

**UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
INGENIERÍA EN SISTEMAS
LABORATORIO LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION
ING. OLIVER SIERRA**



**“Manual de Usuario
Analizador Léxico”**

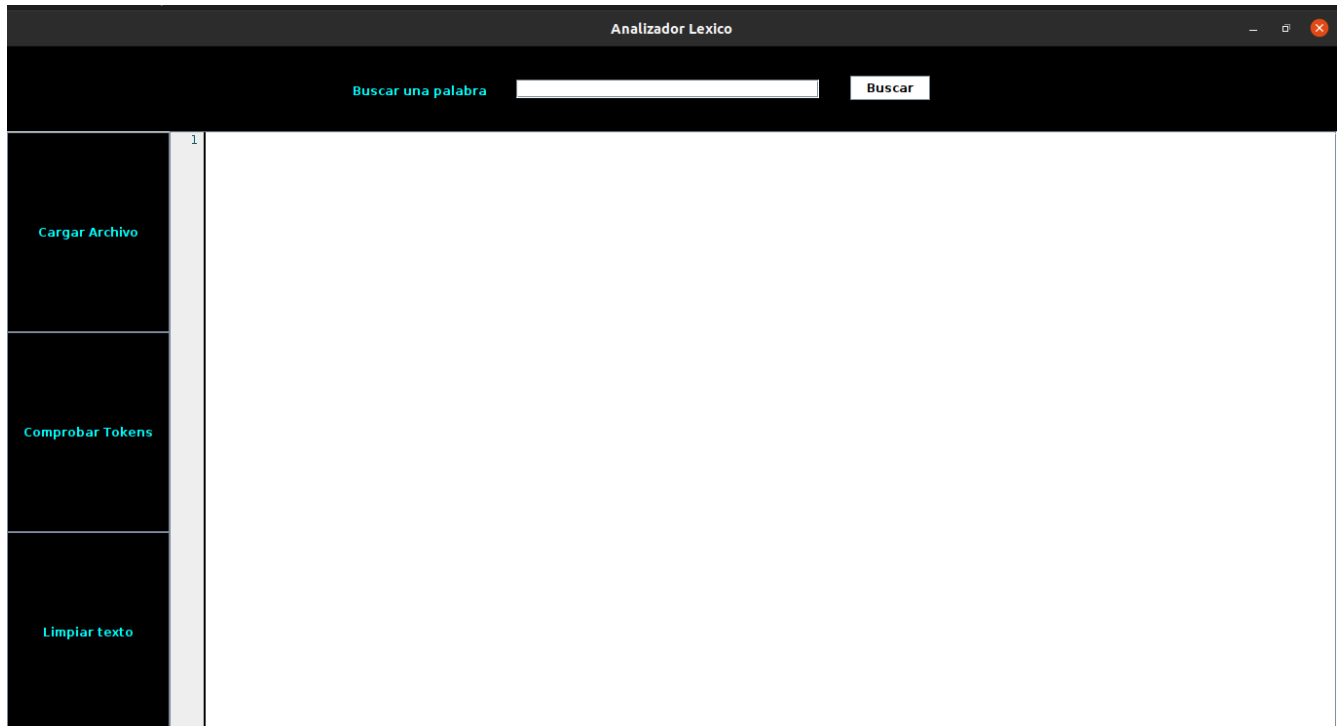
JOSE LUIS BALTAZAR PU SAM 201731370

Analizador Léxico

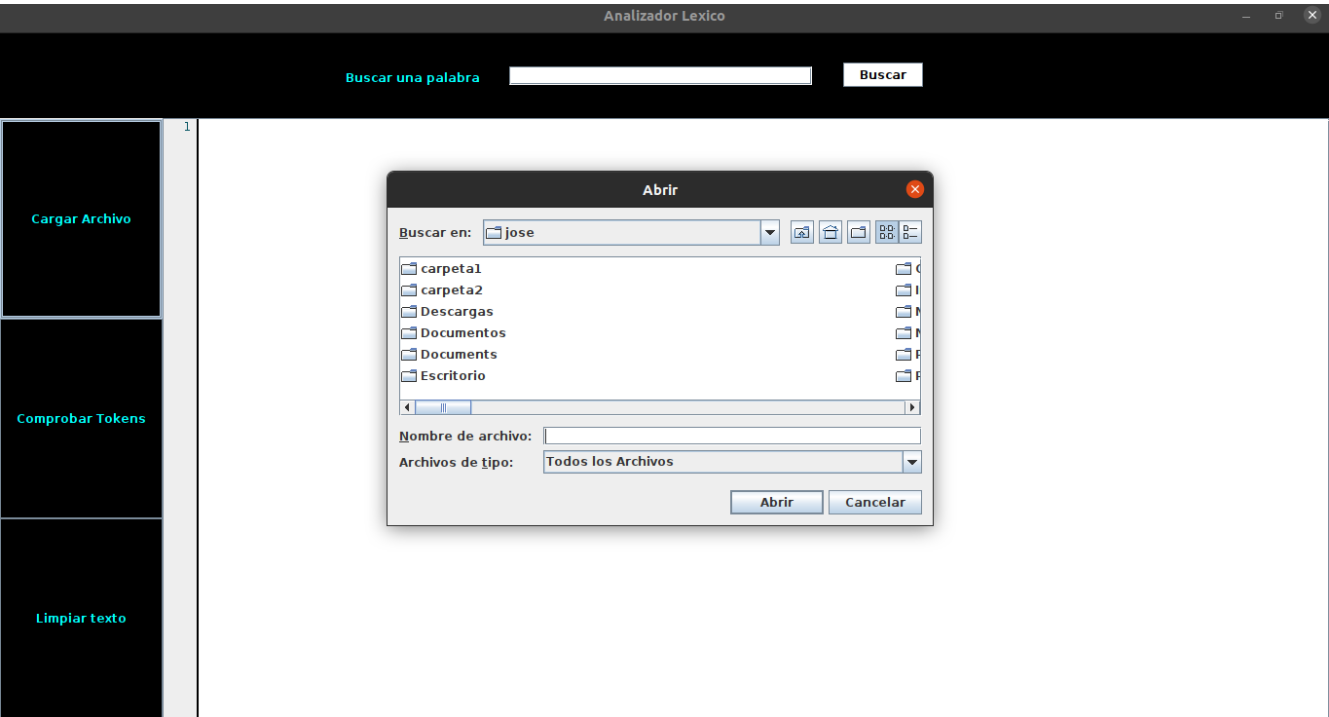
Menú principal:

En el menú principal podrá encontrar inicialmente tres botones

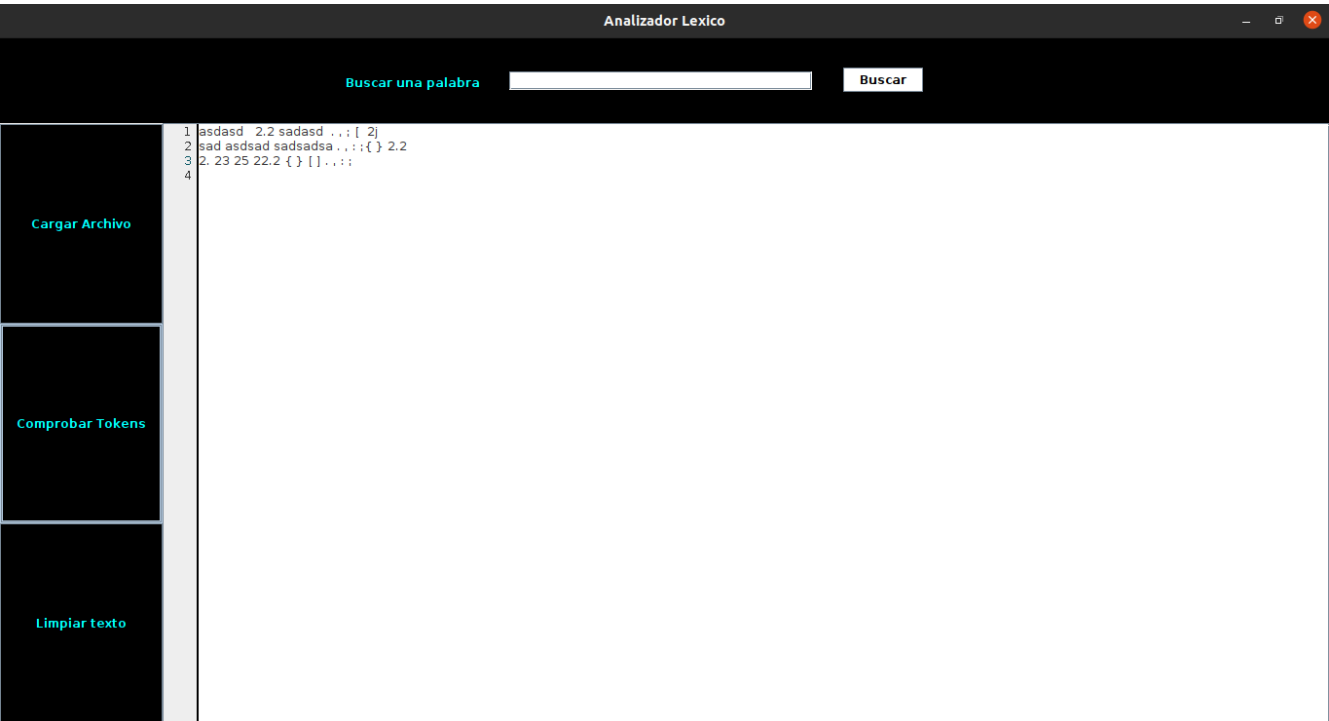
- Carga de archivo
- Comprobar tokens: Si el área de texto se encuentra vacío al intentar comprobar tokens saldrá un error
- Limpiar Texto



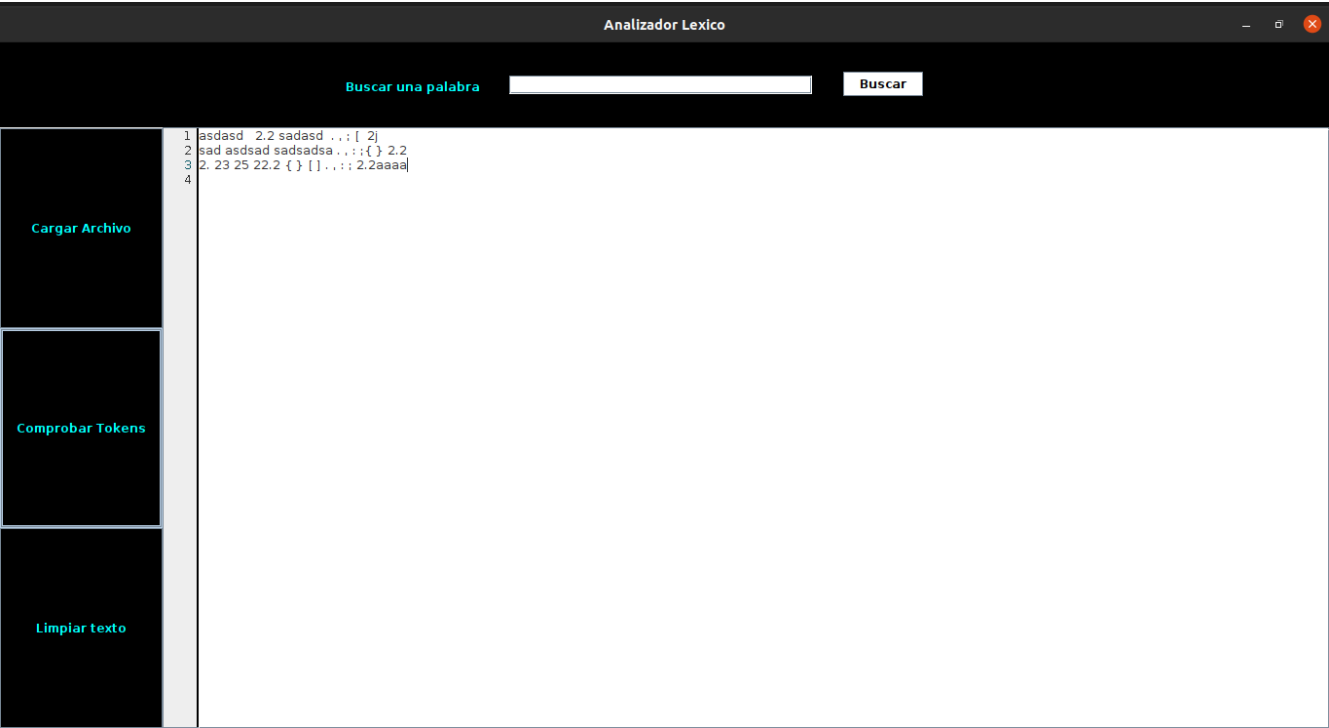
Cargar Archivo:El usuario tendría la opción de buscar entre sus archivos un archivo de entrada en formato de texto



