

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Lenguajes Formales y de Programación

Catedrática:

Inga. Asunción Mariana Sic Sor

Tutor académico:

Enrique Alejandro Pinula Quiñonez



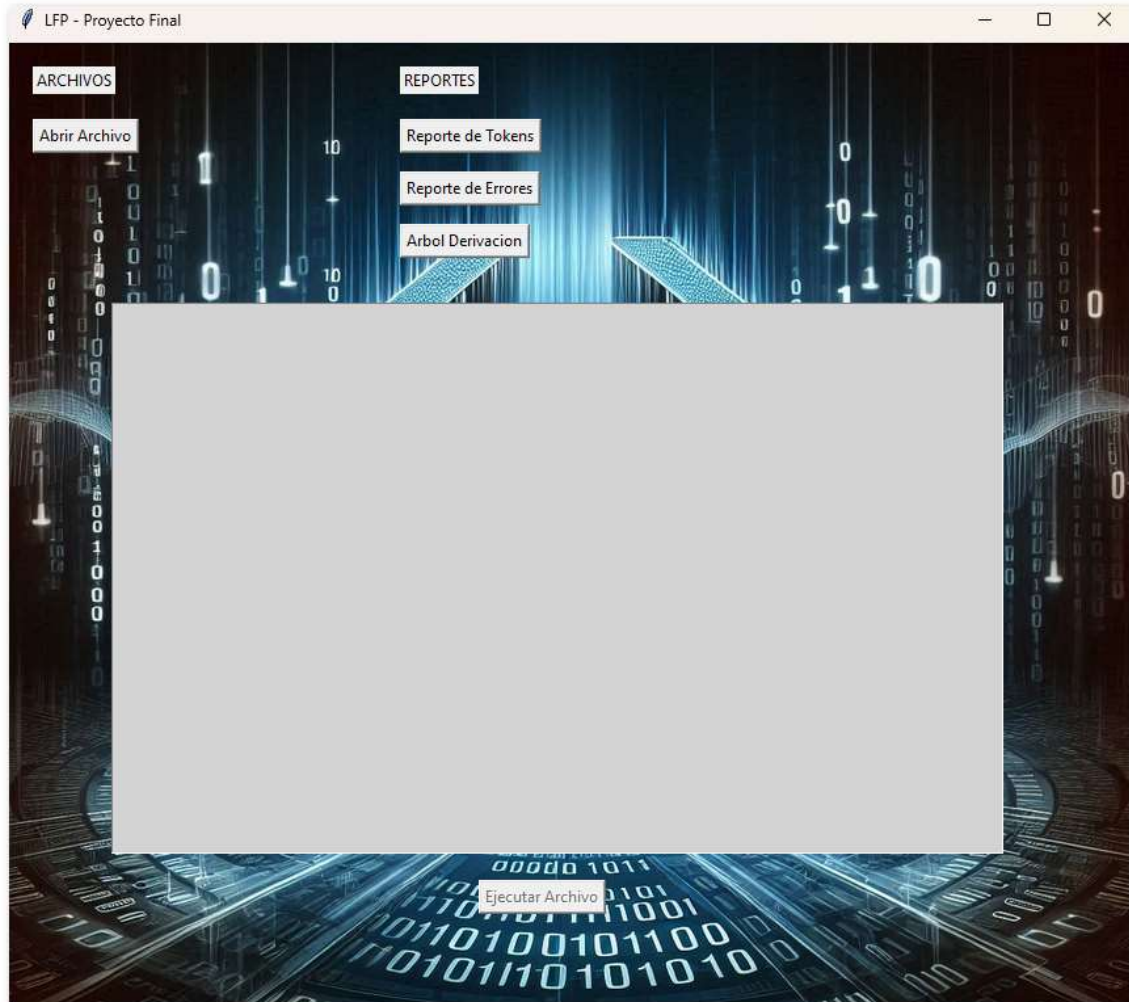
“MANUAL DE USUARIO PROYECTO 2”

Melvin Eduardo Ordoñez Sapón RA | 3256215860802

Guatemala, junio del 2024

“Id y enseñad a todos”

