

Universidad San Carlos de Guatemala
Organización de Lenguajes y Computadores 1

Manual de usuario

Proyecto 1

Nataly Saraí Guzmán Duarte

Carnet: 202001570

Contenido

Introducción.....	3
Objetivos	4
Información del sistema	4
Requisitos del sistema	5
Interfaz grafica.....	6

Introducción

El programa consiste en un traductor de lenguaje Statpy a Python, también en la lectura de uno o varios Json, y se puede graficar las funciones que vengan en el archivo de traducción statpy, tiene una interfaz intuitiva con el usuario para su fácil manejo.

Objetivos

- Aprender a Generar Analizadores Léxicos y Sintácticos utilizando las herramientas JFLEX y CUP.
- Comprender Conceptos Clave como token, lexema, patrones y expresiones regulares. Estos conceptos son fundamentales para el análisis léxico.
- Manejar correctamente los errores léxicos que puedan surgir durante el proceso de análisis del código fuente.
- Realizar Acciones Gramaticales en JAVA.

Información del sistema

EL programa permite ingresar un archivo JSON con la obtención de datos, estos solo pueden ser de tipo string ósea una cadena o double ósea números decimales, también se pueden ingresar archivos SP para la lectura y traducción del lenguaje Statpy a lenguaje Python para eso están los botones y también permite guardar esos archivos. De igual manera al analizar el archivo statpy vienen funciones estas funciones son graficadas en grafica de barras y grafica de pie.

Requisitos del sistema

El programa fue creado en lenguaje Java por lo cual permite ejecutar la aplicación en cualquier tipo de sistema operativo.

Requisitos Generales:

Contar con java instalado en el equipo ya que esto permitirá la ejecución del sistema.

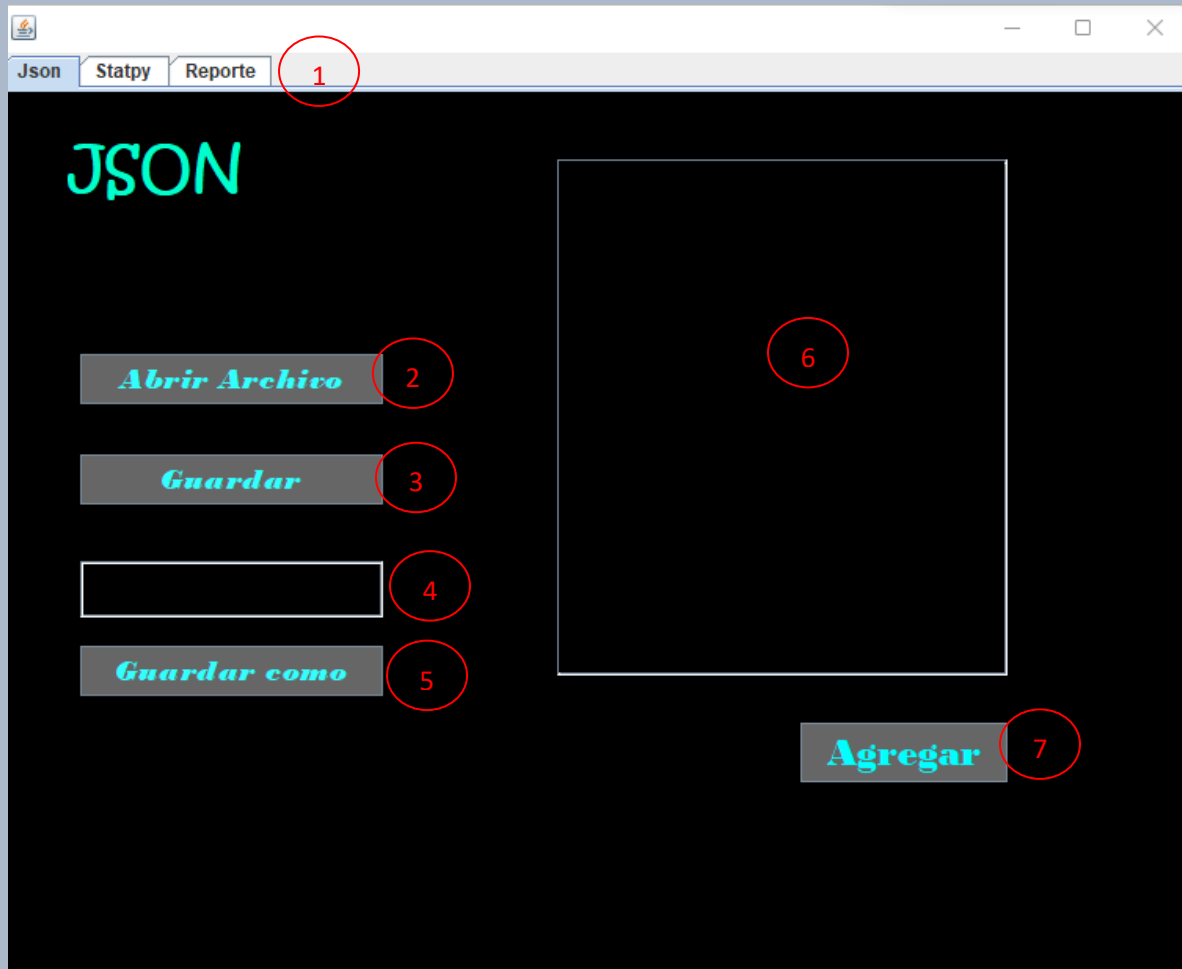
Requisitos Por Sistema Operativo:

- Windows:
 - Windows 7 o superior.
 - RAM 1Gb mínimo
 - Paquete JRE
 - Arquitectura x32bits o x64bits
 - ROM 250 Mb mínimo.
- Linux:
 - Cualquier Distro que ejecuta JDK.
 - RAM 1Gb mínimo
 - Paquete Open-JRE
 - Arquitectura x32bits o x64bits
 - ROM 250 Mb mínimo.
- Mac OS:
 - Mac OS X - 10.6 o superior
 - RAM 1Gb mínimo
 - Paquete JRE
 - ROM 250 Mb mínimo

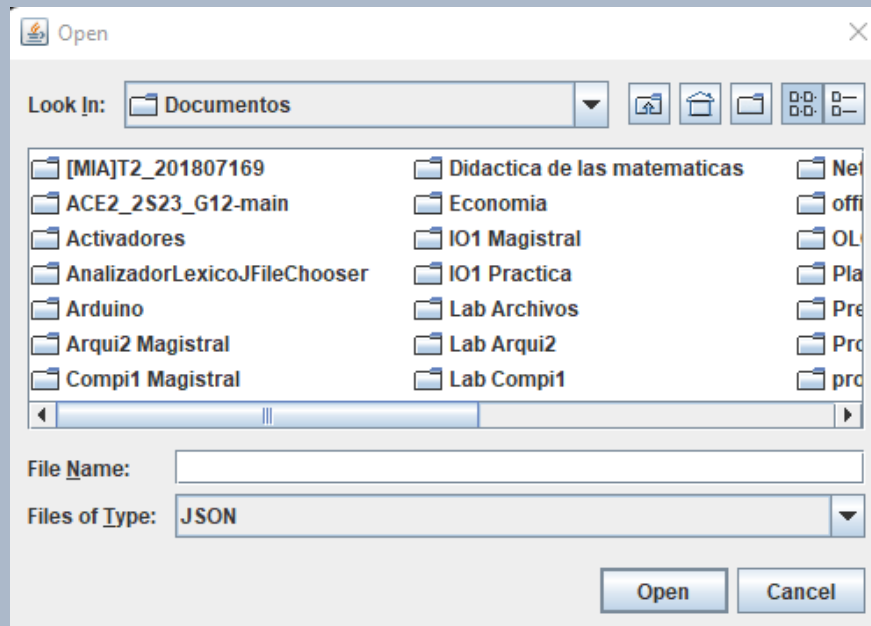
Después de haber instalado correctamente Java el programa se puede correr ingresando en el main de el proyecto.