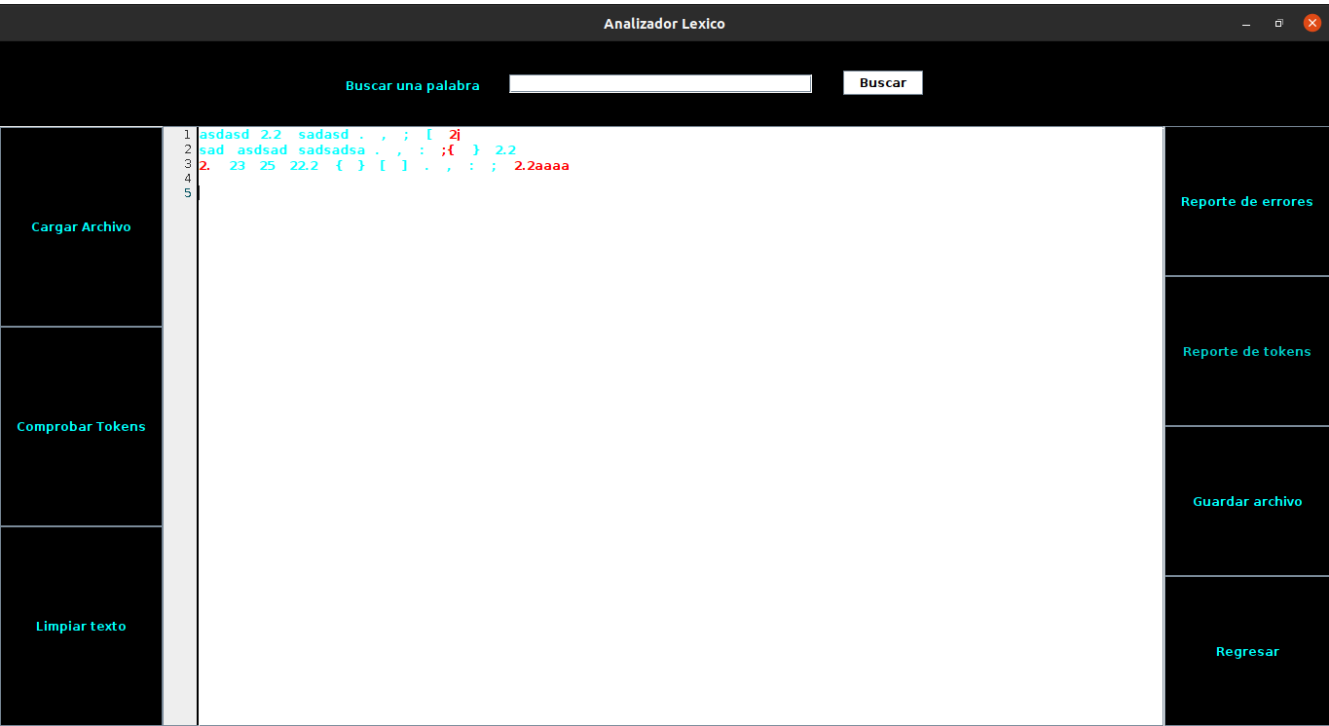
Luego de elegir el archivo el mismo se mostrara en el área de texto



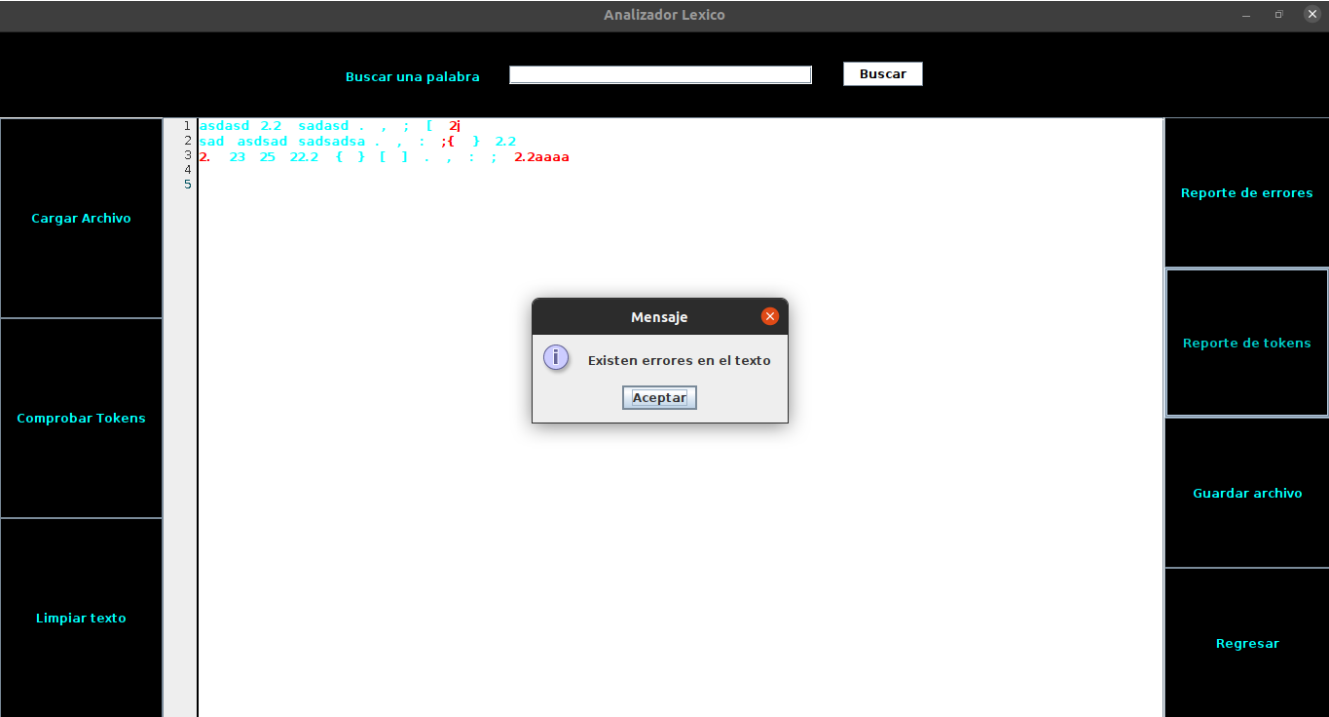
Edición de Texto:Ademas de la carga de archivos el usuario también tendrá la opción de editar el texto agregando o insertando texto.



