

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Lenguajes Formales y de Programación

Sección B+



Creado por: Selim Idair Ergon Castillo

ID: 201801300



Introducción

El siguiente manual va dirigido a la entidad que requiera obtener información sobre las opciones que el usuario desee conocer. El programa implementa una interfaz gráfica que permite una agradable interacción con el usuario, ofreciendo una guía intuitiva al mismo. La interfaz abarca una barra de herramientas en la parte superior de la interfaz que permite la búsqueda, lectura y manipulación de archivos (.json, .txt, .lfp), la posibilidad de realizar algún cambio y guardarlo, guardar un nuevo archivo, el análisis de la información contenida en el archivo, la visualización de errores y la salida del programa.

Contenido

1. Objetivo.....	4
2. Requisitos del sistema.....	4
a. Hardware.....	4
b. Software.....	4
3. Pantalla Principal.....	5
4. Menú Archivo.....	6
A. Abrir.....	7
5. Menú Análisis.....	8
6. Menú Tokens.....	9
7. Menú Errores.....	9
8. Salir.....	10



1. Objetivo

- *Otorgar una guía sencilla al usuario para la correcta ejecución del programa, tomando en cuenta los requisitos que requiere el sistema y los requerimientos que espera el mismo usuario del programa.*

2. Requisitos del sistema

a. Hardware:

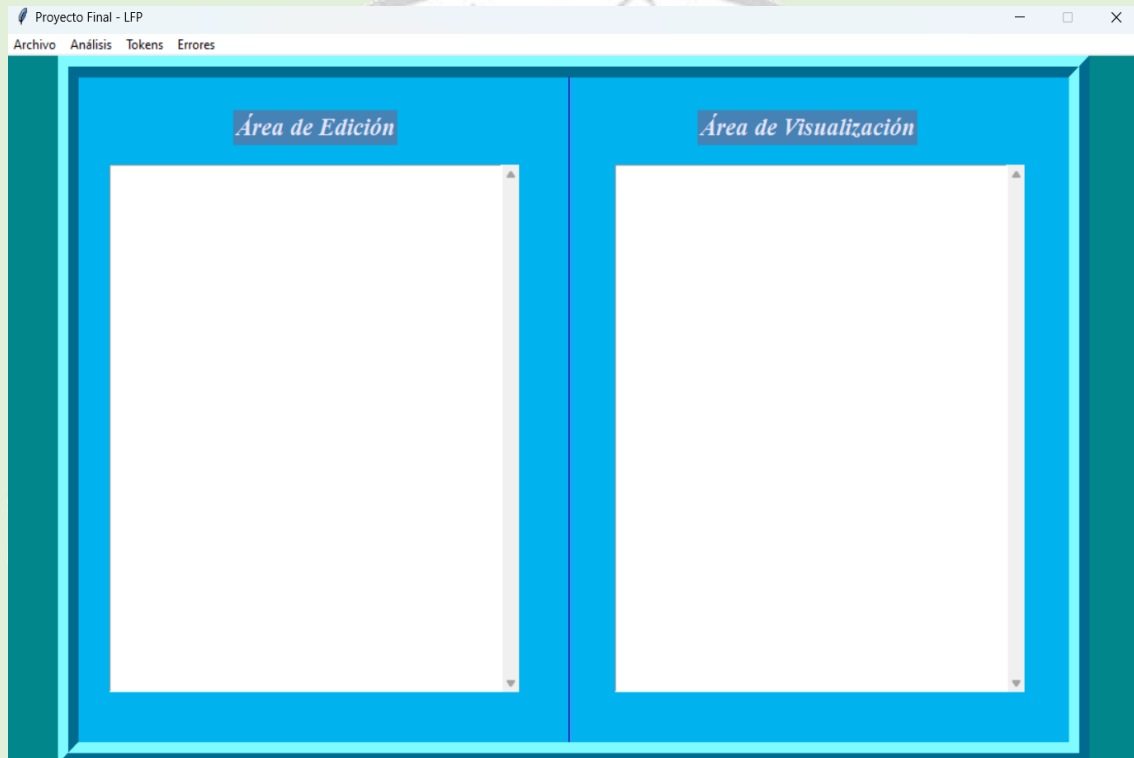
1. *CPU, monitor, teclado, mouse.*
2. *Memoria RAM 8GB.*
3. *Procesador 2.1GHz*

b. Software:

1. *Sistema operativo de 32-64 bits (Windows 8 en adelante)*
2. *Python 3.10.0b3, MSC v.1926 64 bits para Windows 11.*
3. *Librería Graphviz de Python.*
4. *Librería Tkinter de Python.*
5. *Visual Studio Code, versión 1.75 para Windows 11*

3. Pantalla Principal

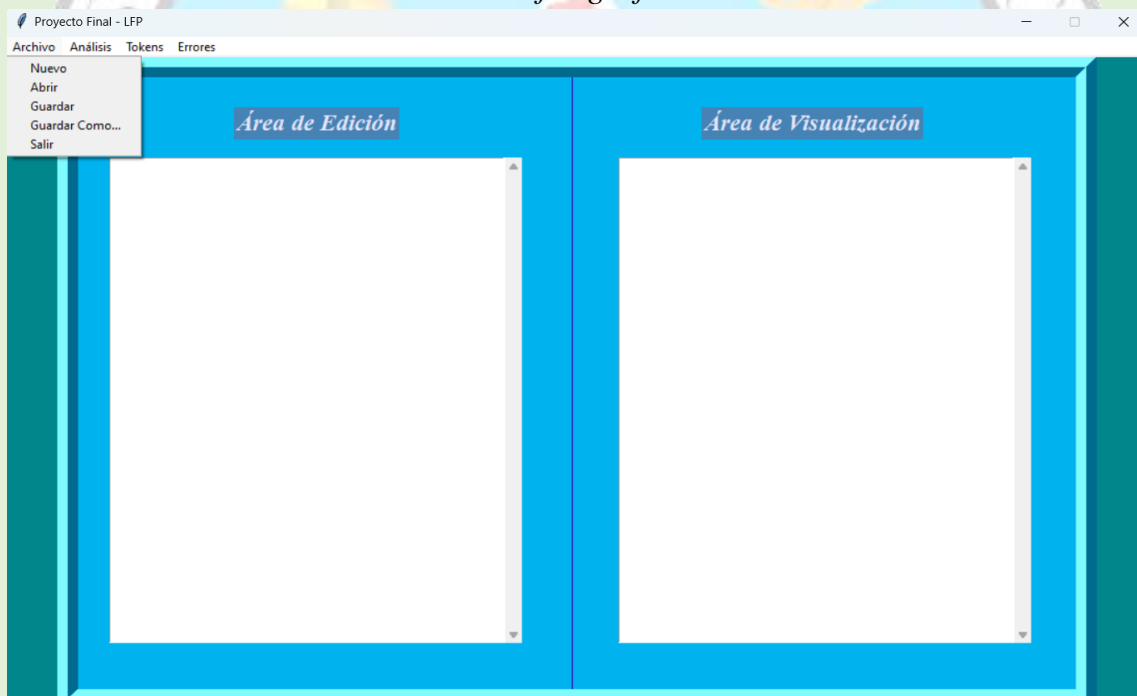
Se desplegará la ventana principal, el cual posee el menú interactivo, con el que el usuario podrá operar y ejecutar las opciones que el mismo desea (Siguiendo los pasos requeridos para realizar las operaciones). Se compone de una barra de herramientas, área de edición de código y área de visualización.



