

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Segundo Semestre 2024

Lenguajes Formales y de Programación

Ing. David Morales

Aux. Herberth Avila



# Práctica 1

## *Manual de usuario*

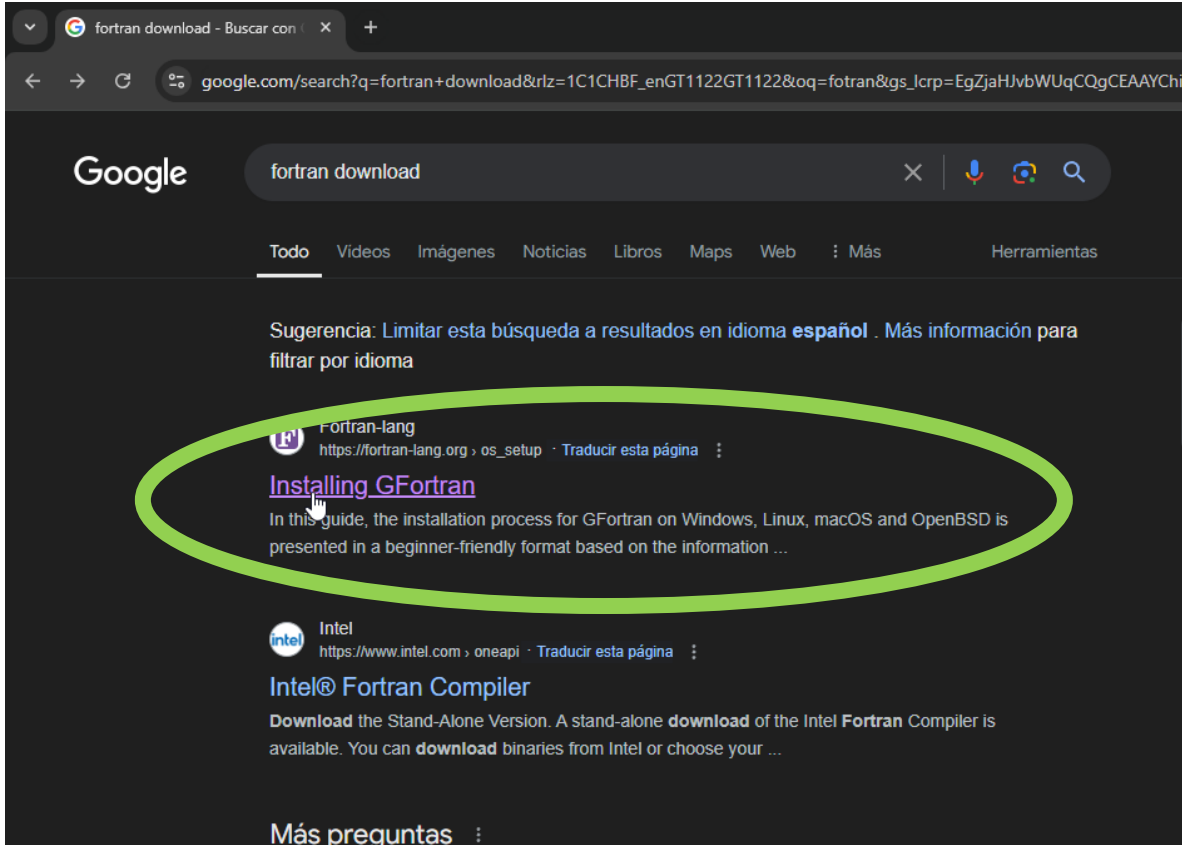
Josué Samuel de la Cruz Medina

