

# Manual Usuario

PROYECTO 2

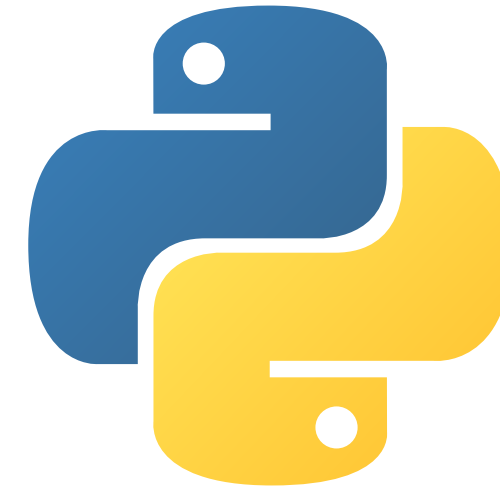
202001954

ESTUARDO SEBASTIÁN VALLE BANCES

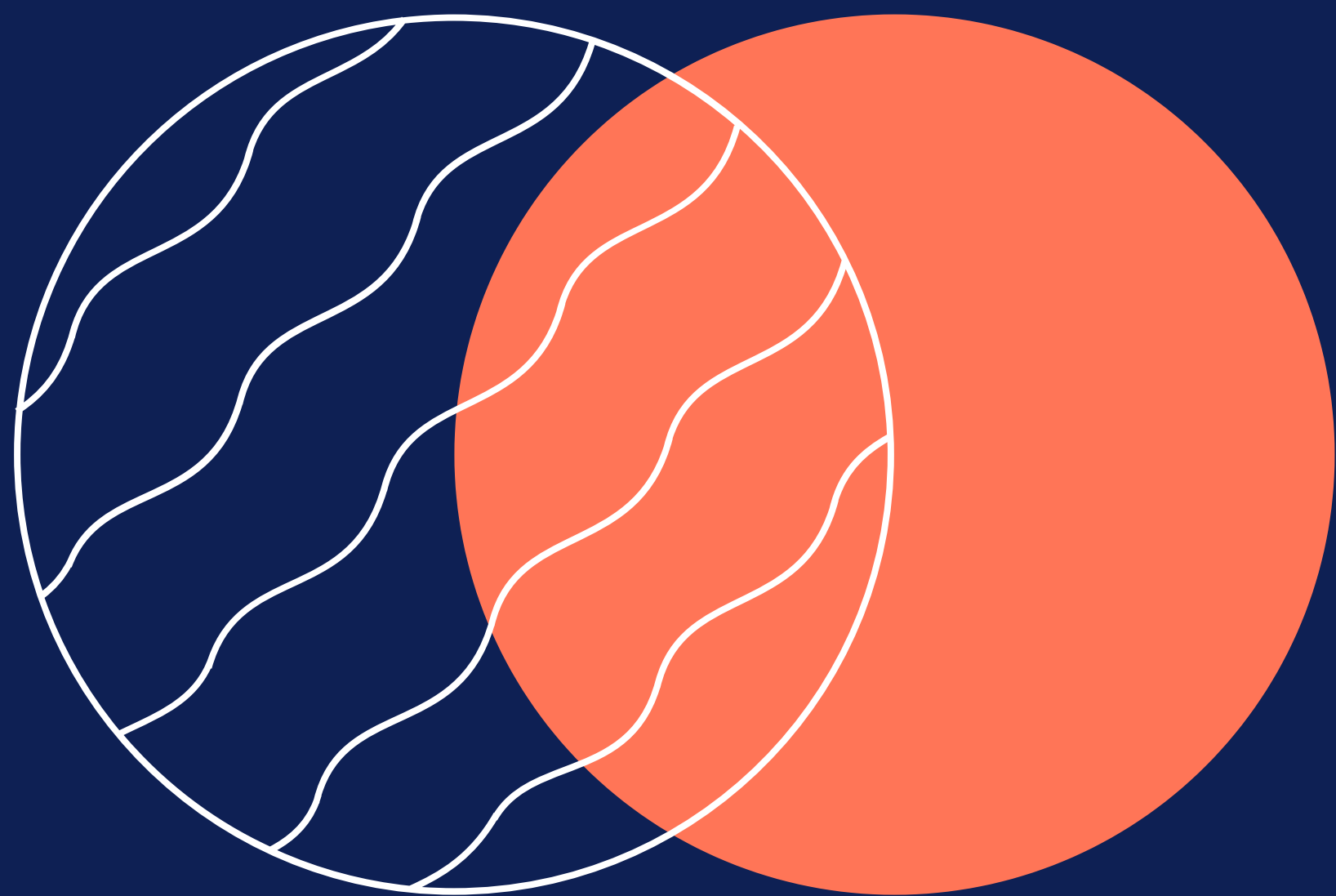


LENGUAJES FORMALES  
Y DE PROGRAMACION

# Introducción



La presente práctica busco el entendimiento del Lenguaje de Programación "Python" e introdujo conceptos iniciales sobre teoría de Lenguajes y Autómatas. El programa posee una serie de pasos en los cuales se analiza un texto y se crean salidas y reportes con CSS y HTML.



