

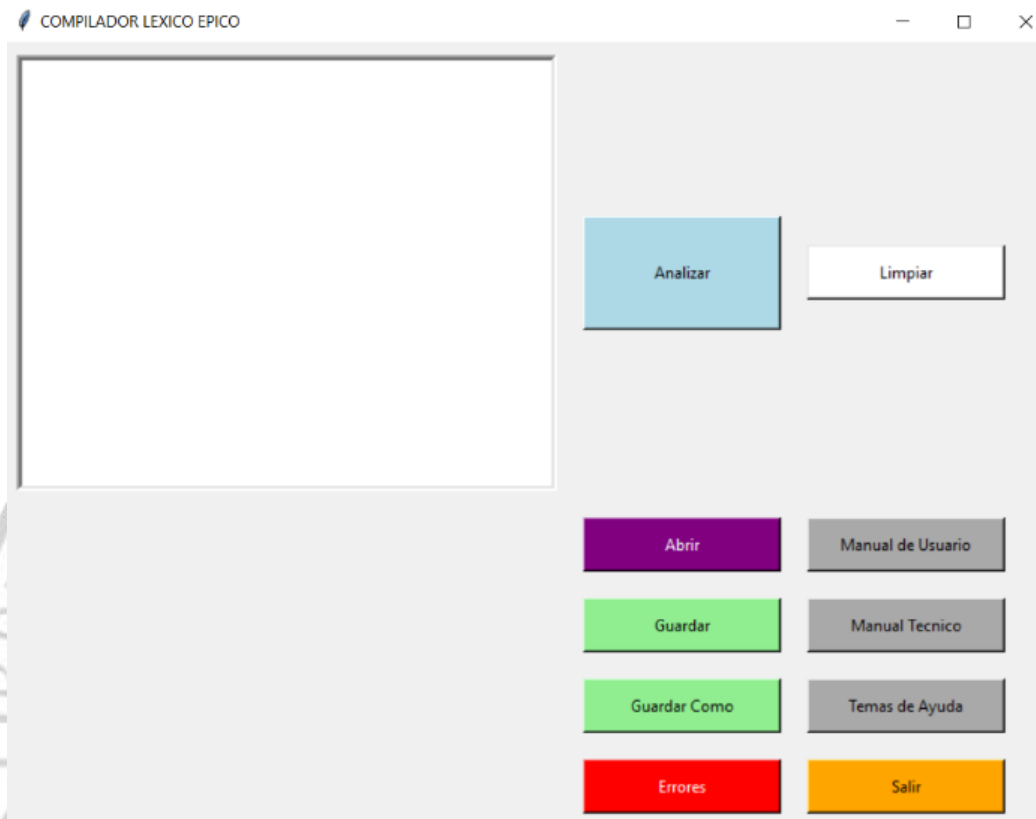
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION
LABORATORIO



Jonathan Josue Alvarez Chacon

Carnet: 202100259

1. Ventana Inicio



Al iniciar el programa se desplegara la ventana de inicio donde se podrán observar todas las funciones del programa

1. Caja de Texto

El espacio en blanco de texto es en donde se podrá escribir el texto que se desee analizar o bien usarlo para crear archivos de texto y guardarlos con algún nombre específico

2. Boton Analizar:



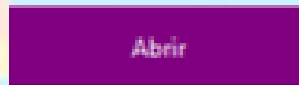
Con este botón podrá analizar el texto que se encuentra en el espacio en blanco, y ejecutar el programa

3. Boton Limpiar:



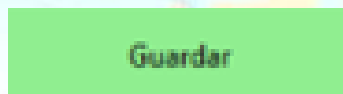
Con este botón podrá borrar todo lo que esta escrito en la caja de texto (Esta acción es irreversible)

4. Boton Abrir:



Al presionar este botón se desplegara una ventana emergente donde seleccionara el archivo de texto que desee abrir

5. Boton Guardar:



Con esta acción guardara todos los cambios realizados en la caja de texto donde previamente debió haber cargado algún archivo

6. Boton Guardar Como:

A green rectangular button with the text "Guardar Como" in black.

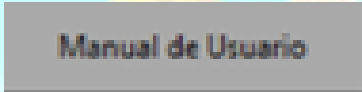
Una vez realizados los cambios en la caja de texto y si no quiere sobrescribir el archivo original podrá crear uno nuevo a partir de esta opción, se abrirá una ventana emergente donde deberá colocar el nombre y ubicación del nuevo archivo

7. Boton Errores:

A red rectangular button with the text "Errores" in white.

Con esta acción podrá visualizar todos los errores que el analizador léxico halla detectado cuando se analizo el documento o el texto cargado

8. Boton Manual De Usuario:

A grey rectangular button with the text "Manual de Usuario" in black.

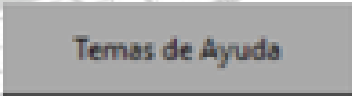
Con este botón abrirá el manual de Usuario

9. Boton Manual Tecnico:

A grey rectangular button with the text "Manual Tecnico" in black.

Con este botón abrirá el manual Tecnico

10. Boton Temas de Ayuda:

A grey rectangular button with the text "Temas de Ayuda" in black.

Con esta acción se desplegara la información básica del programador

11. Boton Salir:

Salir

Con este botón terminara el proceso del programa