202247844

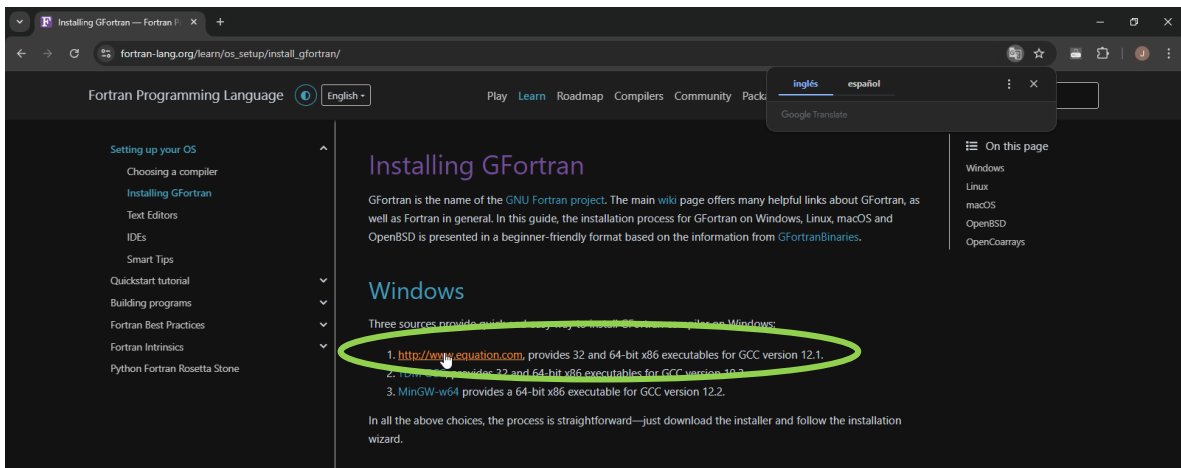
23/08/2024

# Manual de Usuario

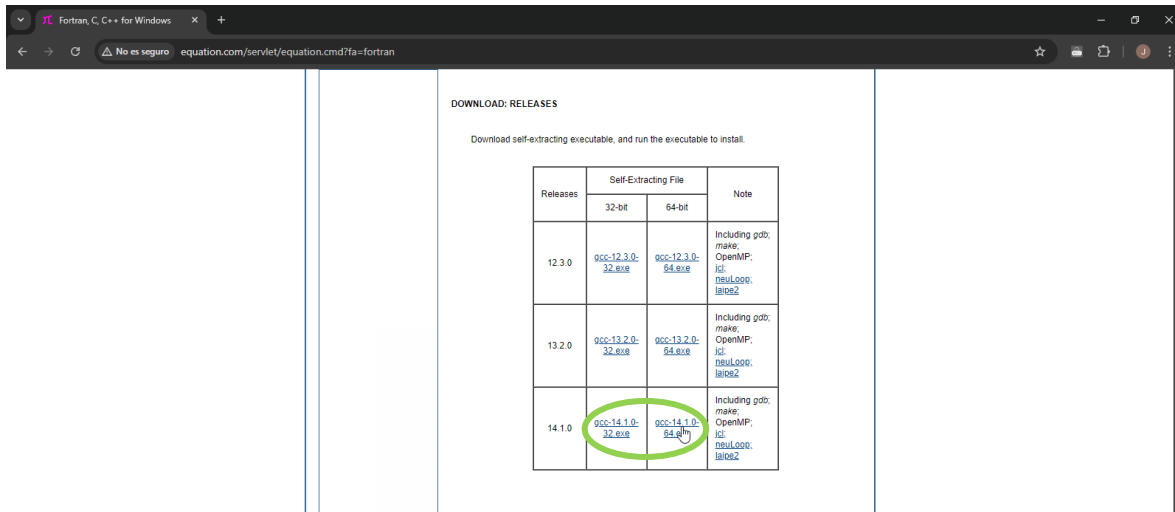
Debemos de tener instalado Fortran en nuestra computadora para que el programa funcione, le damos clic a la opción mostrada en pantalla.



