

A network of light blue lines and dots resembling a circuit board, located at the top of the page.

MANUAL DE USUARIO

PROYECTO 1

**ESTUDIANTE: GENESIS NAHOMI
APARICIOACAN**

carne:202113293

Recursos necesarios

- 2GB de RAM
- windows vista o superior
- arquitectura de 32 bits
- IDE recomendados :
- PyCharm
- VisualStudioCode

Informacion del sistema

este programa fue creado pensando principalmente en el desarrollo de una aplicación en lenguaje Python que permita reconocer las distintas instrucciones, y la ejecución de las mismas. Con el objetivo que se implemente el análisis léxico correspondiente.

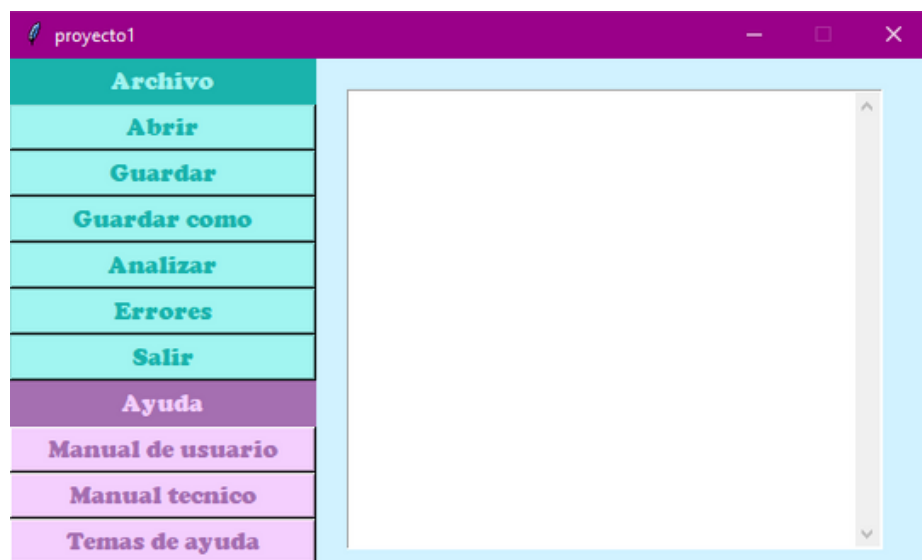
Es un programa capaz de reconocer un lenguaje. dado por medio de un analizador lexico creado, el cual cumple su funcion manejando la escritura y lectura de archivos para informacion. atravez de una interfaz grafica

Objetivos

- Implementar por medio de estados un analizador léxico.
- Utilizar funciones de manejo de cadenas de caracteres en lenguaje Python.
- Programar un Scanner para el análisis léxico.
- Construir un scanner basándose en un autómata finito determinístico

FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA

Menu de inicio



Al iniciar el programa se mostrara una ventana de menu la cual consta de tres ramas , siendo estas :

- Archivo:

esta parte consta de 6 botones los cuales son para el funcionamiento del programa

- Ayuda

En esta parte se encuentran los botones que dirigen a los pdf que contienen la informacion del desarrollador y de los manuales del programa

- Area de texto

En esta parte se puede visualizar el texto que se ingresa y/o contiene un archivo de texto (.txt)

Archivo



Abrir

1. para cargar un archivo debe de dirigirse a el boton de abrir y hacer clic sobre el , este abrira una pestaña la cual mostrara una nueva ventana seleccionar archivo (tomar en cuenta que el programa solo acepta archivos con extencion .txt) .

2. Una vez seleccionado el archivo este se mostrara en la caja de texto del programa permitiendo editar el archivo abierto .

¡ADVERTENCIA!

si selecciona otra extencion que no sea .txt se mostrara un mensaje de error en la pantalla