# Lenguajes de Entrada

# Productos

RESULTADO equipo VS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>

JORNADA número TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ]

GOLES condición equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>

TABLA TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ]

PARTIDOS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ] [ -ji número ] [ -jf  
número ]

TOP condición TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -n número ]

ADIOS

# Productos

RESULTADO equipo VS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>

Dónde:

- equipo es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

JORNADA número TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ]

Dónde:

- número es un número entero de dos dígitos como máximo.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- -f es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar.
- archivo es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

# Productos

GOLES condición equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY>

Dónde:

- condición puede tomar tres valores:
  - ◆ LOCAL cuenta únicamente los goles anotados en condición de local.
  - ◆ VISITANTE cuenta únicamente los goles anotados en condición de visitante.
  - ◆ TOTAL cuenta los goles anotados en condición de visitante y de local.
- equipo es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

# Productos

TABLA TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ]

Dónde:

- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- -f es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo aexportar
- archivo es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

El nombre del archivo por defecto será temporada.html

# Productos

5. **Temporada de un equipo:** Muestra todos los resultados de un equipo durante una temporada de La Liga, se especifica el equipo, la temporada y opcionalmente un rango de jornadas:

PARTIDOS equipo TEMPORADA <YYYY-YYYY> [ -f archivo ] [ -ji número ] [ -jf número ]

Dónde:

- equipo es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- YYYY es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- -f es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar
- archivo es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.
- -ji es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos a partir de la jornada indicada (Inclusivo).
- -jf es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos hasta la jornada indicada (Inclusivo).
- número es un número entero de dos dígitos como máximo, representa la jornada.