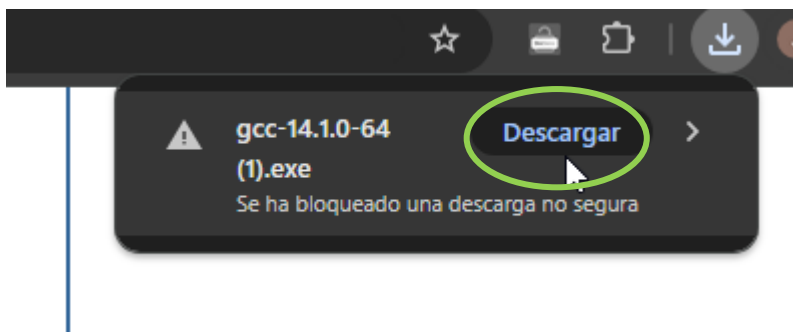
Otra vez clic en la opción en pantalla.



Ahora nos redirige a otra página donde le damos clic en cualquiera de las dos opciones, dependiendo de la arquitectura de nuestra computadora.



Ahora en descargar



Y lo ejecutamos, el solito se instala. Cuando se termine de instalar reiniciamos la computadora y listo.

Para comenzar a usar nuestro programa debemos de ingresar el siguiente código estando en la misma carpeta que nuestro programa:

```
gfortran main.f90 -o main
```

Ahora lo ejecutamos.

```
./main
```

Ahora nos aparece el menú principal. Si o si tenemos que haber ingresado a la primer y segunda opción o únicamente a la primera para que funcione bien la tercer opción.

```
PS C:\Users\Josue\Documents\Ingenieria en sistemas USAC\2ndo Semestre 2024\LFP\LFP_S2_2024_Practica_202247844> ./main
=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
# Sistema de inventario

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

Ingrese una opcion:
```

Ingresamos 1 y le damos a Enter

Ingrese una opcion:

1

-----  
Cargando inventario inicial...  
-----

Nombre	Cantidad	Precio	Ubicacion
Equipo1	152	2976.08	BodegaY
Equipo1	165	4772.31	BodegaZ
Equipo4	63	3747.14	BodegaX
Equipo5	199	2311.81	BodegaX
Equipo6	56	4329.62	BodegaY
Equipo7	175	381.26	BodegaZ
Equipo9	154	518.65	BodegaX
Equipo10	168	2953.85	BodegaZ
Equipo11	200	2909.88	BodegaW
Equipo12	179	3274.22	BodegaW
Equipo13	152	79.51	BodegaW
Equipo14	61	2927.38	BodegaZ
Equipo15	114	4839.75	BodegaX
Equipo17	103	4113.68	BodegaZ
Equipo18	113	4054.15	BodegaX
Equipo19	87	1563.08	BodegaW
Equipo20	181	2491.75	BodegaY
Equipo22	140	3035.39	BodegaX
Equipo23	171	4652.91	BodegaX
Equipo24	84	2487.42	BodegaW
Equipo26	81	1269.98	BodegaX
Equipo27	158	168.18	BodegaY
Equipo28	160	4567.50	BodegaZ
Equipo29	187	4931.10	BodegaY
Equipo30	143	1884.28	BodegaW

Carga exitosa!  
-----

Nos carga nuestro inventario inicial desde el archivo inventario.inv .

Ahora vuelve automáticamente al menú principal

Carga exitosa!

-----

=====

Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion

=====

# Sistema de inventario

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

Ingrese una opcion:



Ingresamos 2 y presionamos Enter.

