



# USAC

## TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

# INGENIERIA

# CUNOC

## Lenguajes Formales y de Programación

### **Práctica1: Manual de Usuario**

Sección: A

Nombre:

Registro académico:

Mariano Francisco Camposeco Camposeco

202030987

Quetzaltenango, 05 de octubre de 2021.

## **INTRODUCCIÓN**

En el ingreso de algún dato se puede requerir que se obtenga información de eso según que patrones tenga, ya sea para la detección para bloquear determinados carácter, para obtener información de usuario, enviar instrucciones a máquinas y sin fin de cosas, y ello nos llevaría para tener una experimentación de ello a la práctica 1, donde podremos ingresar un texto ya sea escrito, o cargado donde podremos modificarlo, buscar palabras específicas y analizarlo para detectar lo que viene siendo ya sea autómatas de identificador, numero, decimal, agrupación, puntuación, operación, pero estableciendo los errores que pueda surgir e indicando dónde podría haber solución, generando reportes para un mejor entendimiento, por lo tanto no dudes en probarlo ya que de seguro pasarás un buen momento experimentando patrones.

# OBJETIVOS

## Objetivo general:

- Experimentar de una buena manera el reconocimiento de patrones.

## Objetivos específicos:

1. Entender la funcionalidad de los autómatas.
2. Experimentar búsqueda de palabras al resaltarse.
3. Verificar posibles errores obtenidos al no cumplir el patrón establecido.

# Requerimientos

## →Windows

En casos de tener sistema operativo Windows necesita lo siguiente:

Windows 10 (8u51 y superiores)

Windows 8.x (escritorio)

Windows 7 SP1

Windows Vista SP2

Windows Server 2008 R2 SP1 (64 bits)

Windows Server 2012 y 2012 R2 (64 bits)

RAM: 128 MB

Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update

Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz

Exploradores: Internet Explorer 9 y superior, Firefox

## →Mac OS X

En casos de tener sistema operativo Mac OS X necesita lo siguiente:

Mac con Intel que ejecuta Mac OS X 10.8.3+, 10.9+

Privilegios de administrador para la instalación

Explorador de 64 bits

Se requiere un explorador de 64 bits (Safari, por ejemplo) para ejecutar Oracle Java en Mac.

## →Linux

En casos de tener sistema operativo Linux necesita lo siguiente:

Oracle Linux 5.5+1

Oracle Linux 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)<sup>2</sup>

Oracle Linux 7.x (64 bits)<sup>2</sup> (8u20 y superiores)

Red Hat Enterprise Linux 5.5+1 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)<sup>2</sup>

Red Hat Enterprise Linux 7.x (64 bits)<sup>2</sup> (8u20 y superiores)

Suse Linux Enterprise Server 10 SP2+, 11.x

Suse Linux Enterprise Server 12.x (64 bits)<sup>2</sup> (8u31 y superiores)

Ubuntu Linux 12.04 LTS, 13.x

Ubuntu Linux 14.x (8u25 y superiores)

Ubuntu Linux 15.04 (8u45 y superiores)

Ubuntu Linux 15.10 (8u65 y superiores)