# Inicialización del Programa

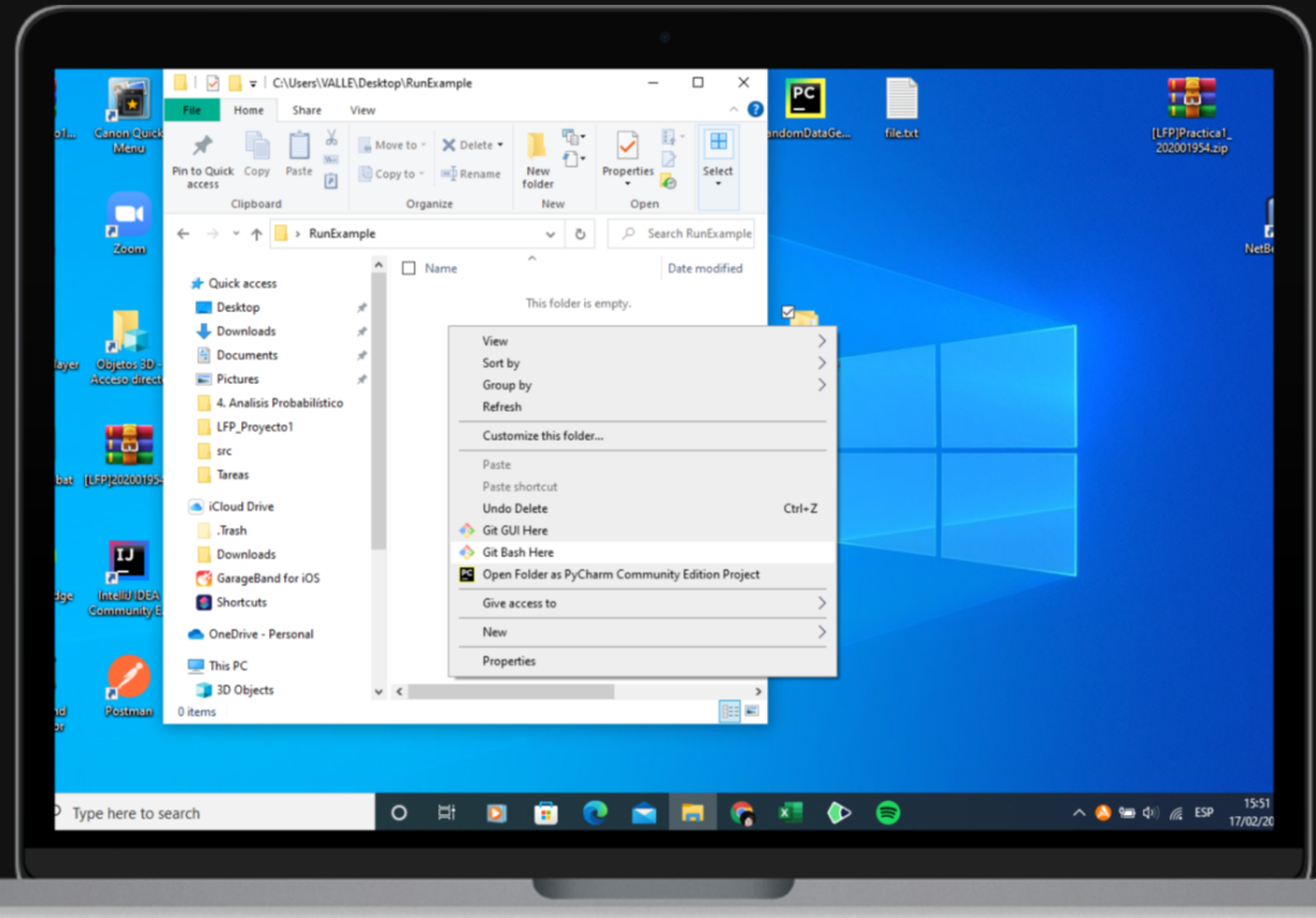


# Clonar Repositorio

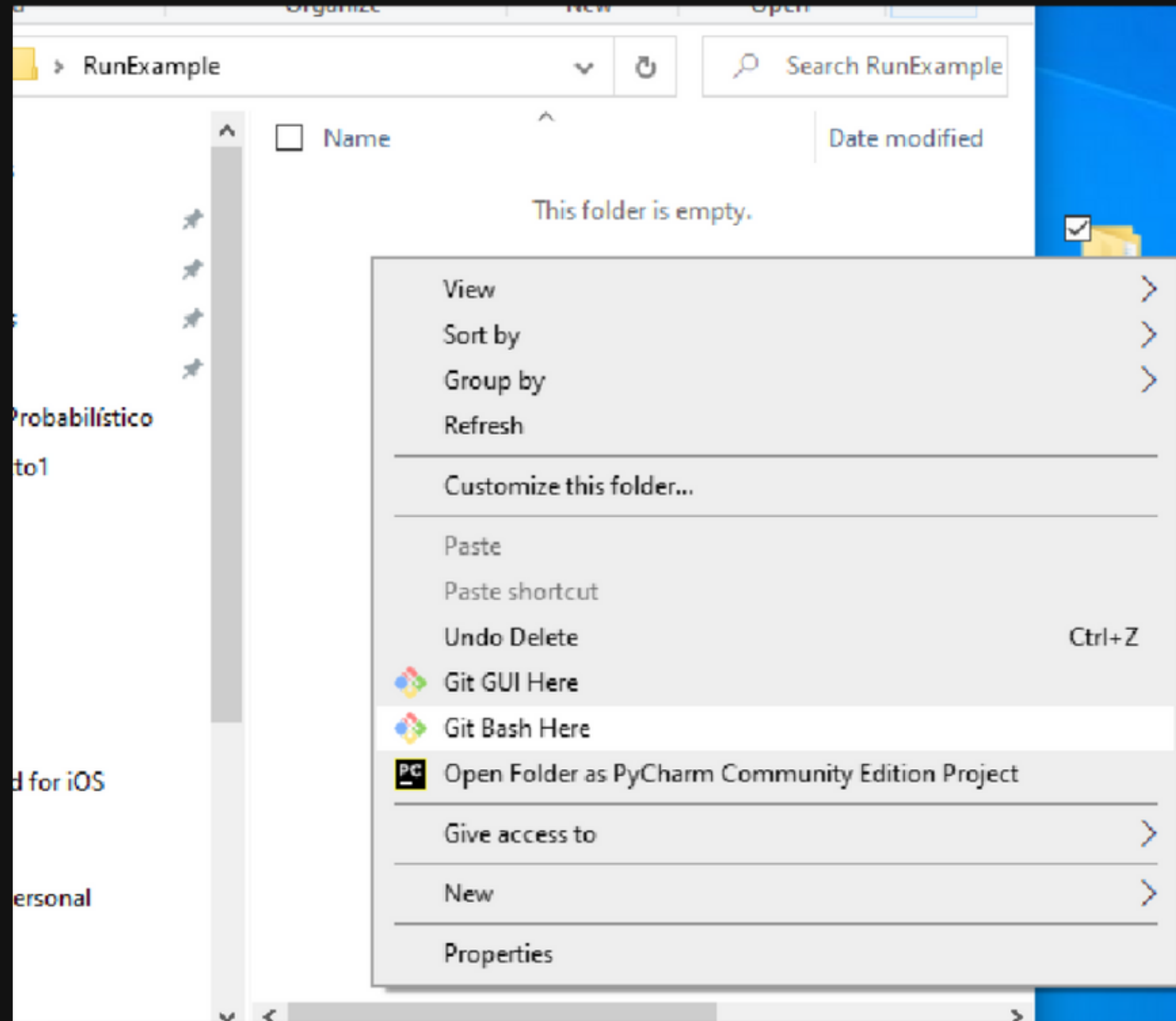
En primera instancia es necesario adquirir el código a partir de GITHUB