Lo cual nos carga las instrucciones de instrucciones.mov

```
Ingrese una opcion:
2

-----
Cargando instrucciones...
-----

Palabra reservada: agregar_stock
Resto de la linea: Equipo30;40;BodegaW
Se agrego      40 al stock de Equipo30      en la ubicacion BodegaW

Palabra reservada: eliminar_equipo
Resto de la linea: Equipo18;113;BodegaX
Se elimino     113 del stock de Equipo18     en la ubicacion BodegaX

Palabra reservada: agregar_stock
Resto de la linea: Equipo1;38;BodegaZ
Se agrego      38 al stock de Equipo1      en la ubicacion BodegaZ

Palabra reservada: eliminar_equipo
Resto de la linea: Equipo1;22;BodegaZ
Se elimino     22 del stock de Equipo1      en la ubicacion BodegaZ

Palabra reservada: eliminar_equipo
Resto de la linea: Equipo28;33;BodegaZ
Se elimino     33 del stock de Equipo28     en la ubicacion BodegaZ

Palabra reservada: agregar_stock
Resto de la linea: Equipo5;38;BodegaX
Se agrego      38 al stock de Equipo5      en la ubicacion BodegaX

Palabra reservada: agregar_stock
Resto de la linea: Equipo6;30;BodegaY
Se agrego      30 al stock de Equipo6      en la ubicacion BodegaY

Palabra reservada: eliminar_equipo
Resto de la linea: Equipo29;20;BodegaY
Se elimino     20 del stock de Equipo29     en la ubicacion BodegaY

Palabra reservada: agregar_stock
Resto de la linea: Equipo13;24;BodegaW
Se agrego      24 al stock de Equipo13     en la ubicacion BodegaW

main*  ↩  ⊗ 0 △ 3  🗑 0
```

Como podemos ver, revisa la palabra reservada y nos dice que objeto/equipo fue lo que modifiko del inventario inicial cargado en la opción 1 del menú principal.

Una vez terminadas de cargadas las instrucciones, el programa regresa automáticamente al menú principal.

```
Palabra reservada: eliminar_equipo
Resto de la linea: Equipo20;13;BodegaY
Se elimino      13 del stock de Equipo20      en la ubicacion BodegaY
```

```
=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
# Sistema de inventario
```

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

```
Ingrese una opcion:
```

Ahora podemos ingresar la opción 3 y presionamos Enter (nos podemos saltar la opción dos para que nos cree el informe de inventario).

Y el programa modifica el archivo inventario.txt que se encuentra en la misma carpeta de main.f90. Nos regresa automáticamente al menú principal.



```
=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
```

```
# Sistema de inventario
```

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

```
Ingresa una opcion:
```

```
3
```

```
Crear informe de inventario
```

```
-----
Creando informe...
-----
```

```
=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
```

```
# Sistema de inventario
```

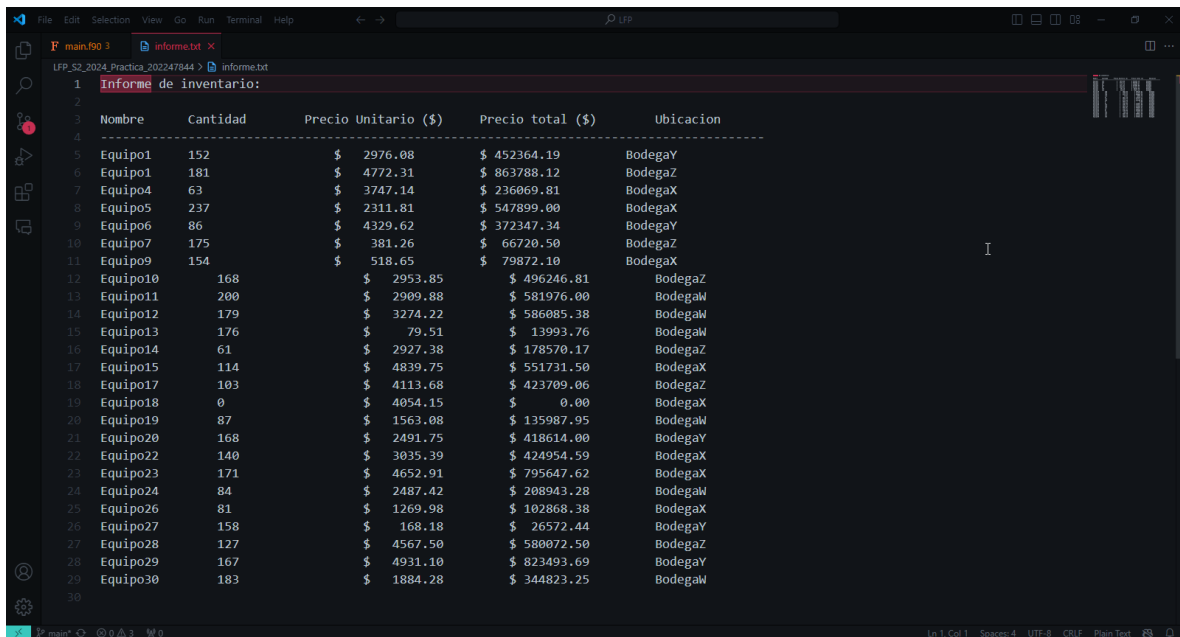
1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

```
Ingresa una opcion:
```

```
|
```

```
main* 0 3 0
```

