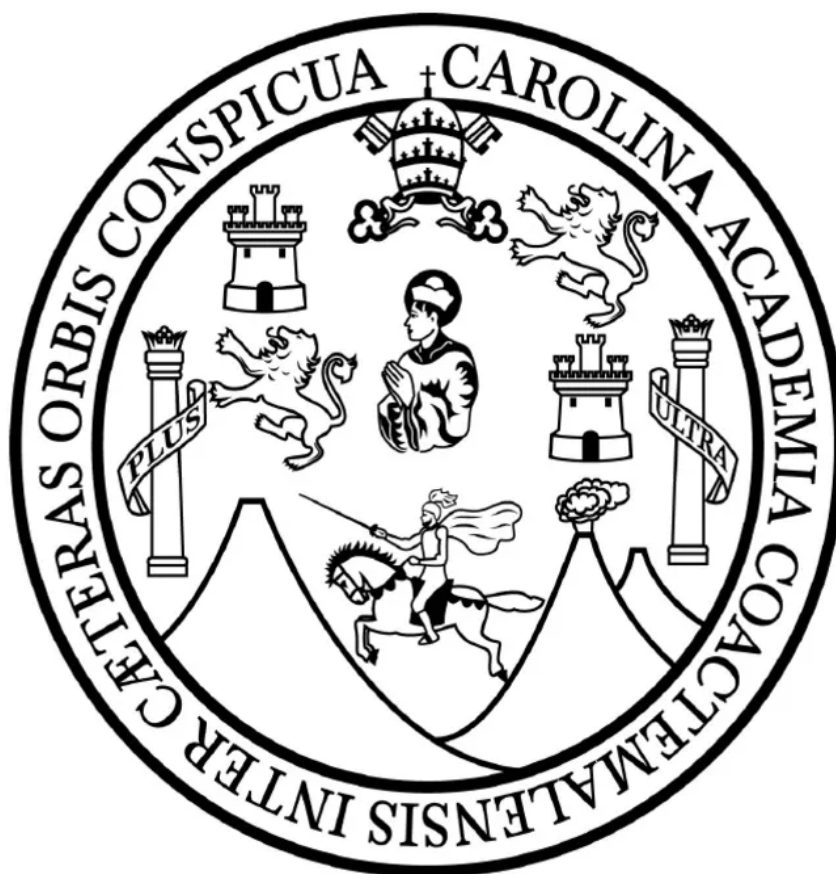


Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Occidente
División De Ciencias de la Ingeniería



Manual de usuario

Rudy Adolfo Pacheco Pacheco

Ing. Jose Moises Granados Guevara

Requerimientos del Sistema	2
Instalación	2
Interfaz	5
Graficas generadas	7
Reporte de operadores	8
Reporte de graficas	9
Reporte de errores	10
Ejemplo texto de entrada	11

Requerimientos del Sistema

como requisitos mínimos para un buen rendimiento de la aplicación se recomienda tener :

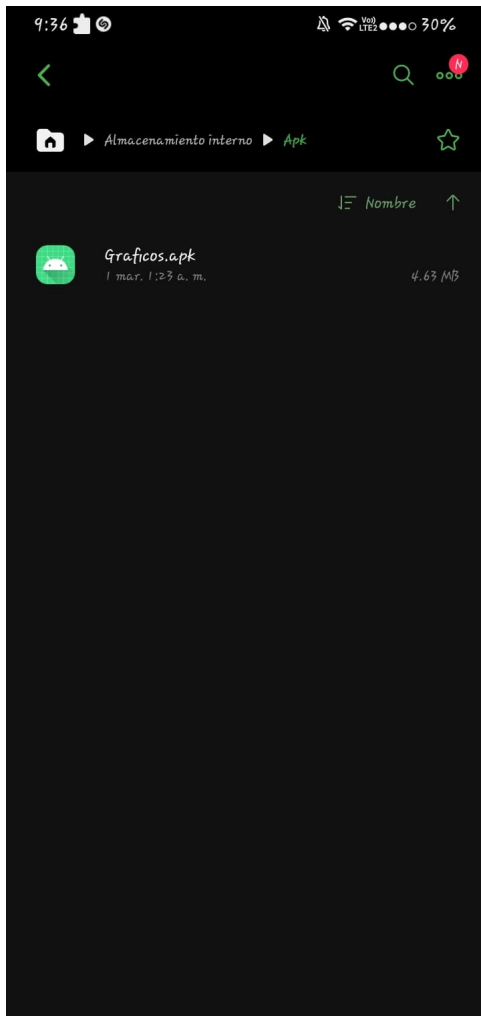
- Android 5.0 o superior
- 1 gb de ram
- 100 mb libres

