

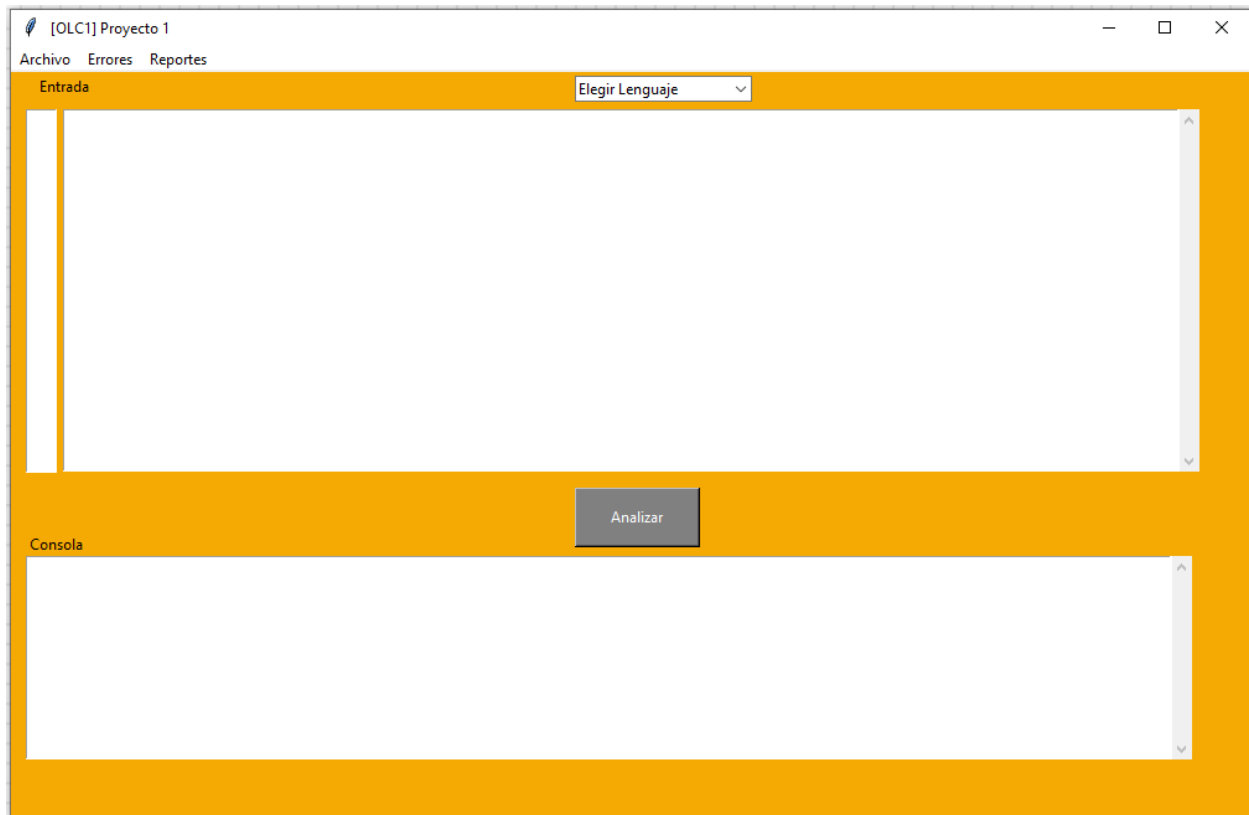
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1
Estudiante: Vernik Carlos Alexander Yaxon Ortiz
Carne: 201712057



Manual De Usuario

Para la creación de la aplicación del proyecto 1 para el curso de Organización de Lenguajes y Compiladores 1 se utilizó el lenguaje de programación Python.

