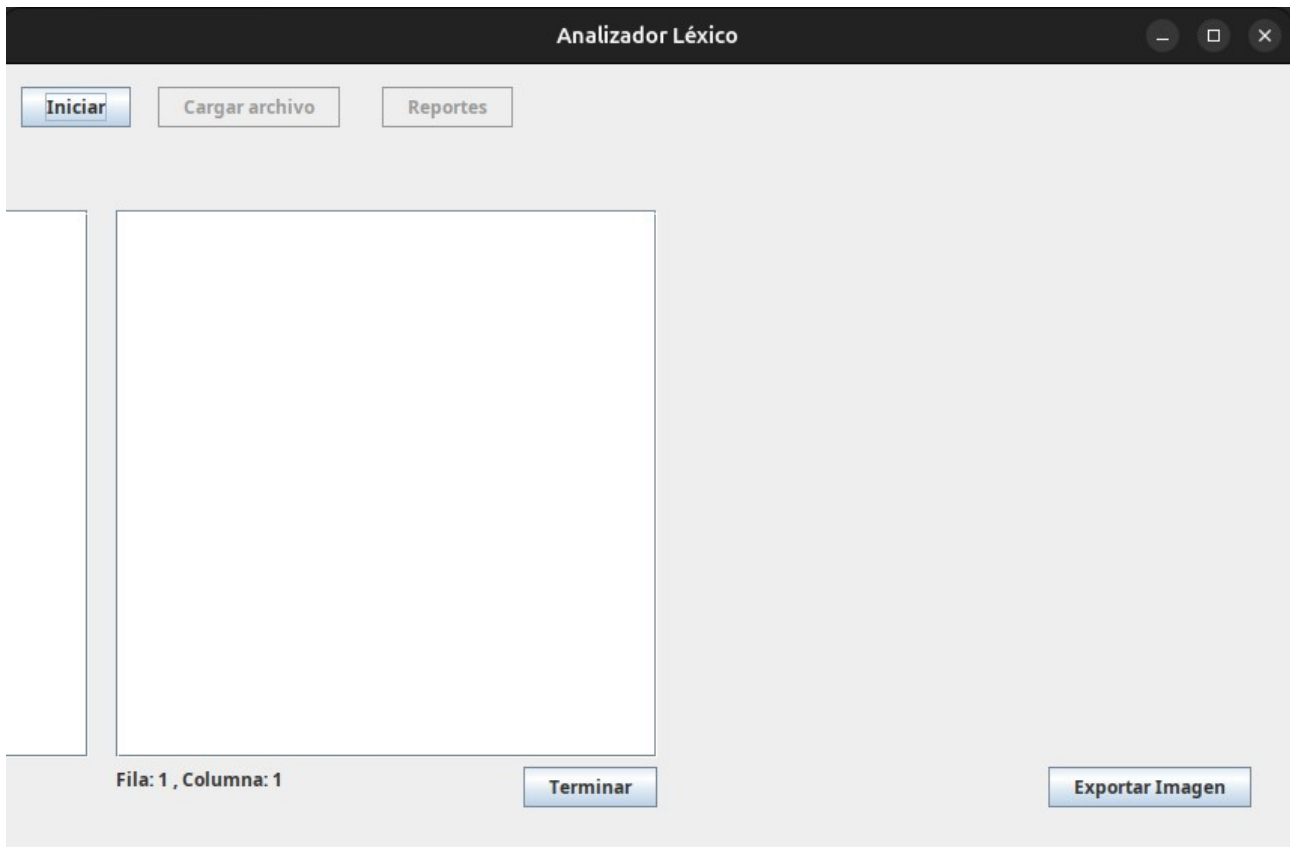


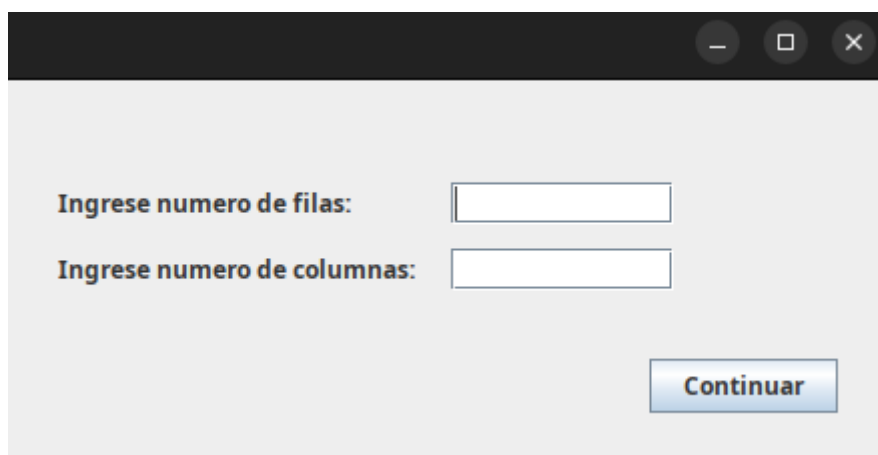
MANUAL USUARIO.

Instrucciones para la correcta utilización del programa:

1. Ejecutar con el comando en terminal o consola: `java -jar Practica1—Lenguajes-1.0-SNAPSHOT-jar-with-dependencies.jar` para utilizar correctamente el archivo Jar con dependencias.
2. Una vez ejecutado el programa podrás ver una ventana, la cual será el programa:

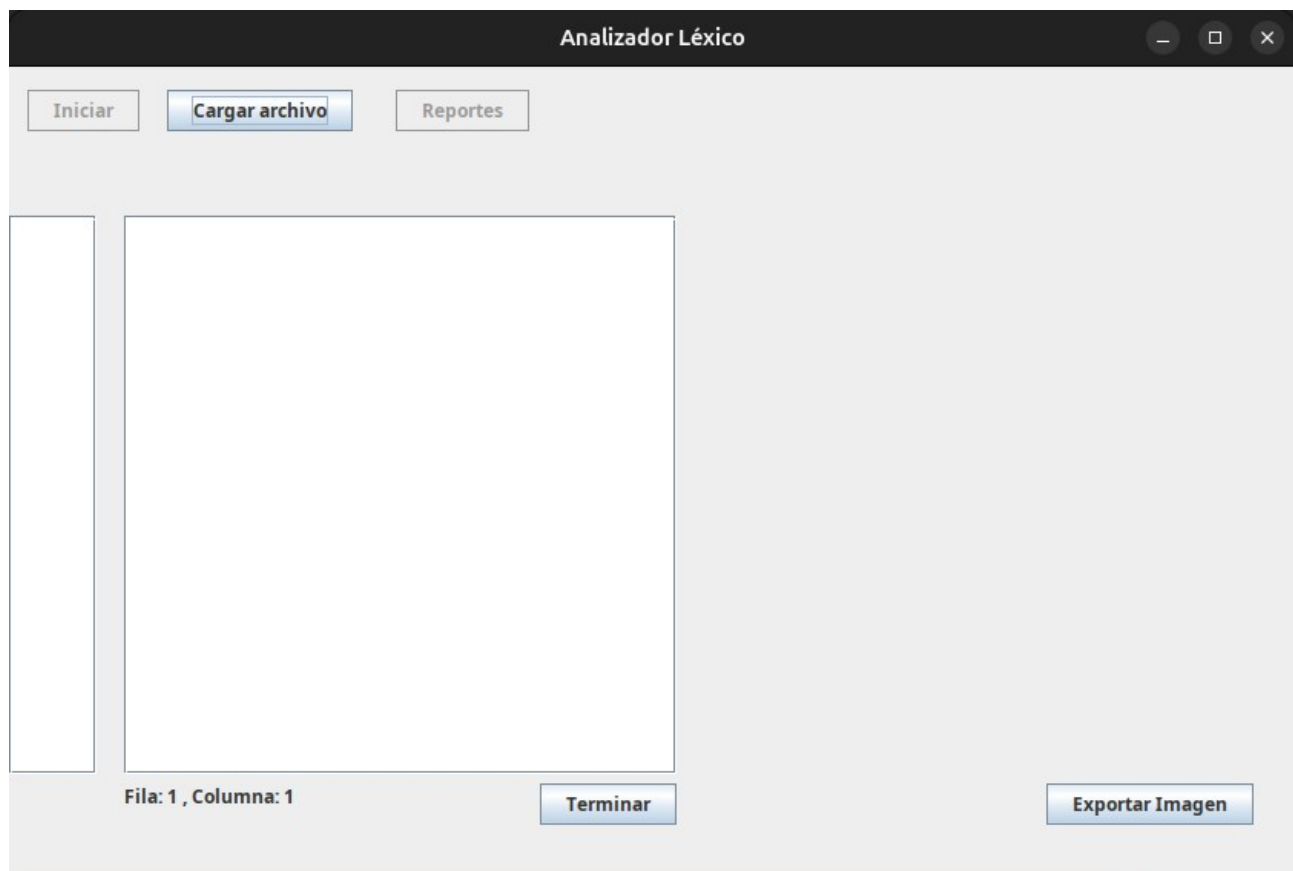


3. Tendrás que dar click en el Botón Iniciar para poder utilizar el analizador léxico, donde surgirá la siguiente ventana:



En la ventana tendrás que ingresar el número de filas y columnas que deseas utilizar para tu cuadrícula.

4. Luego de ello ya podrás utilizar el analizador, verás la siguiente pantalla:















Donde de lado izquierdo de la ventana se ve una barra vertical, esta mostrará el número de filas que vayas utilizando, luego en el área de texto ampliado ya podrás ingresar las entradas que desees, utilizando la guía de colores:




Identificadores



- Los identificadores deben comenzar con una letra (A-Z o a-z).
- Pueden contener letras, dígitos (0-9) y el carácter de subrayado (_).
- Los identificadores no pueden comenzar con un dígito.


Color del Identificador:

 **#FFD300**

Nombre	Símbolo	Cuadro
Suma	+	 #FF33FF