Instalación

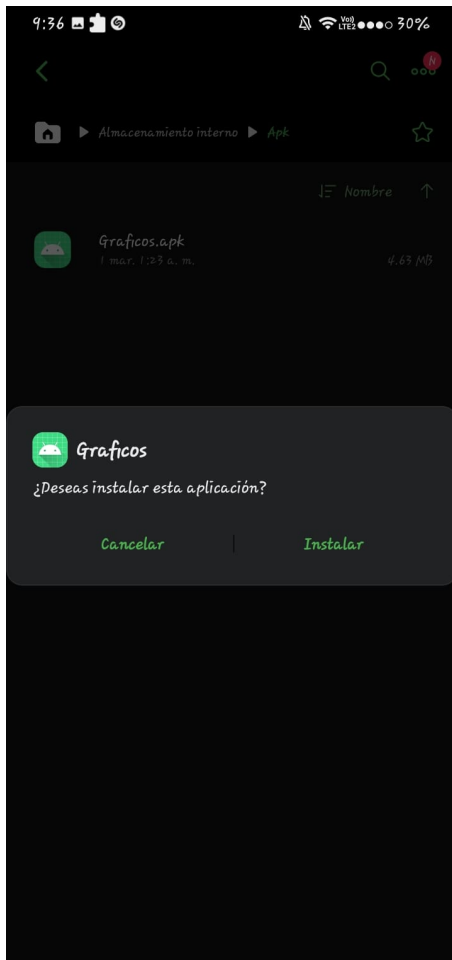
Se debe descargar el archivo apk(instalador) del siguiente enlace

<https://github.com/RudyPacheco/AppGraficosCompi1Practica01/tree/main/APK>

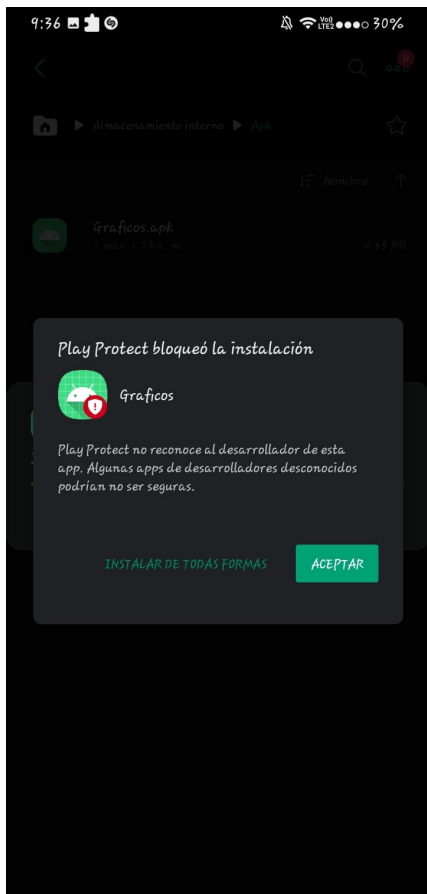
al terminar la descarga y buscar la ubicación de este archivo