(Si usted no posee la herramienta GIT, puede obtenerla en el siguiente link

<https://git-scm.com/downloads>



# Clonar Repositorio

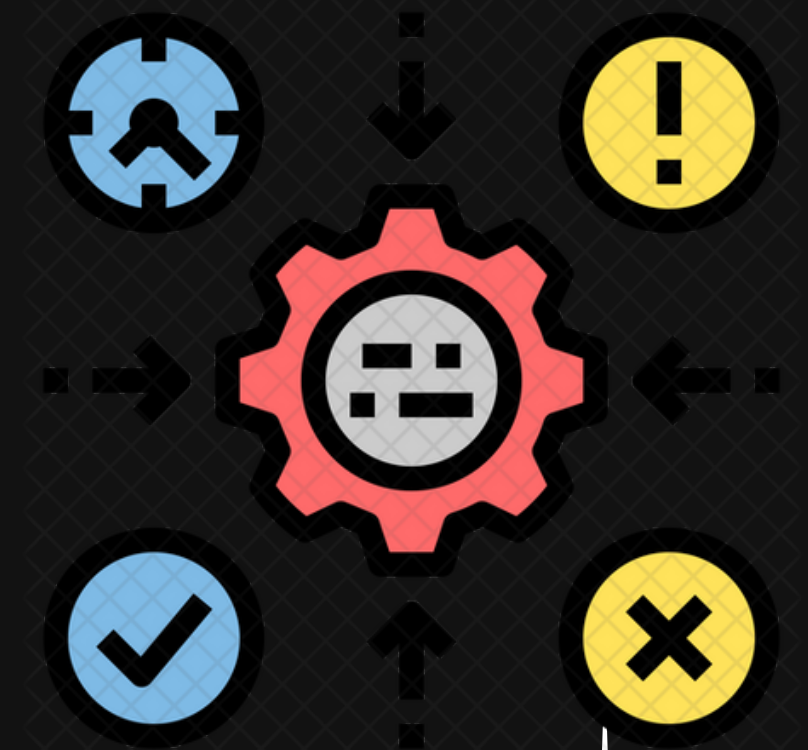


```
MINGW64:/c/Users/VALLE/Desktop/RunExample
VALLE@DESKTOP-S1KEU8S MINGW64 ~/Desktop/RunExample
$ git clone https://github.com/Vallit0/LFP_PR_202001954/tree/main/src
```

Es necesario utilizar el comando GIT BASH para abrir la consola de GIT

Posteriormente, solicitar el clonado del repositorio con

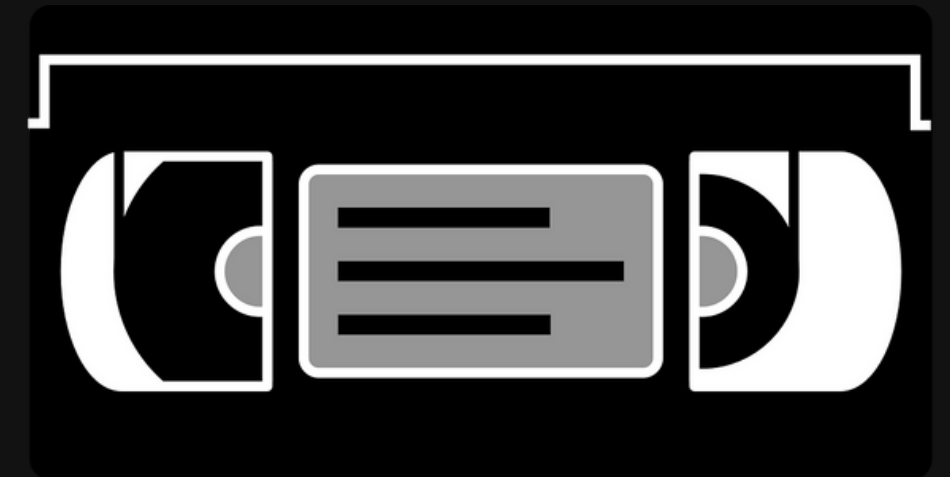
GIT CLONE link proporcionado



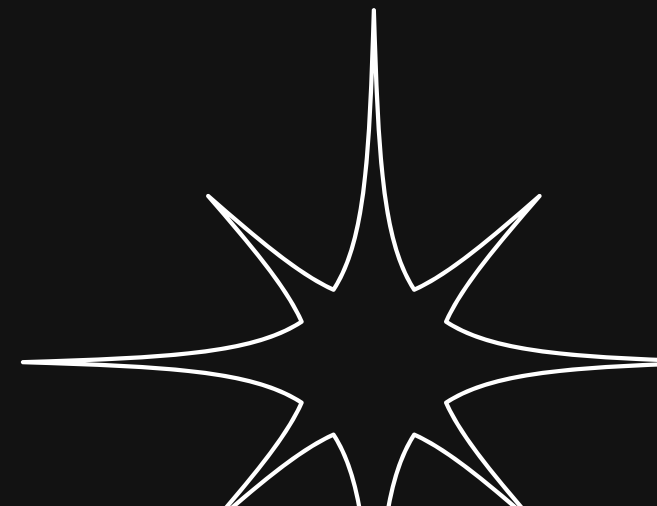
# Clonar Repositorio

```
MINGW64:/c/Users/VALLE/Desktop/RunExample
VALLE@DESKTOP-S1KEU8S MINGW64 ~/Desktop/RunExample
$ git clone https://github.com/Vallit0/LFP_PR_202001954
Cloning into 'LFP_PR_202001954'...
remote: Enumerating objects: 67, done.
remote: Counting objects: 100% (67/67), done.
remote: Compressing objects: 100% (52/52), done.
Remote: Total 67 (delta 25), reused 46 (delta 11), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (67/67), 169.68 KiB | 597.00 KiB/s, done.
Resolving deltas: 100% (25/25), done.

VALLE@DESKTOP-S1KEU8S MINGW64 ~/Desktop/RunExample
$ |
```



