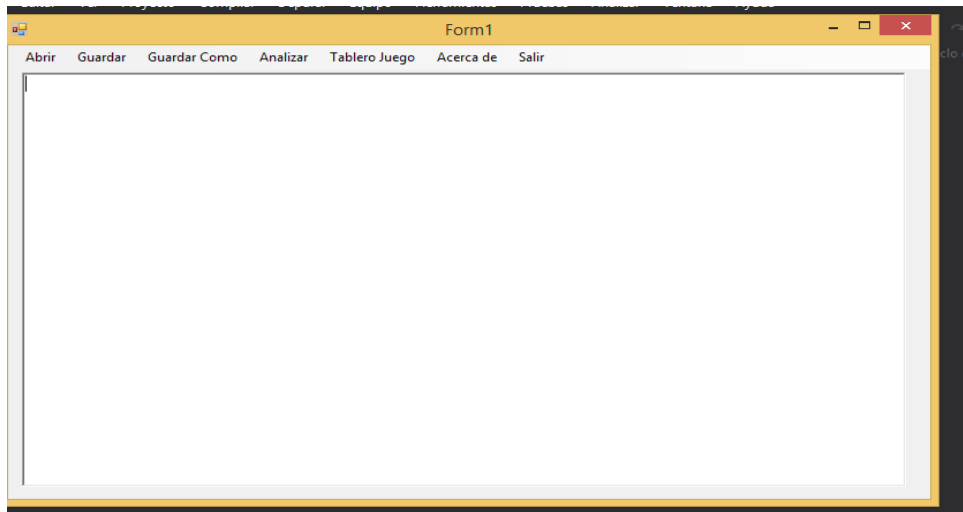


# MANUAL DE USUARIO

## Interfaz Inicial:

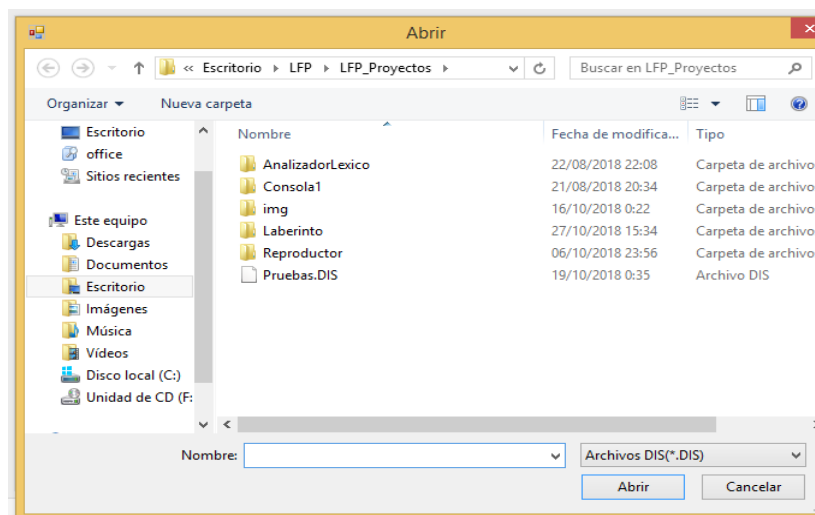
Al comenzar la aplicación se muestra una ventana como la siguiente describiendo las funcionalidades de cada uno.



