

Ya no

MANUAL DE USUARIO



José Rafael Morente González - 201801237

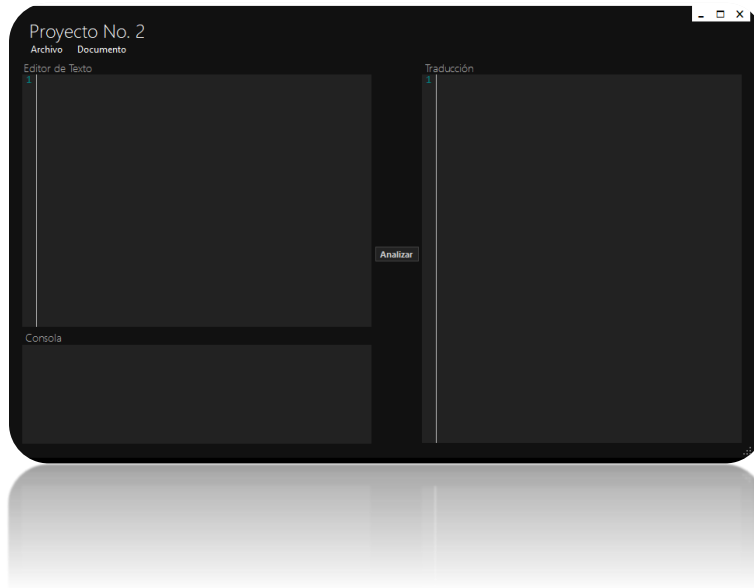
LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN

CONTENIDO

Interfaz Gráfica.....	2
Menú Bar	2
Menú Archivo	3
Menú Ayuda.....	3
Menú Documento.....	4
Editor de texto.....	4
Área de Traducción.....	5
Área de Consola	5
Reportes de Aplicación	6
Reporte de tokens.....	6
Reporte de errores.....	6
Reporte de errores Sintácticos.....	7
Tabla de Símbolos	8
Grafica de Vector.....	8
¿Cómo utilizar el programa?	9

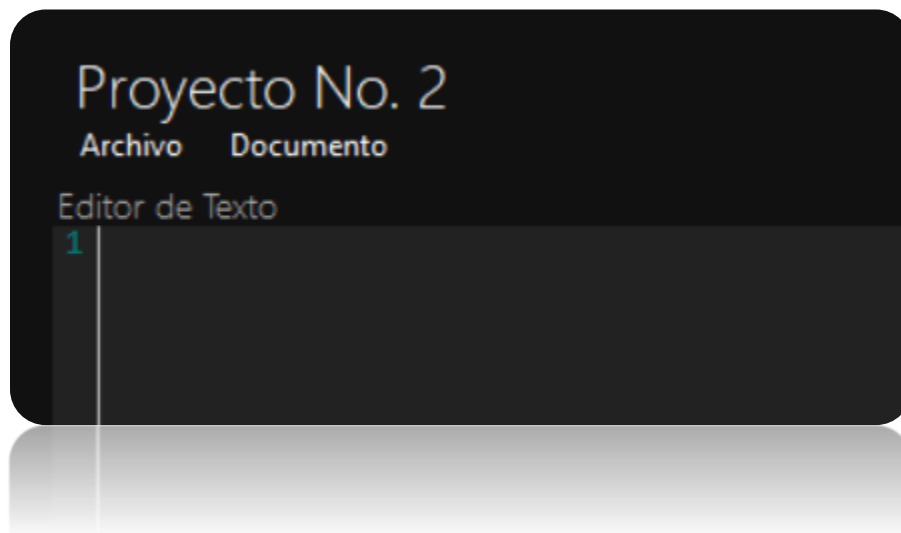
Interfaz Gráfica

La interfaz gráfica del programa se compone de una sola vista, pero esta cuenta con un conjunto de elementos los cuales se van a listar y se va a dar una descripción de su funcionamiento.



Menú Bar

El menú principal de la aplicación, aquí se presentan las herramientas importantes para el funcionamiento del programa.



