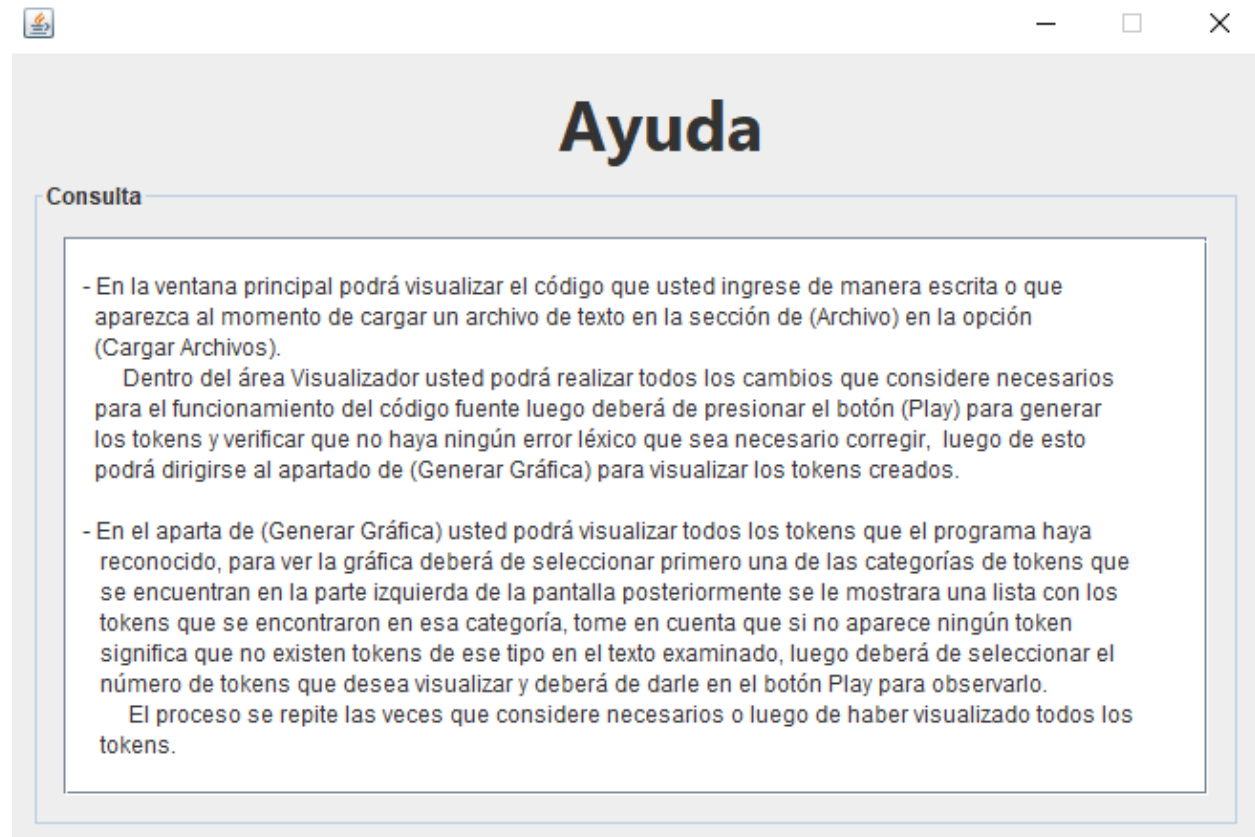
En este apartado se mostrarán de una forma más compacta todos los bloques creados en el código fuente para que se puedan visualizar y tener una idea más limpia y minuciosa de cada parte del código.

Y por medio de una selección usted podrá visualizar las estructuras que quiera analizar.



Ayuda

En este apartado encontrara una breve descripción acerca del funcionamiento del programa como la utilización de la pantalla principal para escribir o cargar código, así como la también una descripción acerca de la utilización del apartado de gráficas.



Acerca de

Aquí encontrará información acerca del programador del Analizador.