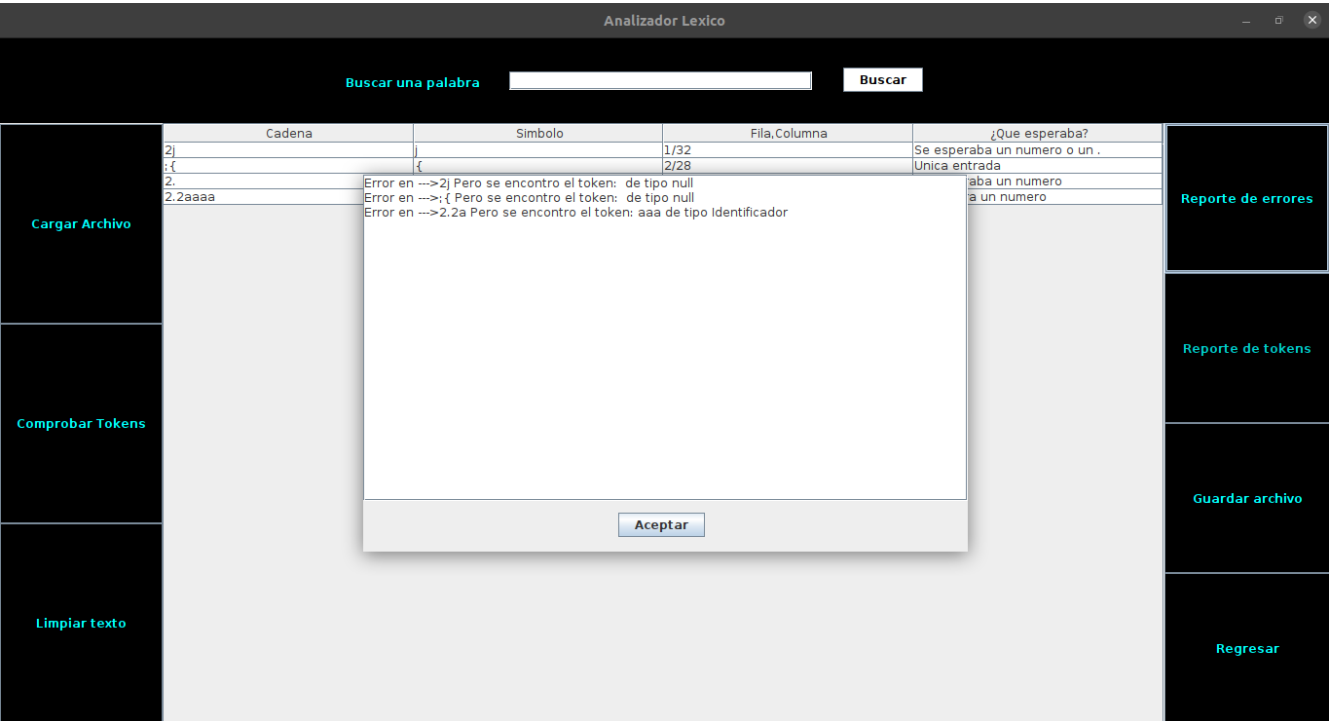
Comprobar tokens: Al momento de comprobar los tokens estos se remarcaran de color celeste cuando sean correctos y de color rojo cuando sean erróneos, la visualización de errores mejorara la edición manual.