Menú Archivo

El menú archivo cuenta con las siguientes herramientas:

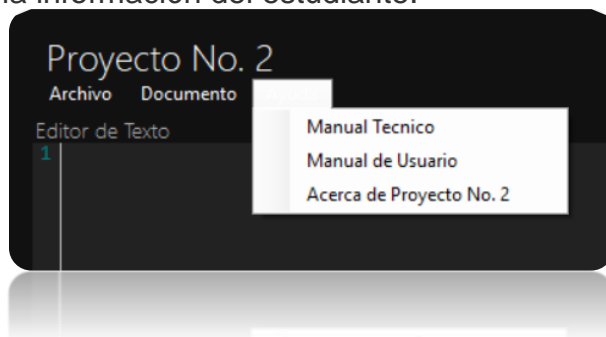
- Nueva Pestaña: Al presionar este botón es posible crear una nueva pestaña dentro del editor de texto.
- Abrir: Al presionar este botón es posible cargar un archivo con la extensión .CS desde cualquier ruta de la computadora, a nuestra pestaña actual.
- Guardar Como: Al presionar este botón es posible guardar el contenido desde la pestaña actual en cualquier ruta dentro de la computadora.
- Salir: Al presionar este botón se saldrá de la aplicación.



Menú Ayuda

El menú ayuda cuenta con las siguientes herramientas:

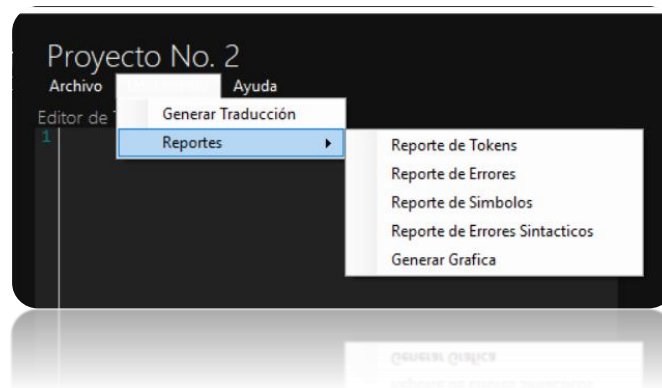
- Manual de Aplicación: Muestra este manual de la aplicación.
- Manual Técnico: Muestra el manual técnico de la aplicación.
- Acerca de: Muestra la información del estudiante.



Menú Documento

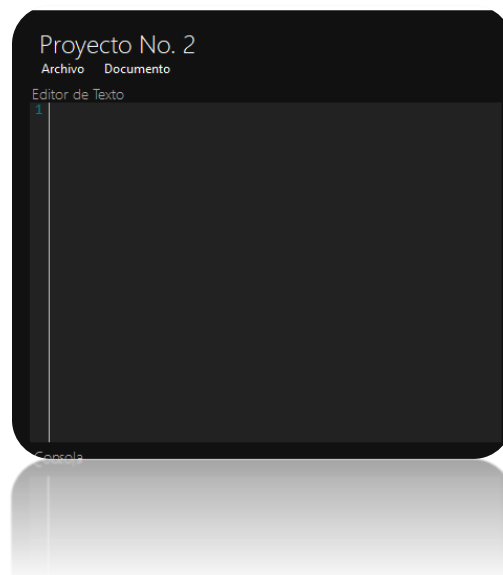
El menú reporte cuenta con las siguientes herramientas:

- Generar Traducción: Traduce de un lenguaje a otro.
- Reporte de Tokens: Muestra un archivo HTML con los tokens reconocidos por el programa.
- Reporte de Error: Muestra un archivo HTML con los tokens no reconocidos por el programa.
- Reporte de Símbolos: Muestra un archivo HTML con los símbolos reconocidos por el programa.
- Reporte de Error Sintáctico: Muestra un archivo HTML con los tokens que han tenido un error en el programa.
- Generar Grafica: Genera la gráfica de los vectores.



