

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
SEGUNDO SEMESTRE 2023
SECCIÓN "A"



LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN

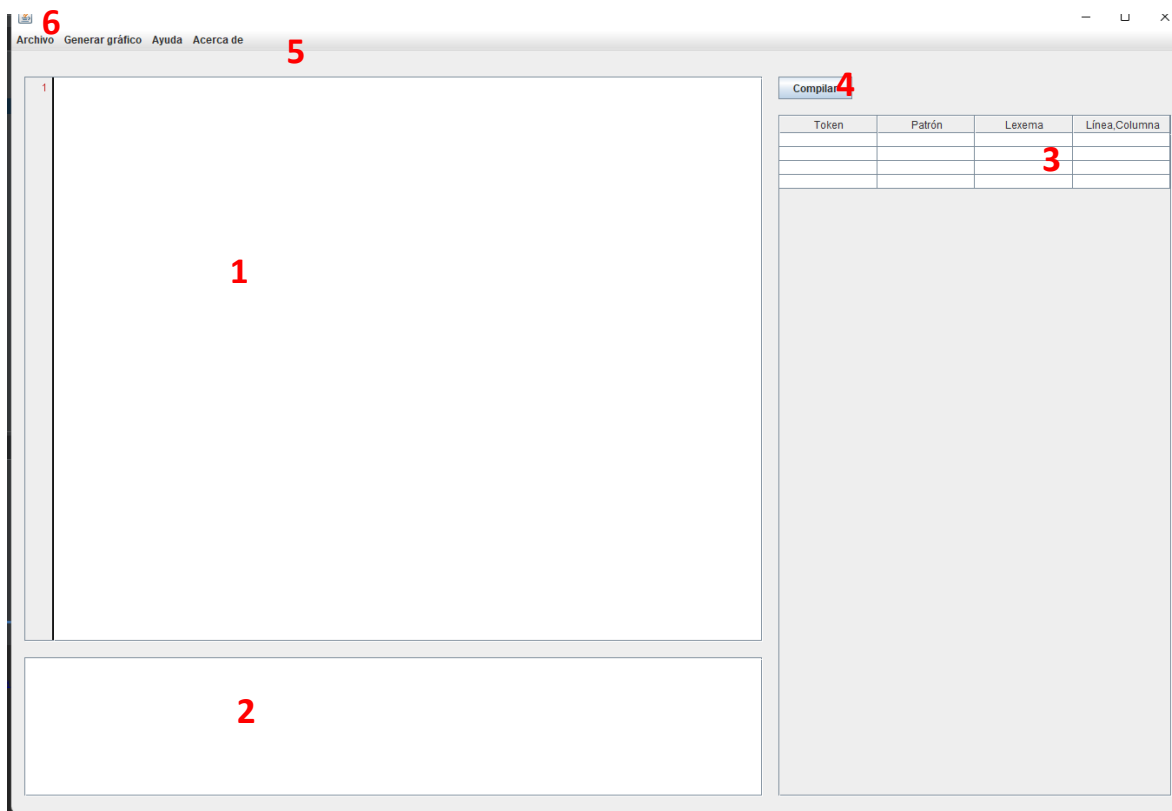
Ixcolín Orozco, Javier Eduardo

Carné: 202132163

MANUAL DE USUARIO DE PRIMER PROYECTO LAB.

21 de Agosto de 2023

Interfaz gráfica.



Parte 1:

Cuadro de escritura. En este recuadro se podrá escribir lo que el usuario desee.
Recuadro utilizado tanto para escritura como lectura de archivos “.txt”.

Parte 2:

Recuadro en el cuál se mostrarán los errores encontrados durante la compilación del código escrito en la parte 1. Este recuadro solamente es de lectura, no de escritura.

Parte 3:

Tabla de reportes de tokens. En esta tabla se podrán observar todos los tokens hallados con su respectiva clasificación, posición y patrón.

Esta tabla solamente se llenará al momento de compilar un código existente escrito en la parte 1, de lo contrario, si el recuadro de la parte 1 se encuentra vacío o aún no se encuentra compilado el código, no se mostrará nada en la tabla.

Parte 4:

Botón compilar. Al momento de darle click al dicho botón, se compilará el código escrito dentro del recuadro de la parte 1, para seguidamente mostrar los tokens hallados en la tabla de la parte 3.

