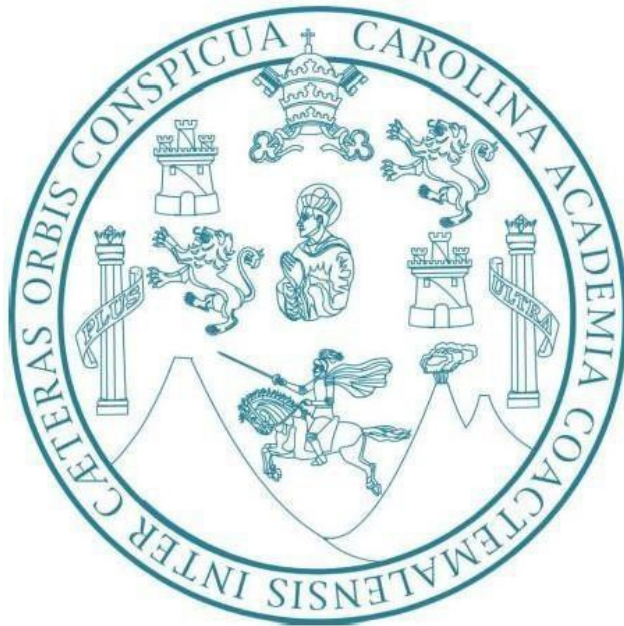


Universidad de San Carlos de Guatemala

División de Ciencias de la Ingeniería
Lenguajes Formales y de Programación



DOCUMENTACIÓN PRÁCTICA 1

Analizador Léxico PARSER-PY

Carné: 201831260

Nombre: Michael Kristopher Marín Reyes

Sección: A

PARSER-PY

El siguiente documento muestra información y descripción sobre los algoritmos implementados y funcionamiento de los métodos y funciones que permiten el funcionamiento del analizador léxico para el lenguaje de programación python, este analizador es un escáner el cual reconoce y clasifica componentes léxicos de un programa, siendo alguno de estos; identificadores, operadores, palabras clave, entre otros.

Entorno de desarrollo

Para el desarrollo de esta aplicación se utilizó lo siguiente:

- JDK 11.
- Java Swing para entorno gráfico de la aplicación.
- Maven para la gestión y construcción del proyecto.
- Graphviz para creación de gráfico de tokens.
- IDE Apache NetBeans.
- Sistema operativo Ubuntu 22.04 LTS.
- PlantUML para la realización de diagrama de clases.

Paquetes

backend

Este paquete contiene cuatro clase y un paquete que se encargan de la lógica para el funcionamiento del analizador léxico.

Clase Analizador

Esta clase se encarga de leer el texto que es recibido como parámetro, leer carácter por carácter y determinar los diferentes tipos de tokens, tiene los siguientes métodos:

analizar(String cadena)

Este método se encarga de leer carácter por carácter la cadena recibida como parámetro, clasifica palabras encontradas y las guarda en un arrayList llamada listaToken, la cadena recibida como parámetro es separada carácter por carácter y así cuando vaya detectando caracteres anide caracteres y detectar si existe alguna palabra reservada, cadena, entre otros a través de una sentencia de selección switch y también if else, al determinar el token.

crearToken(String token, int linea, int columna)

Este método se encarga de recibir un token o cadena ya determinada por el método anterior, seguidamente realiza cierto tipo de validaciones por medio de sentencias if else, este token identificado se agrega al array que es de tipo Token, se crea un nuevo token y en el constructor se envía el tipo de token, lexema, fila y columna. Esta lista creada será utilizada para ver los tokens obtenidos y por verlos en la tabla de reportes designada para ello, además de generar un gráfico que desglosa el token carácter por carácter.

esNumero(String lexema)

Este método se encarga de recibir un lexema y convertir la cadena en un entero o en un decimal, en caso que ocurra una excepción de tipo NumberFormatException entonces el lexema recibido no es un lexema que pueda ser convertido en entero o decimal, este método es un booleano.

esCadena(String lexema)

Al igual que el método anterior este se encarga de verificar que si el lexema está dentro de comillas dobles (“ ”) o comillas simples (‘ ’) entonces determinará que el lexema recibido es un token de tipo cadena.

esID(String lexema)

Se encarga de definir si el lexema recibido es de tipo identificador, es decir, que en el lenguaje python sea una variable.

iniciarDiccionarios()

Se encarga únicamente de crear un diccionario clave valor utilizando HashMap en la que según un String, este devolverá el valor de que represente el String, en este caso devolverá un tipo de Token.

Clase LeerArchivoTexto

Esta clase únicamente cuenta con un solo método y un solo atributo, este se encarga de cargar un archivo que se mostrará en el editor de texto.

abrirArchivo(String ruta)

Este método recibe una cadena, esta cadena representa el path de donde se encuentra el archivo tipo .txt, en este método se lee cada línea del archivo y lo devuelve para ser mostrado posteriormente en

el editor de texto que se encuentra en la parte del frontend y que el usuario pueda ver el contenido del archivo de manera visual dentro de la aplicación.