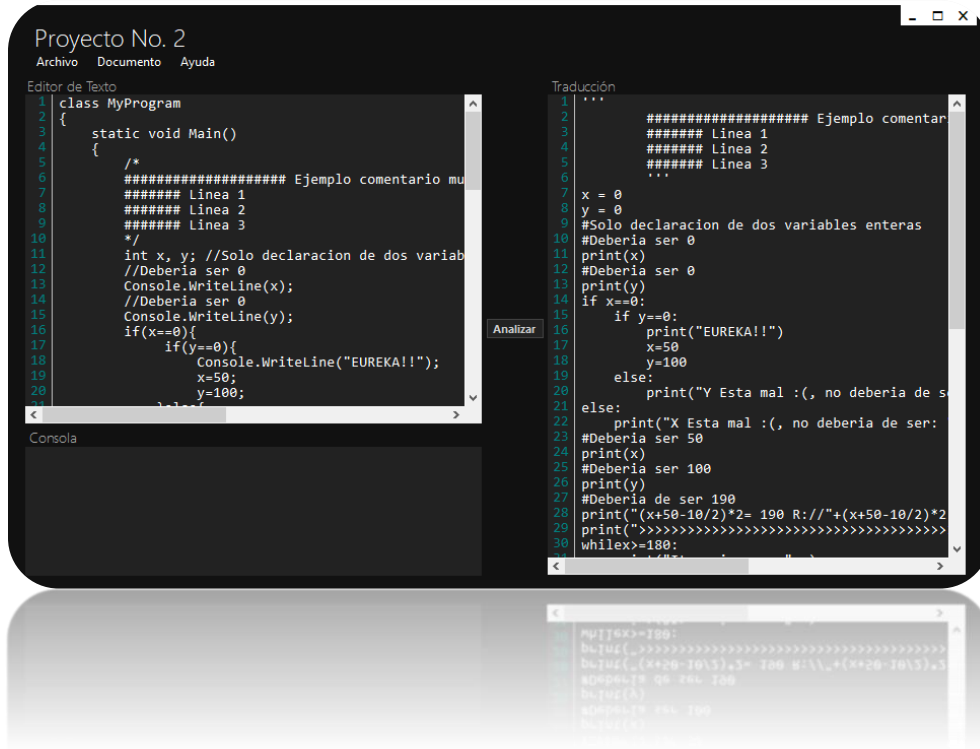
Editor de texto

El editor de texto le permite, como se indica poder escribir y editar texto que será analizado para cargar los archivos de código.



Área de Traducción

En esta área se muestra la traducción completa del código de C# a Python.



Área de Consola

En esta área se debe de imprimir los resultados ejecutados por el analizador para comparar que el código este correcto.