INICIO DEL PROGRAMA



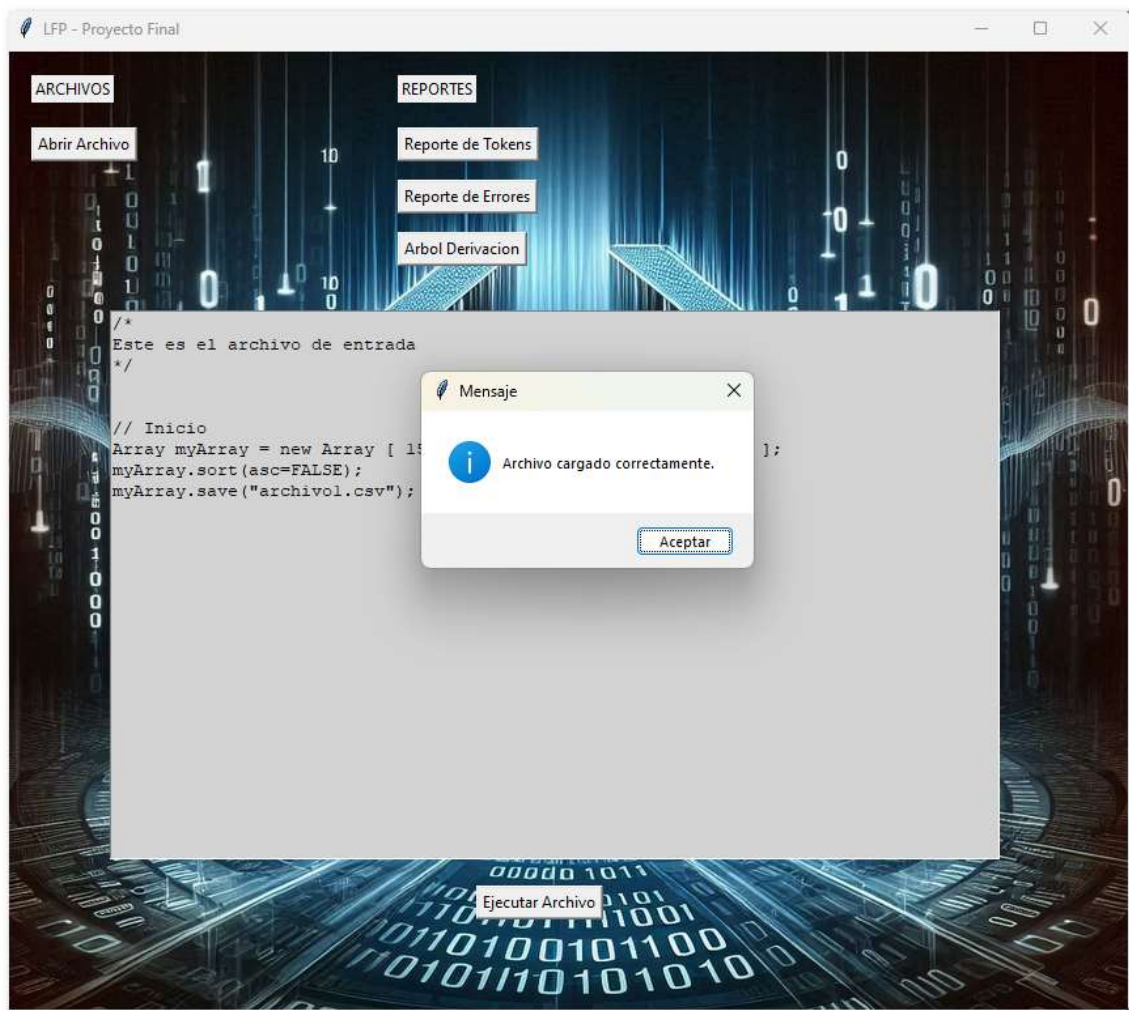
Al iniciar el programa se mostrará la siguiente ventana en donde se puede visualizar el apartado de archivos y el apartado de reportes como también el cuadro en donde se visualizará el texto de entrada que también puede ser modificado antes de ser ejecutado

ARCHIVOS



Para cargar un archivo se debe de presionar el botón de cargar para mostrar el texto en el cuadro que se encuentra en la interfaz gráfica, es permitido realizar cambios en ese apartado

CARGA DE ARCHIVO CON EXTENSION (.lpf)