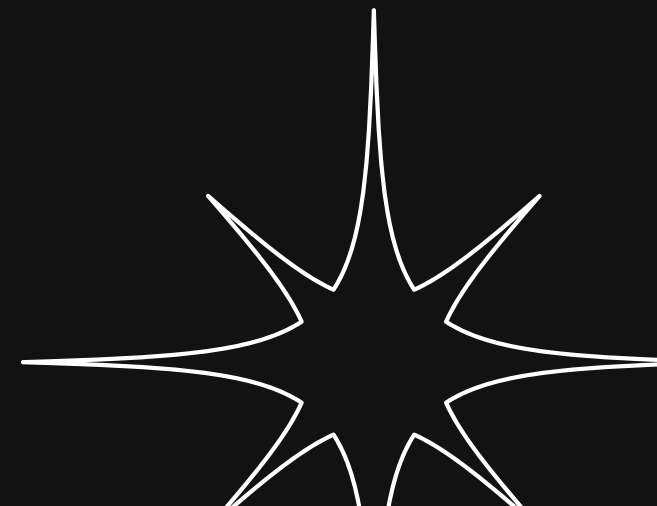
Media vez haya sido clonado el repositorio, el siguiente mensaje será mostrado en consola



# Source

<input type="checkbox"/>	Name	Date modified	Type
	__pycache__	20/03/2022 21:32	File f
	models	18/03/2022 13:48	File f
	templates	17/03/2022 15:36	File f
	afd.py	20/03/2022 17:30	Pyth
	app.py	20/03/2022 22:25	Pyth
	circle.png	17/03/2022 15:34	PNG
	gui.py	20/03/2022 19:34	Pyth
	helpers.py	20/03/2022 21:31	Pyth

Es así cómo el código, los archivos .py y demás deberán aparecer en la carpeta elegida para el repositorio



# Source

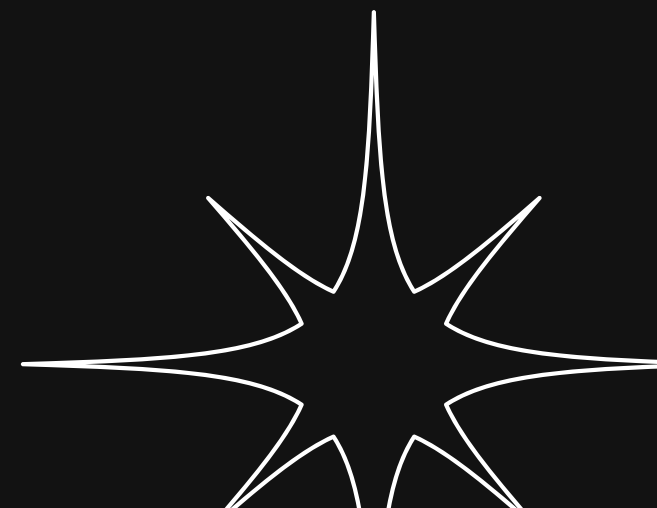
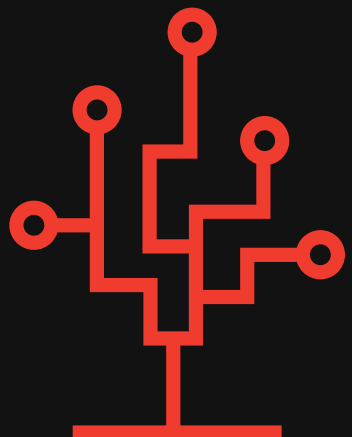
 > RunExample > LFP\_PR\_202001954 > src

```
C:\Windows\System32\cmd.exe  
Microsoft Windows [Version 10.0.19042.746]  
(c) 2020 Microsoft Corporation. All rights reserved.  
C:\Users\VALLE\Desktop\RunExample\LFP_PR_202001954\src>
```

Esta consola deberá ser abierta desde la carpeta, esto puede realizarse escribiendo cmd desde la pestaña