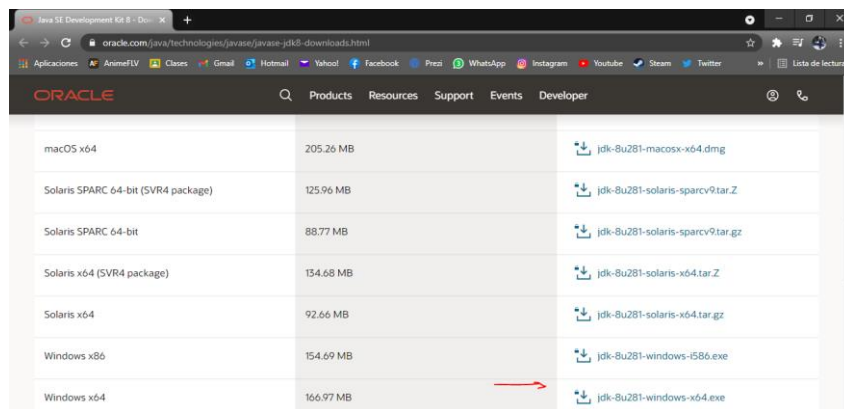
Exploradores: Firefox

# Guía de uso

## Antes de ejecutar el programa

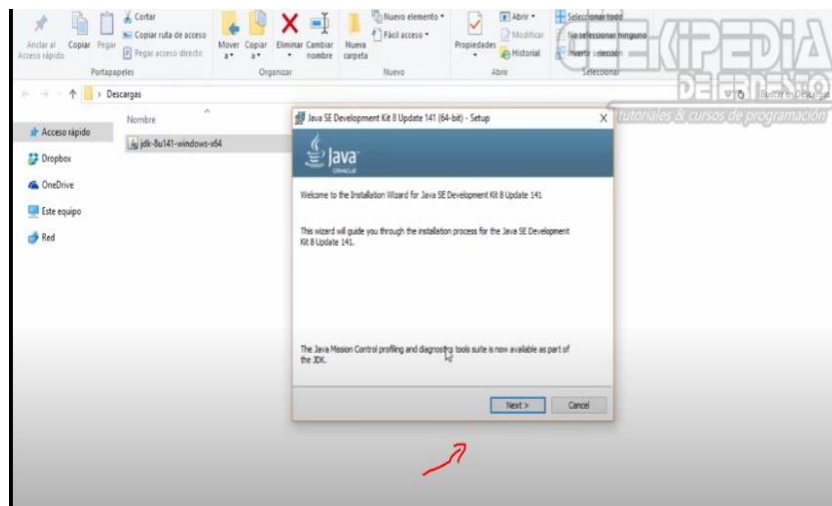
Primero necesitas tener instalado un jdk de java para poder ejecutar el juego, para ello accede al siguiente enlace, seleccionas tu sistema operativo y lo descargas :

<https://www.oracle.com/java/technologies/javase/javase-jdk8-downloads.html>

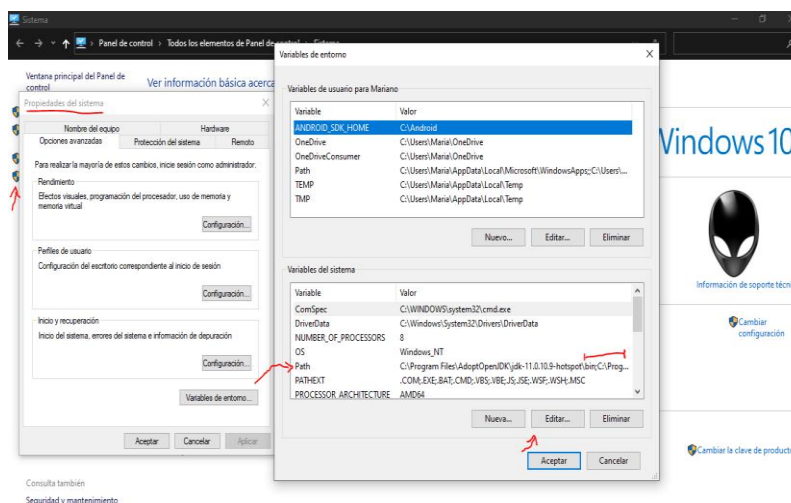
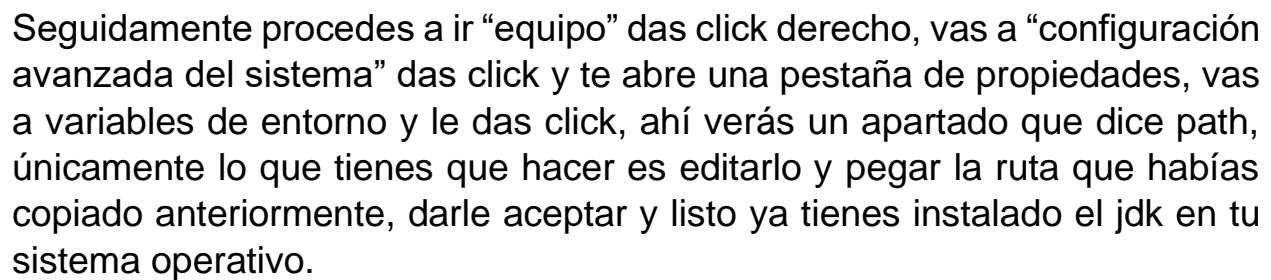


