

Universidad de San Carlos de Guatemala -Centro Universitario de Occidente-

Carrera: Ingeniería en Ciencias y Sistemas Curso: Lenguajes Formales y de Programación

Auxiliar: Julio Fernando Ixcoy

Sección: A

Tema: Manual de Usuario proyecto Analizador Léxico

Carnet: Nombre:

201930672 Vicente Rocael Matías Osorio

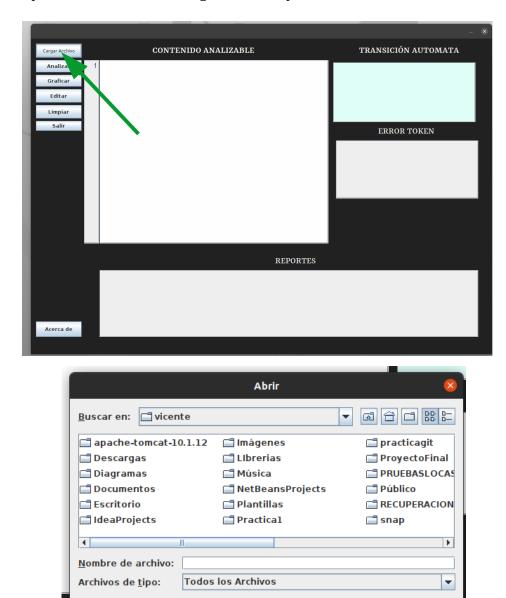
ANALIZADOR INSPIRADO EN PYTHON

FUNCIONALIDADES

- **1.** Analiza Tokens
- **2.** Clasifica Lexemas por categoría
- **3.** Grafica el contenido del Editor

1. Analiza Tokens:

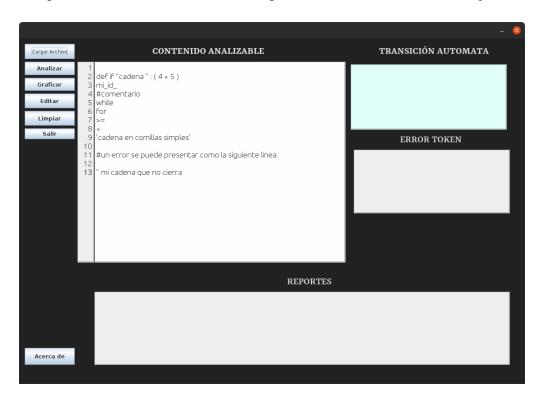
Puede cargar directamente un archivo con contenido que desea analizar y clasificar, lo puede hacer presionando el botón "Cargar Archivo" y seleccionar el contenido.



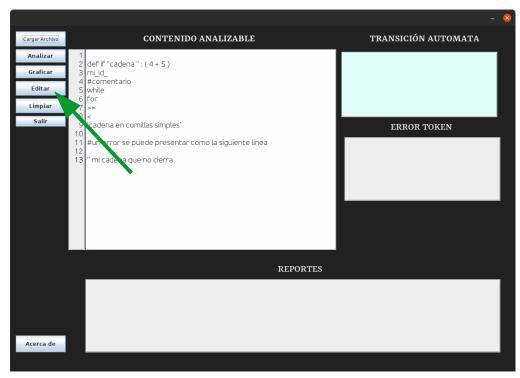
Abrir

Cancelar

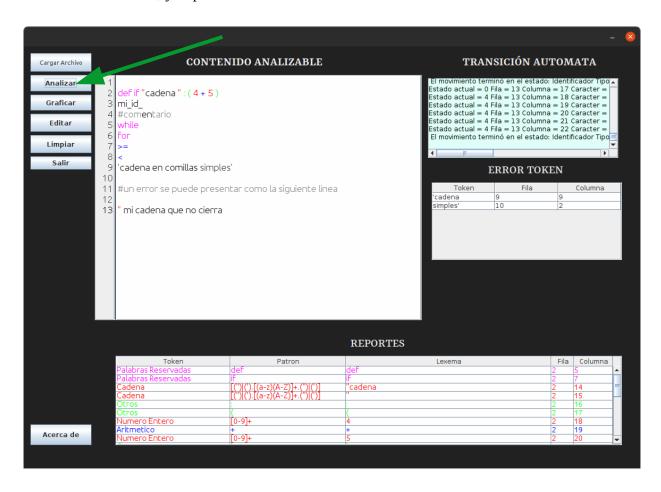
También puede escribir directamente en el apartado en blanco, el contenido que desee:



Si ingresa el archivo directamente del botón "Cargar Archivo" , el editor se bloqueará,sin embargo puede modificar su contenido presionando el botón editar:



Una vez se tenga el contenido en el editor de texto, puede analizar su contenido, presionando el botón "Analizar", y el proceso se realizará:

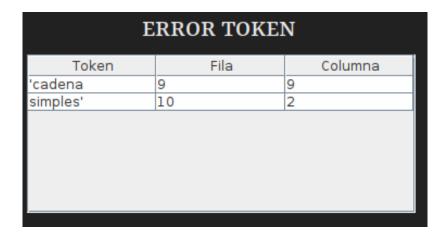


2. CLASIFICA LEXEMAS POR CATEGORÍA

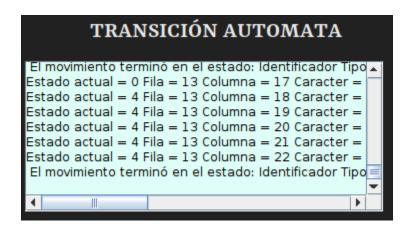
Se puede observar la categoría de cada Lexema, en la tabla

REPORTES					
Token	Patron	Lexema	Fila	Columna	
Palabras Reservadas	def	def	2	5	_
Palabras Reservadas	if	lif	2	7	
Cadena	[(") (').[(a-z)(A-Z)]+.(") (')] (") (').[(a-z)(A-Z)]+.(") (')	"cadena	2	14	
Cadena	[(") (').[(a-z)(A-Z)]+.(") (')]	III	2	15	Н
Otros	:	1	2	16	
Otros			2	17	
Numero Entero	[0-9]+	4	2	18	
Aritmetico	+	+	2	19	
Numero Entero	[0-9]+	5	2	20	$\overline{}$
-	it -	h			

En la tabla Error Token se presenta la información del contenido que se ingresa y no pertenece a los lexemas aceptados por el programa:



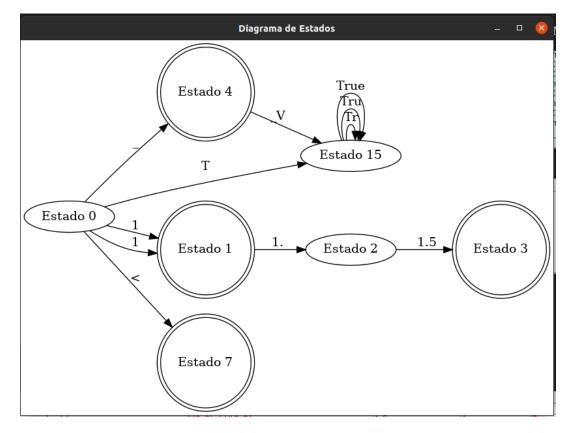
En éste apartado se encuentra el movimiento del autómata en función al token ingresado, y que se está analizando



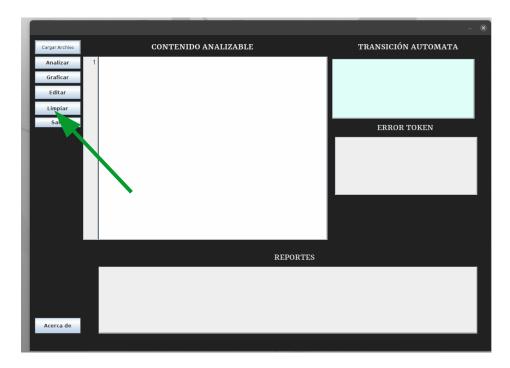
3. GRAFICA EL CONTENIDO DEL EDITOR



Una vez se tenga el contenido que se desea graficar (Después de haber analizado el contenido), presione el botón "Graficar" , se desplegará el gráfico que muestra el movimiento de los tokens en función del autómata.



Para limpiar el editor, presione el botón limpiar, esto hará que se borre todo el contenido que se analizó previamente.



Al presionar el botón salir se cierra el programa y finaliza el proceso.