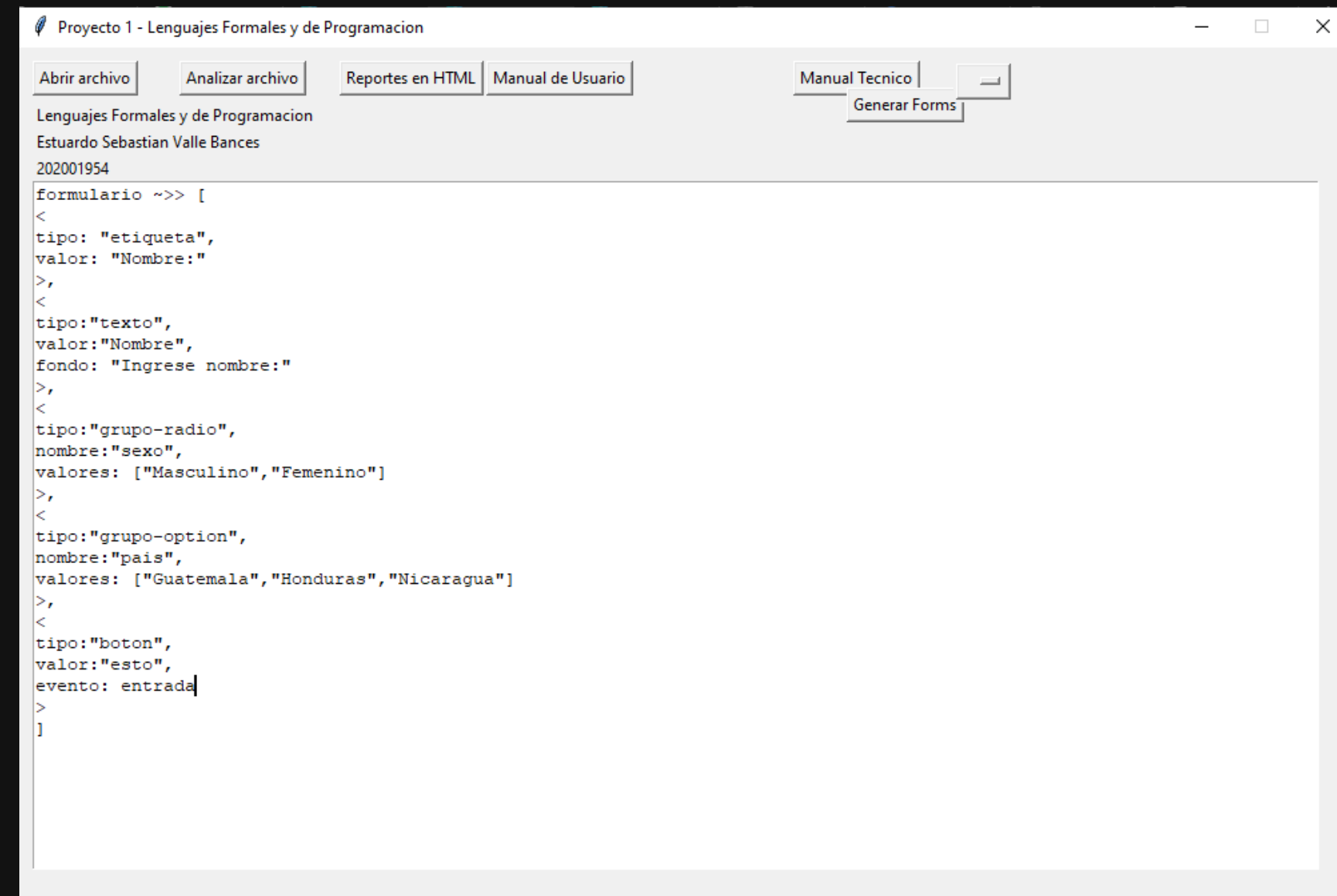


Para correr el programa será necesario ingresar el comando "Python GUI.py" en consola.