Resta	-	 #C19A6B
Exponente	^	 #FCD0B4
División	/	 #B4D941
Módulo	Mod	 #D9AB41
Multiplicación	*	 #D80073
Igual	==	 #6A00FF
Diferente	<>	 #3F2212
Mayor que	>	 #D9D441
Menor que	<	 #D94A41
Mayor o Igual que	>=	 #E3C800
Menor o Igual que	<=	 #F0A30A






y	And	 #414ED9
o	Or	 #41D95D
negación	Not	 #A741D9

Asignación Simple	=	 #41D9D4
Asignación Compuesta	+=, -=, *=, /=	 #FFFFFF

Palabra Reservada	Module End Sub Main Dim As Integer String Boolean Double Char Console.WriteLine Console.ReadLine If Elseif Else Then While Do Loop For To Next Function Return Const	 #60A917
-------------------	---	---

Entero	Cualquier número entero: 0, 1, 2, 3,...n	 #1BA1E2
Decimal	2.5, 32.02, 0.001	 #FFFF88
Cadena	"cadena", "Nombre", "123"	 #E51400
Booleano	True, False	 #FA6800
Carácter	'A', '2', '\$'	 #0050EF
Comentario	' este es un comentario	 #B3B3B3

Solo se deben aceptar comentarios de una línea.

