



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION
ING. DAMARIS CAMPOS DE LÓPEZ
AUX. NESTOR ALEXANDER TZUNÚN MÉRIDA
SECCIÓN A-**

MANUAL DE USUARIO VALLAS502

**KEBYN HERNAN FELIPE CO
REGISTRO ESTUDIANTEL: 201212925**

GUATEMALA, 21 DE AGOSTO DE 2017

TABLA DE CONTENIDO

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS.....	5
DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE	6
REQUERIMIENTOS DE USUARIO.....	6
COMO INICIAR LA APLICACIÓN	6
FUNCIONES BÁSICAS DE VALLAS502	6
A. ESCRIBIR TEXTO PARA GENERAR VALLAS PUBLICITARIAS	6
FUNCIONES DEL MENÚ ARCHIVO DE VALLAS502.....	7
A. NUEVA PESTAÑA	7
B. CARGAR ARCHIVO	7
C. GUARDAR ARCHIVO.....	7
D. SALIR	7
FUNCIONES DEL MENÚ COMPILAR DE VALLAS502	8
A. ANALIZAR LÉXICAMENTE	8
B. GENERAR VALLA PUBLICITARIA.....	8
C. ARCHIVOS DE SALIDA	8
FUNCIONES DEL MENÚ AYUDA DE VALLAS502.....	9
A. MANUAL TÉCNICO.....	9
B. MANUAL DE USUARIO	9
C. ACERCA DE...	9
ETIQUETAS DEL LENGUAJE DE VALLAS502.....	10
I. VALLA	10
II. EMPRESA	10
III. FONDO.....	10
IV. TAMANIO.....	10

	PÁG
V. HORIZONTAL.....	10
VI. VERTICAL	11
VII. COLOR	11
VIII. PIXEL.....	11
IX. POSICIONX	11
X. POSICIONY	11
XI. EJEMPLO	12

Introducción

El siguiente documento contiene la información sobre el uso de la Herramienta de Software “**VALLAS502**”. El cual es una aplicación de analizador léxico, para la creación de una o más vallas de publicidad a través de un editor de texto, con un lenguaje predefinido.

La aplicación contiene funciones básicas las cuales le permitirá analizar el texto y generar las vallas publicitarias. De las cuales se pueden mencionar **Cargar Archivo, Guardar Archivo, Analizar Léxicamente, Generar Valla Publicitaria**. También cuenta con una opción para poder generar un reporte con errores que podría contener el archivo.

Objetivos

- Dar a conocer a los usuarios de la aplicación las características y las formas de funcionamiento del Software.
- Proporcionar al usuario la información necesaria para poder facilitar el aprendizaje del uso de la aplicación.
- Conocer cómo utilizar la aplicación, mediante una descripción detallada e ilustrada de cada una de las funciones.

Descripción Del Software

VALLAS502: Es una aplicación de código cerrado creada en lenguaje de C# en el editor de Visual Studio 2015, que nos permite analizar archivos de textos en un lenguaje predefinido para la elaboración de vallas publicitarias.

Requerimientos de Usuario

Dado que la aplicación fue desarrollada en el lenguaje de C#, se necesita que el usuario cumpla con estos requerimientos:

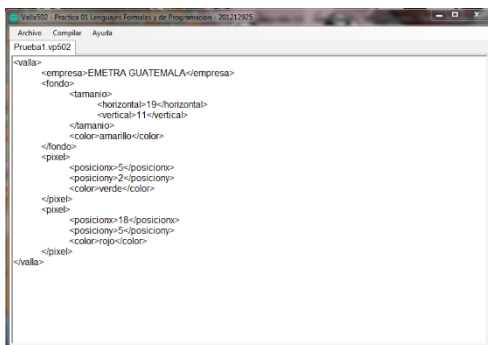
- Sistema Operativo Windows 7 o Superior de 32 bits o 64 bits.
- Tener instalado .NET Framework 4.5.
- Mínimo 100 MB libres en el Disco Duro.
- Mínimo 1 GB de Memoria RAM.

Como Iniciar la Aplicación

Para Iniciar la Aplicación:

1. Ir a donde se encuentre ubicado el archivo "Vallas502.exe"
2. Dar doble Click en el Programa "Vallas502.exe"

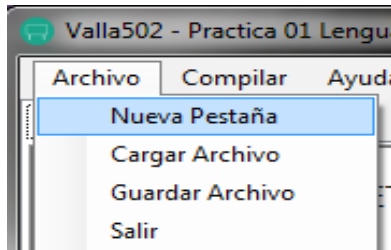
Funciones Básicas de VALLAS502



A. Escribir texto para generar Vallas Publicitarias

Al iniciar la Aplicación se le presentará al usuario un área de texto de color blanco donde, el usuario, podrá escribir el contenido que desea ser analizado por el Programa para poder generar la Valla Publicitaria.

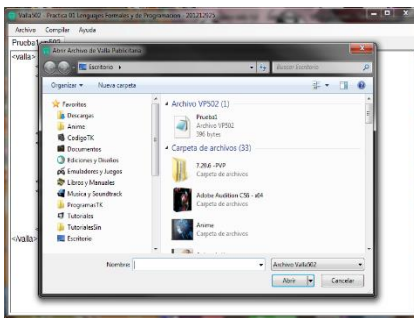
Funciones del Menú Archivo de VALLAS502



A. Nueva Pestaña

Esta opción permite al Usuario Crear nuevas pestañas, donde podrá crear una nueva valla Publicitaria.

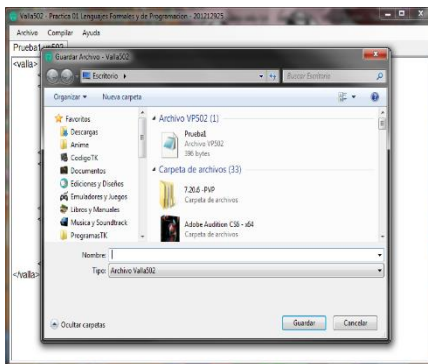
Para utilizarlo primero damos Click en el menú Archivo luego dar Click en la Opción **"Nueva Pestaña"** y la aplicación le agregara una nueva pestaña.



B. Cargar Archivo

Esta opción le permite abrir únicamente archivos con extensión **".vp502"**.

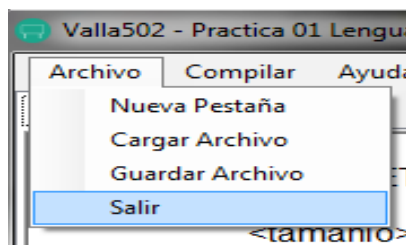
Para utilizarlo primero damos Click en el menú Archivo luego dar Click en la Opción **"Cargar Archivo"** y el programa le dará una ventana donde deberá buscar el archivo, le da Click sobre el archivo que quiere abrir, y luego Click en el botón Abrir.



C. Guardar Archivo

Esta opción le permite Guardar el contenido de la pestaña seleccionada en archivo con extensión **".vp502"**.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Archivo luego dar Click en la Opción **"Guardar Archivo"** el programa le mostrara una ventana donde deberá buscar la carpeta donde quiere guardar el archivo, luego damos Click en el botón Guardar y la aplicación agregara automáticamente la extensión del archivo.

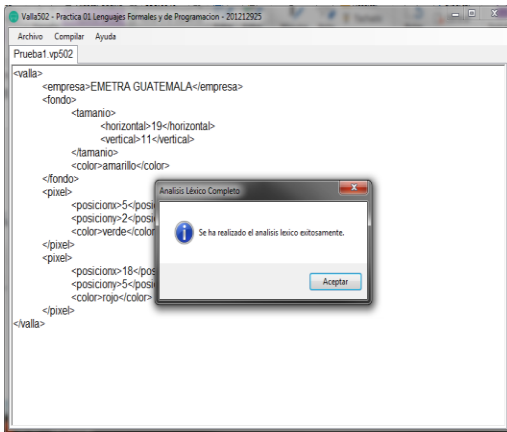


D. Salir

Esta opción nos permite Cerrar la Aplicación.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Archivo luego dar Click en la Opción **"Salir"** el programa finalizara.

