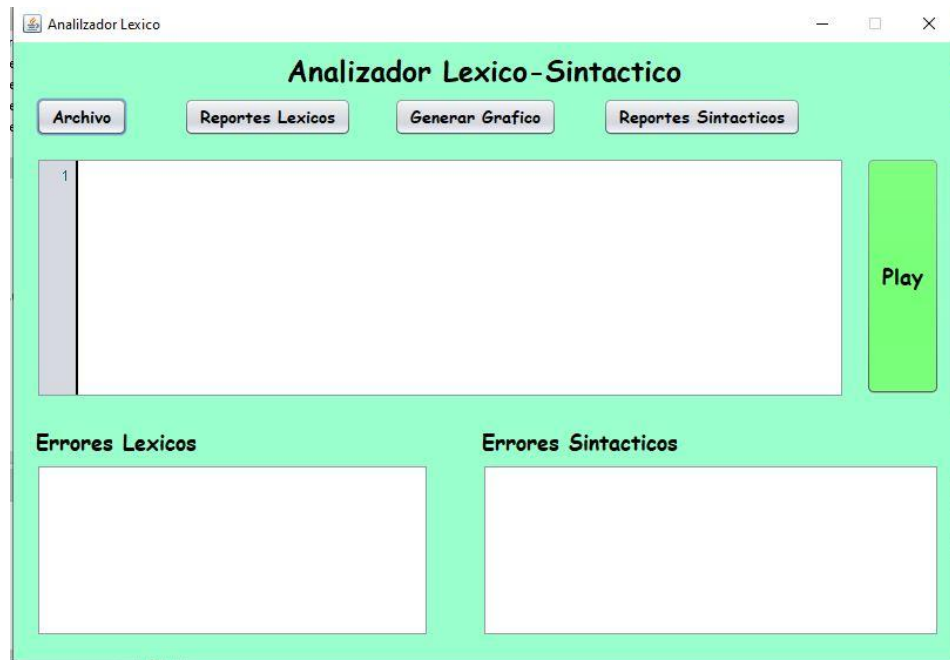
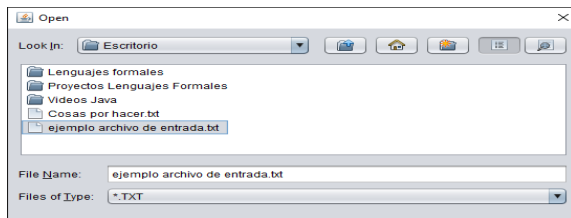


MANUAL DE USUARIO

Al ejecutar el programa, se mostrará la siguiente ventana:



Archivo:



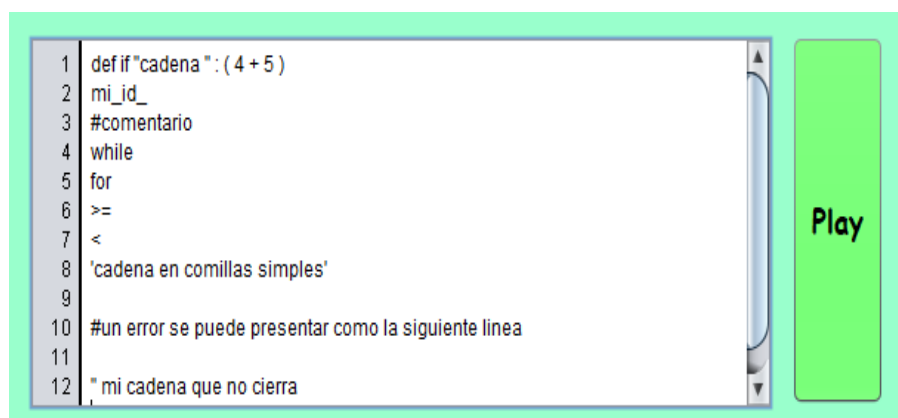
Al presionar este botón se desplegará una ventana en donde se podrá subir el archivo de texto para cargar el programa (código) a analizar, luego de seleccionar el archivo, el código será cargado en el área de texto.

Área de texto:

En esta sección aparecerá el código cargado por el usuario, se podrá editar o agregar mas lineas de código

Play:

Este botón servirá para cuando el usuario ya haya terminado de agregar todo el código y desea analizarlo, luego de darle



click al boton se analizaran los tokens, y se coloreará el área de texto según el token analizado, además de que los errores léxicos aparecerán en el area de errores.

Área de errores:

Errores

Tipo: Error, Lexema: " mi cadena que no cierra, Linea: 12, Columna: 27

En esta parte aparecerán los errores léxicos y errores sintacticos si es que existen después de que el usuario le haya dado en el botón play.

Reportes:

Luego de haber analizado el código, al darle click a este botón, se desplegará una segunda ventana en donde se podrán visualizar todos los tokens encontrados en el código analizado, estos aparecerán en una tabla con las columnas del tipo de token, patrón, lexema, línea y columna.

