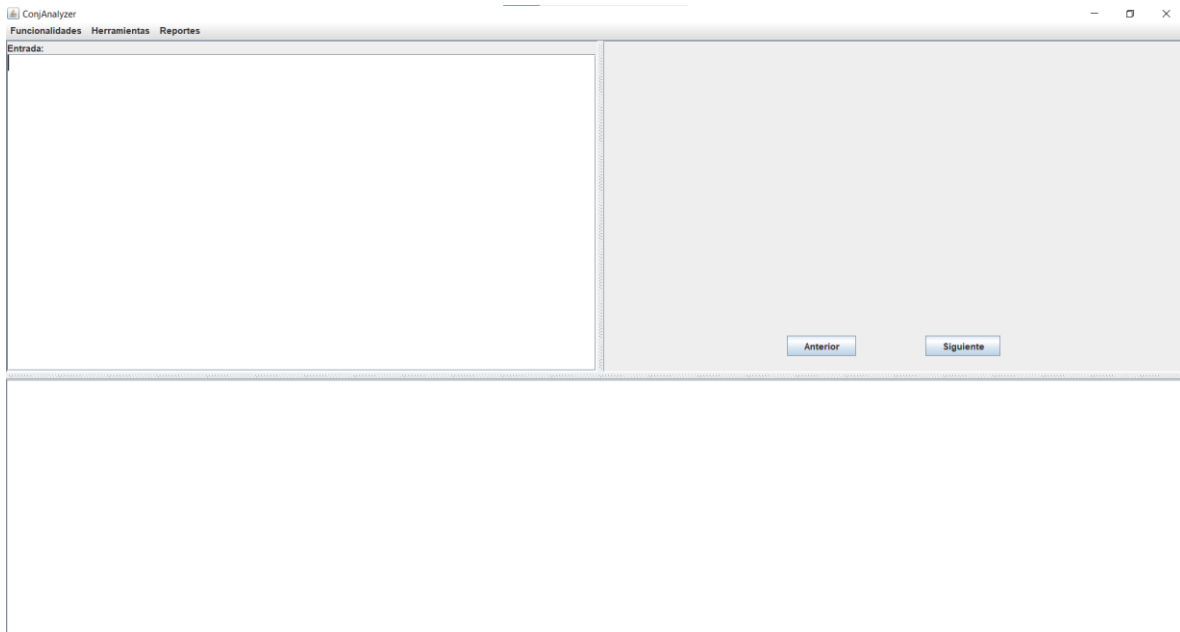


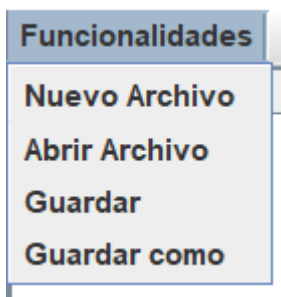
Manual de Usuario

Al ejecutar la aplicación nos mostrara una ventana principal asi:



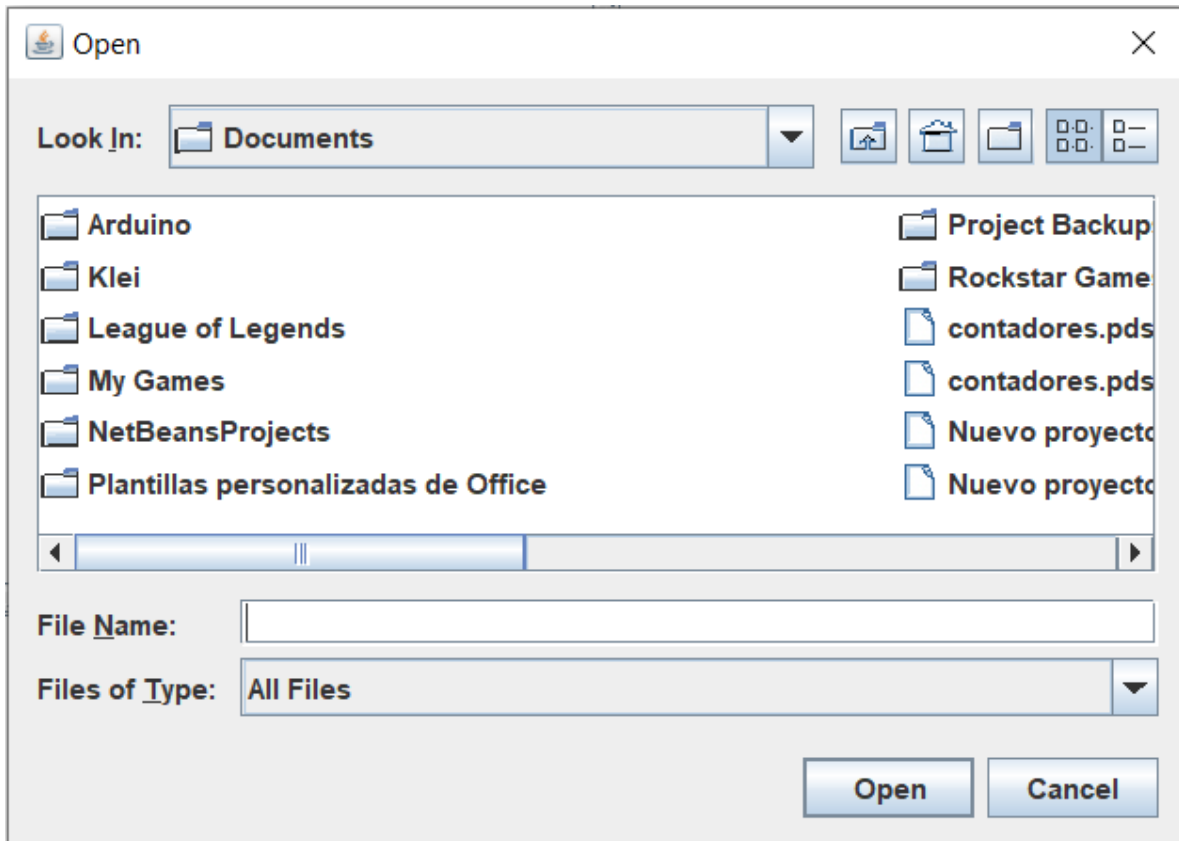
Podemos escribir directamente en el editor de texto o podemos navegar entre los diferentes menu

Si presionamos el menu de funcionalidades se nos despliega el siguiente menu



Al presionar Nuevo archivo si no tenemos nada en nuestro editor de texto no pasa nada, pero si tiene texto o un archivo abierto se borra el contenido del editor

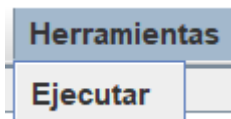
Al presionar abrir Archivo se nos motrara una ventana asi para seleccionar el archivo del cual desearemos trabajar



Al presionar el botón de **Guardar**, si editamos el contenido de nuestro archivo y lo deseamos guardar, se actualizara nuestro archivo con la nueva información

Al presionar el botón de **Guardar Como**, nos mostrará una ventana para elegir donde guardar el archivo y que nombre ponerle.

Al entrar en el menu de **Herramientas** y presionar el botón de **Ejecutar** se realizará el análisis léxico y sintactico del texto que tengamos en nuestro editor.



En la pestaña **Reportes** tendremos la opcion de poder visualizar el **Reporte de Tokens o Reporte de Errores**

Reporte de Tokens				
#	Lexema	Tipo	Línea	Columna
1	{	LLAVEA	1	1
2	CONJ	CONJUNTO	2	4
3	:	DOS_PUNTOS	2	8
4	naturales	ID	2	10
5	->	ASIGNACION	2	20
6	0	CARACTER	2	23
7	~	VIRGUILLA	2	24
8	9	CARACTER	2	25
9	;	PUNTOYCOMMA	2	26
10	CONJ	CONJUNTO	3	4
11	:	DOS_PUNTOS	3	8
12	pares	ID	3	10
13	->	ASIGNACION	3	16
14	0	CARACTER	3	19