Interfaz grafica

- Pestaña Json

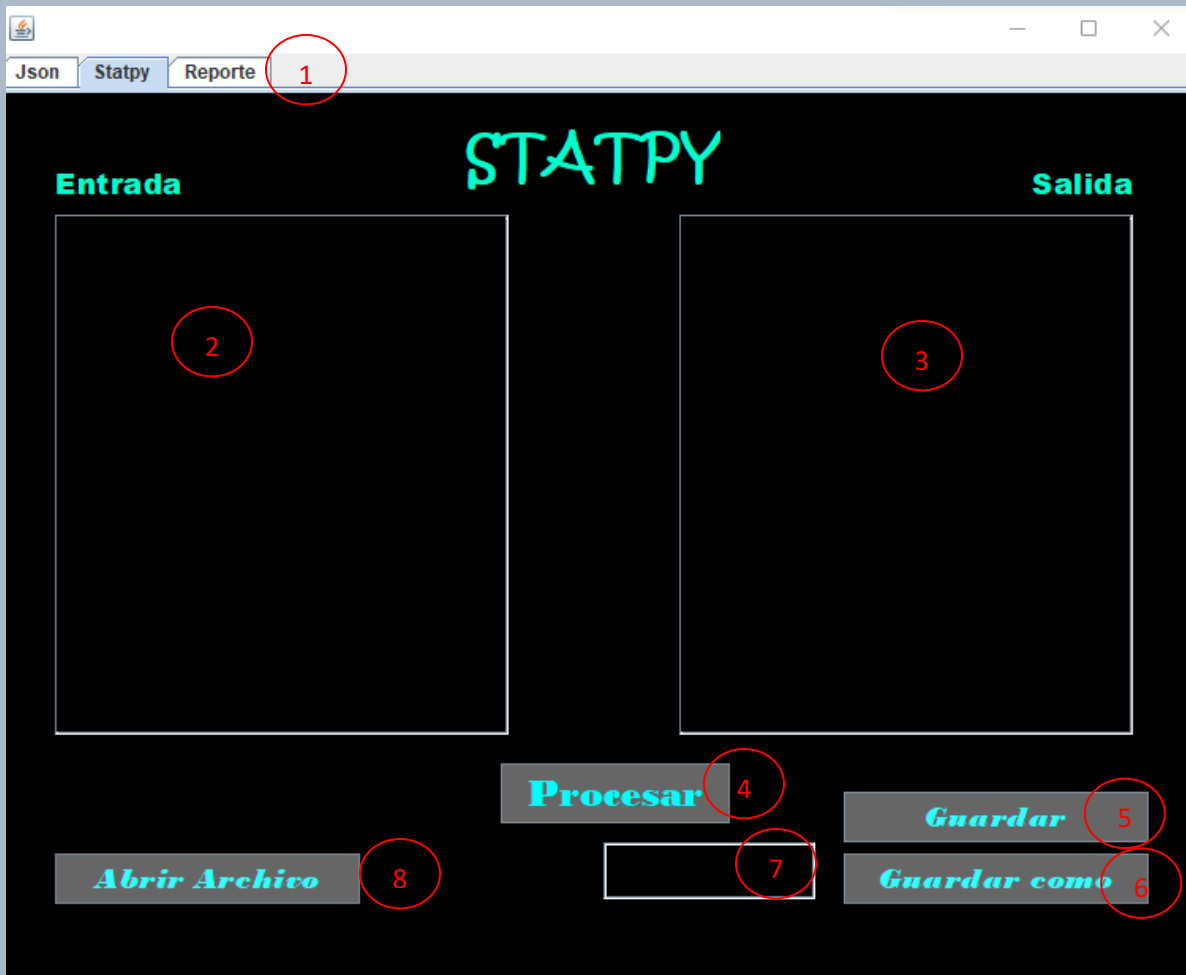


1. Pestañas: Se pueden movilizar dentro de las pestañas cada una contiene diferente información.
2. Botón Abrir Archivo: Al presionar el botón se podrá abrir un archivo de tipo json no le permitirá ingresar otro tipo de archivo. Así se mostrara la pestaña y al elegir el archivo le enseñara un mensaje que se leyó correctamente o si no.



3. Boton guardar: Guardara en el archivo que se abrió el contenido mostrado en el textarea.
4. Área para ingresar el nombre del archivo si le da al botón Guardar como.
5. Boton Guardar Como: guardara un nuevo archivo con el nombre de la opción 4 y el contenido que se encuentra en el textarea.
6. Textarea donde aparecerá el contenido del archivo abierto, este puede ser modificado en esta área.
7. Boton agregar: en este botón al ser presionado guardara todos los datos en la tabla de símbolos y se podrá dar espacio a una nueva lectura de archivos.