4. Menú Archivo

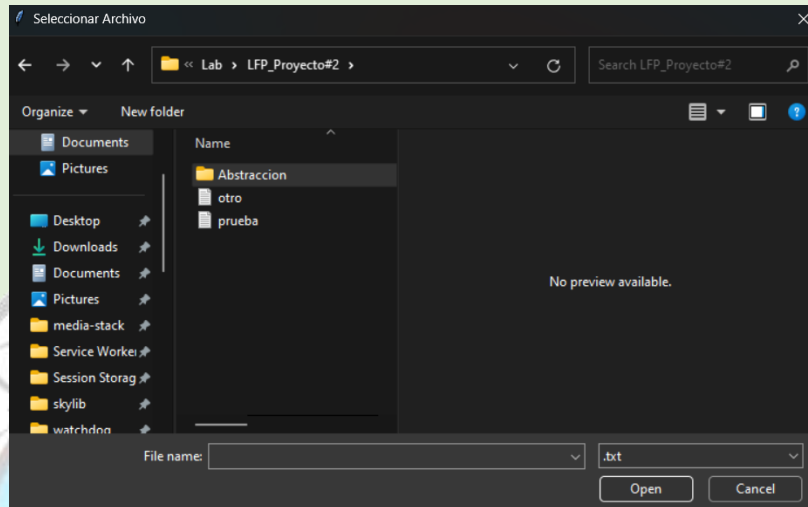
Este menú se encargará de la manipulación de información. Consta de 5 opciones que permitirán al usuario diferentes acciones, según él lo requiera. Las siguientes opciones son:

- **Nuevo:** Limpia el área de edición para crear uno nuevo. La opción avisara al usuario si desea guardar o no el archivo a limpiar.
- **Abrir:** Abre una ventana de búsqueda, con el cual, el usuario podrá buscar un archivo a ejecutar.
- **Guardar:** Guarda los cambios realizados en el área de edición.
- **Guardar Como:** Guarda un nuevo archivo.
- **Salir:** Cierra la interfaz gráfica.

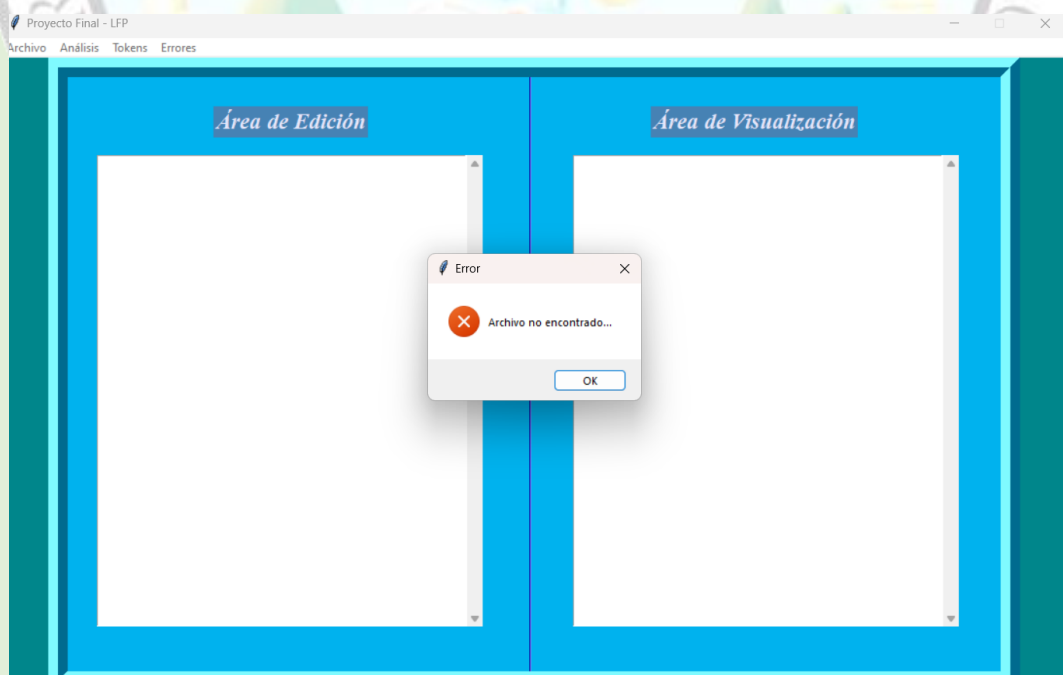


A. Abrir

Permite la lectura de archivos (.json, .txt, .lfp). Al seleccionar la opción, se desplegará una ventana de búsqueda, en el que el usuario podrá encontrar su archivo de forma práctica.