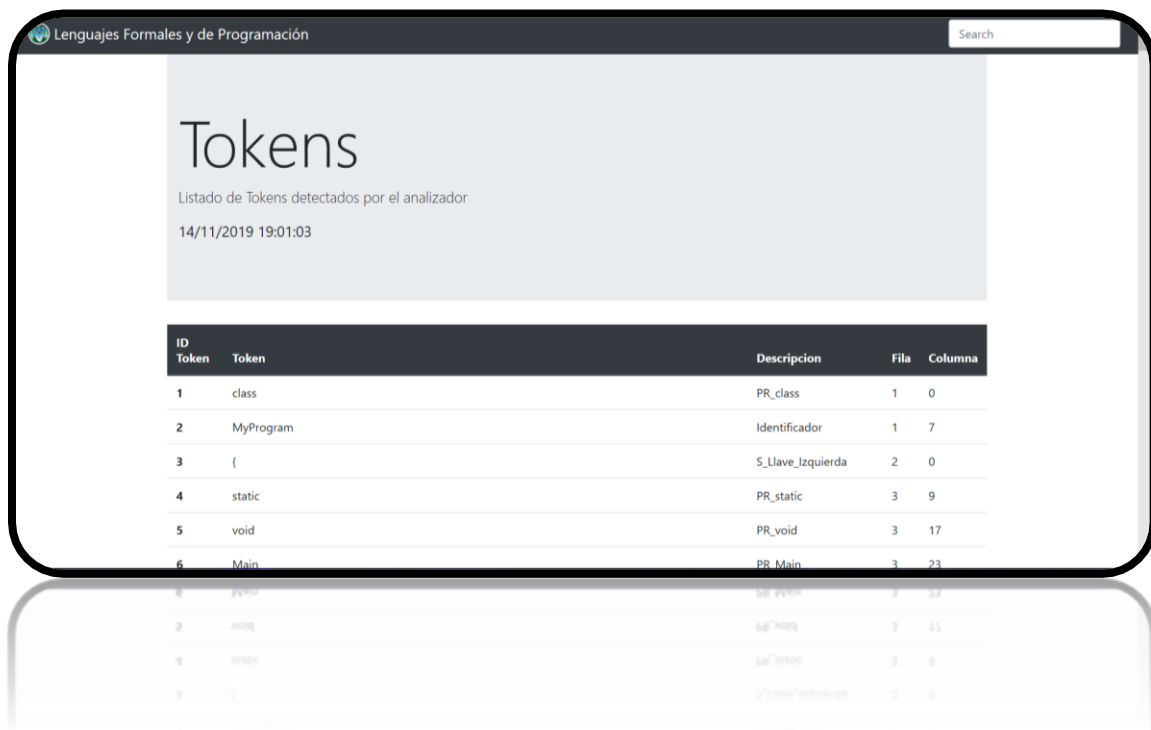


Reportes de Aplicación

La aplicación cuenta con cuatro reportes diferentes:

Reporte de tokens

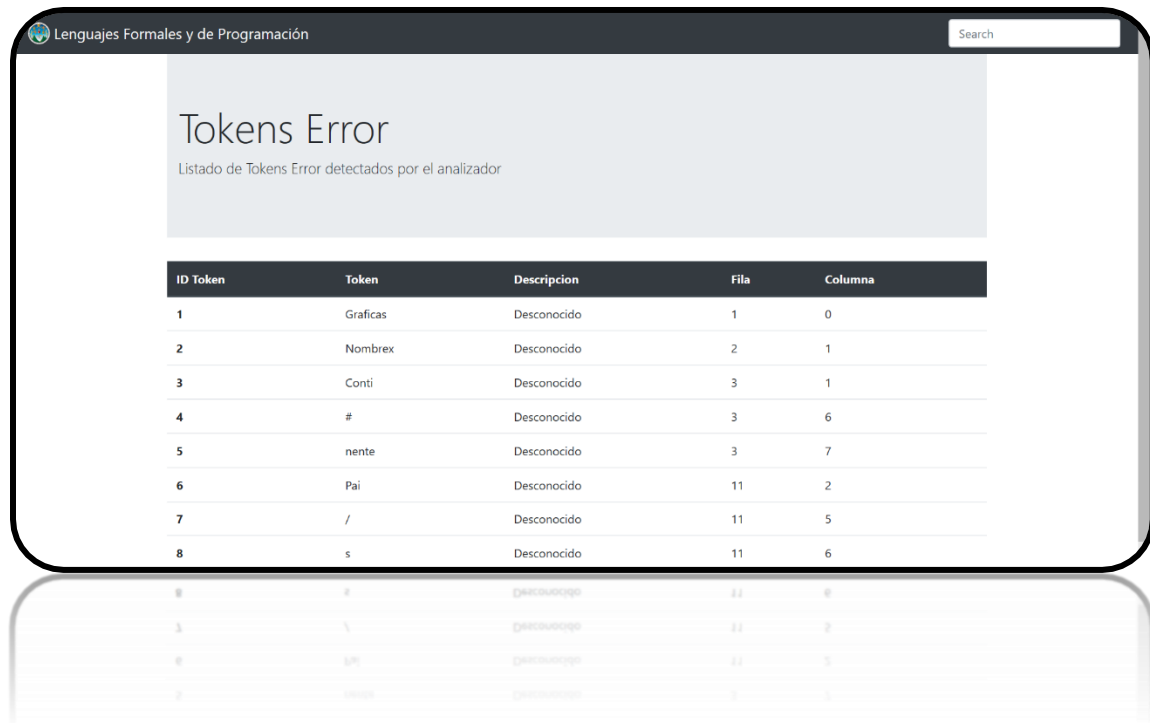
El reporte de tokens se utiliza para llevar un registro de los tokens que el analizador léxico encuentra para cada una de las pestañas de forma independiente una de la otra, este es un archivo HTML el cual nos muestra el ID del Token, el token que reconoce, una descripción del token, la fila y columna donde se encuentra dicho token.