## Al instalar el jdk

Al ejecutar el archivo descargado lo abres y prosigues a dar la técnica siguiente, siguiente no te preocupes, es seguro.

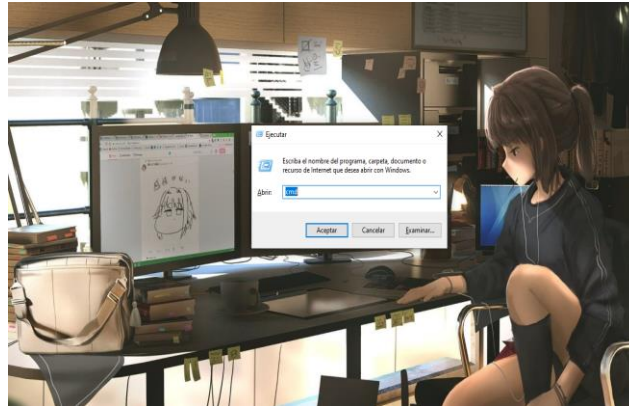


Para configurarlo entras a la carpeta bin y copias la ruta que se señala a continuación, la copias.

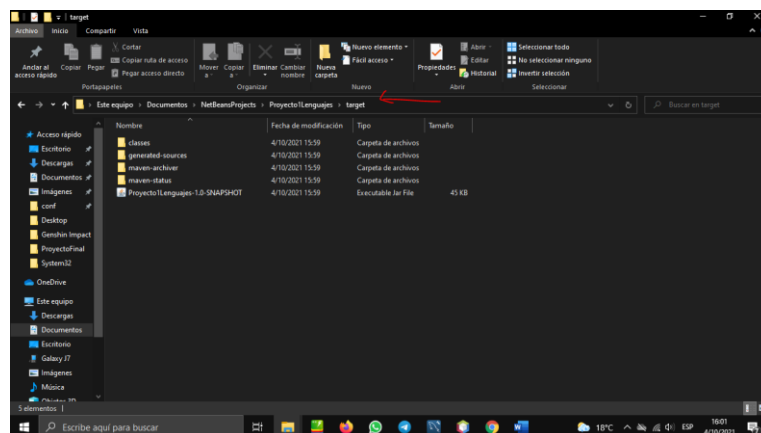


## Para ejecutar el juego:

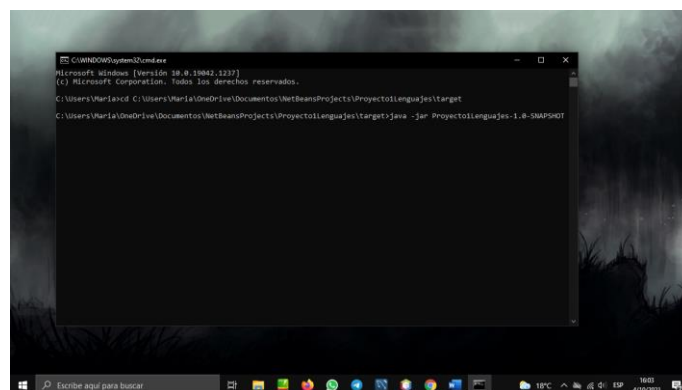
Ahora para ejecutar primero tienes que abrir CMD, presionando Tecla Windows+r y con la pestaña abierta escribes “cmd” y le das aceptar.



