

Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE INGENIERIA

Organización de lenguajes y compiladores 1

Practica 1

tetris

Nombre: Sohany Ayleen López Salazar

Carne: 201700471

Fecha: 10 de junio de 2020

INDICE

	Pág
1. Descripció n general	2
2. Pantalla principal	2
3. Abrir Archivo	3-4
4. Traducir archivo	5-6
5. Lista de tokens	6-7
6. Lista de errores	8-9

1. DESCRIPCION GENERAL

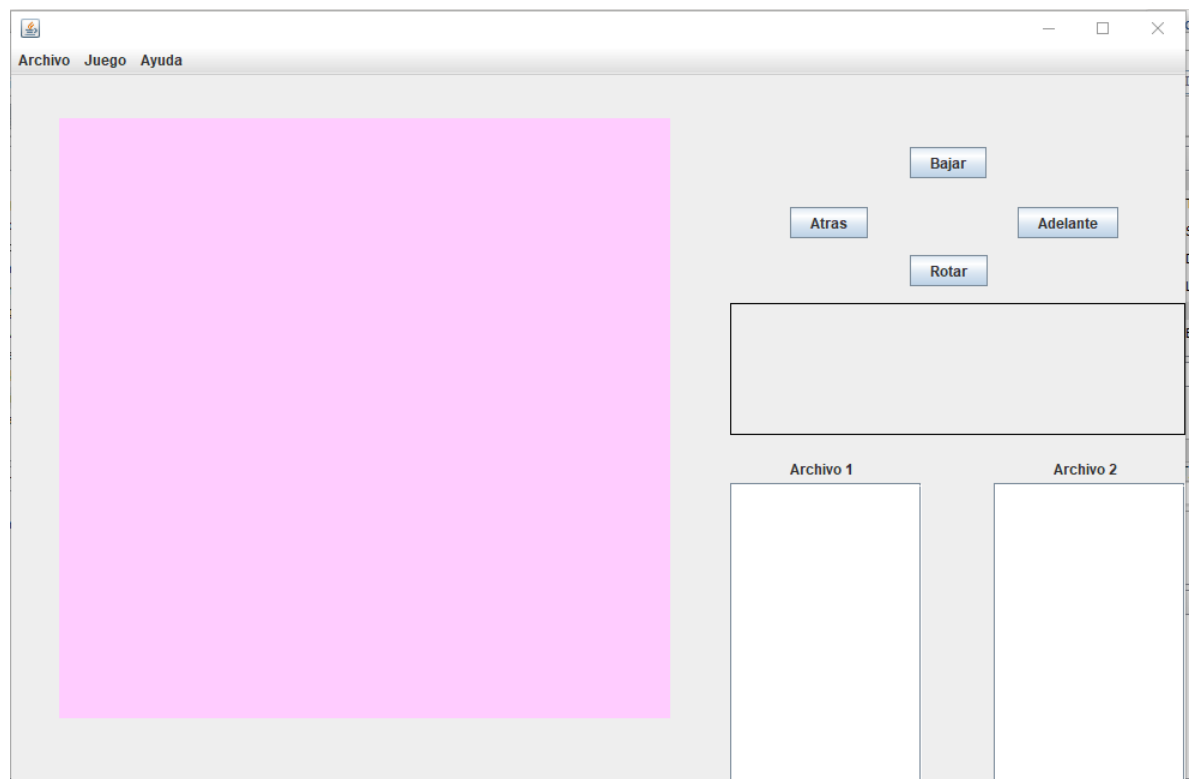
A lo largo de este manual se hará referencia al diseño y desarrollo del programa TETRIS es el cual es un programa que está orientado como un software que permita al estudiante aplicar los primeros conceptos adquiridos sobre el análisis de una cadena de texto a través de un análisis léxico.

.