Clase Main

Esta clase es la encargada de iniciar el funcionamiento de la aplicación, únicamente contiene el método main.

main(String[] args)

Este método es el método principal que se encarga de iniciar la funcionalidad del programa.

Clase Token

Esta clase se encarga de crear un token, contiene las características que identifican a un token, además de colocar un patrón que determina al token. Los atributos de un token son: lexema, linea, columna, token, patron.

Métodos getter

Cada atributo de esta clase contiene métodos getter, estos sirven para obtener el valor contenido de un atributo en específico.

Métodos setter

Cada atributo de esta clase contiene el método setter, estos sirven para modificar los datos de un atributo de un token en específico.

backend/identificadores

Este paquete contiene clases tipo Enum, estas clases determinan los tipos de identificadores que tendrá el lenguaje python, tanto su clasificación y el tipo al que corresponde.

Enum AritmeticosEnum

Esta clase de tipo enum contiene valores que identifican el tipo de token que será utilizado, los valores son: suma (+), resta (-), exponente (**), división (/), modulo (%), multiplicación (*).

Enum ComparacionEnum

Esta clase se encarga de contener los valores que se utilizarán como token, los valores son: igual (==), asignacion (=), diferente (!=), mayor que (>), menor que (<), mayor igual que (>=), menor igual que (<=).

Enum LogicoEnum

Esta clase contiene los valores que servirán como operadores lógicos, and, or y not.

Enum OtroEnum

Esta clase contiene otros tipos de tokens, estos son: entero, decimal, cadena, id, comentario, parentesis ziquierdo, parentesis derecho, comentario, llave izquierda, llave derecha, corchete izquierdo, corchete derecho, coma, punto, punto y coma, dos puntos.

Enum PalabraClaveEnum

Esta clase contiene los tokens que en el lenguaje python son utilizados como palabras reservadas.

Enum TipoToken

Esta clase contiene la clasificación del token al que pertenece, es decir, que cada token generado pertenece a una clasificación como lógico, aritmético, comparación, otros.

frontend

Este paquete contiene las clases y subpaquetes que conformarán al entorno gráfico que verá el usuario.

Clase EditorPanel

Esta clase hereda de JPanel y se encarga de mostrar al usuario dos áreas de texto, en la primera es donde puede escribir texto o donde se ubicará el texto de un archivo que haya cargado, contiene botones los cuales uno sirve para limpiar tanto el área de consola como el área del editor de texto, el otro botón comienza el análisis del texto ingresado para identificar los tokens.

initComponents()

Este método se encarga de inicializar todos aquellos componentes que se utilizan en este panel.

ejecutarBotonActionPerformed(ActionEvent evt)

Este método se ejecuta cuando se presiona el botón analizar, dentro de este método realiza una validación para verificar si existe texto en el área de editor de texto, si el área de texto está vacía mostrará un mensaje indicando al usuario que no ha escrito nada, de lo contrario este comenzará el análisis léxico y mostrará el resultado de tokens encontrados en el área de consola.

limpiarBotonActionPerformed(ActionEvent evt)

Este método se encarga de limpiar el texto en el área de editor de texto, consola y el arrayList que contiene los tokens, el arrayList también se limpia debido a que para comenzar un nuevo análisis este no confunda datos con resultados de análisis previos.

mostrarColumna()

Este método se encarga de mostrar la columna en la que se encuentra el puntero, mostrando el valor en un JLabel.

setAreaEditor(String textoLeido)

Este método se encarga de mostrar en el área de editor de texto el contenido de un archivo que el usuario haya cargado.

Clase NumeroLinea

Es una clase que extiende `JPanel`. Esta clase se utiliza para crear un panel que muestra el número de línea correspondiente en un área de texto, similar a un editor de texto. El panel de números de línea se coloca junto al componente de texto y muestra el número de línea actual resaltado en color.

NumeroLinea(JTextComponent component, int minimumDisplayDigits)

Permite especificar el número mínimo de dígitos para la numeración de líneas.

getUpdateFont()

Devuelve si la actualización de la fuente está habilitada.

setUpdateFont(boolean updateFont)

Se encarga de habilitar o deshabilitar la actualización de la fuente.

getBorderGap()

Devuelve el espacio entre el borde del panel y los números de línea.

setBorderGap(int borderGap)

Establece el espacio entre el borde del panel y los números de línea, recalculando el ancho preferido del panel.

getCurrentLineForeground()

Devuelve el color de primer plano para la línea actual.

setCurrentLineForeground(Color currentLineForeground)

Establece el color de primer plano para la línea actual.

getDigitAlignment()

Devuelve la alineación de los números de línea (izquierda, centro o derecha).

setDigitAlignment(float digitAlignment)

Establece la alineación de los números de línea.

getMinimumDisplayDigits()

Devuelve el número mínimo de dígitos para la numeración de líneas.

setMinimumDisplayDigits(int minimumDisplayDigits)