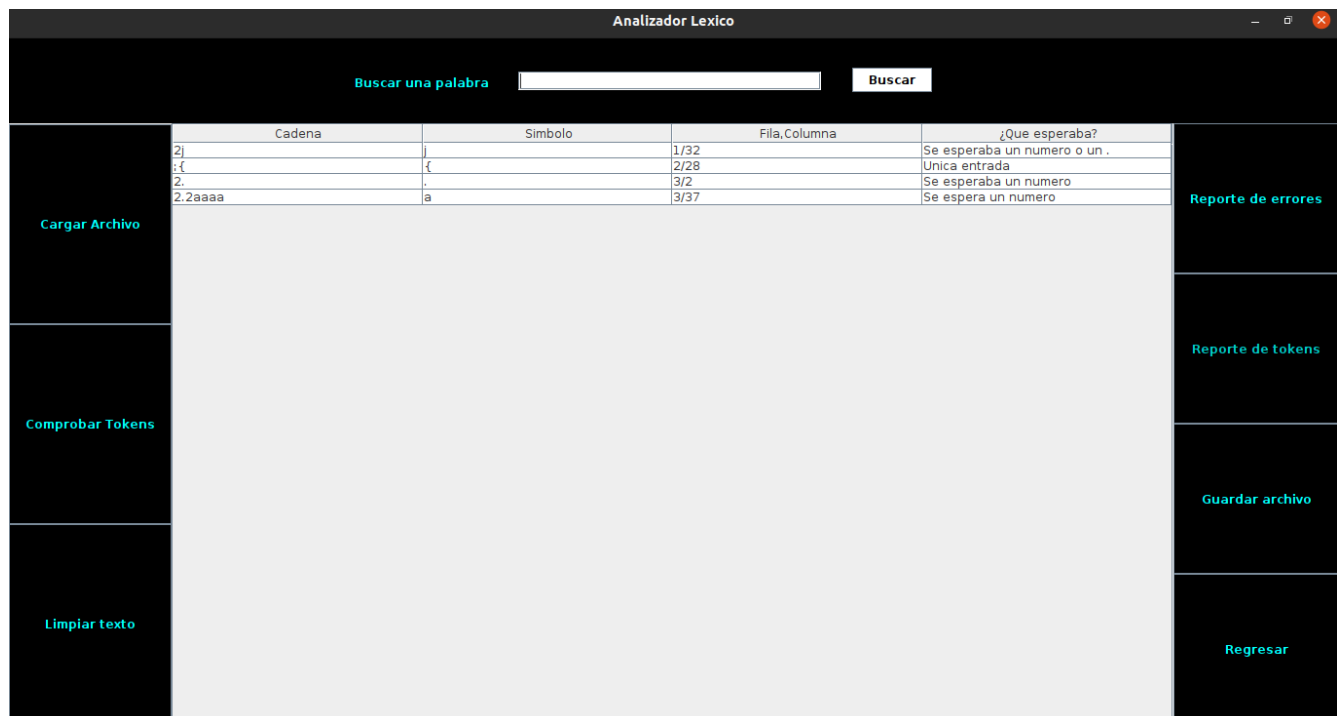


Si existe algún error el reporte de toknes no podrá mostrarse

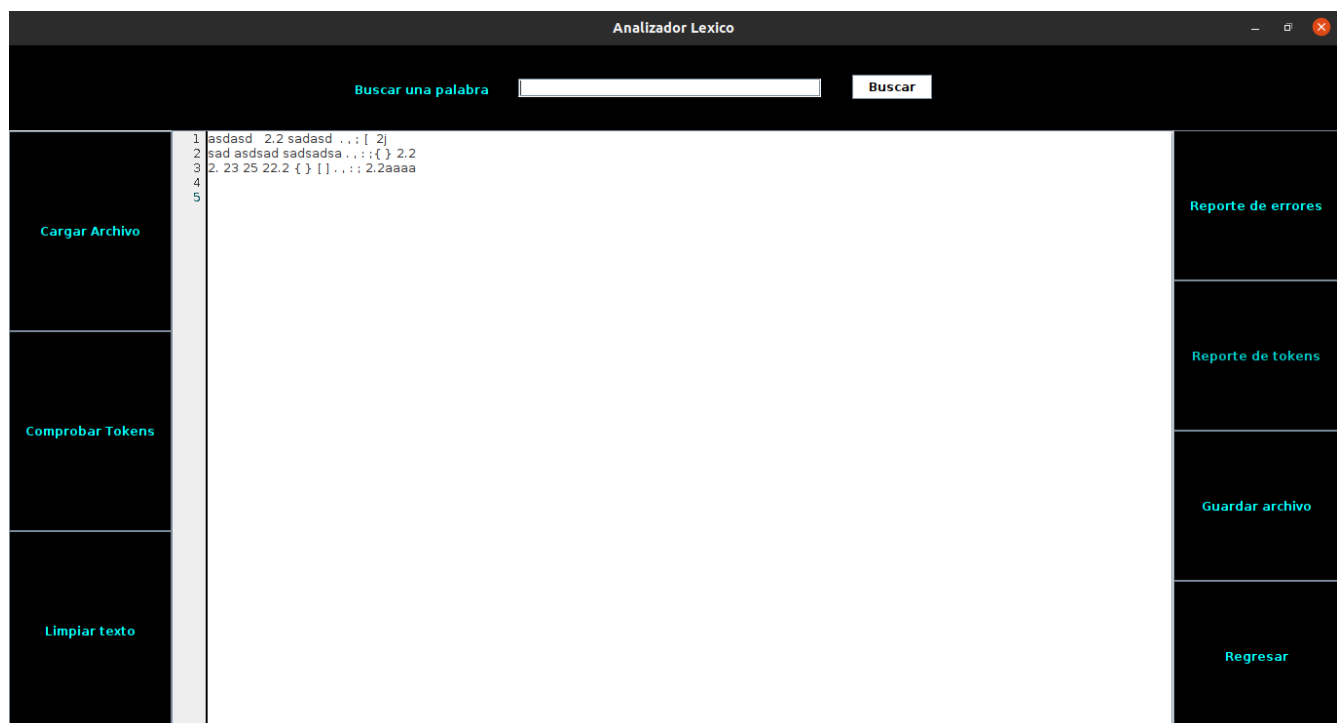


Reporte de errores: para estos reportes primero se mostrara la recuperación de errores para mostrar una posible solución, al momento de seleccionar el botón aceptar se podrá ver un recuadro definido e intuitivo para ver que ocasiono el error en el token.

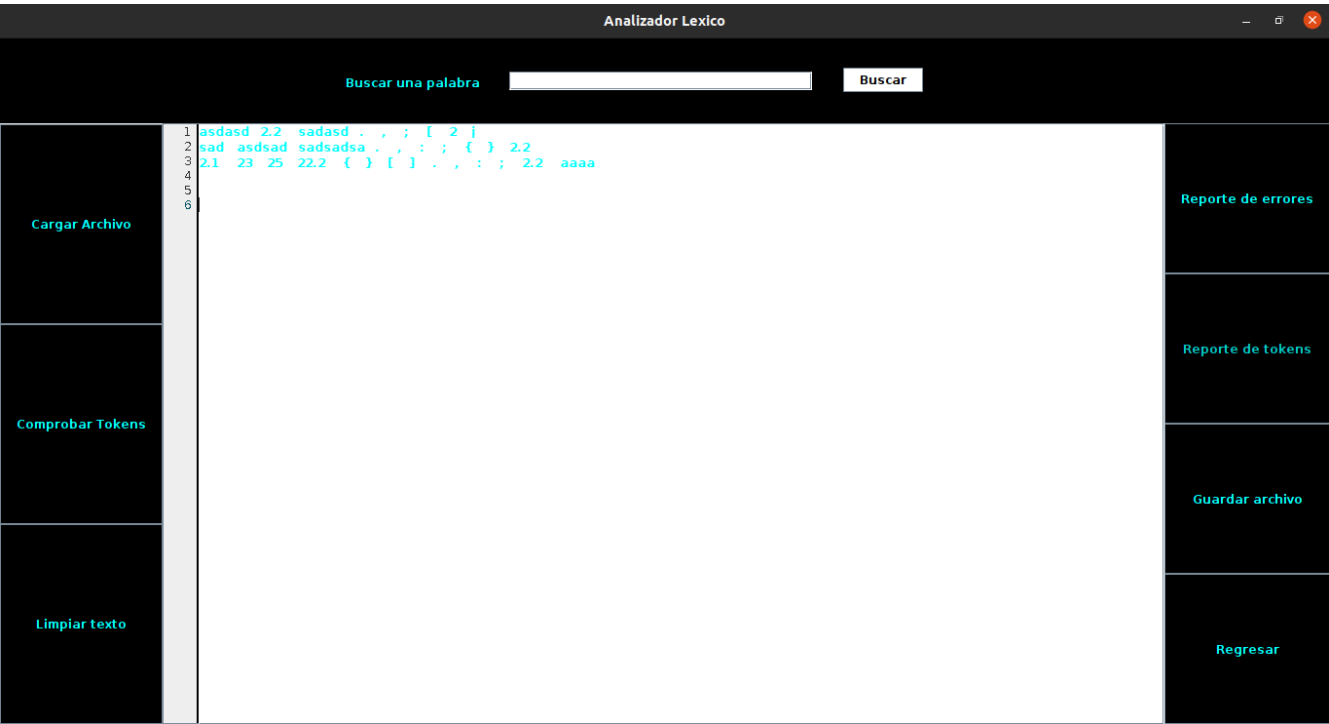




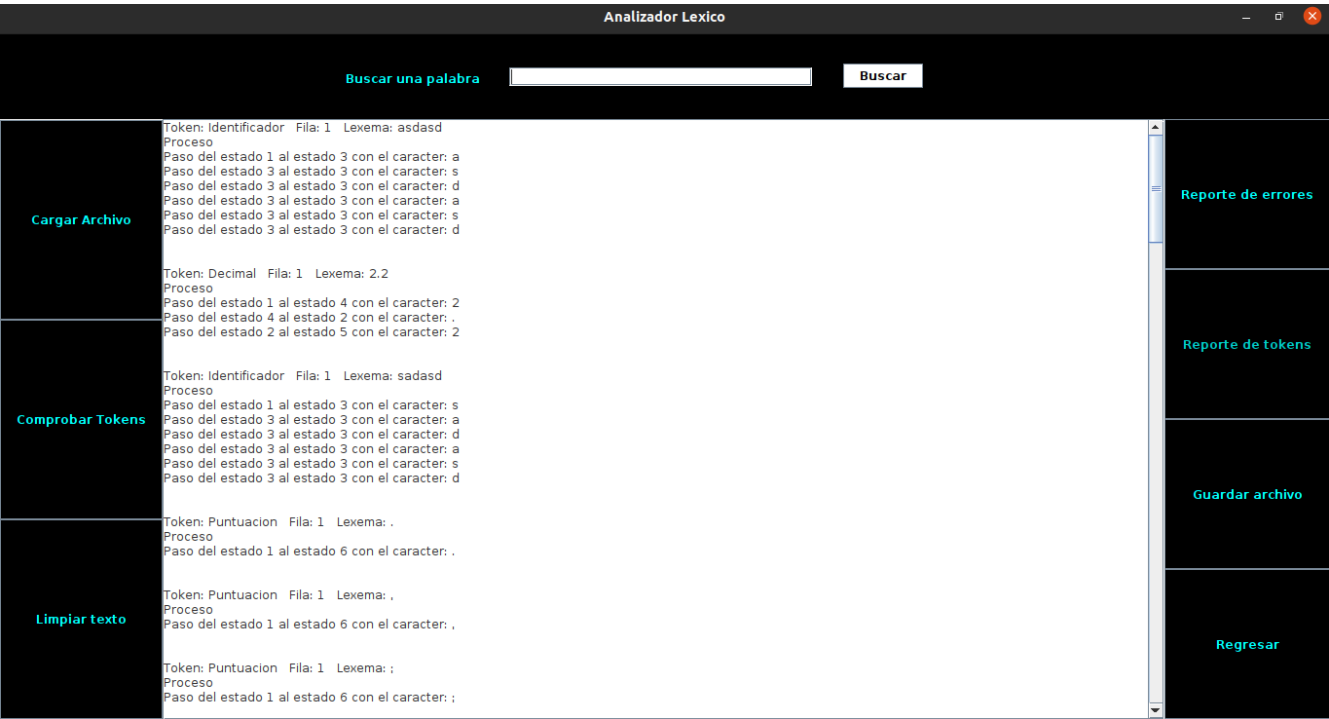
Luego de editar el texto a comprobar el usuario deberá de seleccionar el botón “Comprobar tokens”