ID	Token	Descripción	Fila	Columna
1	class	PR_class	1	0
2	MyProgram	Identificador	1	7
3	{	S_Llave_Izquierda	2	0
4	static	PR_static	3	9
5	void	PR_void	3	17
6	Main	PR_Main	3	23

Reporte de errores

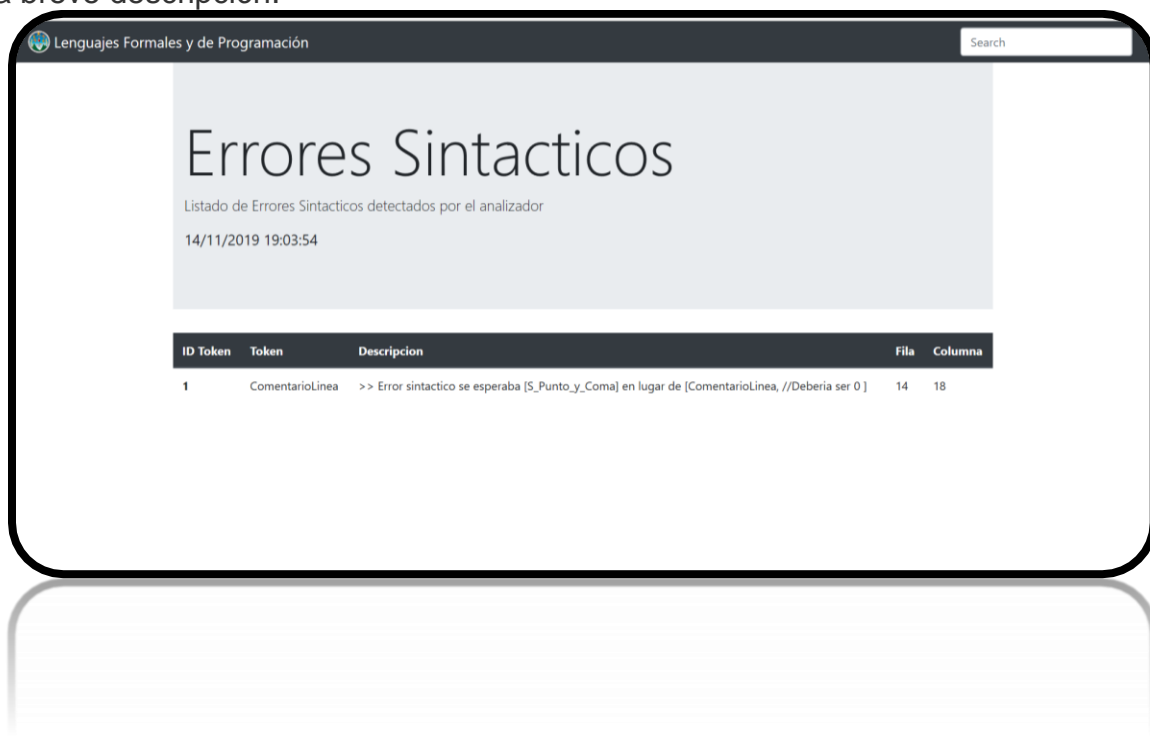
El segundo reporte es el de errores, aquí se muestran los símbolos o palabras con su respectiva fila y columna que el analizador no reconoce como válidas dentro de sus parámetros establecidos, este es un archivo HTML.



