



Universidad De San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Lenguajes Formales y de programación

Sección “B-”



## **Manual de Usuario**

Proyecto 1 [LFP 1]

Autor: Sergie Daniel Arizandieta Yol

202000119

Versión: 1.0

Fecha: 22-09-2021

# **I. Objetivos**

## **1. Objeto del documento**

El documento tiene como finalidad proporcionar una guía del software con la cual puede conocer el manejo adecuado y correcto que la aplicación necesita para el funcionamiento de dicho programa.

## **2. Objetivos**

- Otorgar al usuario una explicación grafica simple y concisa de entender todas las funcionalidades que el software posee de manera lógica y del mismo modo que simula los procesos requeridos.
- Entregar al usuario las indicaciones y pasos requeridos a seguir (un algoritmo) para que la simulación de la gestión de datos sea la adecuada y cumpla su función.
- Que todo usuario que utilice el software sea capaz de cumplirse con las finalidades del mismo.

## **II. Introducción**

Este manual de usuario tiene como finalidad dar a conocer a los usuarios que utilicen el software las operaciones que brinda el software junto los pasos a seguir para el uso eficaz, para que dicho software “Proyecto 1 [LFP]” cumpla su objetivo. Por lo cual se dará breves explicaciones del manejo en la Interfaz de Usuario (UI) de las funcionalidades, así como el manejo de simulación y resultado, junto guía gráfica para su mayor comprensión.

Este software está orientado a la carga y gestión de datos previamente escritos en un documento para la creación de reportes e imágenes para dichos datos dentro de la aplicación y una página web autogeneradas.

### **III. Descripción del programa**

Es una aplicación enfocada a la lectura y salida de archivos a través de una Interfaz de Usuario (UI), donde dicho software se divide en dos partes, siendo la principal la lectura de el archivo de entrada mediante un analizador léxico, siendo capaz de capturar errores en el documento y siendo capaz de consultarlos mediante reportes, ya siendo esta sección concluida se procede a los archivos de salida.

Según los requerimientos de los archivos de entrada el software procesará los datos de maneras específicas y siendo capaces de consultar los archivos de salida generados en este caso imágenes generadas por el archivo de salida, así mismo como la exportación de reporte de la lectura tanto de tokens como de errores del archivo de entrada el cual debe cumplir con una estructura específica para el funcionamiento de este, el cual será presentado a continuación.

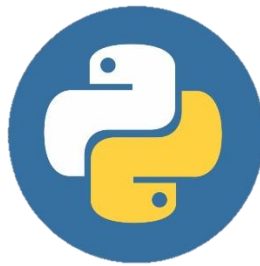
## **I. Requerimientos del sistema**

### **Software mínimo**

- 2 GB de RAM
- Windows vista
- Arquitectura 32 bits

### **Python 3**

Tener instalado Python3 ya que fue el lenguaje con el que se ejecuta “Proyecto 1 [LFP1]”



## II. Requerimientos archivo de entrada

Para el funcionamiento de este los archivos de entrada debe cumplir con la estructura presentada en la figura 1 con extensión “pxla”.

```
TITULO="Estrella";
ANCHO=300;
ALTO=300;
FILAS=4;
COLUMNAS=4;
CELDA = {
    [0,0,FALSE,#000000],
    [1,1,FALSE,#000000],
    [3,3,FALSE,#000000],
    [2,1,FALSE,#000000]
};
FILTROS = MIRRORX,MIRRORY,DOUBLEMIRROR;
```

Figura 1.

Donde podemos considerar palabras reservadas:

- TITULO el cual debe poseer un texto entre comillas.
- ANCHO, ALTO, FILAS, COLUMNAS deben poseer un numero entero positivo.
- CELDAS debe llegar con la estructura de numero entero, numero entero, FALSE o TRUE y finalizado con un color hexadecimal.
- FILTROS debe poseer los filtros ya definidos los cuales son:
  - MIRRORX: Voltea la imagen con respecto a x.
  - MIRRORY: Voltea la imagen con respecto a y.
  - DOUBLEMIRROR: Es una combinación de las anteriores volteándola tanto x como y.