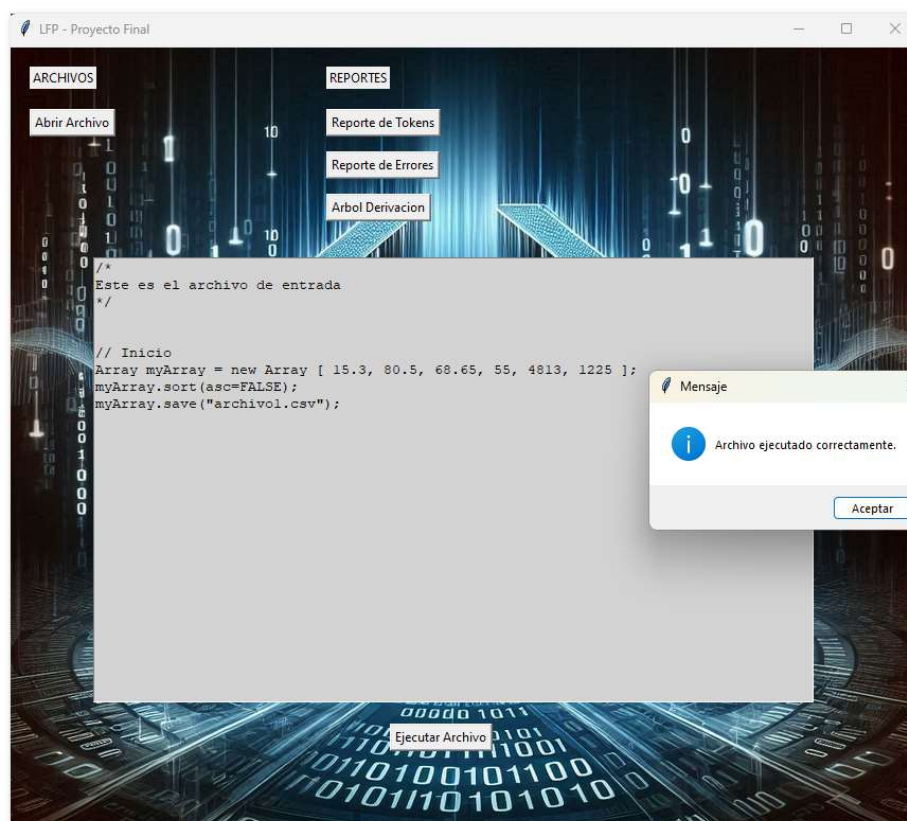


Al momento de cargar un archivo se podrá visualizar el texto en la parte del cuadro de texto en donde se pueden realizar modificaciones directamente

```
/*
Este es el archivo de entrada
*/

// Inicio
Array myArray = new Array [ 15.3, 80.5, 68.65, 55, 4813, 1225 ];
myArray.sort(asc=FALSE);
myArray.save("archivol.csv");
```

EJECUCION DE ARCHIVOS



Si el archivo no contiene errores este será ejecutado de manera exitosa y si hay una instrucción de guardar creara el archivo csv con los datos definidos en la lista