ID Token	Token	Descripción	Fila	Columna
1	Graficas	Desconocido	1	0
2	Nombrex	Desconocido	2	1
3	Conti	Desconocido	3	1
4	#	Desconocido	3	6
5	nente	Desconocido	3	7
6	Pai	Desconocido	11	2
7	/	Desconocido	11	5
8	s	Desconocido	11	6

Reporte de errores Sintácticos

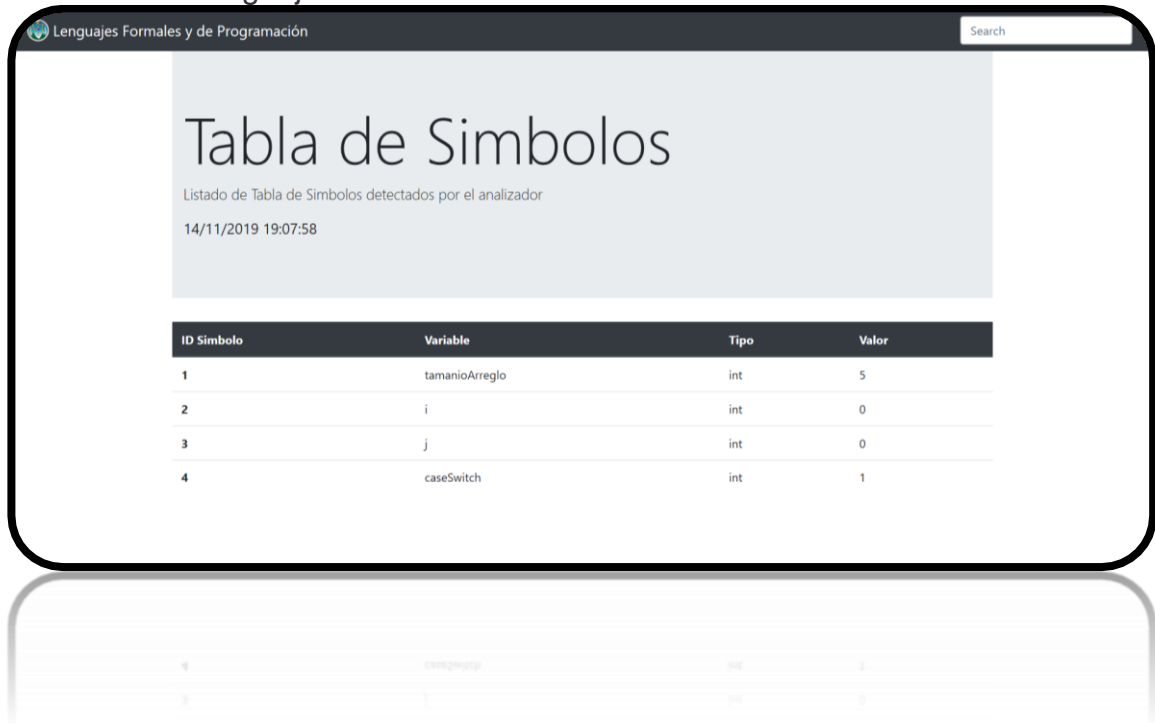
El tercer reporte es el de errores sintácticos, aquí se muestran los símbolos o palabras con su respectiva fila y columna que el analizador reconoce como errores con una breve descripción.



ID Token	Token	Descripción	Fila	Columna
1	ComentarioLinea	>> Error sintactico se esperaba [\$.Punto_y_Coma] en lugar de [ComentarioLinea, //Deberia ser 0]	14	18

Tabla de Símbolos

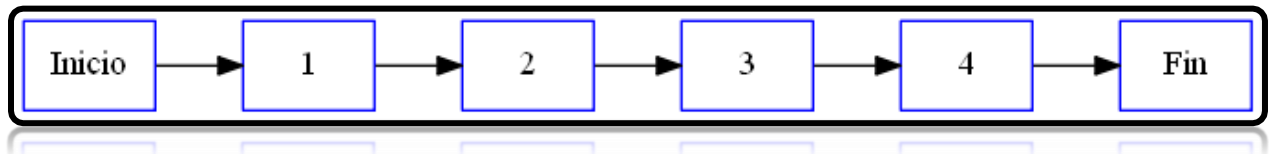
El cuarto reporte es la tabla de símbolos que contiene las asignaciones que se puede realizar en el lenguaje de C#.