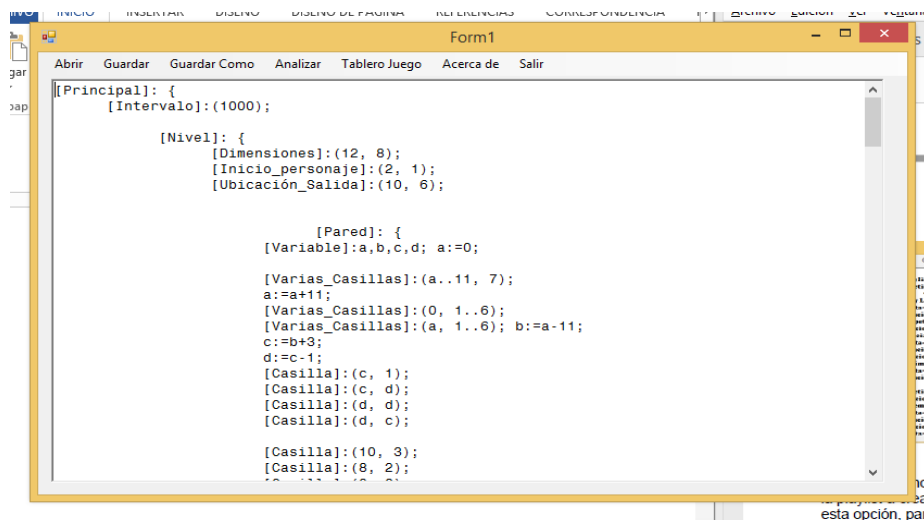
## Abrir:

Esta opción le permite poder abrir un archivo con extensión .DIS creado previamente, de la siguiente manera.

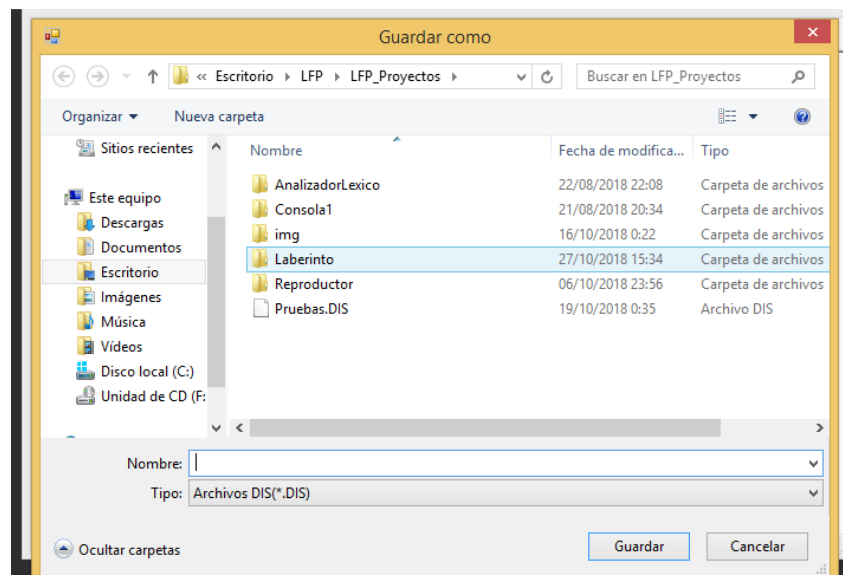
Presionamos la opción abrir mostrando la siguiente ventana:



Seleccionamos el archivo que deseamos abrir, es importante recordarle que puede seleccionar el archivo desde cualquier ruta, luego de tener localizado el archivo presionamos el botón abrir de la parte inferior y nos generará el siguiente resultado.



**Guardar:** Como también se puede escribir directamente sobre el área del texto, el juego a crear la aplicación le permite poder guardar un archivo nuevo con esta opción, para realizar esto presionamos primeramente la opción guardar de la cinta de opción en la parte superior obteniendo el siguiente resultado



Acá, seleccionamos la ruta en donde deseamos guardar nuestro nuevo archivo, luego que se ha escogido la ruta, debemos de asignarle un nombre a nuestro archivo (no es necesario especificar la extensión .DIS) y presionamos el botón guardar

**Guardar Como:** esta opción nos permite guardar un archivo que ya existe dentro de la computadora donde se está corriendo el programa con un nuevo nombre y nueva ruta, se siguen los mismo pasos del opción guardar.