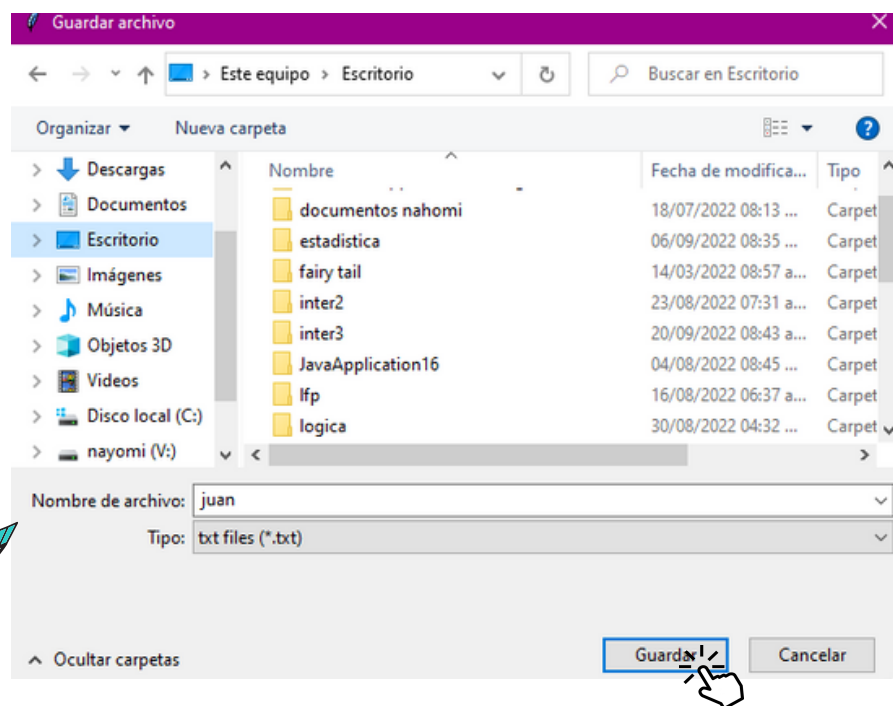
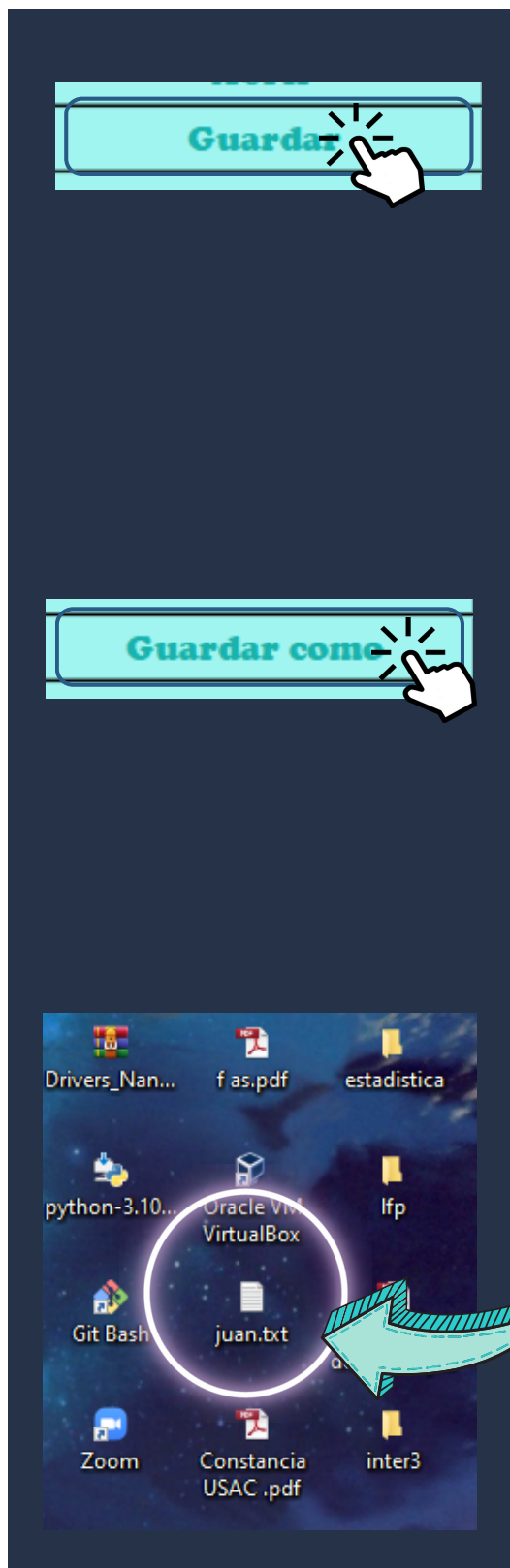
Guardar

si desea simplemente guardar alguna modificacion al archivo abierto simplemente debe de precionar el boton guardar y este guardara ello sin problemas.

si aun no a abierto algun archivo y a escrito algo en el area de texto que quiera guardar este boton actuara de forma momentanea como un guardar como el cual le permitira guardar su archivo creado con extencion .txt y el nombre que desee (siempre y cuando este nombre no haya sido usado ya)

