Manual de Usuario – Analizador Lexico

Realizado por: Javier Alejandro Mérida Gómez – 202230368

Descripción:

¡Bienvenido al "Analizador Léxico"!

Este sistema está diseñado para analizar texto, escaneando el código fuente y generando una imagen en forma de cuadrícula, donde cada cuadro se pinta según el orden y el tipo de contenido del código fuente.

Objetivos:

Desarrollar un analizador léxico eficiente para un lenguaje de programación inspirado en Visual Basic.

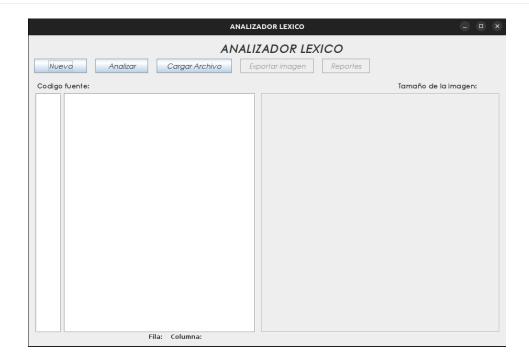
Instrucciones:

1. Ejecución:

 Para iniciar el analizador léxico, ejecuta el archivo .jar desde la terminal con el siguiente comando: java -jar PracticaUnoLFP-1.0-SNAPSHOT-jarwith-dependencies.jar

2. Desarrollo de la aplicación:

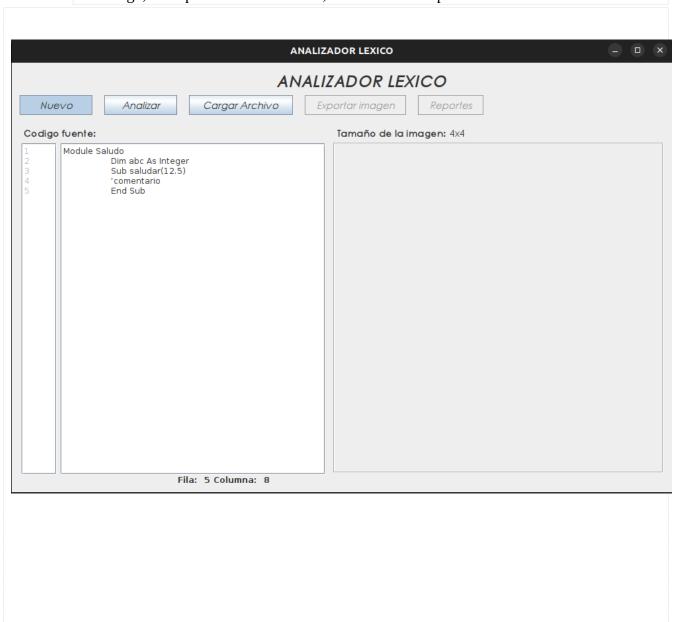
- Al iniciar la aplicación no podrá escribir hasta realizar uno nuevo o carga un archivo.
- Se desplegará un menú principal donde se visualizan las operaciones posibles a realizar. El usuario deberá seleccionar la acción que desea ejecutar.



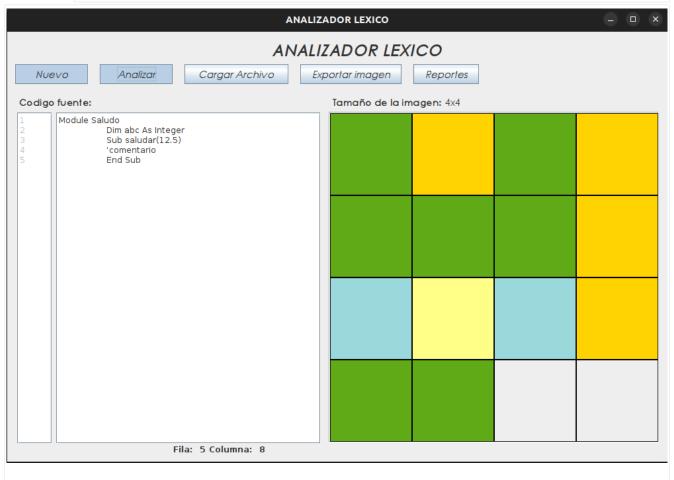
• Al iniciar un nuevo archivo o cargar un archivo, se solicitara al usuario ingresar el tamaño de filas y columnas de la cuadricula.



• Al crear la cuadricula se aceptara que el usuario escriba su código fuente, de lado izquierdo se podrá visualizar el número de linea en donde el usuario esta escribiendo su código, en la parte inferior derecha, se visualizara la posición del cursos.



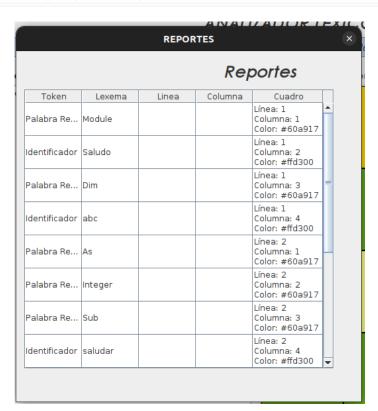
• Al presionar el botón "Analizar", se procesara el código fuente ingresado y se mostrara una imagen cuadriculada según su código fuente.



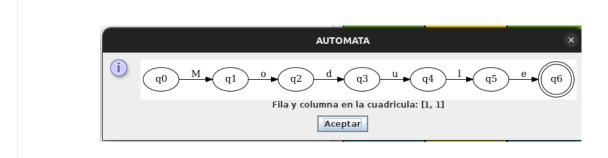
• La imagen generada se puede guardar como una imagen .png, al presionar el botón "Exportar imagen", se solicitara el nombre de la imagen y se le mostrara al usuario en donde esta guardado y el nombre ingresado.



 Por cada imagen generada tenemos la opción de generar reportes, este esta habilitado unicamente cuando hay una imagen existente, en los reportes se visualiza: Token,Lexema,Fila,Columna,Cuadro.



 Al hacer click en cualquier cuadro de la cuadricula podremos observar sus Autómatas en una imagen mostrando sus estados y estado de aceptación, junto la posición dentro de la cuadricula.



 Al cargar un archivo de tipo ".txt", se deberá ingresar el tamaño de cuadricula, así como al hacer uno nuevo,podremos navegar cómodamente para encontrar el archivo que se desea abrir.



 Al cargar un archivo contamos con las mismas opciones de acciones realizar con la imagen al igual de poder editar el código fuente.