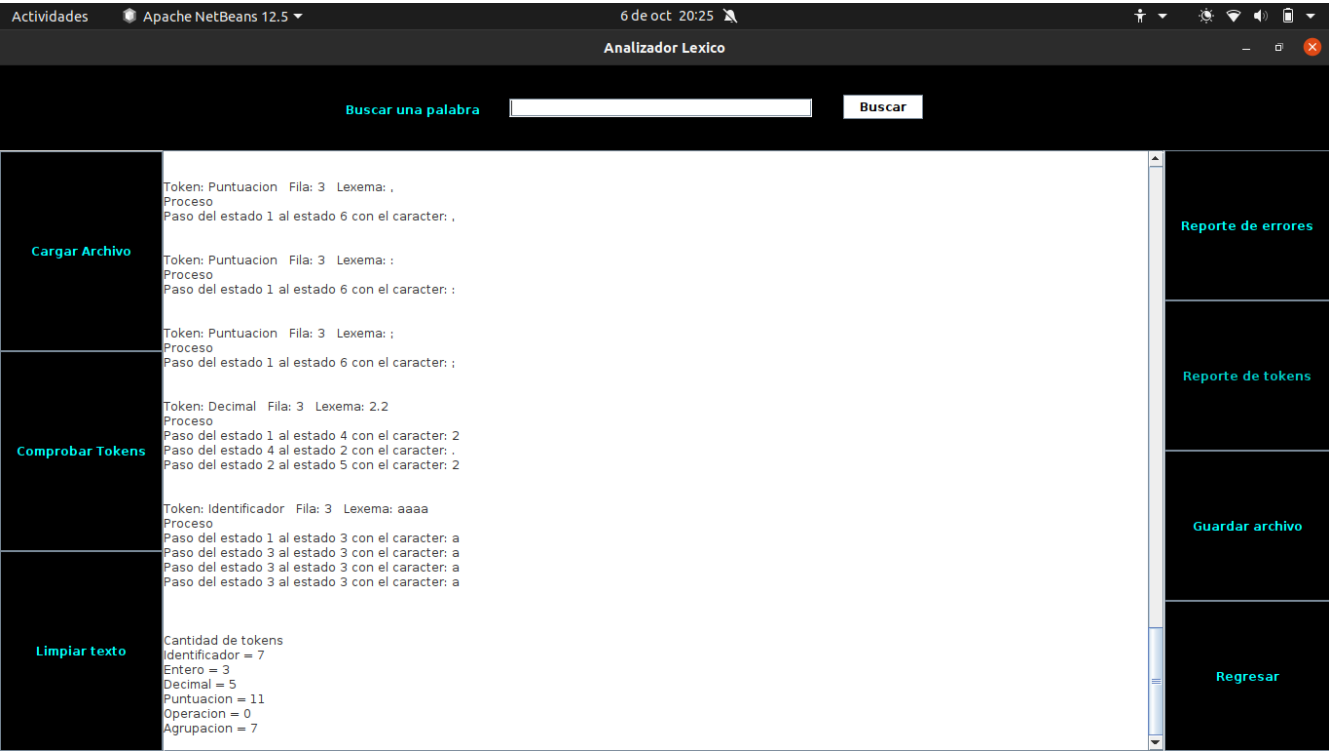
Sino existen errores entonces todas las letras del área de texto se mostrara de color celeste y podrás seleccionar el reporte de tokens



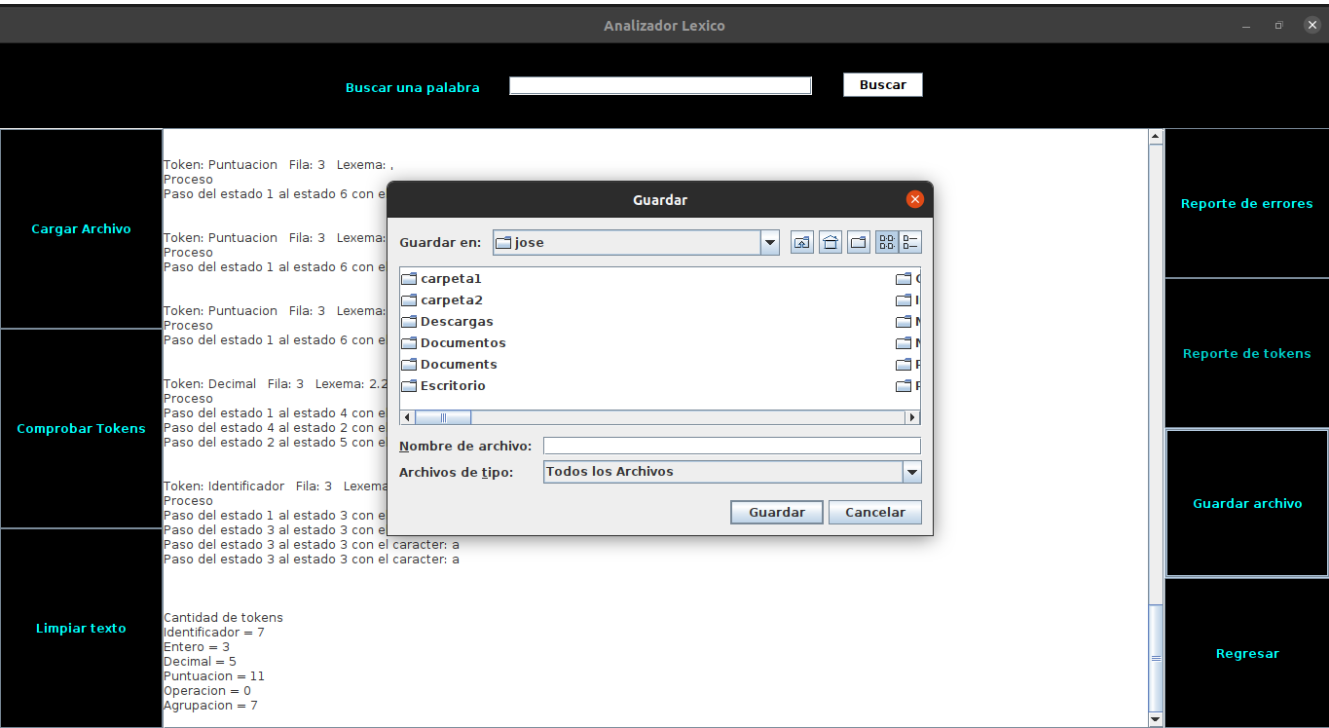
Reporte de tokens: En este reporte se mostrara el token lexema y la fila en la que se encuentra, ademas se muestra el proceso de cambios de estado para poder comprobar que el autómata funciona correctamente.