Guardar Como

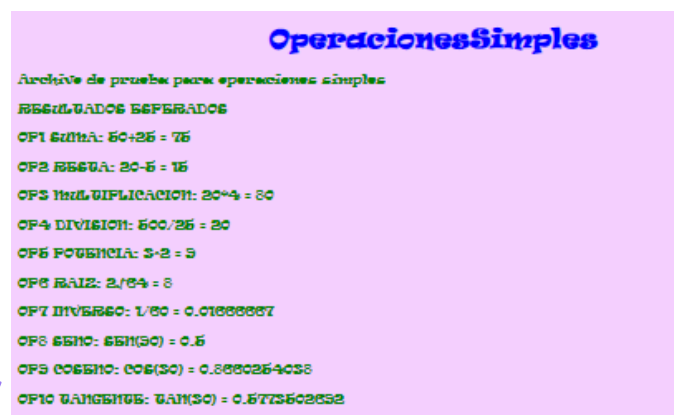
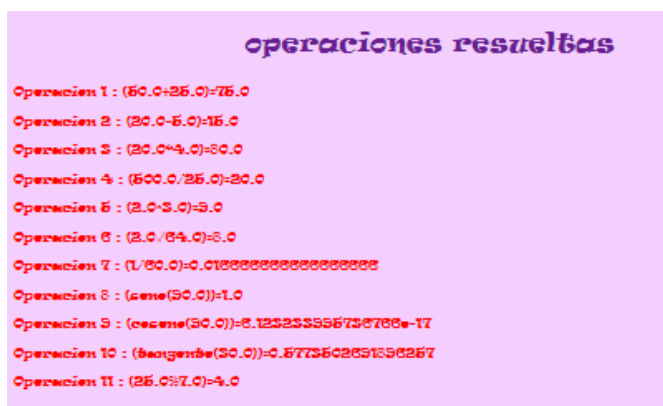
Si desea guardar un archivo en uso como otro debe de precionar este boton el cual abra una ventana como la de abrir archivo solo que esta vez es para guardar el archivo , debe de escribir un nombre distinto a su archivo actual(recuerde su nuevo archivo se guardara con extencion .txt) y guardarlo en el lugar que desee



Analizar



Al precionar este boton automaticamente el programa leera su archivo y realizara las opreciones aritmeticas que contiene este , cuando haya prosesado la informacion esta se mostrara en un archivo html que se mostrara en su navegador por defecto automaticamente con las operaciones realizadas , los textos escritos con el tamaño y color corresponmdientes a como estan en el archivo



¡ADVERTENCIA!



su archivo de texto debe de tener una estructura espesifico,(se muestra un ejemplo al final del manual) para que este pueda procesar la informacion y realizar el html de lo contrario no funcionara , recuerde este programa es una calculadora

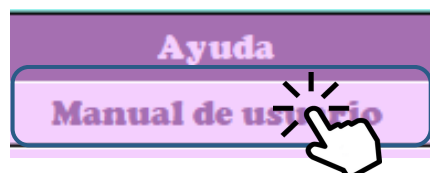
Errores



Este boton genera automaticamente un hml el cual contiene una pequeña tabla donde se muestran los errores que el programa no puede leer, y en que parte se encuentran hubicados (fila, columna)

Ayuda

se muestra a continuacion como se usa la seccion de ayuda que esta en el programa



Manual del usuario

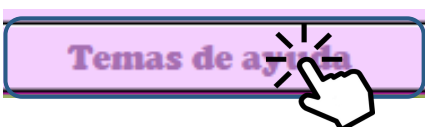
Al hacer clic en este boton se abrira un pdf en su navegador el cual sera el presente que contiene la informacion de como usar el programa

Manual tecnico

Precionand este boton se abrira en su navegador una nueva pestaña la cual es el pdf del manual tecnico, este contiene la informacion de el desarrollo del programa , asi como el AFD



Temas de ayuda



este boton dirige a una nueva ventana la cual mostrara la informacion general de la persona que desarrollo el programa

Salir



al precionar el boton salir el programa finalizara y la ventana de inicio se cerrara , si tiene los pdfs del manual de ayuda y el de manual de usuarios aun abiertos estos permaneceran asi hasta que usted manualmente los cierre

ESTRUCTURA DEL ARCHIVO DE ENTRADA

```

<Tipo>
<Operacion=SUMA>
  <Numero>50</Numero>
  <Numero>25</Numero>
</Operacion>

<Operacion=RESTA>
  <Numero>20</Numero>
  <Numero>5</Numero>
</Operacion>

<Operacion=MULTIPLICACION>
  <Numero>20</Numero>
  <Numero>4</Numero>
</Operacion>
</Tipo>
<Texto>
  Realizar las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y
  división, así como operaciones complejas.
</Texto>
<Funcion = ESCRIBIR>
  <Titulo> Operaciones </Titulo>
  <Descripcion> [TEXTO] </Descripcion>
  <Contenido> [TIPO] </Contenido>
</Funcion>
<Estilo>
  <Titulo Color=AZUL Tamanio=12/>
  <Descripcion Color=VERDE Tamanio=3/>
  <Contenido Color=GRIS Tamanio=3>
</Estilo>

```

puede haber mas de una etiqueta <Operacion=..> (puede haber mas de una operacion en el archivo de entrada esto incluye operaciones combinadas) pero no puede haber mas de 3 etiquetas de <Numero> juntas



MANUAL DE USUARIO

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA