

Manual De Usuario

Proyecto 1 Lenguajes Formales

Preparado por:

Ramiro Agustín Télles Carcuz

Carnet: 202010044

Fecha: 17 de Marzo del 2022

Indice

Objetivos e Información del Sistema.....	01
Información del Sistema.....	01
Requisitos del Sistema	01
Lenguaje para crear formularios dinámicos.....	01
Interfaz	05

Objetivos e información del Sistema

Este es un programa que lee archivos .form con una sintaxis especial para poder crear formularios dinámicos en .html, además posee un editor de texto donde se pueden modificar los .form

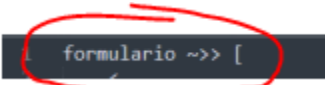
Requisitos del sistema

- Procesador AMD Ryzen 5 3400G o superior
- 8 GB RAM
- Gráficos Radeon RX Vega 11 o superior
- 10mb de almacenamiento
- Sistema Operativo Windows 10 64 bits
- Python 3.9.1

Lenguaje para crear formularios dinámicos

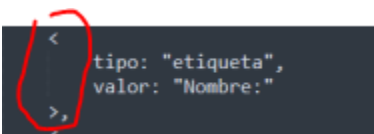
Para poder crear formularios dinámicos, se creó un lenguaje especial que el programa es capaz de leer e interpretar para crear esos forms. Este lenguaje no distingue entre mayúsculas y minúsculas.

El lenguaje inicia con la palabra reservada **formulario** seguido de `~>>` para poder iniciar un formulario, para después poner todos los objetos del formulario dentro de `[]`.



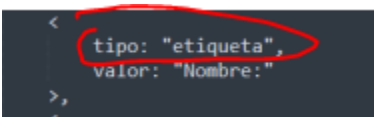
```
formulario ~>> [
```

Para poder crear un objeto, este tiene que estar encerrado entre `<>` , y si se quieren agregar varios objetos se tienen que separar por `,` .



```
< tipo: "etiqueta",  
valor: "Nombre:"  
>
```

El formulario puede tener varios tipos de objetos y para poder definir el tipo de objeto se tiene que poner dentro de los delimitadores de objeto (`<>`) se tiene que poner la palabra reservada **tipo** seguido de `:` y dentro de `""` definir que tipo de objeto se desea crear.



```
< tipo: "etiqueta",  
valor: "Nombre:"  
>
```

Estos objetos también necesitan llevar atributos los cuales dependen del tipo de objeto que se elija y estos se definen de la misma manera que el tipo de objeto (Es necesario poner una `,` antes de declarar otro atributo).

```

<
  tipo: "etiqueta",
  valor: "Nombre:"
>

```

Entre todos los objetos que hay y sus atributos son:

- Tipo Etiqueta: Es un label que mostrará el texto que tenga en el atributo **valor** .


Nombre:

- Tipo texto: Es un cuadro de texto el cual tendrá un texto de fondo cuando esté vacío definido por el atributo **fondo** .

- Tipo grupo-radio: Es un grupo de radio buttons los cuales mostraran un texto en una leyenda determinada por el atributo **valor** o **nombre** , y mostraran los posibles valores ingresados en el atributo valores. En el atributo valores es necesario poner los datos en formato lista, ejemplo: ['valor 1', 'valor 2'].

sexo ☒ Masculino ☐ Femenino

- Tipo grupo-radio: Es un combo Box, el cual mostrará un texto en una leyenda determinada por el atributo **valor** o **nombre** , y mostraran los posibles valores ingresados en el atributo valores. En el atributo valores es necesario poner los datos en formato lista, ejemplo: ['valor 1', 'valor 2'].