### III. Operaciones del sistema

#### 1. Pantalla Principal

##### a. Carga

Se desplegará con auto selección en la pestaña cargar, donde se presentarán las opciones de:

- 1) Cargar: permite seleccionar el archivo a procesar, como se presenta en la Figura 2, de tipo PXLA.
- 2) Pestañas: permite desplazarse por las diferentes pestañas con sus respectivas opciones.
- 3) Salir: permite cerrar la aplicación.

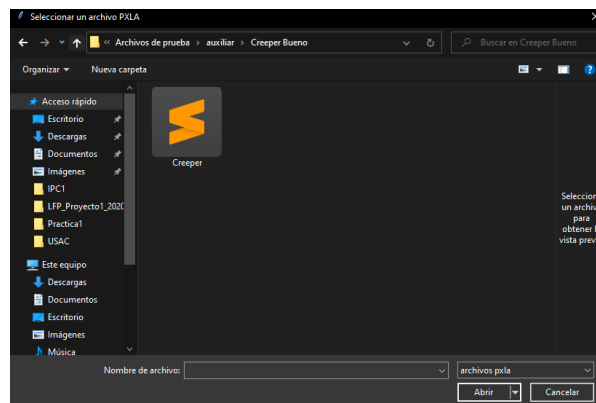


Figura 2: interfaz para seleccionar archivo de extensión “PXLA”

##### b. Analizar

Se desplegará una pestaña dedicada para poder presentar los archivos de salida mediante una lista desplegable con los nombres, donde según la dará cargada desplegara un mensaje distinto los estados son:

- 1) No ha cargada un archivo, Figura 3.
- 2) La figura seleccionada no posee el filtro pedido, Figura 4.
- 3) Si posee el filtro de la figura solicitada la desplegará Figura 5.

Opciones de la pestaña:

- 1) Cargar: permite cargar la figura seleccionada en la lista desplegable.
- 2) Pestañas: permite desplazarse por las diferentes pestañas con sus respectivas opciones.
- 3) Salir: permite cerrar la aplicación.



Figura 3

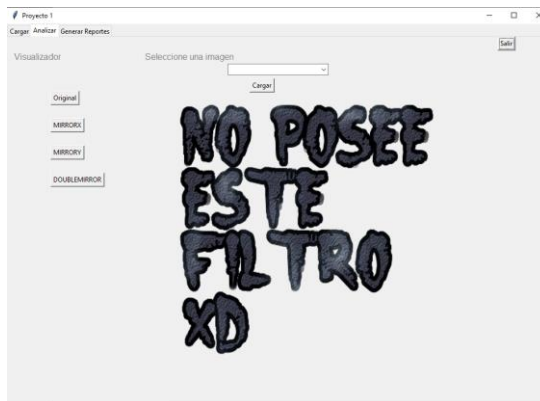


Figura 4

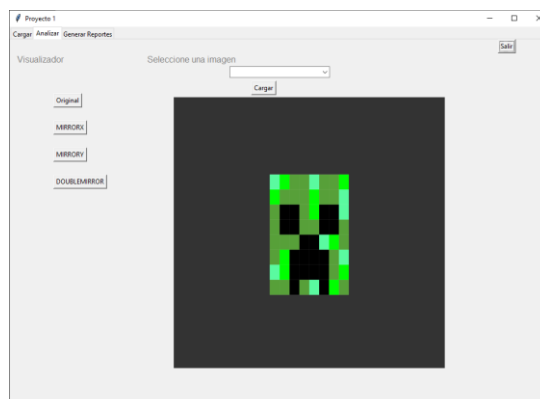


Figura 5.



### c. Generar Reportes

Se presentará una pestaña con la posibilidad de exportar los reportes de Tokens y Errores que hubo durante la lectura del archivo de entrada:

- 1) Generar: exporta los reportes en archivo HTML y presentándoselo al usuario.
- 2) Pestañas: permite desplazarse por las diferentes pestañas con sus respectivas opciones.
- 3) Salir: permite cerrar la aplicación.