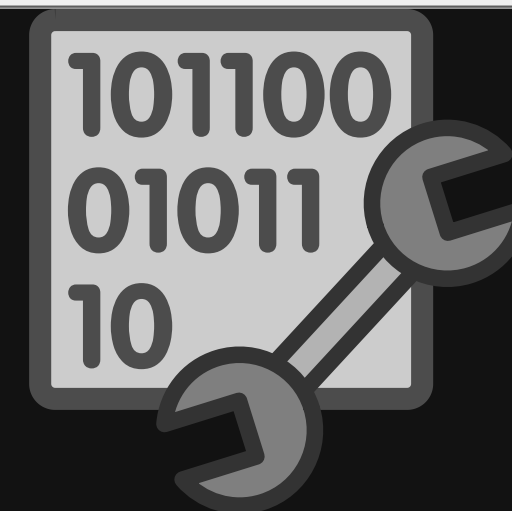


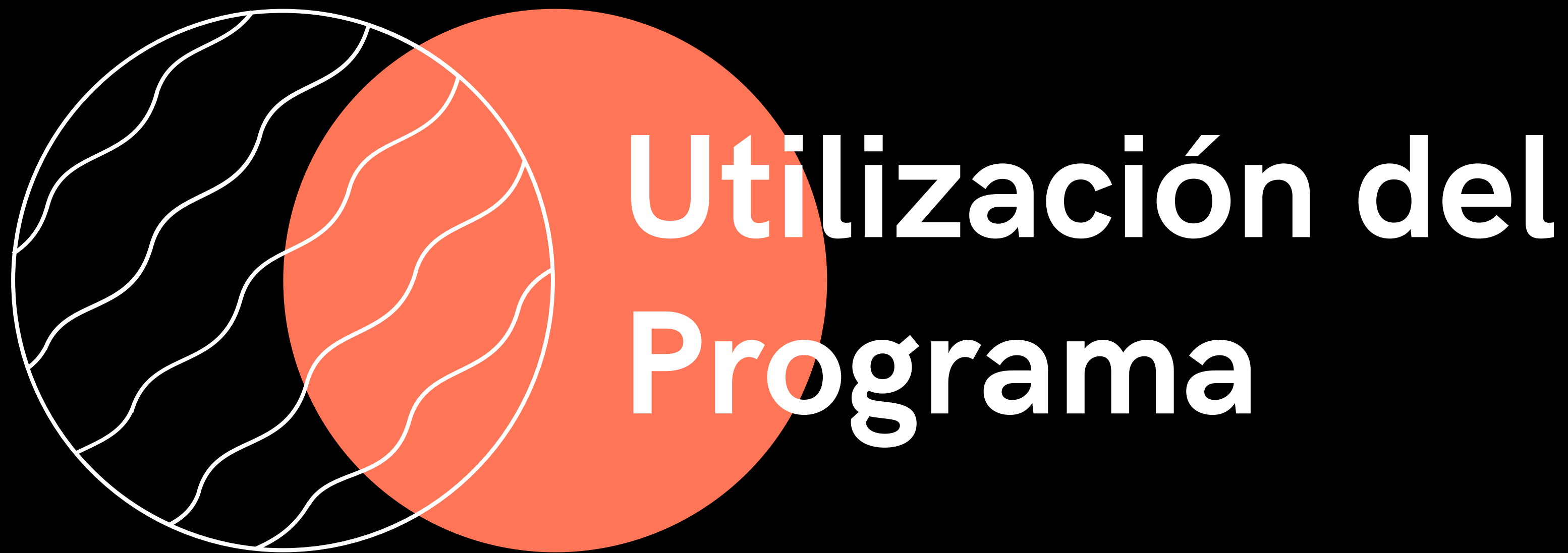


# Source



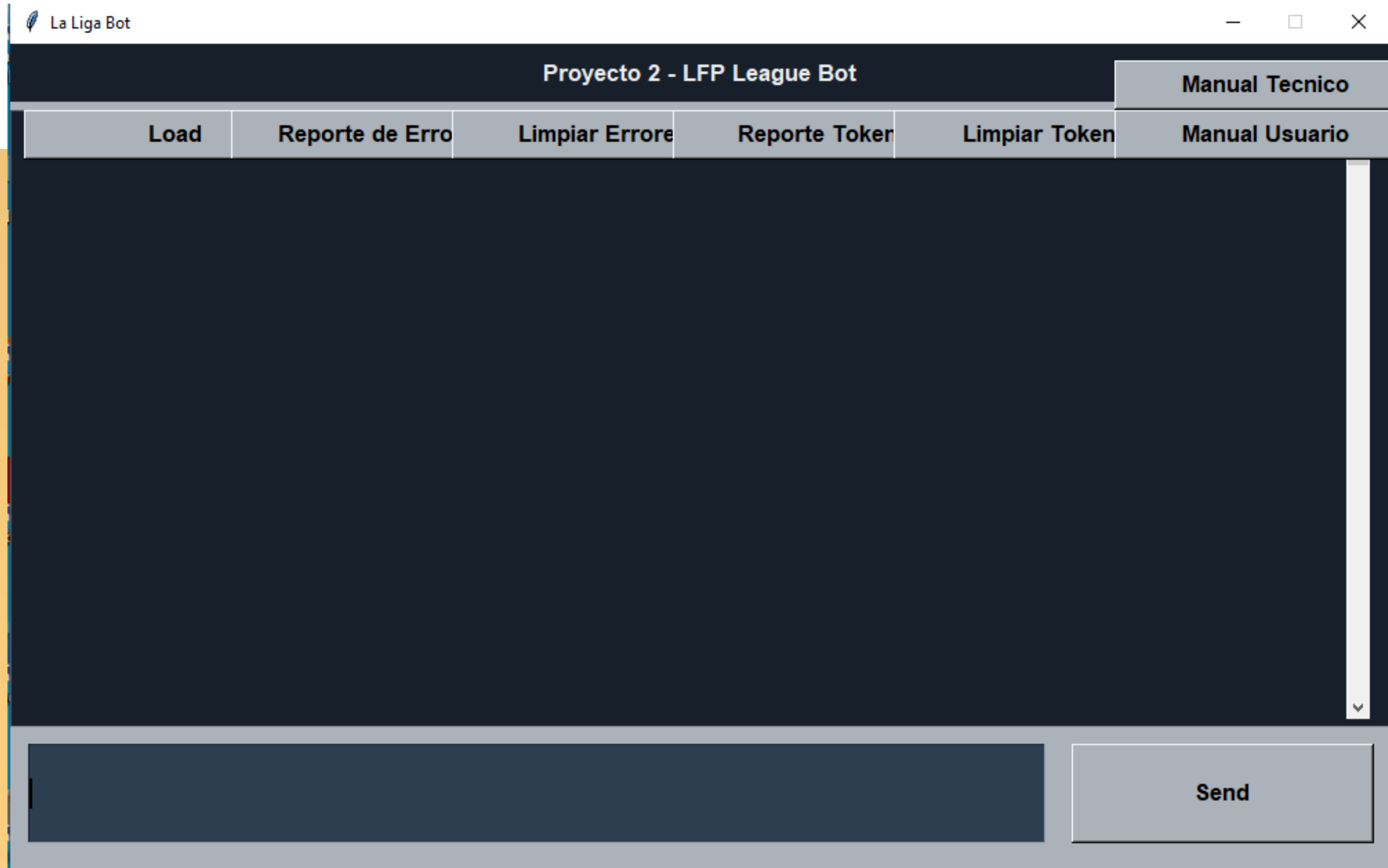
Es así cómo se mostrará el menu principal