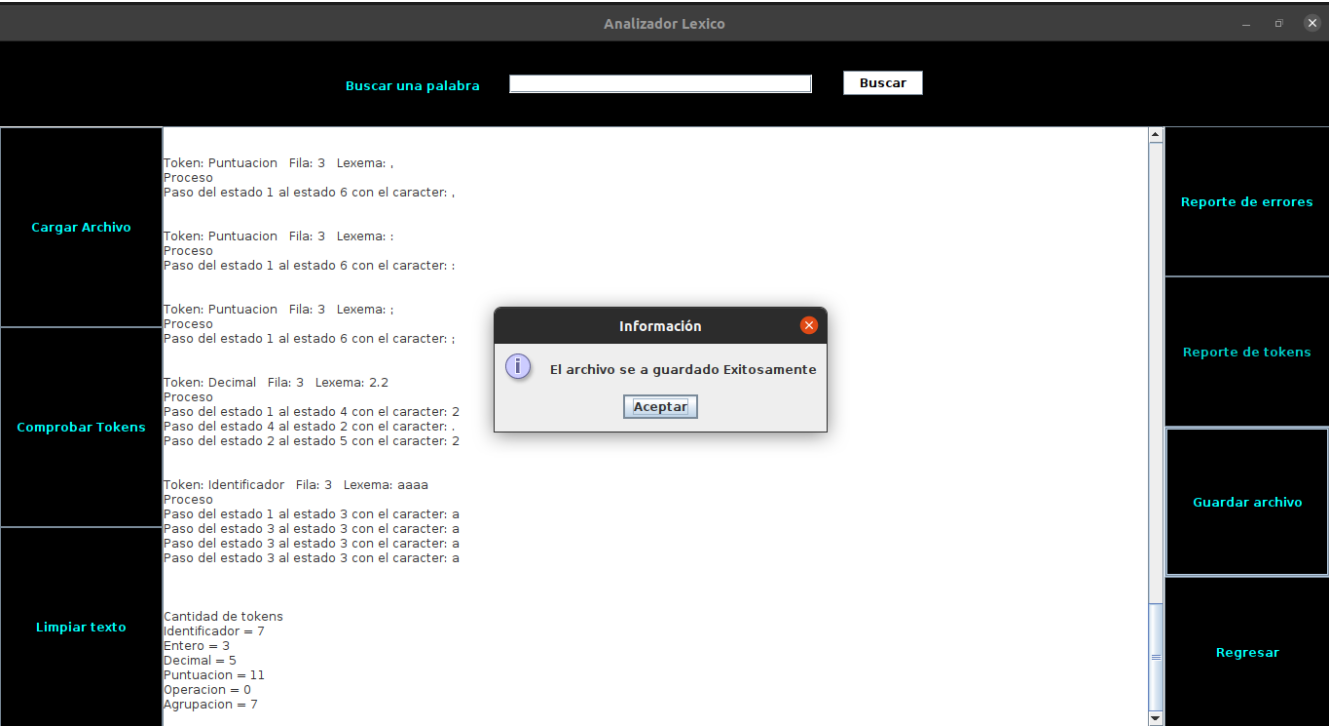
Ademas se da un reporte de la cantidad de tokens que hay en el texto



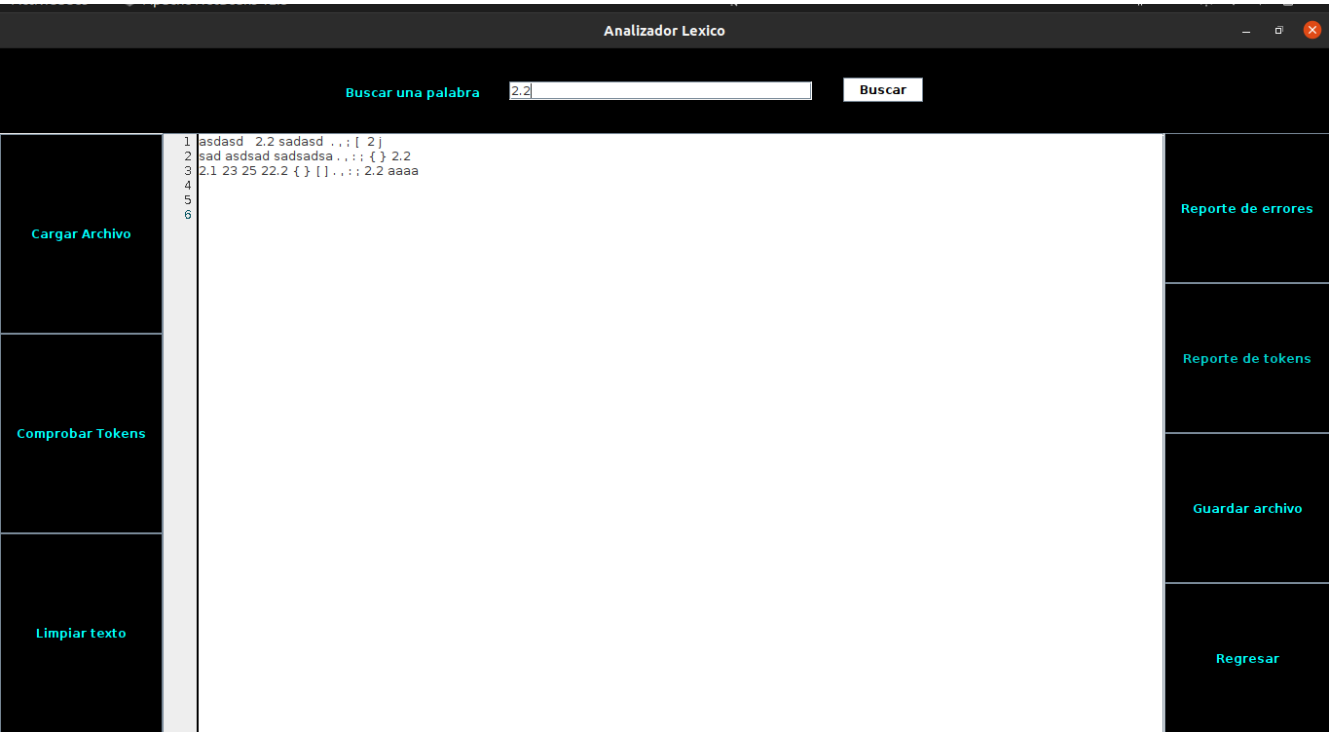
Guardar Archivo: EL usuario tendrá la opción de elegir la ruta en la que se guardara el archivo ademas de darle un nombre