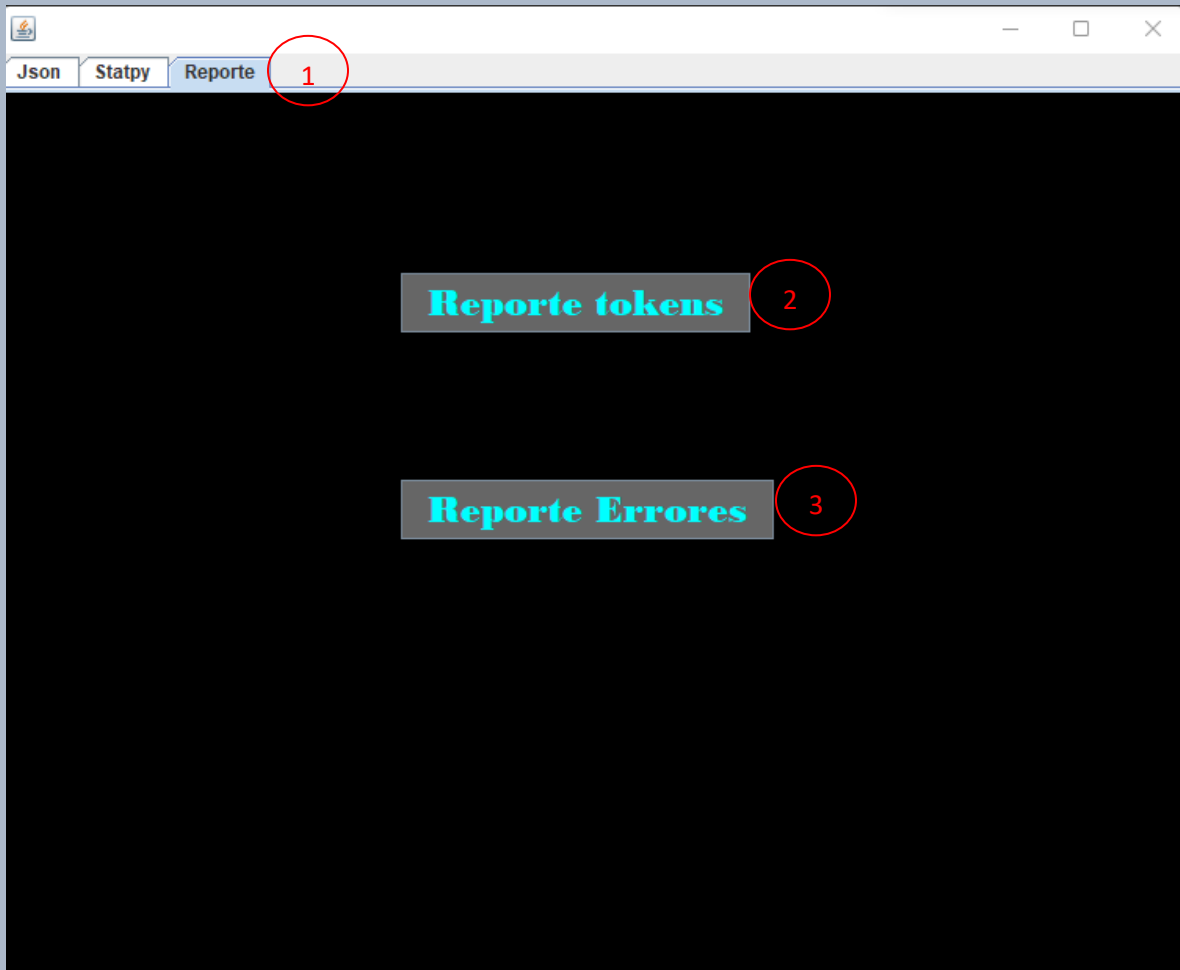
- Pestaña Statpy



1. Pestañas: Se pueden movilizar dentro de las pestañas cada una contiene diferente información.
2. Textarea donde aparecerá el contenido del archivo abierto, este puede ser modificado en esta área.
3. Textarea donde aparecerá el contenido traducido a lenguaje Python, este no se puede modificar.
4. Botón Procesar: en este botón al ser presionado guardara todos los datos y se hará la traducción correspondiente mostrando en la opción 3 el resultado de la traducción.
5. Botón guardar: Guardara en el archivo que se abrió el contenido mostrado en el textarea.
6. Botón Guardar Como: guardara un nuevo archivo con el nombre de la opción 7 y el contenido que se encuentra en el textarea 2.
7. Área para ingresar el nombre del archivo si le da al botón Guardar como.

8. Botón Abrir Archivo: Al presionar el botón se podrá abrir un archivo de tipo sp no le permitirá ingresar otro tipo de archivo. Así se mostrara la pestaña y al elegir el archivo le enseñara un mensaje que se leyó correctamente o si no.

- Pestaña Reportes



1. Pestañas: Se pueden movilizar dentro de las pestañas cada una contiene diferente información.
2. Botón Reporte Tokens: Al presionar este botón se abrirá un archivo html que mostrara el reporte de tokens.



Reporte Tokens

Lexema	Token	File	Columna
--------	-------	------	---------

3. Botón Reporte Errores: Al presionar este botón se abrirá un archivo html que mostrara el reporte de errores.



Reporte de Errores

Tipo de Error	Lexema	File	Columna
Error Lexico	+	4	17