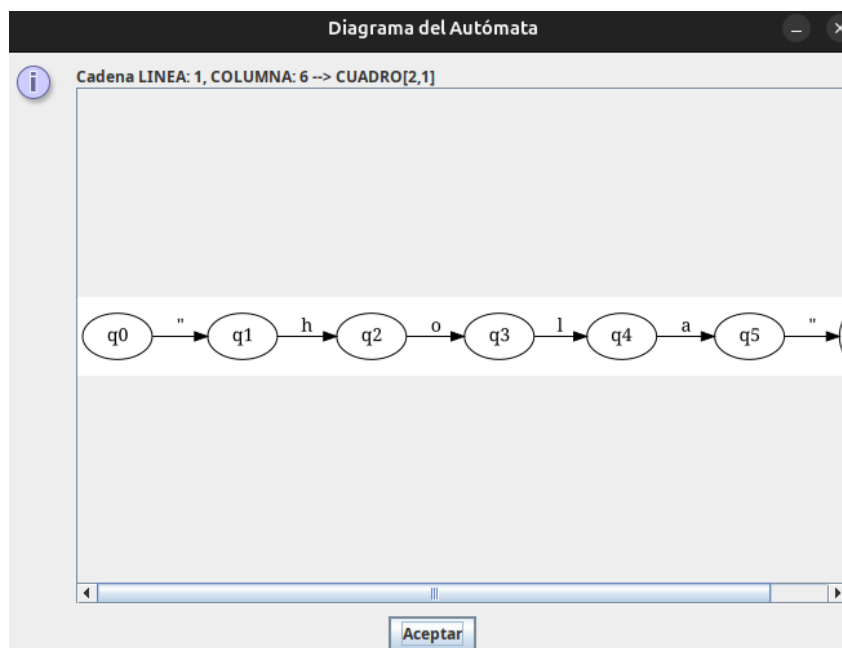
Paréntesis	()	 #9AD8DB
Llaves	{ }	 #DBD29A
Corchetes	[]	 #DBA49A
Coma	,	 #B79ADB
Punto	.	 #9ADBA6

Tomar en cuenta de que se permite realizar ingresos de tokens menores o iguales a la cantidad de cuadros en tu cuadrícula. También puedes ingresar el token simple: `Square.Color(codigo_color)`.

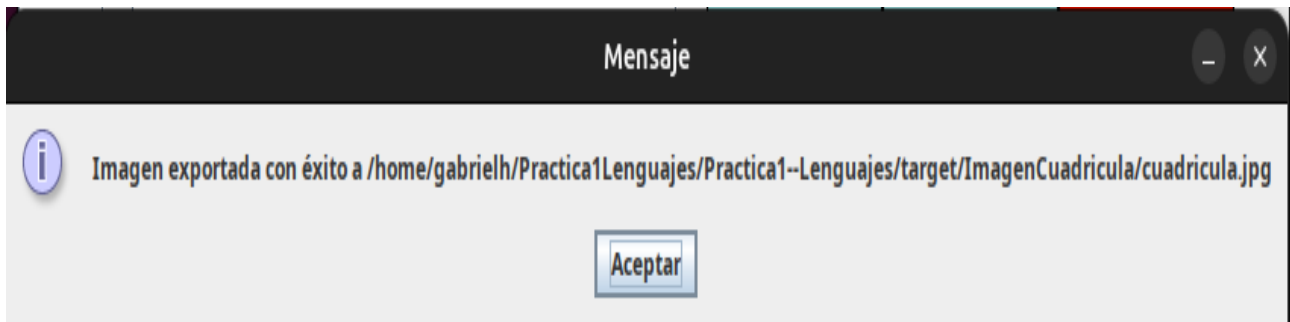
5. Luego puedes ver el resultado de tus ingresos dando click en el boton "Terminar", se mostrará de lado derecho de la pantalla un panel con la cuadrícula coloreada, donde también está un botón que exportará la imagen de tu cuadrícula, si así lo deseas



Al dar click en un cuadro coloreado, se mostrará una ventana con la información del token y cuadro, así como su autómata.



6. Si exportas tu imagen se desplegará un mensaje de la ubicación donde se guardó tu imagen.



7. También se habilitará el botón “Reportes”, donde al dar click se desplegará una pantalla con los reportes de las entradas que realizaste:

Reporte de Tokens				
Token	Lexema	Fila	Columna	Cuadro
Paréntesis	(1	1	Fila: 1 Columna: 1 Color: #9AD8D8
Paréntesis)	1	2	Fila: 1 Columna: 2 Color: #9AD8D8
Cadena	"hola"	1	4	Fila: 1 Columna: 3 Color: #E51400
Comentario	'p' 'kjlsdfk	1	11	Fila: 2 Columna: 1 Color: #B3B3B3
Identificador	nose	2	1	Fila: 2 Columna: 2 Color: #FFD300

Esta es la utilización del analizador léxico, si se desea crear una cuadrícula con diferente tamaño, se deberá volver a correr el programa.