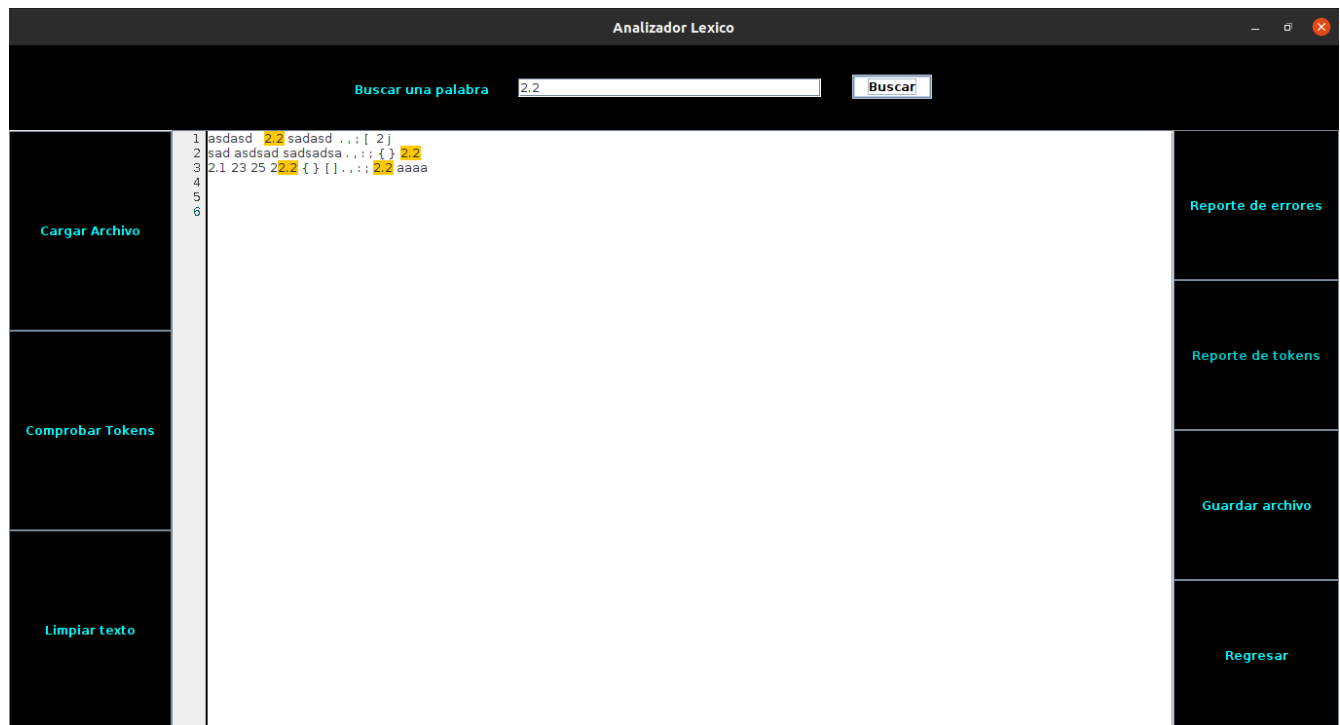
Después de guardar el archivo el usuario podrá ver un mensaje en el que se notifica el guardado exitoso



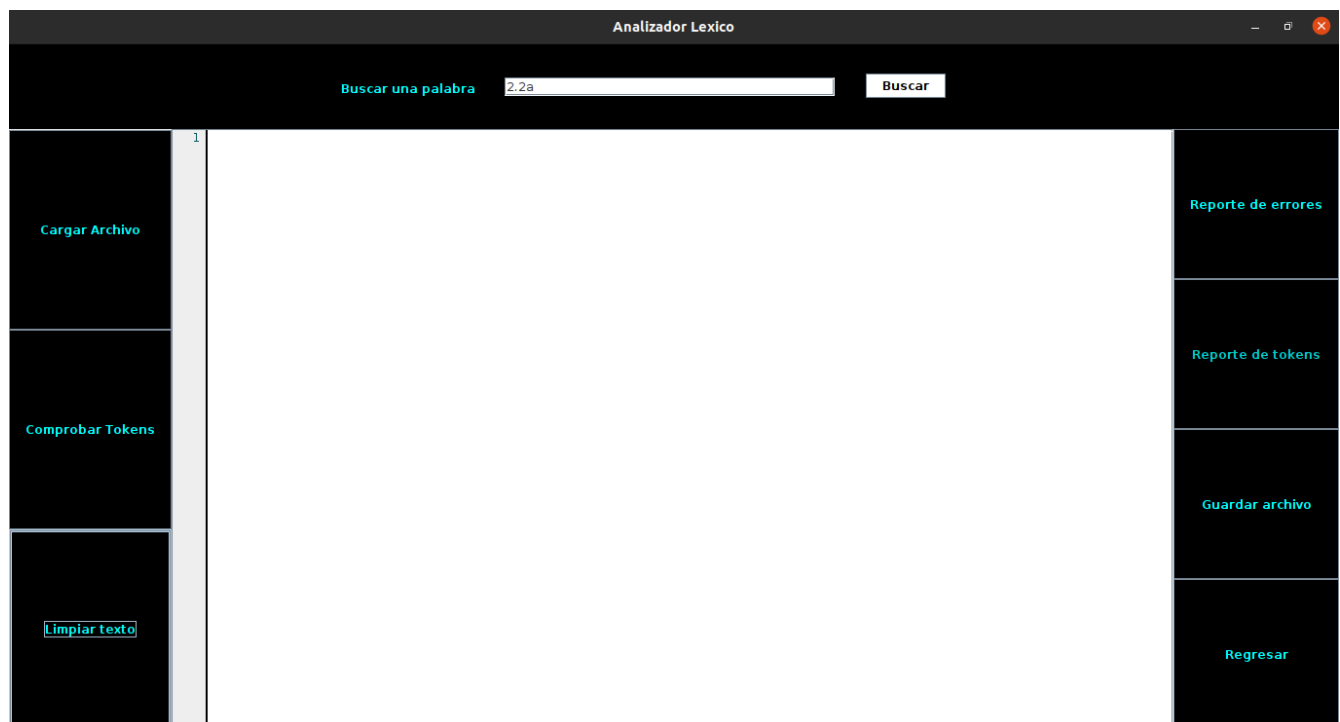
Búsqueda de patrón: En la parte superior del menú podrás ver un área de texto en el que puedes ingresar una palabra o patrón y buscar el mismo.



Si el patrón es encontrado dentro del texto este se subrayara de color amarillo
Si no se encuentran coincidencias entonces no se remarcara nada.



Limpiar Texto: Al presionar este botón de texto este se limpiara



Disfruta de la aplicación y recuerda ¡Programar es Fácil!