Archivo con el nombre definido en la entrada

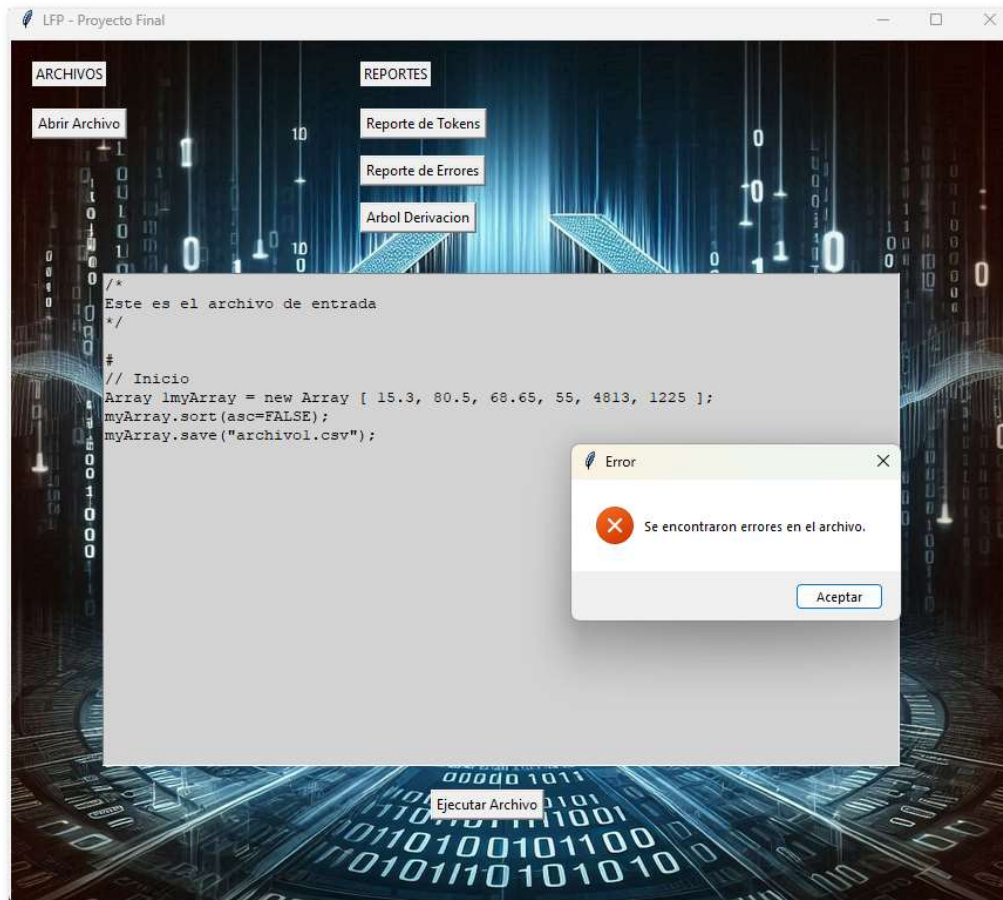


Visualización de los datos

	A	B
1	Date	
2	4813	
3	1225	
4	80.5	
5	68.65	
6	55	
7	15.3	
8		

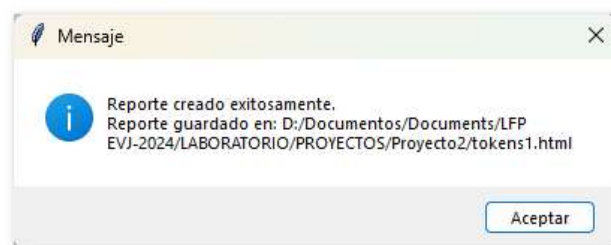
Cada uno de estos datos será almacenado en una celda de un archivo con extensión **csv** y serán ordenados como fue definido en la entrada, de igual manera se pueden crear listas que contengan cadenas de texto y pueden ser ordenado de manera ascendente o descendente con la instrucción `asc=FALSE` o `asc=TRUE`

ARCHIVO DE ENTRADA CON ERRORES



Si el archivo tiene algún error de tipo sintáctico este no procederá a las instrucciones indicadas y marcara un mensaje informativo indicando que se deben de corregir esos errores.

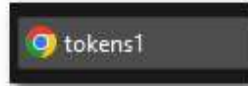
REPORTES



Para crear un reporte se debe de seleccionar un nombre para el archivo y este reporte será exportado a HTML para su visualización en un navegador

REPORTE DE TOKENS

Luego de haber exportado nuestro reporte seleccionado tendremos el siguiente archivo

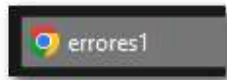


Para su visualización podemos utilizar cualquier navegador y podremos observar cada token generado por el archivo de entrada con su información

Reporte de Tokens			
Token	Lexema	Línea	Columna
PalabraReservada	Array	5	1
Numero	1	5	6
Identificador	yArray	5	8
Operador	=	5	14
PalabraReservada	new	5	16
PalabraReservada	Array	5	19
Simbolo	[5	24
Numero	15.3	5	26
Simbolo	,	5	26
Numero	80.5	5	32
Simbolo	,	5	32
Numero	68.65	5	38
Simbolo	,	5	38
Numero	55	5	45
Simbolo	,	5	45

REPORTE DE ERRORES

Para el reporte de errores debemos de presionar el botón correspondiente y elegir un nombre para el reporte y así mismo seleccionar la ubicación en donde se quiere guardar.



Reporte de Errores

Errores Léxicos

Error	Lexema	Línea	Columna
Error Lexico	#	3	2
Error Lexico	#	3	4
Error Lexico	\$	3	6
Error Lexico	&	3	8
Error Lexico	@	3	10
Error Lexico	@	3	12
Error Lexico	@	3	14
Error Lexico	@	3	16

Errores Sintácticos

- Error sintáctico: Se esperaba '.' en la línea 5 , columna 7
- Error sintáctico: Se esperaba '.' en la línea 7 , columna 2

Se podrán visualizar los errores léxicos en una tabla con la información de dicho carácter no reconocido por nuestro lexer. También se podrán visualizar los errores sintácticos en formato de lista debajo de nuestra tabla de errores léxicos.