Establece el número mínimo de dígitos para la numeración de líneas.

paintComponent(Graphics g)

Método para dibujar los números de línea en el panel. Itera a través de las líneas visibles y pinta los números correspondientes.

isCurrentLine(int rowStartOffset)

Comprueba si la línea dada es la línea actual, en función de la posición del cursor.

getTextLineNumber(int rowStartOffset)

Obtiene el número de línea para una posición de inicio de línea dada.

getOffsetX(int availableWidth, int stringWidth)

Calcula el desplazamiento X necesario para alinear correctamente el número de línea.

getOffsetY(int rowStartOffset, FontMetrics fontMetrics)

Calcula el desplazamiento Y necesario para alinear correctamente el número de línea verticalmente.

caretUpdate(CaretEvent e)

Maneja los eventos de cambio de posición del cursor, actualizando el resaltado del número de línea actual.

changedUpdate(DocumentEvent e)

Manejan eventos de cambio en el documento de texto, actualizando los números de línea en respuesta a las modificaciones del contenido.

insertUpdate(DocumentEvent e)

Manejan eventos de cambio en el documento de texto, actualizando los números de línea en respuesta a las modificaciones del contenido.

removeUpdate(DocumentEvent e)

Manejan eventos de cambio en el documento de texto, actualizando los números de línea en respuesta a las modificaciones del contenido.

documentChanged()

Realiza cambios en la numeración de líneas en respuesta a los cambios en el documento.

propertyChange(PropertyChangeEvent evt)

Maneja los cambios en las propiedades del componente, como la fuente, para actualizar la apariencia de los números de línea.

Clase RenderizarTabla

Se encarga de renderizar los botones que aparecen en la última columna de la tabla de reportes para que el usuario pueda hacer uso de ellas y ver otra ventana con el gráfico generado por graphviz.

getTableRendererComponent(JTable table, Object objetoRenderizable, boolean, isSelected, boolean, hasFocus, int row, int column)

Este método de la clase DefaultTableCellRenderer sirve para que los botones en la última columna de la tabla tengan un tamaño adecuado.

Clase ReportesPanel

Esta clase hereda de JPanel e implementa la interfaz MouseListener, se encarga de mostrar únicamente una tabla en la cual se muestran los resultados de los tokens encontrados en el análisis, además en la última columna muestra un botón el cual al presionarlo se abre una ventana emergente que muestra un gráfico.

initComponents()

Este método se encarga de iniciar el comportamiento de los componentes que existen en este Panel.

actualizarTabla()

Este método se encarga de crear un Modelo de tabla que luego se asignará a la tabla existente en este panel. Seguidamente se recorre un ArrayList y se cargan los datos en cada casilla correspondiente en la tabla que es mostrada al usuario.

mouseClicked(MouseEvent me)

Este método es sobrescrito y se encarga de obtener el evento al presionar alguno de los botones de la última columna para que abra la ventana con el gráfico que se desea.

Clase VentanaPrincipal

Esta clase hereda de JFrame se encarga de mostrar todo el funcionamiento de la aplicación, esta contiene un panel en el cual se mostrarán todos los paneles existentes mencionados en este documento, cuenta con un barra botones que permite navegar entre las diferentes opciones de la aplicación.

abrirBotonActionPerformed(ActionEvent evt)

Este método se encarga de abrir un File chooser el cual le permitirá al usuario navegar entre los archivos de su computadora y cargar el archivo de texto en el que el usuario desea ejecutar un análisis léxico, este método hace uso de la clase LeerArchivoTexto, al recibir el texto leído se muestra en el área de editor de texto.

editorTextMouserClicked(MouseEvent evt)

Este método se encarga de cambiar el panel por el panel que contiene el editor de texto.

reportesBotonMouseClicked(MouseEvent evt)

Se encarga de cambiar la vista actual y mostrar el panel que contiene la tabla de reportes.

ayudaMouseClicked(MouseEvent evt)

Abre un mensaje el cual muestra tips para que el usuario pueda saber que hacer.

acercaDeBotonMouseClicked(MouseEvent evt)

Se encarga de mostrar un mensaje emergente que muestra datos del desarrollador.

pintarPanel(Component panel)

Este método se encarga de recibir un componente como parámetro, quitar todo lo que en el panel contenedor tiene y posteriormente agregar el nuevo componente.

frontend/graphviz

En este paquete se encuentra la funcionalidad que permite graficar tokens, las clases son las siguientes:

Clase GraphvizUtil

Esta clase es la encargada de generar un archivo que contendrá el gráfico.

generarGrafico(String dotCode, String outFileName)

Este método genera una imagen la cual contiene un token separado por nodos, este lo guarda y posteriormente es utilizado cuando se realiza una acción desde la tabla de reportes.

Clase VisualizarGrafico

Esta clase se encarga únicamente de mostrar al usuario la gráfica del token, la clase hereda de JFrame y contiene un JLabel que es la que muestra la imagen generada por graphviz.