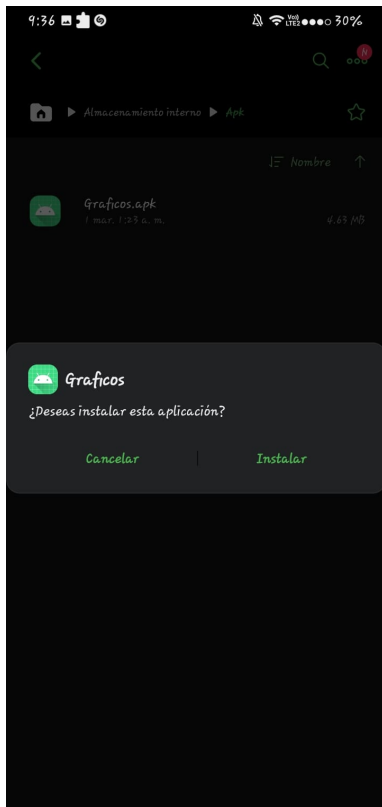
presionaremos sobre el instalador



Confirmamos la instalacion

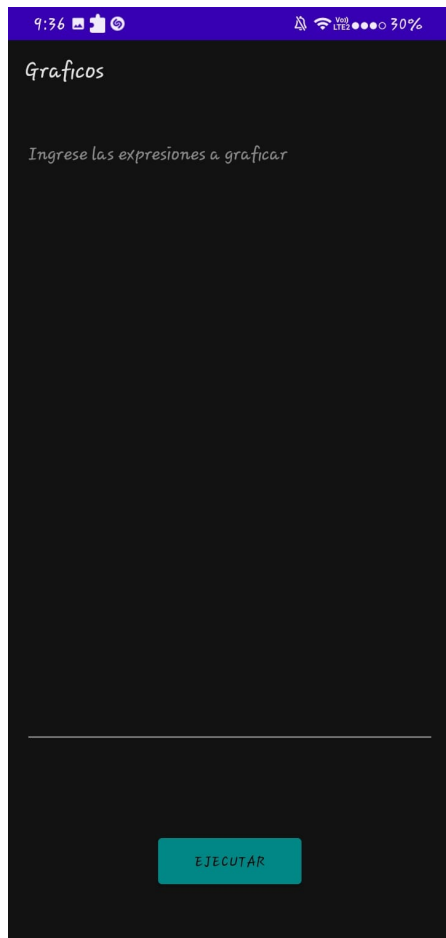


Aceptamos la instalacion

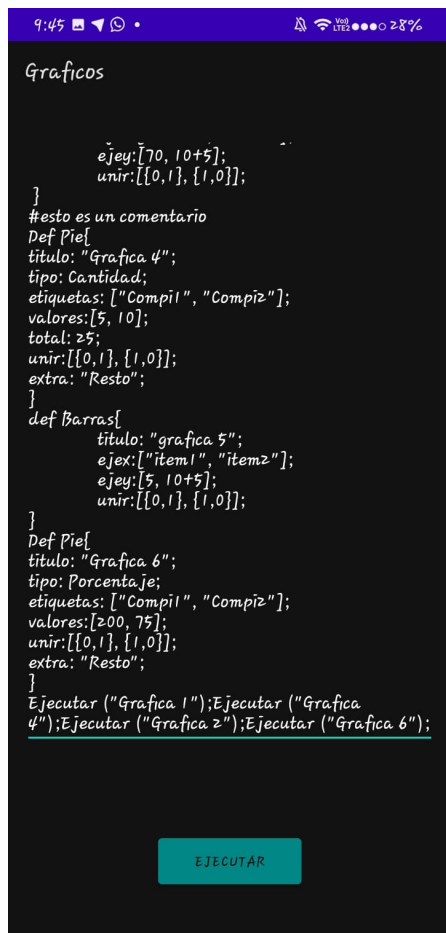


Finalmente después de la instalación podremos abrir la aplicación

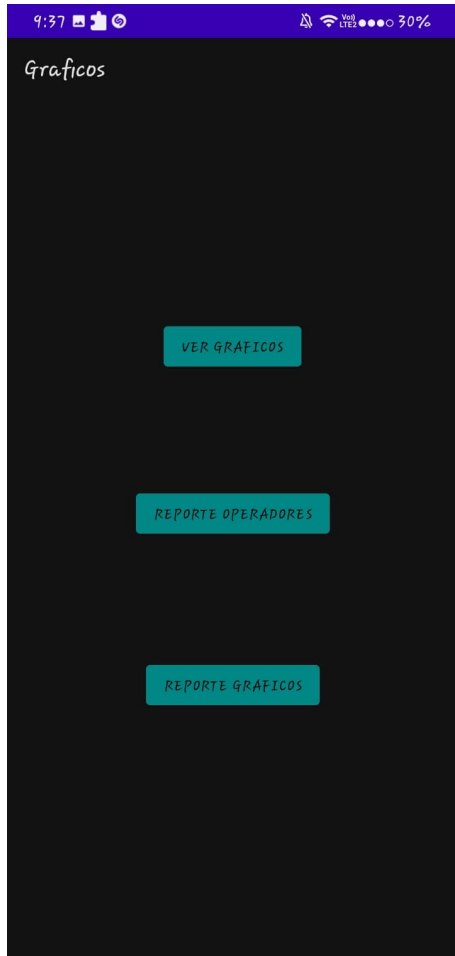
Interfaz



La aplicación maneja una interfaz sencilla , con una área para el ingreso de texto y un botón para ejecutar



Al ingresar un texto valido y presionar el botón de ejecutar avanzaremos al siguiente menú