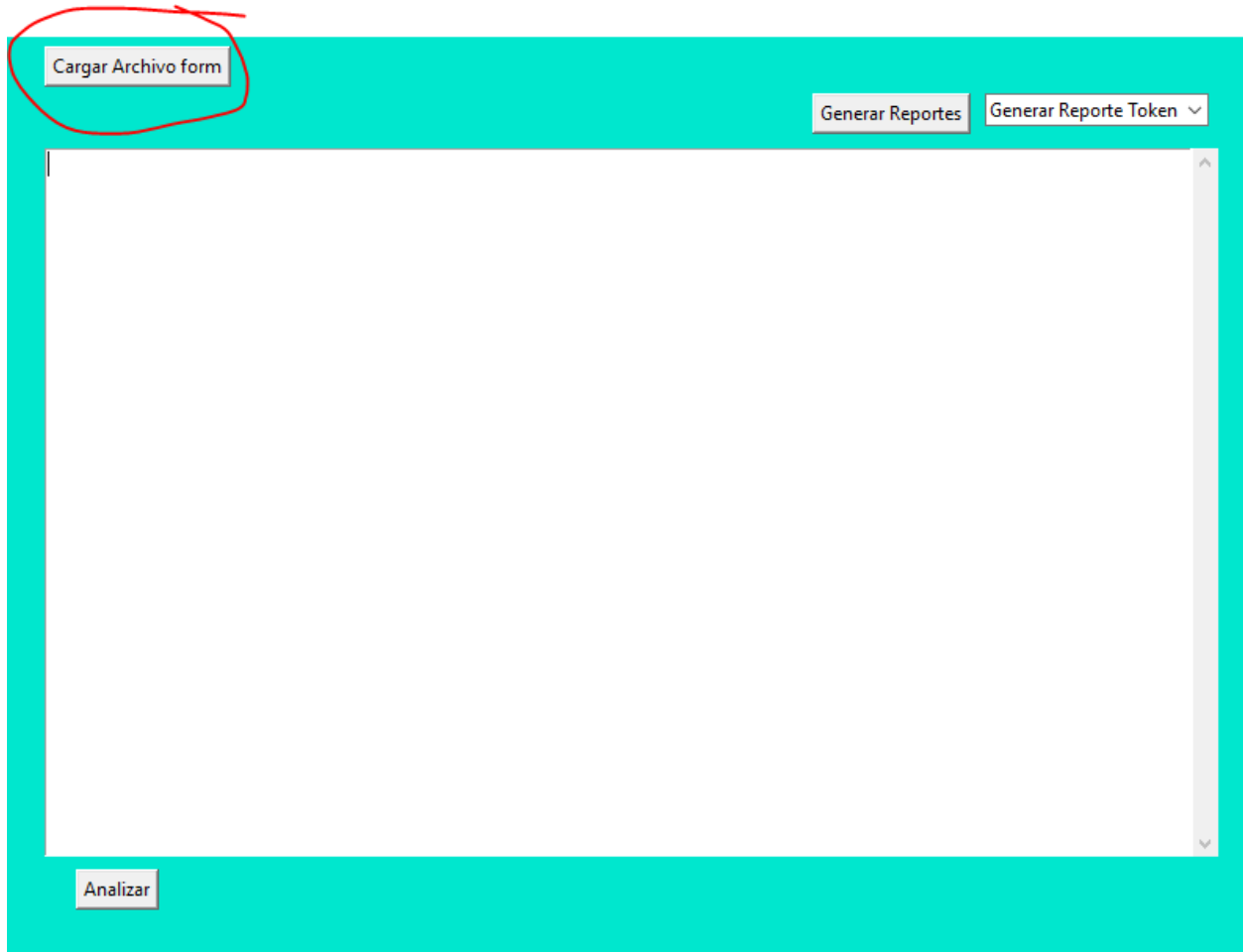
pais 

- Guatemala
- El salvador
- Honduras

- Tipo Boton: Este mostrará un botón que tendrá un texto determinado por el atributo **valor** , y tiene otro atributo evento el cual puede tomar 2 valores:
 - Info: El cual mostrará en un mensaje la información recolectada del form
 - Entrada: El cual mostrará en un mensaje el archivo de texto que se usó para generar el form.

Interfaz

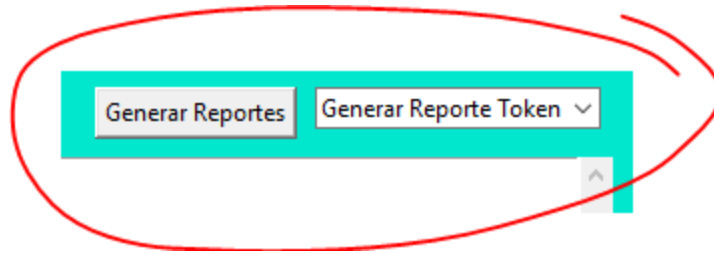
En la interfaz se tendrá un botón donde podrá cargar un archivo .form y lo mostrará en el área de texto donde se podrá modificar.



También se tiene el botón Analizar, el cual se encargará de analizar el texto en el área de texto ingresado para después generar el reporte, el cual se abrirá automáticamente al terminar el análisis.



Se tiene también el botón generar reportes, el cual mostrará el reporte deseado el cual se puede especificar en el comboBox que el botón tiene al lado.



Se puede elegir entre el reporte de tokens(Es necesario analizar primero para generar este reporte), reporte de errores(Es necesario analizar primero para generar este reporte), manual de usuario y manual técnico.