1.1. Pantalla principal

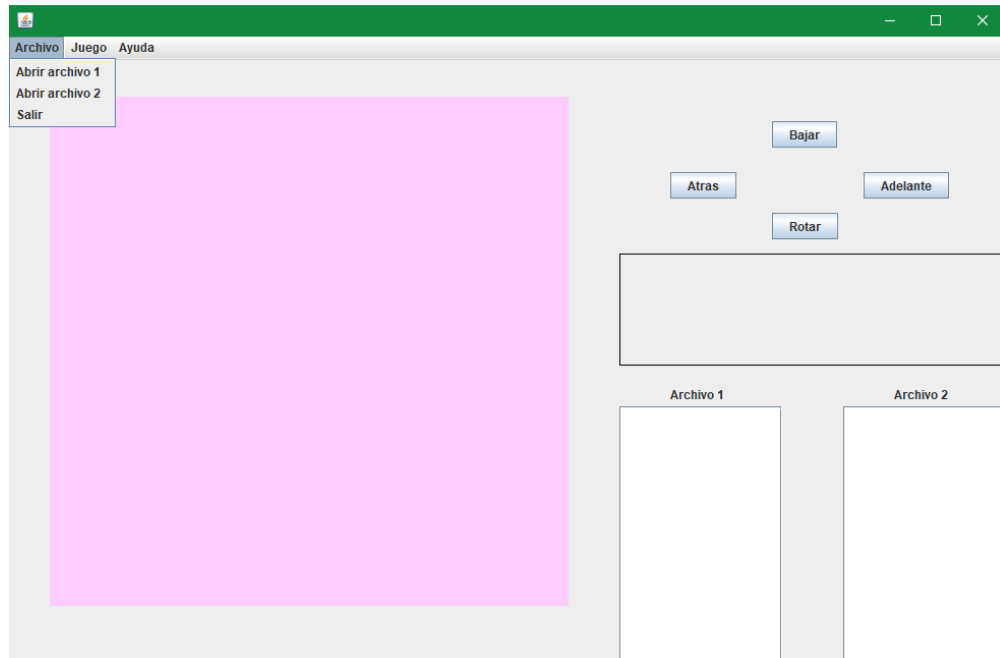
1.1.1. pantalla

Desde esta pantalla podemos acceder a todas las funciones del programa, así como esta también se mostraran los resultados cuando se abra un archivo.