Reporte de Errores				
#	Tipo	Descripción	Línea	Columna

Asi se ve el editor con un archivo cargado

```

Entrada: avanzadoaux.ca
=====
Evaluar: op2
=====
0 -> exitoso
9 -> fallo
8 -> exitoso

=====
Evaluar: op3
=====
2 -> fallo
3 -> exitoso
0 -> fallo
8 -> fallo
2 -> fallo
0 -> fallo
2 -> fallo
4 -> fallo
!>

```

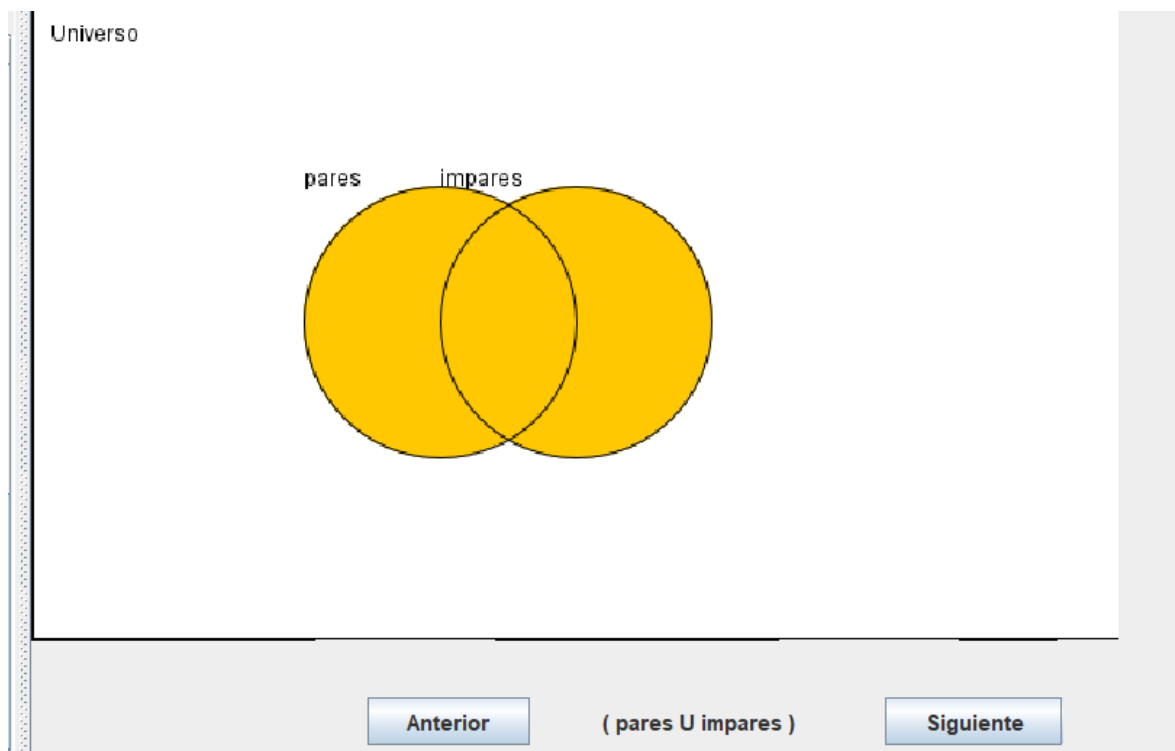
Resultado de consola

```

=====
0 -> exitoso
9 -> fallido
8 -> exitoso
=====
Evaluar: op3
=====
2 -> fallido
3 -> exitoso
0 -> fallido
8 -> fallido
2 -> fallido
0 -> fallido
2 -> fallido
4 -> fallido

```

Las imagenes



Al presionar el botón anterior iremos hacia atrás en las imágenes, cambiara la imagen y el label que muestra el conjunto simplificado, de igual forma el botón de siguiente