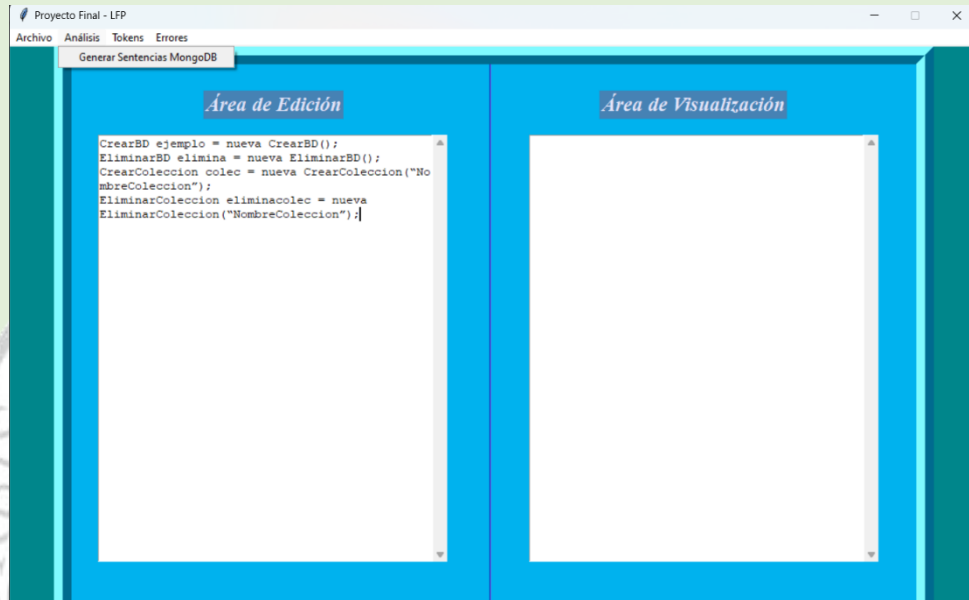


Si por alguna razón, el usuario no selecciona un archivo o cancela la búsqueda, se desplegará un mensaje de error, anunciado que no se encontró ningún archivo a leer. Si no hay archivo que leer, el usuario no podrá interactuar con las otras opciones.



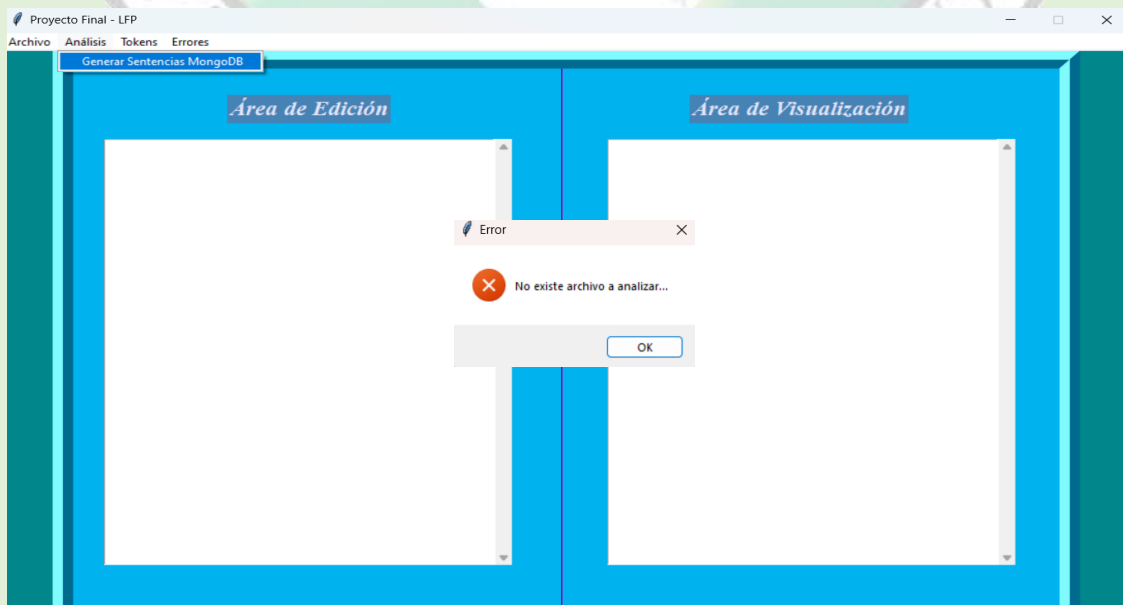
5. Menú Análisis

Esta opción permitirá al usuario generar sentencias MongoDB, cuando el usuario haya escrito algunas sentencias en el área de edición. Si las sentencias están establecidas correctamente en el área de edición, se podrá visualizar el estatuto creado por el usuario.



