

Manual De Usuario

Proyecto 2 Lenguajes Formales

Preparado Por:

Ramiro Agustín Télles Carcuz

Carnet: 202010044

Fecha: 28 de Octubre del 2022

Índice

Objetivos e Información del Sistema.....	01
Información del Sistema.....	01
Requisitos del Sistema.....	01
Lenguaje usado en la Carga Masiva de Datos.....	01
Interfaz.....	02

Objetivos e Información del Sistema

Este es un programa que lee archivos .gwp con una sintaxis especial para poder generar páginas web dinámicamente de una forma más rápida y simple que crear el propio código html y css.

Requisitos del Sistema

- Procesador AMD Ryzen 5 3400G o superior
- 16 Gb Ram
- Gráficos Radeon RX 6600 o superior
- 10mb de almacenamiento
- Sistema Operativo Windows 10 64 bits
- Python 3.9.12

Lenguaje usado

El lenguaje tiene 3 partes principales, controles, propiedades y colocación y su sintaxis es de la siguiente manera:

```
<!--Controles
    //Definición de controles a usar en la aplicación
Controles -->

<!--propiedades
    /*
        Definicion de propiedades
    */
propiedades -->

<!--Colocacion
    /*
        Posicionamiento de los controles
    */
Colocacion -->
```

Dentro de Controles se declararán los controles con la siguiente sintaxis:

Control ID;

Los tipos de controles son etiquetas, boton, check, radioboton, texto, areatexto,clave,contenedor.

En la parte de propiedades se declarará la propiedad de algún control con la siguiente sintaxis:

Control.propiedad(valor o valores separados por coma);

Con esto se puede modificar el texto, alineación, color de fondo, etc.

En el área de colocación se tendrán 2 comandos que son add y setPosicion para especificar el lugar donde estarán ubicados cada control.

Su sintaxis es la siguiente:

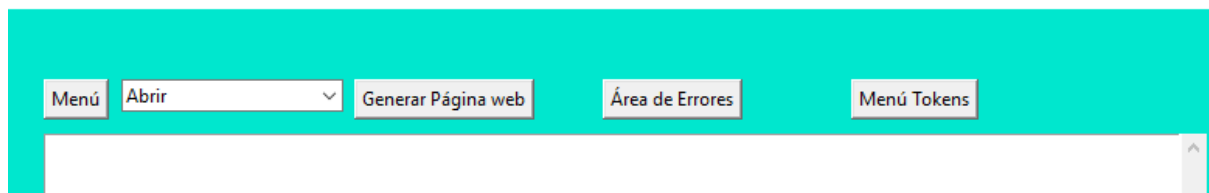
control.setPosicion(x,y);

Control.add(id);

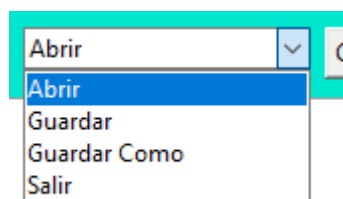
Si se quiere hacer referencia al contenedor de la página exactamente, se usa this.

Interfaz

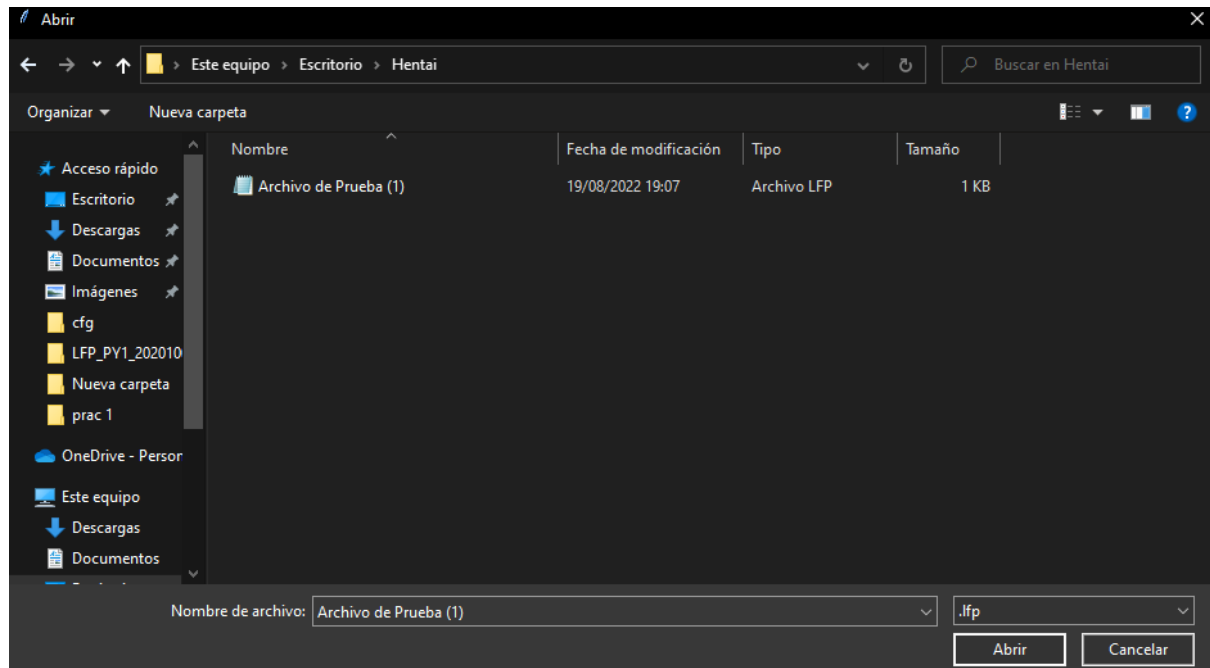
Al iniciar la aplicación se tendrá un menú y otras 3 opciones



El botón Menú hara la acción que este seleccionada en el ComboBox que tiene a la par.



La opción abrir, mostrará un gestor de archivos para poder seleccionar el archivo que se quiera cargar al área de texto



La opción guardar, guardará lo que tengamos en el área de texto, preguntará donde y con qué nombre se guardará si es la primera vez que guardamos.

La opción guardar como siempre preguntará dónde y con qué nombre deseas guardar el archivo.

La opción salir cerrará la aplicación.

La opción Generar Página web, analizará el código del área de texto para luego generar la página web, también generará el reporte de tokens y de errores si los hubiera.

La opción Área de Errores abrirá el reporte de errores y la opción de menú tokens abrirá el reporte de tokens.

El botón mostrar pedirá un código de un curso específico, y después mostrará los datos de solo ese curso.

Menú

Abrir ▾

Generar Página web

Área de Errores

Menú Tokens