### Analizar:

La opción analizar nos permite analizar el contenido dentro nuestra área de texto, para verificar que sea válido:

Para realizar el análisis se deben de tener en cuenta las siguientes cuestiones:

- Si el archivo de entrada es vacío, la aplicación no realizara ninguna acción

Pasos:

- Presionamos la opción analizar y comenzara a hacer inmediatamente el analizador léxico y seguido el análisis sintáctico

Lo primero que se va a mostrar es una página HTML que contiene una tabla con todos los tokens encontrados durante el analizador léxico.

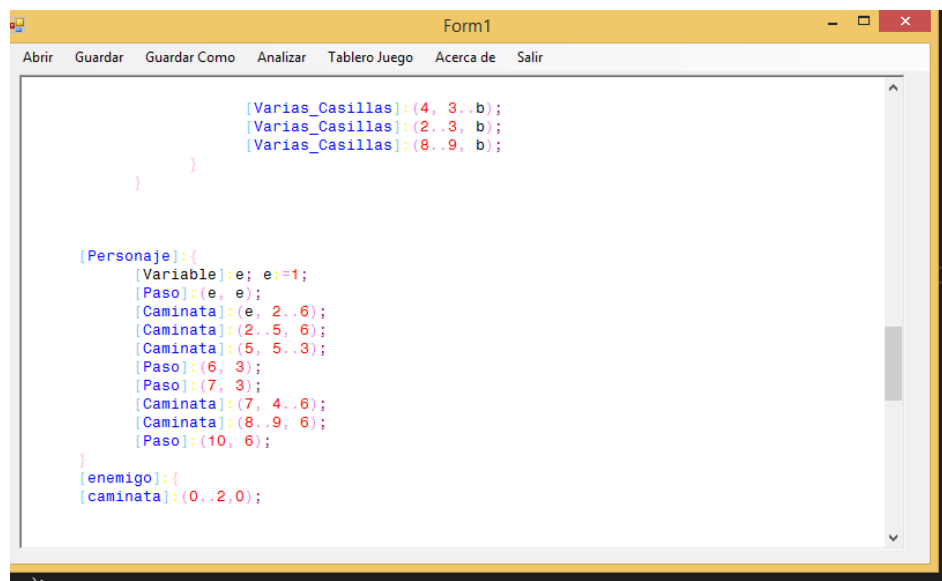


The screenshot shows a web browser window with a single tab titled 'TablaTokens'. The address bar shows the file path: file:///C:/Users/feliciano07/Desktop/LFP\_Proyectos/Laberinto/Laberinto/bin/Debug/TablaToken.html. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons. The main content area displays a table with the following data:

No	Lexema	Tipo	Fila	Columna
1	[	Corchete izquierda	1	1
2	Principal	Principal	1	10
3	]	Corchete derecha	1	11
4	:	Dos puntos	1	12
5	{	Llave izquierda	1	14
6	[	Corchete izquierda	2	2
7	Intervalo	Intervalo	2	11
8	]	Corchete derecha	2	12
9	:	Dos puntos	2	13
10	(	Parentesis izquierda	2	14
11	1000	Numero	2	18
12	)	Parentesis derecha	2	19
13	:	Punto coma	2	20
14	[	Corchete izquierda	4	2
15	Nivel	nivel	4	7
16	]	Corchete derecha	4	8
17	:	Dos puntos	4	9
18	{	Llave izquierda	4	11
19	[	Corchete izquierda	5	2
20	Dimensiones	Dimensiones	5	13
21	]	Corchete derecha	5	14
22	:	Dos puntos	5	15
23	(	Parentesis izquierda	5	16
24	12	Numero	5	18
25	,	Coma	5	19

## Pintado de Lexemas:

La aplicación después de a ver realizado el análisis correctamente realiza el coloreo de los distintos tokens identificados dentro del área de trabajo como se muestra a continuación.