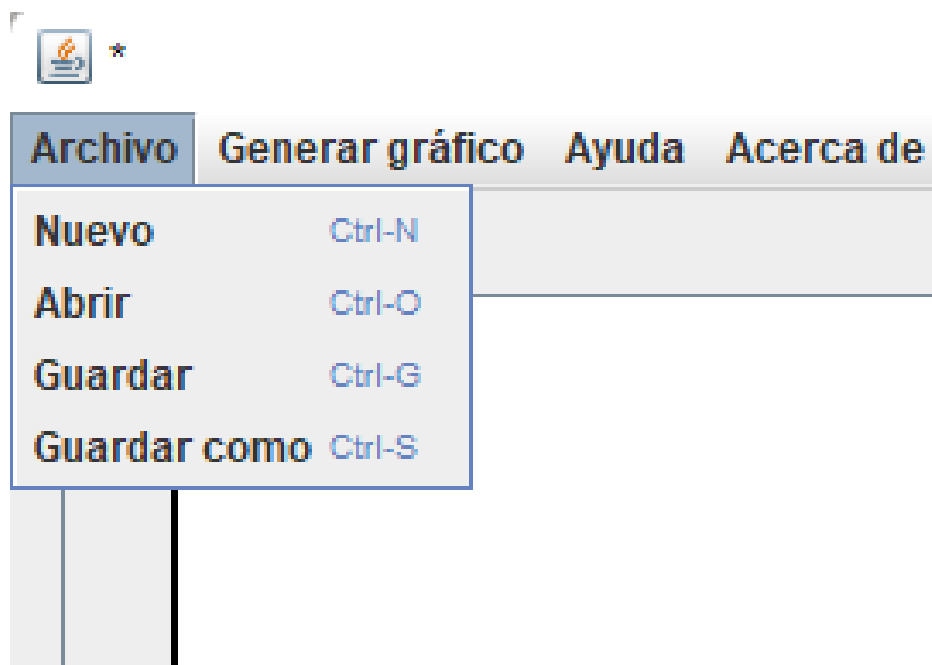
IMPORTANTE. Es necesario guardar el código antes de compilarlo.

Para poder guardar el código se debe acceder a la pestaña Archivos -> Guardar. Dicha opción se encuentra interna a la pestaña Archivo, que así mismo se ubica en la parte 5 de la interfaz gráfica.

Parte 5:

Barra superior. Dicha barra se divide en las pestañas Archivo, Generar gráfico, Ayuda y Acerca de.

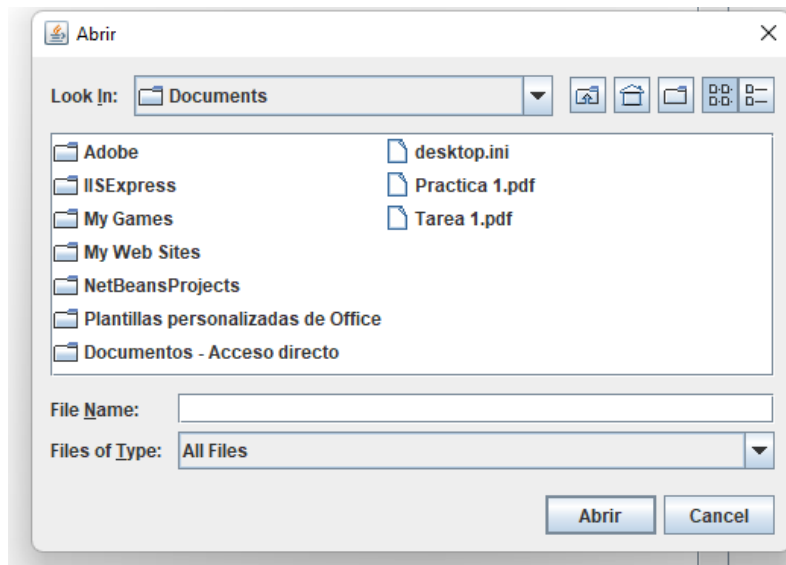
En la pestaña archivo se encuentran las opciones Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar como. Cada opción cuenta con un atajo que es posible digitarlo por medio del teclado, sin embargo, se es preferible que para la opción de "Guardar" se haga manualmente dándole click a dicha opción que se encuentra dentro de la pestaña Archivo



Explorador de archivos.

El explorador es abierto solamente cuando se seleccionan las opciones Abrir y Guardar como de la pestaña Archivo.

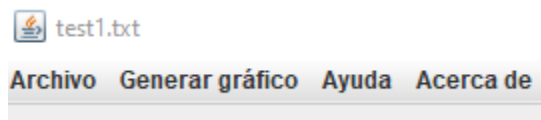
Al momento de abrirse el explorador, se puede navegar entre carpetas para poder seleccionar la ubicación en la que se desea guardar el archivo creado, o abrir uno ya existente.



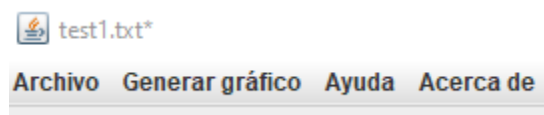
¿Cuándo debo guardar los cambios realizados en el código?

En la parte 6 de la interfaz gráfica se muestra el nombre del archivo, en dado caso se haya abierto uno ya existente o se haya guardado el que se estaba creando en el momento. En dado caso no se aplique alguna de las condiciones anteriores, solamente aparecerá un espacio en blanco.

Cuando nuestro archivo no cuente con algún cambio, en la parte 6 se mostrará solamente el nombre del archivo, si es que cumple con las dos condiciones anteriores, o un espacio en blanco, como en la siguiente imagen.



En dado caso se haya modificado el archivo existente, o no se haya guardado el nuevo archivo, se mostrará un asterisco a la par del nombre, o sustituyendo el espacio vacío, como en la siguiente imagen



Dicho asterisco nos indica que debemos guardar los cambios realizados para poder compilar el código.