Seguidamente copias la dirección donde se encuentra el jdk.



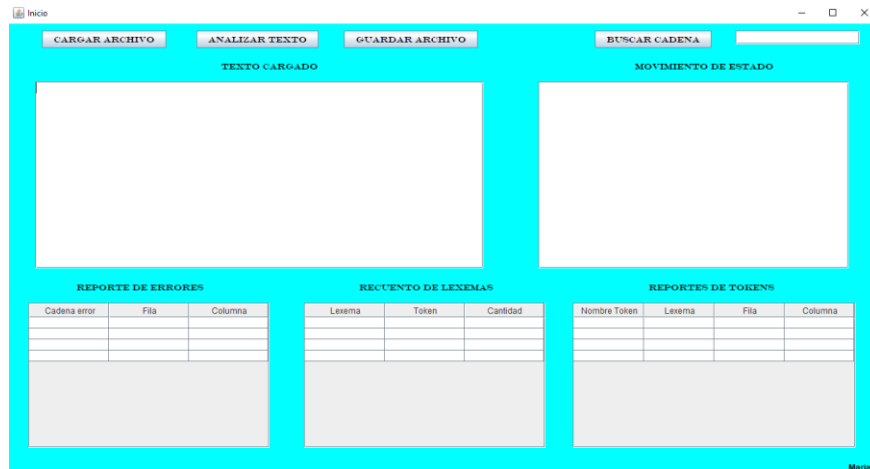
Escribes cd “ruta de enlace copiada” y le das enter, entonces únicamente tendrías que poner java -jar Proyecto1Lenguajes-1.0-SNAPSHOT.jar das enter y te correrá el juego.





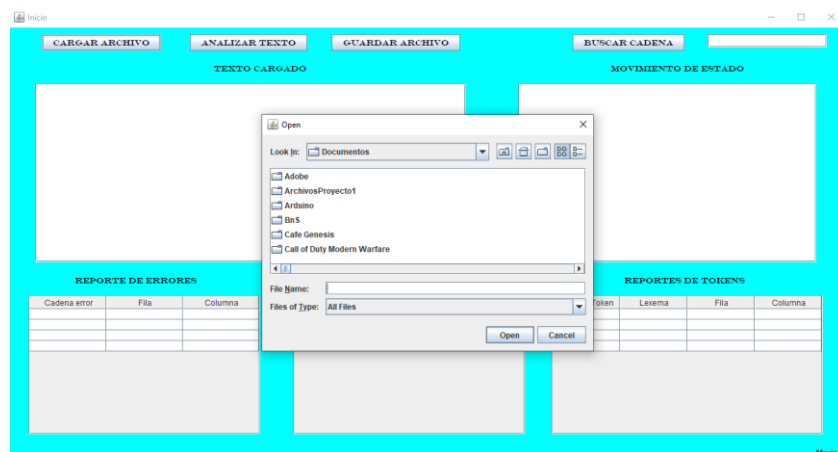
## Empezamos a ejecutar el programa:

Al haber ejecutado los pasos anteriores te aparecerá la ventana principal, acá puedes observar las distintas funcionalidades que se tienen en el programa como lo son, la carga de archivo, exportación de archivo, análisis, búsqueda de cadenas, reportes y movimientos realizados.