De existir un problema en el análisis debido a un error léxico o sintáctico, se desplegará una tabla con los errores cometidos durante la edición de código.

Si por alguna razón, el usuario no selecciona un archivo o cancela la búsqueda, no podrá ejecutar la opción de “Analizar”.



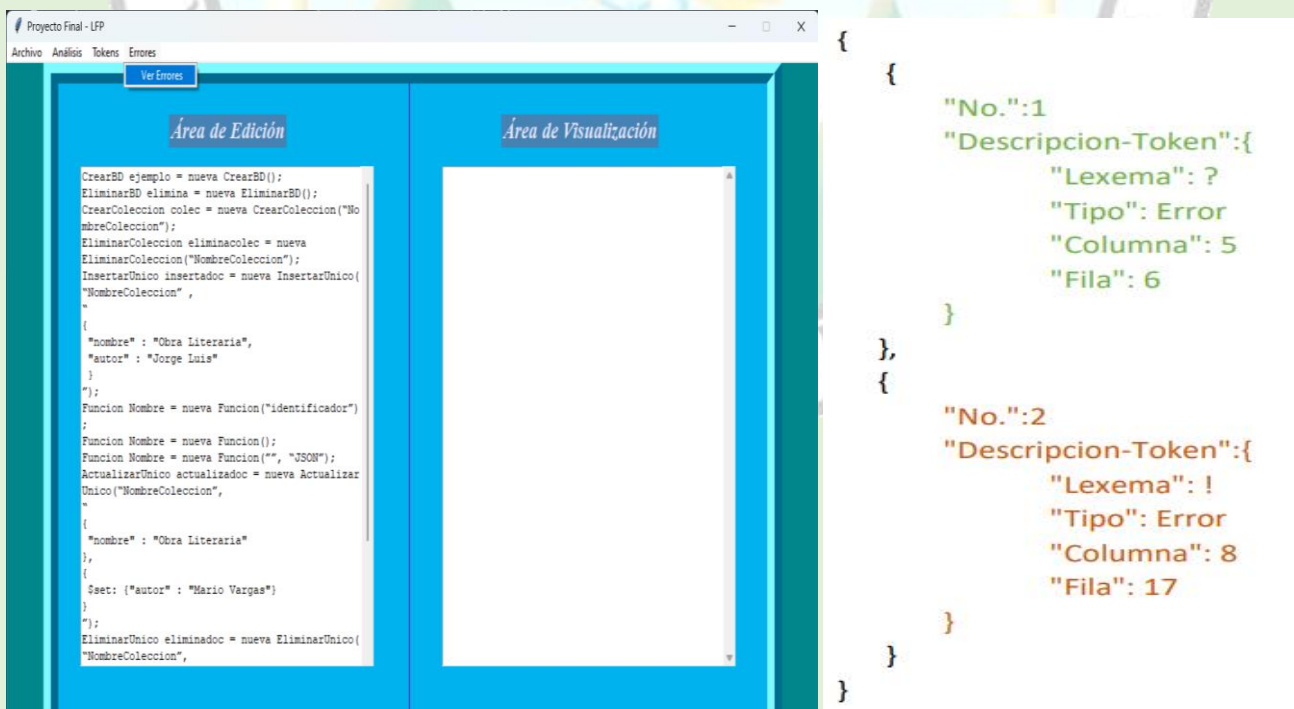
6. Menú Tokens

Esta opción creará un archivo PDF, en el cual, el usuario podrá visualizar una tabla con los tokens establecidos, para la correcta ejecución de las sentencias MongoDB.



7. Menú Errores

Esta opción creará un archivo PDF, en el cual, el usuario podrá visualizar los errores léxicos y sintácticos que un archivo presenta.



8. Salir

Esta opción permite salir de la interfaz gráfica. Despliega una ventana que le pregunta al usuario si en verdad desea salir del programa.

Dependiendo de la decisión que tome el usuario, este podrá o no, seguir interactuando con la interfaz.