Funciones del Menú Compilar de VALLAS502



A. Analizar Léxicamente

Esta Opción permite analizar el texto dentro de la pestaña seleccionada.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Compilar luego dar Click en la Opción “**Analizar Léxicamente**” y esperamos que el programa nos devuelva una venta de confirmación que se ha analizado correctamente.

NOTA: El contenido del Texto deberá de tener al menos un carácter de lo contrario devolverá un mensaje de que el contenido está vacío.

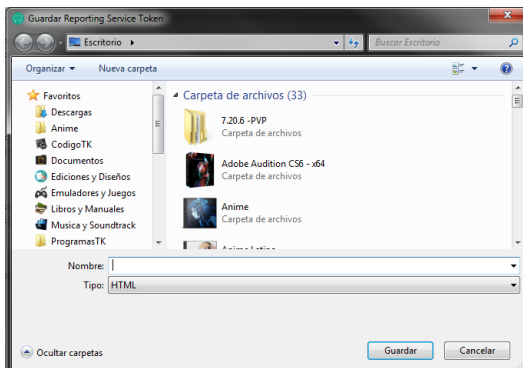


B. Generar Valla Publicitaria

Esta opción permite generar la Valla Publicitaria que escribió en el lenguaje de VALLAS502.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Compilar luego dar Click en la Opción “**Generar Valla Publicitaria**” y el programa nos mostrara una ventana con la valla que generamos.

NOTA: Esta opción está habilitada solo si se analizó un archivo antes.

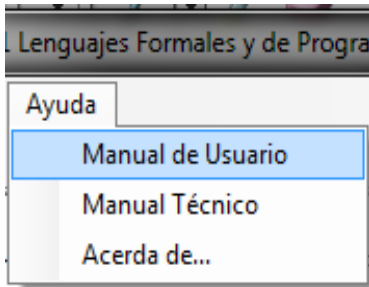


C. Archivos de Salida

Esta opción permite guardar el Reporte de Token's y el Reporte de Errores en formatos .HTML.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Compilar luego dar Click en la Opción “**Archivos de Salida**” y nos mostrara una ventana para que escojamos una carpeta donde guardar el Archivo de Token's y el de Errores en caso de que hubiera algunos.

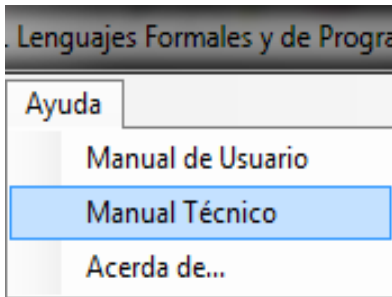
Funciones del Menú Ayuda de VALLAS502



A. Manual Técnico

Esta opción permite abrir el archivo del Manual Técnico de la Aplicación.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Ayuda luego dar Click en la Opción "**Manual Técnico**" y nos mostrara el archivo en formato .PDF con el lector de PDF establecido por el usuario.



B. Manual de Usuario

Esta opción permite abrir el archivo del Manual de Usuario de la Aplicación.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Ayuda luego dar Click en la Opción "**Manual de Usuario**" y nos mostrara el archivo en formato .PDF con el lector de PDF establecido por el usuario.



C. Acerca de...

Esta opción permite mostrar los datos del creador de la Aplicación.

Para utilizarlo primero damos Click en el menú Ayuda luego dar Click en la Opción "**Acerca de...**" y nos mostrara una ventana con los datos del Creador de la Aplicación.

Etiquetas del Lenguaje de VALLAS502

Vallas502 funciona con un lenguaje de etiquetado. Las Etiquetas utilizadas dentro de la aplicación son las Siguietes:

I. VALLA

Esta etiqueta inicial inicia el archivo, sirve para que el analizador sepa que se está iniciando el diseño de una valla publicitaria. Se inicia con `<valla>` y se cierra con `</valla>`.