En este menu veremos las siguientes opciones

1. Ver gráficas

En este menú veremos las graficas que tengan la opción de ejecutar

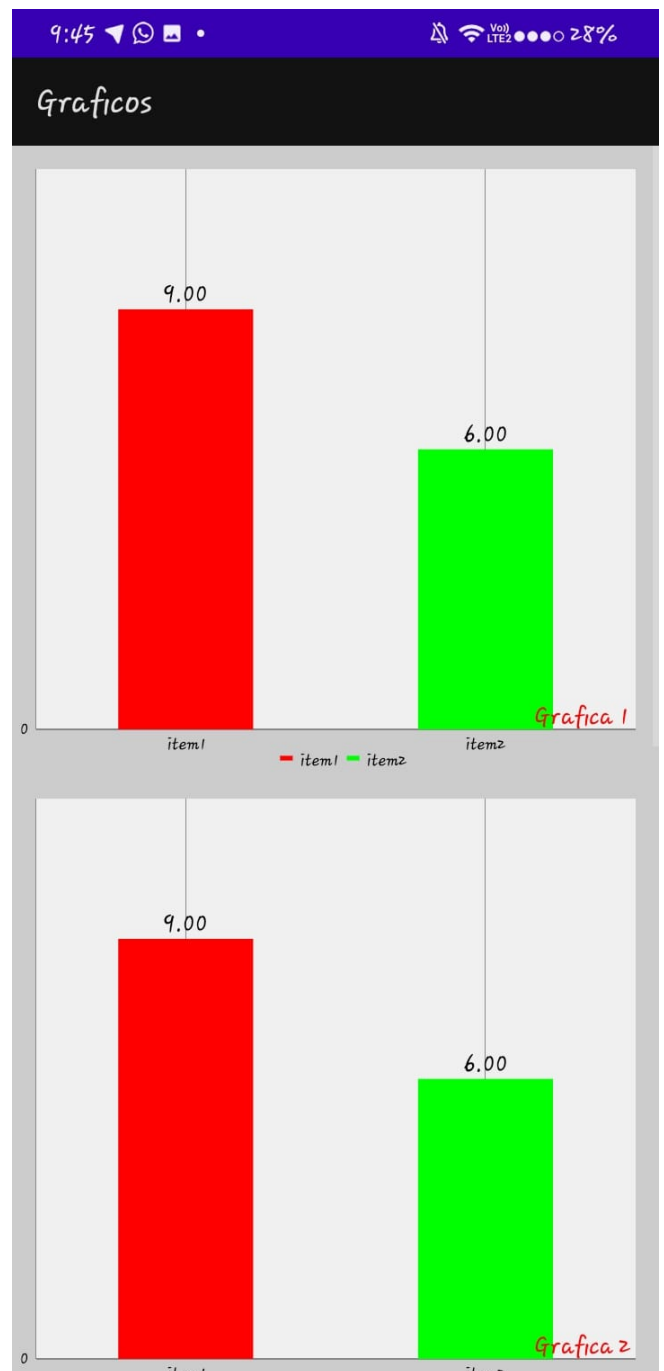
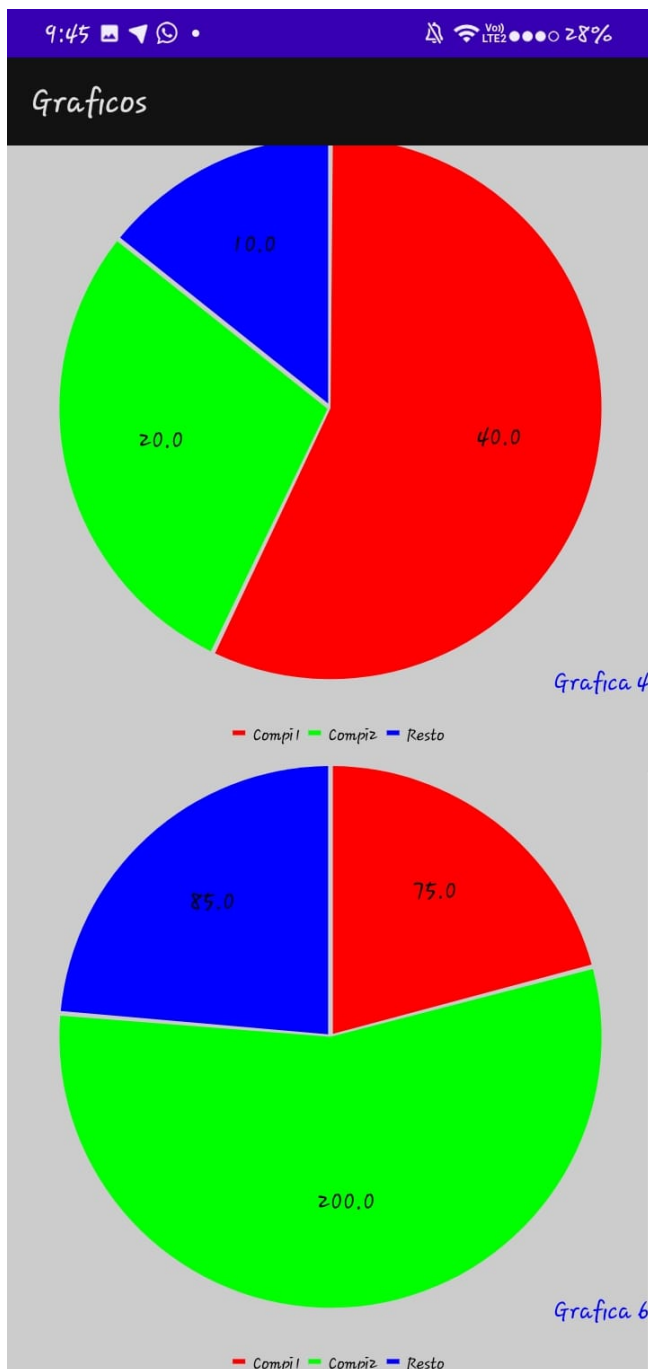
2. Reporte Operadores