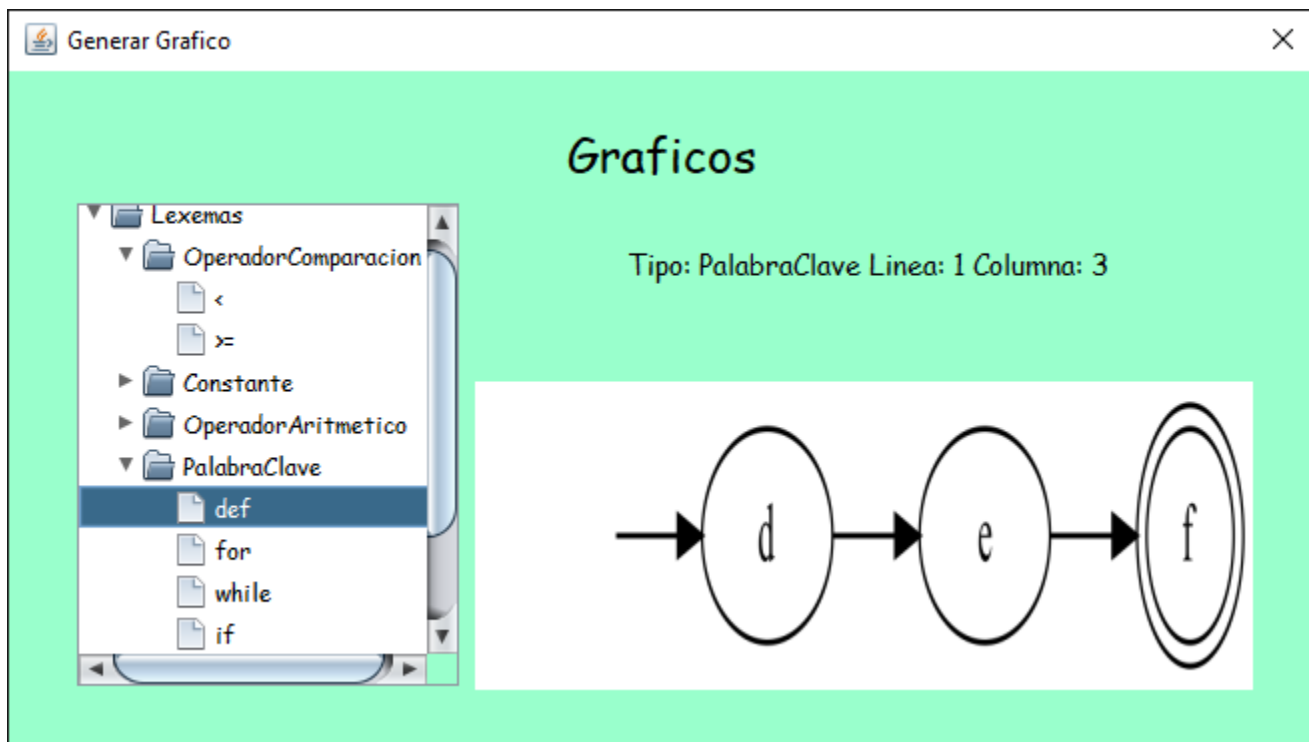
Reportes

Reportes

Token	Patron	Lexema	Linea	Columna
PalabraClave	"	"	1	0
Constante	['] [a-zA-Z0...	"cadena "	1	16
Otros	[;,:()\[\]\{}	:	1	18
Otros	[;,:()\[\]\{}	(1	20
Constante	[0-9]*\.[0-9]...	4	1	22
OperadorAri...	[+*/%]	+	1	24
Constante	[0-9]*\.[0-9]...	5	1	26
Otros	[;,:()\[\]\{})	1	28
Identificador	[a-zA-Z_][a-...	mi_id_	2	6
Comentario	[#][a-zA-Z0...	#comentario	3	14
PalabraClave	while	while	4	5
PalabraClave	for	for	5	3
OperadorCo...	[<!= =]	>=	6	2
OperadorCo...	[<]	<	7	1
Constante	['] [a-zA-Z0...	'cadena en c...	8	28
Comentario	[#][a-zA-Z0...	#un error s...	10	54

Generar Gráficos:

Se desplegará una segunda ventana en donde se podrá observar unas listas desplegables ordenadas según el tipo de token encontrado, al darle click a algún tipo de token este desplegará todos los lexemas encontrados correspondientes a este tipo de token, para que luego aparezca la gráfica del lexema seleccionado.



Reportes Sintacticos:

Al hacer click en este boton se desplegará la siguiente ventana:



Aqui se podran observar la tabla de símbolos global, ademas de otros dos botones, el boton de ver los simbolos por bloque y el boton

de ver los reportes de métodos.

Ver Tabla:

En este botón se podrán observar una lista de bloques encontrados y al hacer click en alguna de estas opciones se mostrará la tabla de símbolos de este bloque y un listado de todas sus instrucciones

Simbolos Por Bloques

Tabla de Simbolos Por Bloque deCodigo

Bloque Encontrado

Bloque No. 1

Bloque No. 2

Bloque No. 3

Bloque No. 4

Bloque No. 5

Bloque No. 6

Bloque No. 7

Bloque No. 8

Bloque No. 9

Declaracion Metodo

Simbolo	Tipo	Valor	Linea	Columna
funcion_compleja	Metodo	---	46	3
if	Condicional if	a > b	47	6
for	Ciclo for	i in range (b , a)	48	11
print	print	i	49	17
else	Condicional Else	---	50	8
while	Ciclo while	a < b	51	13
print	print	a	52	17
a	Variable	1	53	13
return	return	a	54	10

Lista de Instrucciones

def funcion_compleja (a , b) :
if a > b :
for i in range (b , a) :
print (i)
else :
while a < b :
print (a)
a += 1
return a

Ver Reportes:

Aquí se podrán observar todos los métodos definidos además de los métodos que fueron llamados en el código

Reportes de Metodos

Reportes de Metodos

Funciones o Metodos

Nombre	Parametros	Linea	Columna
suma	a , b	40	8
funcion_com...	a , b	46	20

Metodos o Funciones Invocadas

Nombre	Parametros	Linea	Columna
range	5	30	14
suma	3 , 5	43	16
range	b , a	48	22
funcion_com...	3 , 8	56	34