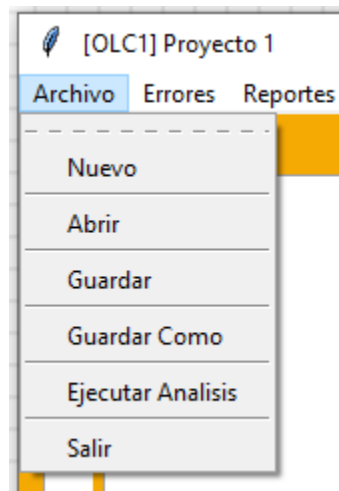
Interfaz Grafica



Para la interfaz gráfica contaremos con una barra de menús desplegables la cual nos ayudara a elegir el archivo de entrada que desee analizar, un menú de errores el cual nos generara y dejara ver los reportes de tokens y errores en caso los hubiera, y los muestra en una ventana del navegador predeterminado, y por ultimo un menú de reportes el cual contiene las opciones de reportes de bitácora y árbol del lenguaje js. También contaremos con un selector del lenguaje el cual deseamos analizar puesto que si elegimos un

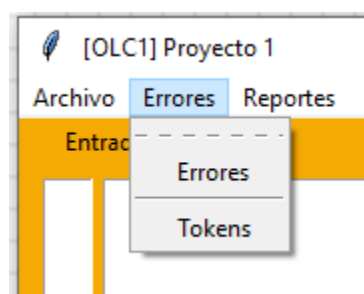
lenguaje diferente al archivo de entrada obtendremos más errores léxicos de los esperados. Y por último un botón de analizar el cual nos sirve para analizar el archivo de entrada.

Menú Archivo



Para el menú archivo tenemos 6 opciones las cuales nos sirven para crear un nuevo archivo a analizar, abrir un archivo y así poder analizarlo, cuando seleccionamos abrir, podremos seleccionar el archivo con una extensión válida y este archivo seleccionado se mostrará en el área de texto de entrada automáticamente; la opción guardar nos da la opción de guardar las modificaciones que pudimos haber hecho al archivo, la opción guardar como nos da la opción de seleccionar el directorio y la extensión del nuevo archivo a guardar, la opción ejecutar análisis hace la misma función que el botón analizar, y por último la opción de salir que cierra la aplicación.

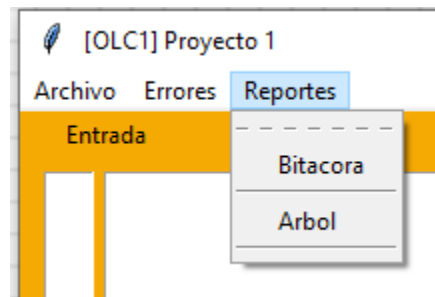
Menú Errores



El menú de errores nos provee dos opciones, la opción Errores no facilita ver los errores en un archivo html que se abrirá en tu navegador predeterminado, este archivo contendrá una tabla con los siguientes datos: el número de elemento, la columna en la cual se encontró el error, la fila en la cual se encontró el error y por último la descripción del error.

La opción Tokens también nos provee la opción de ver los tokens generados en un archivo html que se abrirá en tu navegador predeterminado automáticamente, este archivo contendrá una tabla con los siguientes datos: el número de elemento, el tipo de token y el valor del token analizado.

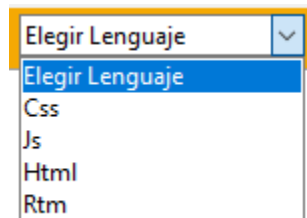
Menú Reportes



El menú de Reportes nos da la opción de la bitácora el cual es un reporte exclusivo del lenguaje Css el cual nos muestra en la parte de consola el recorrido que realizó todo el programa para analizar el archivo de entrada, nos da el resumen de todos los estados por los que paso el analizador.

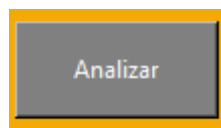
También nos da la opción “árbol” la cual nos genera 3 grafos los cuales nos muestran los estados por los que pasan algunas expresiones regulares. Por ejemplo, nos muestra los estados por los que pasa un token número. Nos lo muestra gráficamente para poder entender mejor el funcionamiento del programa.

Selector de Lenguaje



El selector de lenguaje nos da las 4 opciones que podemos seleccionar para analizar y la aplicación soporta la cual decide el lenguaje a analizar.

Botón Analizar



Y por último el botón de analizar el cual analiza el archivo de entrada, el archivo no se analiza hasta que no se presiona este botón.