En esta parte veremos un reporte con los operadores definidos en el texto de entrada




3. Reporte de gráficos



En esta parte podremos ver la cantidad de graficos que se definió por cada tipo

Graficas generadas



Reporte de operadores

9:37

Vo)
LTE2●●●○30%

Reporte Operadores

Operador	Linea	Columna	Lexema
Suma	9	24	5.0+1.0
Suma	22	8	5.0+1.0
Suma	35	24	5.0+1.0
Suma	46	29	10.0+5.0
Suma	62	28	10.0+5.0

Reporte de graficas



Reporte de errores

Graficos				
Lexema	Línea	Columna	Tipo	Descripción
"	5	25	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
G	5	26	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
r	5	27	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
a	5	28	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
f	5	29	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
i	5	30	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
c	5	31	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
a	5	32	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	5	35	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	7	23	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
i	7	24	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
t	7	25	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
e	7	26	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
m	7	27	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	7	29	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	7	32	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
i	7	33	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
t	7	34	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
e	7	35	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
m	7	36	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	7	38	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	21	9	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
G	21	10	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
r	21	11	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
a	21	12	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
f	21	13	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
i	21	14	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
c	21	15	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
a	21	16	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	21	19	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	25	13	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
C	25	14	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
o	25	15	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
m	25	16	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
p	25	17	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
i	25	18	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	25	20	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	25	23	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
C	25	24	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
o	25	25	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
m	25	26	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
p	25	27	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
i	25	28	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	25	30	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje
"	33	8	lexico	Símbolo no existente en el lenguaje

Al ingresar algún tipo de símbolo no válido o no seguir la estructura correcta veremos una pantalla con los errores en el texto

Ejemplo texto de entrada

#Aqui estoy definiendo un gráfico de barras

```
def Barras{

    titulo: "Grafica 1";

    ejex:["item1", "item2"];

    ejey:[5+1, 9];

    unir:[{0,1}, {1,0}];

    #Aqui termine

}

#Aqui estoy definiendo un gráfico de barras
def Barras{
titulo: "Grafica 2";
ejex:["item1", "item2"];
ejey:[5+1, 9];
unir:[{0,1}, {1,0}];
#Aqui termine
}
def Barras{
    titulo: "grafica3";
    ejex:["item1", "item2"];
    ejey:[70, 10+5];
    unir:[{0,1}, {1,0}];

}
#esto es un comentario
Def Pie{
titulo: "Grafica 4";
tipo: Cantidad;
etiquetas: ["Compi1", "Compi2"];
valores:[5, 10];
total: 25;
unir:[{0,1}, {1,0}];
extra: "Resto";
}
def Barras{
    titulo: "grafica 5";
    ejex:["item1", "item2"];
    ejey:[5, 10+5];
    unir:[{0,1}, {1,0}];

}
```

```
Def Pie{
titulo: "Grafica 6";
tipo: Porcentaje;
etiquetas: ["Compi1", "Compi2"];
valores:[200, 75];
unir:[{0,1}, {1,0}];
extra: "Resto";
}
Ejecutar ("Grafica 1");Ejecutar ("Grafica 4");Ejecutar ("Grafica 2");Ejecutar ("Grafica 6");
```