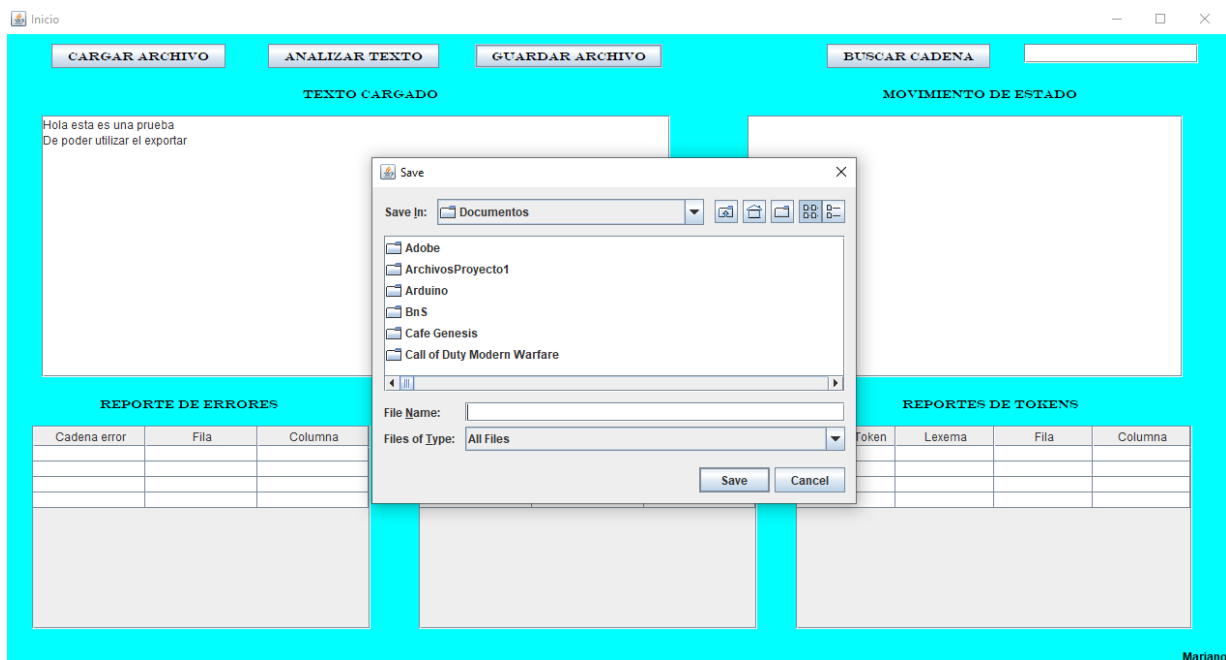
## Carga de archivo:

Para cargar el archivo lo que se requiere es dar click donde el nombre corresponde y luego de ello se abrirá una ventana donde se puede buscar el archivo de texto que se quiera leer.



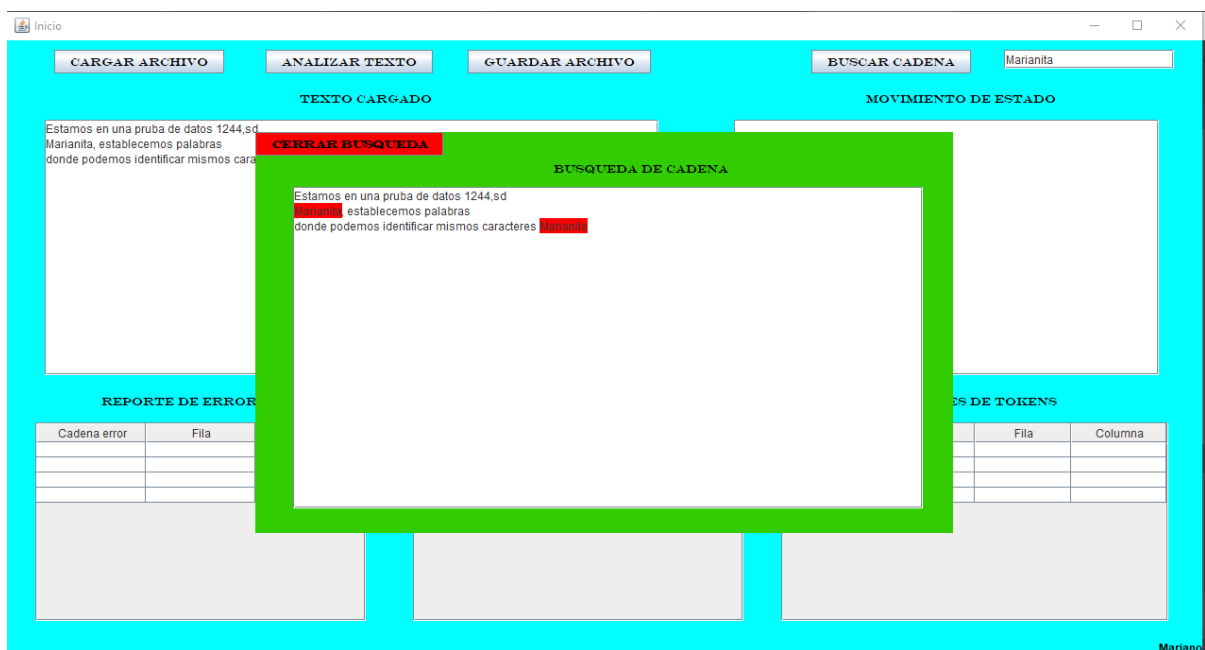
## Exportación de archivo:

Como en la carga de archivo, al dar clic a este botón se apertura una ventana, sin embargo para este se guardará el texto establecido en el espacio correspondiente, y para guardar escribimos el nombre que queremos y le añadimos .txt al final de este.



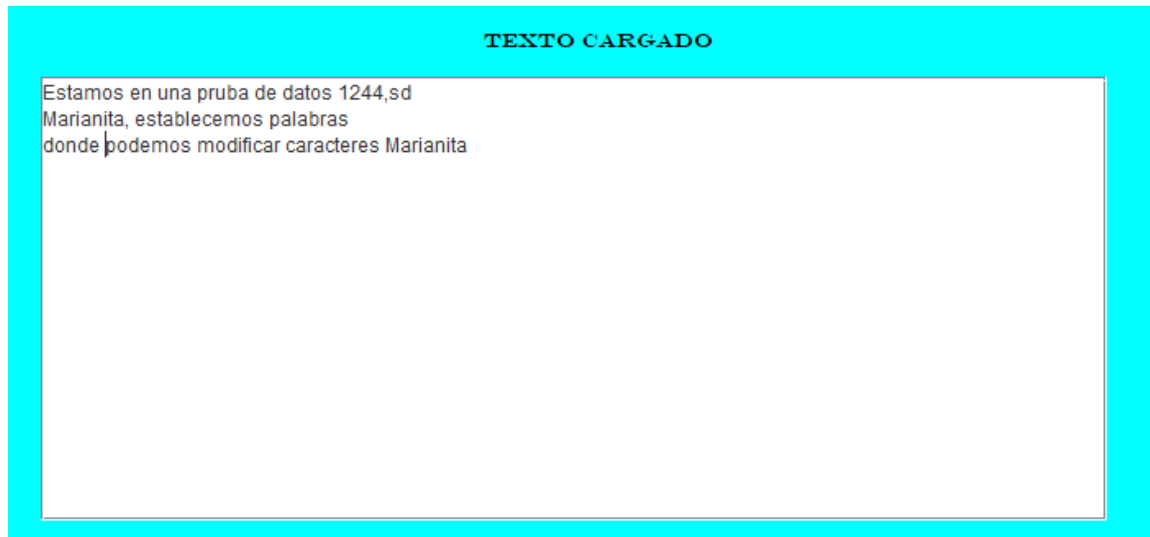
## Búsqueda de cadena:

Para buscar una cadena en específico, agregamos en el apartado lateral a este botón la cadena que queremos y seguido a ello damos clic al botón donde si todo está correcto buscará y resaltará el texto correspondiente cuantas veces aparezca en una ventana emergente