ID Símbolo	Variable	Tipo	Valor
1	tamanoArreglo	int	5
2	i	int	0
3	j	int	0
4	caseSwitch	int	1

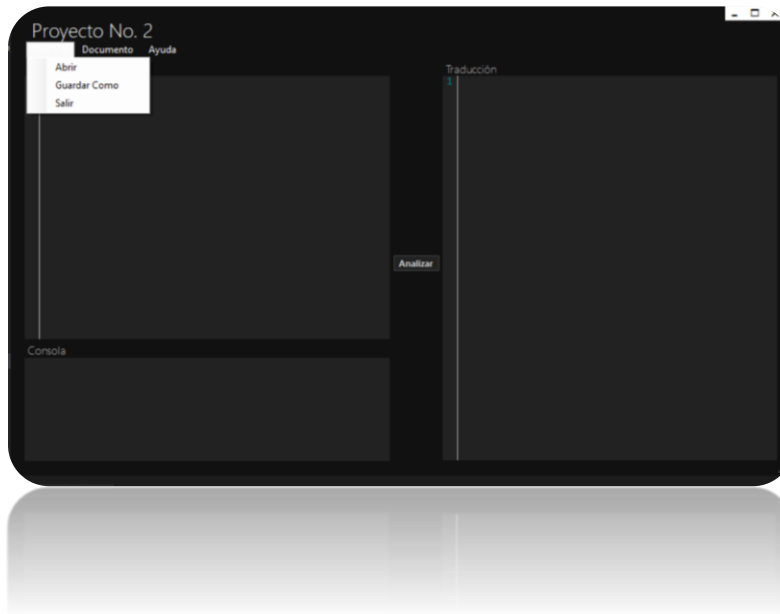
Grafica de Vector

La aplicación puede generar las graficas de vectores estas se almacenan en el escritorio.

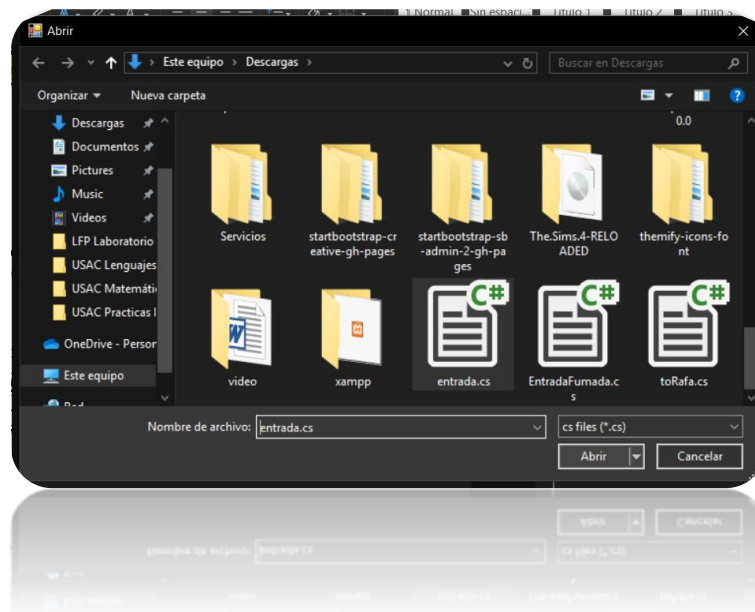


¿Cómo utilizar el programa?

1. Abrir Archivo



2. Seleccionar Archivo



3. Este se abre en el editor de texto y presionar analizar, al analizar genera el código traducido a Python y muestra resultados en la consola.