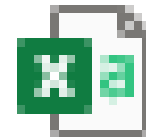


# Menu



# 1. Load CSV

 **Objetos 3D - Acceso directo**

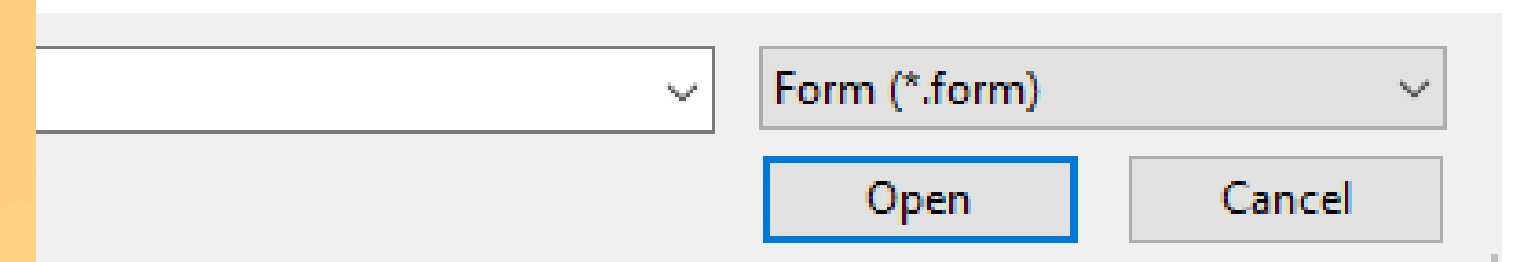
 **LaLigaBot-LFP.csv**



**Load**

Este archivo solo podrá tener  
**El Atlas: BIENVENIDO**  
extensión .dat

Al utilizar la opción 1, se abrirá una ventana en la cual se debe elegir un archivo de entrada de datos



## 2. Barra de Mensajes



De igual manera, al cargar las instrucciones, la data cargada será mostrada en consola.

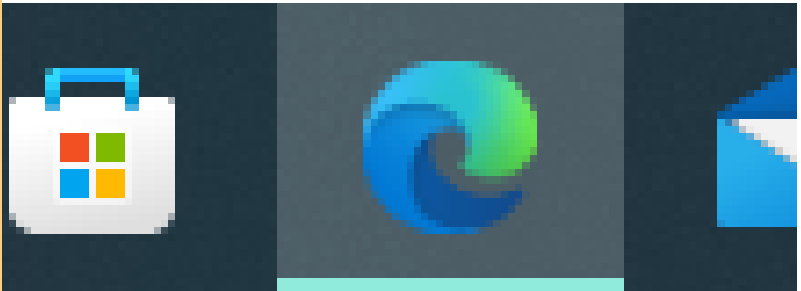
Sin embargo, esta data no será la final si es que se escribieron repetidos en el archivo



# 3. Reportes HTML

Load	Reporte de Erro	Limpiar Errore	Reporte Token	Limpiar Token
------	-----------------	----------------	---------------	---------------

Reporte de Tokens			
Estuardo Sebastian Valle Bances			
202001954			
Token	Column	Row	Tipo
formulario	10	1	PALABRA RESERVADA
~>>	12	1	SIMBOLO
[	14	1	SIMBOLO
<	1	2	SIMBOLO
tipo	1	3	PALABRA RESERVADA
:	2	3	SIMBOLO
etiqueta	12	3	STRING
,	13	3	COMA
valor	2	4	PALABRA RESERVA



De igual manera, al cargar las instrucciones, la data cargada será mostrada en consola.

Sin embargo, esta data no será la final si es que se escribieron repetidos en el archivo



# 3. ANALIZAR

Al presionar analizar, se abrirá una ventana con el respectivo reporte indicado dentro del archivo instrucciones.

Tu: RESULTADO

El Fifas: <<EOF>>

^

Se Esperaba un equipo

Hay errores en el archivo  
Análisis Lexico Terminado

# 3. GENERAR MANUALES

Manual Tecnico

Manual Usuario



**Fin**