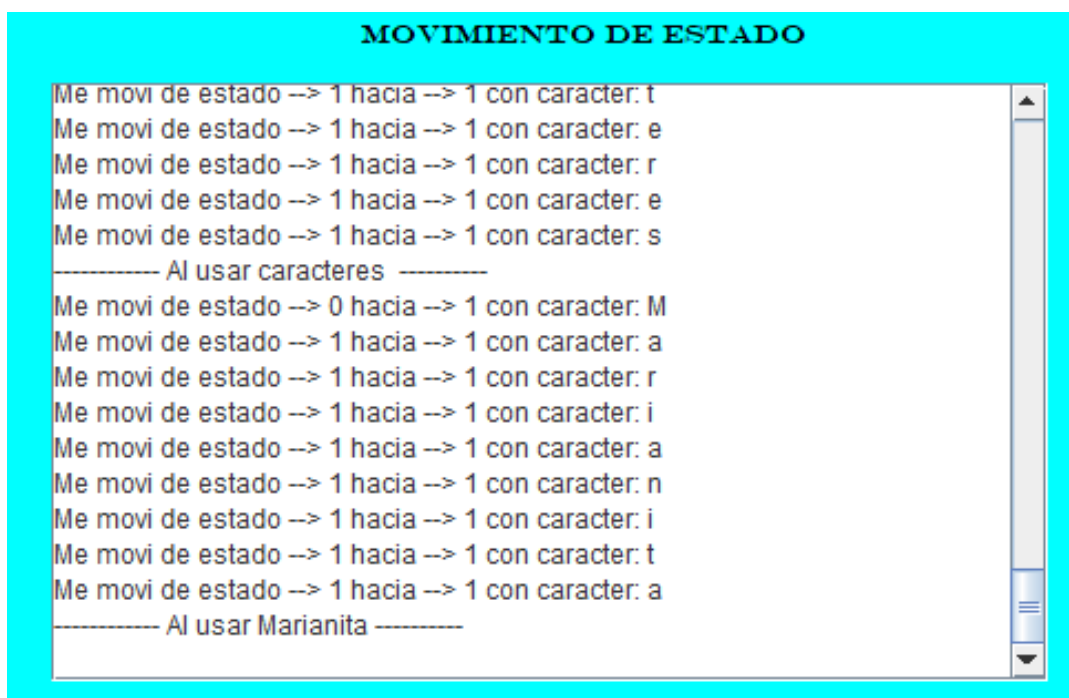
## Modificar texto:

Para modificar el texto únicamente se debe dar clic en este apartado y escribir lo que se guste y con gusto el programa seguirá leyéndolo.



## Movilización:

Para indicar la movilización se desplegará en un texto correspondiente señalizado, todos los pasos que se hagan, indicando el estado en que se encontraba y el estado en que estará y con qué se movió para realizar esto, también notificando que hubo un error y en qué.



Para analizar el texto que tenemos establecido lo que hacemos es darle clic donde este nos desplegará si todo está correcto llenando tabla de lexema y de tokens con diversos datos, sin embargo, si hay algún error, estos no se mostrarán si no que en cambio se desplegará el reporte de error indicando la columna y fila donde está el conflicto.

[illegible]

Reporte de Errores			Recuento de Lexemas				Reportes de Tokens			
Cadena Error	Fila	Columna	Lexema	Token	Cantidad		Nombre Token	Lexema	Fila	Columna
			Estamos	Identificador	1	▲	Identificador	Estamos	1	1
			en	Identificador	1		Identificador	en	1	9
			una	Identificador	1		Identificador	una	1	12
			prueba	Identificador	1		Identificador	prueba	1	16
			de	Identificador	1		Identificador	de	1	22
			datos	Identificador	1		Identificador	datos	1	25
			1244	Numero	1		Numero	1244	1	30
			Marianita	Identificador	2		Identificador	Marianita	2	1
			establecemos	Identificador	1		Identificador	establecemos	2	11
			palabras	Identificador	1		Identificador	palabras	2	24
			donde	Identificador	1		Identificador	donde	3	1
			nodemos	Identificador	1	▼	Identificador	nodemos	3	7