The screenshot shows a Windows application window titled 'Form1'. The menu bar includes 'Abrir', 'Guardar', 'Guardar Como', 'Analizar', 'Tablero Juego', 'Acerca de', and 'Salir'. The main area is a text editor displaying code with syntax highlighting. The code is as follows:

```
[Varias_Casillas]:(4, 3, b);
[Varias_Casillas]:(2, 3, b);
[Varias_Casillas]:(8, 9, b);

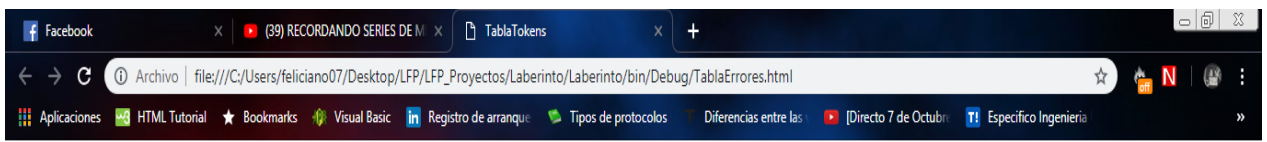
}

[Personaje]:{
  [Variable]:e; e:=1;
  [Paso]:(e, e);
  [Caminata]:(e, 2, 6);
  [Caminata]:(2, 5, 6);
  [Caminata]:(5, 5, 3);
  [Paso]:(6, 3);
  [Paso]:(7, 3);
  [Caminata]:(7, 4, 6);
  [Caminata]:(8, 9, 6);
  [Paso]:(10, 6);
}
[enemigo]:{
  [caminata]:(0, 2, 0);
```

Tipo	Color
Palabras reservadas	Azul
Números	Rojo
Dos puntos	Amarillo
Punto y coma	Morado
Llaves	Rosado
Corchetes	Celeste
Otros	Negro

Si al hacer el análisis muestra a la vez una página HTML con el título de errores es porque se encontraron errores dentro del área de texto. A continuación un ejemplo

### Error Léxico:

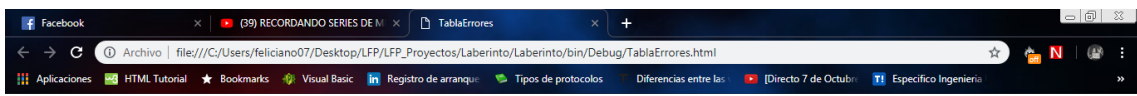


The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying a file path. Below the browser window, a table lists lexical errors.

No	Error	Tipo	Descripcion	Fila	Columna
1	~	lexico	Elemento lexico Desconocido	110	1
2	~	lexico	Elemento lexico Desconocido	110	2
3	\$	lexico	Elemento lexico Desconocido	110	3
4	&	lexico	Elemento lexico Desconocido	110	4

Cuando se encuentra un error léxico, no se realiza el analizador sintáctico, por lo que deberá de eliminar primero los errores léxicos.

### Errores Sintácticos:



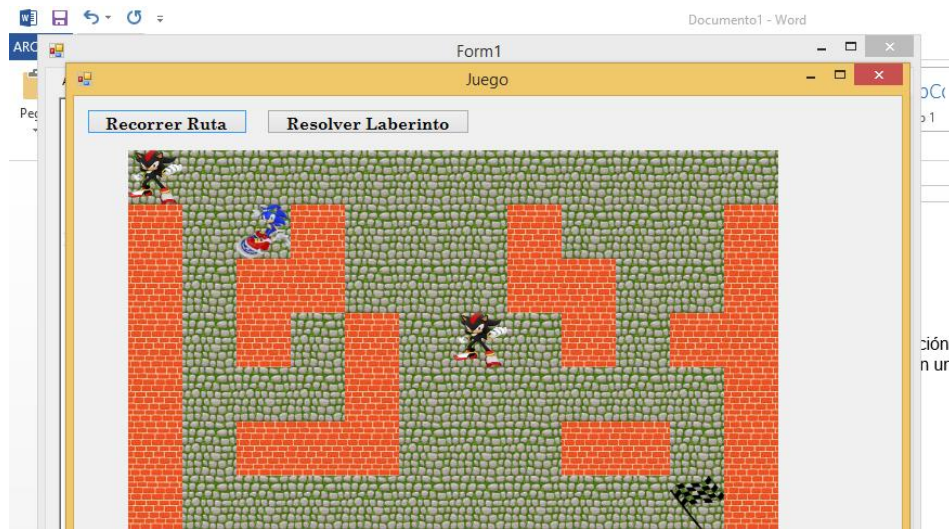
The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying a file path. Below the browser window, a table lists syntactic errors.