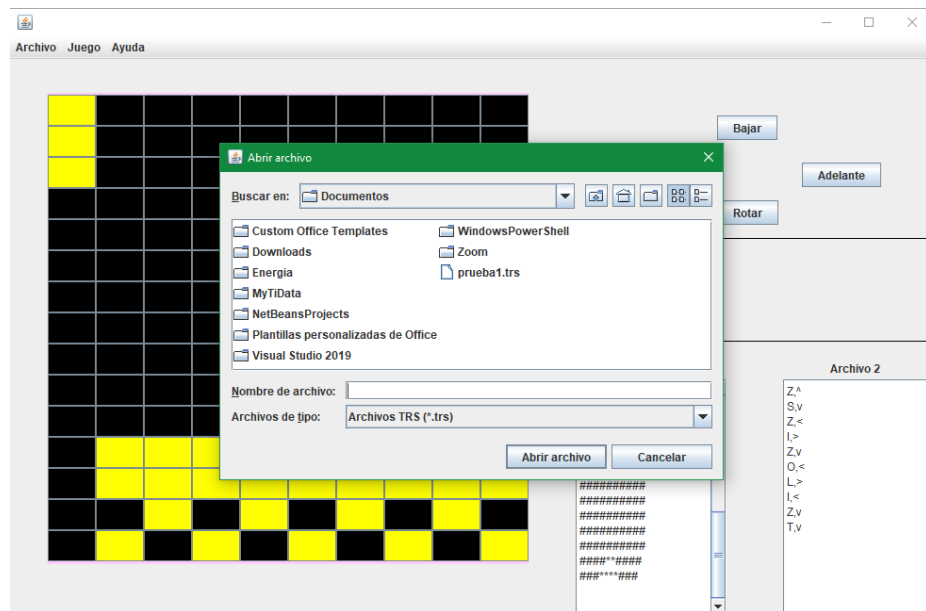


1.2. Abrir archivo

1.2.1. En la pestaña archivo encontraremos las opciones de cargar archivo 1, cargar archivo 2 y cerrar la aplicación.

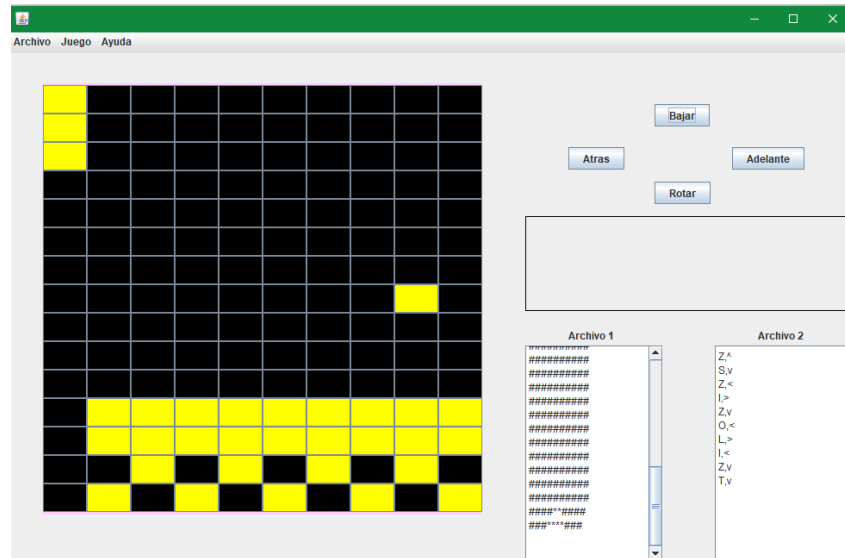


1.2.2. Al cargar los archivos los podremos visualizar en los dos contenedores de texto que podemos ver a la izquierda y si no hay errores inmediatamente se pintara el tablero.



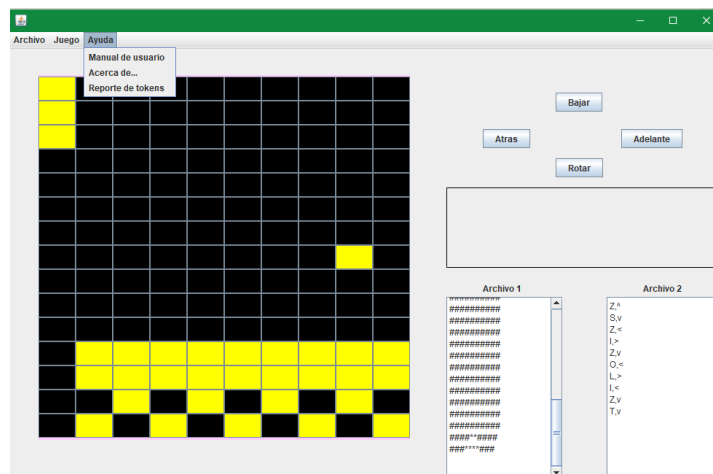
1.3. Iniciar juego

- 1.3.1. En la pestaña de juego podremos ver las opciones analizar archivo 1, analizar archivo 2 e iniciar juego. Antes de iniciar el juego se deben analizar los dos archivos de entrada.



1.4. Generar Tabla de tokens

- 1.4.1. Hacemos clic en la pestaña ayuda y encontraremos el manual de usuario, acerca de y reporte de tokens. El reporte de errores se abrirá automáticamente al haber al menos un error en el archivo.



reporte tokens archivo 1

tipo lexema fila columna

reporte tokens archivo 2

tipo lexema fila columna