## informe.txt



```
1 Informe de inventario:
2
3 Nombre      Cantidad    Precio Unitario ($)  Precio total ($)    Ubicacion
4 -----
5 Equipo01    152         $ 2976.08            $ 452364.19        BodegaY
6 Equipo01    181         $ 4772.31            $ 863788.12        BodegaZ
7 Equipo04    63          $ 3747.14            $ 236069.81        BodegaX
8 Equipo05    237         $ 2311.81            $ 547899.00        BodegaX
9 Equipo06    86          $ 4329.62            $ 372347.34        BodegaY
10 Equipo07   175         $ 381.26             $ 66720.50         BodegaZ
11 Equipo09   154         $ 518.65             $ 79872.10         BodegaX
12 Equipo10   168         $ 2953.85            $ 496246.81        BodegaZ
13 Equipo11   200         $ 2909.88            $ 581976.00        BodegaW
14 Equipo12   179         $ 3274.22            $ 586085.38        BodegaW
15 Equipo13   176         $ 79.51              $ 13993.76         BodegaW
16 Equipo14    61         $ 2927.38            $ 178570.17        BodegaZ
17 Equipo15   114         $ 4839.75            $ 551731.50        BodegaX
18 Equipo17   103         $ 4113.68            $ 423709.06        BodegaZ
19 Equipo18    0          $ 4054.15            $ 0.00              BodegaX
20 Equipo19    87         $ 1563.08            $ 135987.95        BodegaW
21 Equipo20   168         $ 2491.75            $ 418614.00        BodegaY
22 Equipo22   140         $ 3035.39            $ 424954.59        BodegaX
23 Equipo23   171         $ 4652.91            $ 795647.62        BodegaX
24 Equipo24    84         $ 2487.42            $ 208943.28        BodegaW
25 Equipo26    81         $ 1269.98            $ 102868.38        BodegaX
26 Equipo27   158         $ 168.18             $ 26572.44         BodegaY
27 Equipo28   127         $ 4567.50            $ 580072.50        BodegaZ
28 Equipo29   167         $ 4931.10            $ 823493.69        BodegaY
29 Equipo30   183         $ 1884.28            $ 344823.25        BodegaW
30
```

Al ingresar 4 y presionar Enter, el programa va a brindar la información de mi persona.  
Una vez impresa la información, regresa solo al menú principal.

```
=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
# Sistema de inventario

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

Ingrese una opcion:
4

=====
Nombre: Josue Samuel de la Cruz Medina
Carnet: 202247844
Lab Lenguajes Formales y de Programacion seccion B+
=====

=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
# Sistema de inventario

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

Ingrese una opcion:
█
```

Por último, la opción 5 termina el programa.

```
=====
Practica 1 - Lenguajes Formales y de Programacion
=====
# Sistema de inventario

1. Cargar inventario inicial
2. Cargar instrucciones de movimientos
3. Crear informe de inventario
4. Mostrar informacion estudiante
5. Salir

Ingrese una opcion:
5

Saliendo del programa...
```