II. EMPRESA

Esta etiqueta sirve para indicar al analizador el nombre de la empresa para la cual hacemos el diseño, el nombre de la empresa puede contener cualquier carácter y debe de ir en medio de la etiqueta empresa. Se inicia con `<empresa>` y se cierra con `</empresa>`.

Ejemplo: `<empresa>A&T</empresa>`

III. FONDO

Esta etiqueta sirve para indicar al analizador toda la información que se necesita para crear el fondo, debe de ir después de la etiqueta **EMPRESA**, y contiene a las etiquetas **TAMANIO** y **COLOR**. Se inicia con `<fondo>` y se cierra con `</fondo>`.

IV. TAMANIO

Esta etiqueta sirve para indicarle al analizador el tamaño del tablero. Debe de ir dentro de la etiqueta **FONDO**, y contiene a las etiquetas **HORIZONTAL** y **VERTICAL**. Se inicia con `<tamano>` y se cierra con `</tamano>`.

V. HORIZONTAL

Esta etiqueta sirve para indicarle al analizador el tamaño horizontal del tablero. Debe de ir dentro de la etiqueta **TAMANIO**, y contiene un número que indica el tamaño horizontal del tablero. Se inicia con `<horizontal>` y se cierra con `</horizontal>`.

VI. VERTICAL

Esta etiqueta sirve para indicarle al analizador el tamaño vertical del tablero. Debe de ir dentro de la etiqueta **TAMANIO**, viene después de la etiqueta **HORIZONTAL** y contiene un número que indica el tamaño vertical del tablero. Se inicia con **<vertical>** y se cierra con **</vertical>**.

VII. COLOR

Esta etiqueta sirve para indicarle al analizador el color que se utilizara en el pixel o fondo.

1. Puede venir de ir dentro de la etiqueta **FONDO**, y después de la etiqueta **TAMANIO**, puede tomar los colores de Amarillo, Azul, Rojo y Verde, en caso de que no venga la etiqueta se colocara un fondo negro automáticamente.
2. Debe de ir dentro de la etiqueta **PIXEL**, puede tomar los colores de Amarillo, Azul, Rojo y Verde debe venir después de la etiqueta **POSICIONX**.

Se inicia con **<vertical>** y se cierra con **</vertical>**.

VIII. PIXEL

Esta etiqueta sirve para indicar al analizador toda la información que se necesita del pixel que se pintara en el tablero. debe de ir después de la etiqueta **FONDO**, y contiene a las etiquetas **POSICIONX** y **POSICIONY**. Se inicia con **<pixel>** y se cierra con **</pixel>**.

IX. POSICIONX

Esta etiqueta sirve para indicarle al analizador la posición del pixel en la coordenada X dentro del tablero. Debe de ir dentro de la etiqueta **PIXEL**, y contiene un número que indica su coordenada en X dentro tablero. Se inicia con **<posicionx>** y se cierra con **</posicionx>**.

X. POSICIONY

Esta etiqueta sirve para indicarle al analizador la posición del pixel en la coordenada Y dentro del tablero. Debe de ir dentro de la etiqueta **PIXEL**, viene después de la etiqueta **POSICIONX** y contiene un número que indica su coordenada en Y dentro tablero. Se inicia con **<posiciony>** y se cierra con **</posiciony>**.

XI. EJEMPLO

```
<valla>
  <empresa>EMETRA GUATEMALA</empresa>
  <fondo>
    <tamano>
      <horizontal>19</horizontal>
      <vertical>11</vertical>
    </tamano>
    <color>amarillo</color>
  </fondo>
  <pixel>
    <posicionx>5</posicionx>
    <posiciony>2</posiciony>
    <color>verde</color>
  </pixel>
  <pixel>
    <posicionx>18</posicionx>
    <posiciony>5</posiciony>
    <color>rojo</color>
  </pixel>
</valla>
```