No	Error	Tipo	Descripcion	Fila	Columna
1	)	Sintactico	se esperaba NUMERO	92	20
2	[	Sintactico	se esperaba PARENTESIS_DER	93	2
3	Caminata	Sintactico	se esperaba PUNTO_COMA	93	10
4	]	Sintactico	se esperaba LLAVE_DER	93	11
5	:	Sintactico	se esperaba LLAVE_DER	93	12

Se muestra un ejemplo de errores sintácticos. Por lo que antes de deberá de eliminarlos y volver a analizar.

## Tablero Juego:

Si todo el análisis estuvo correcto, deberá de presionar la opción en la parte superior en donde se genera el tablero del juego, a continuación un ejemplo.

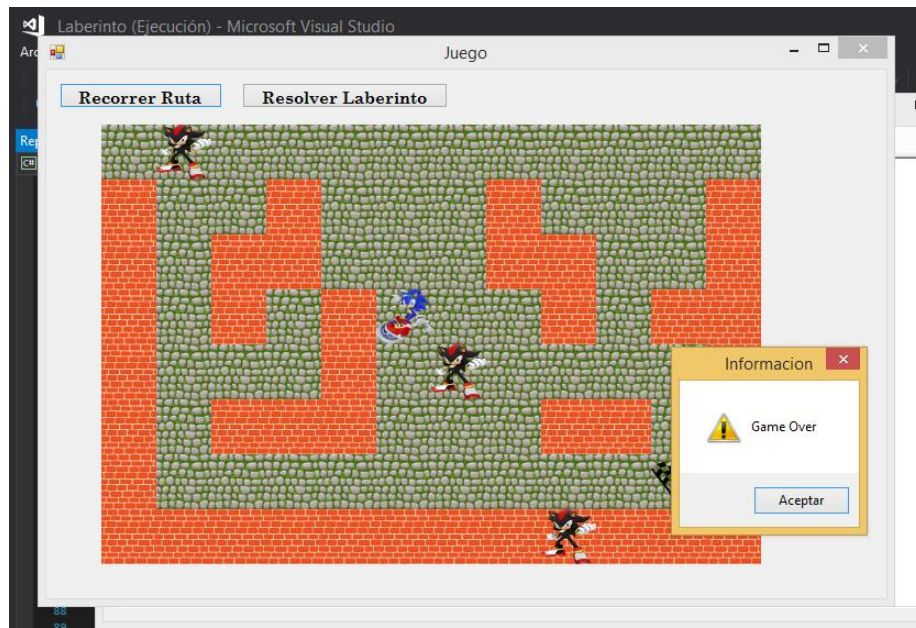


Para Iniciar el juego, deberá de presionar el botón de recorrer ruta. Y el personaje empezara a seguir la ruta establecida por el archivo de entrada.

Si el personaje llega al punto de salida se muestra el siguiente mensaje



Si el personaje Choca con uno de los enemigos se muestra el siguiente mensaje



### Terminar el Programa:

El programa tiene dos formas de terminar, una de ellas es cerrar directamente la ventana donde se encuentra el área del texto o presionar la opción salir de la cinta de opciones en la parte superior de la misma ventana mencionada anteriormente.