

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Organización de Lenguajes y Compiladores 1
Sección N
Catedrático: Ing. Mario Bautista
Tutor académico: José Morán

Proyecto No. 1: Manual de Usuario

Victor Alejandro Cuches de León
Carne: 201807307
Guatemala, 5 de septiembre de 2021

Manual de Usuario

Descripción de aplicación:

Esta aplicación permite la lectura y análisis de archivos .fca, además de su ejecución, la cual será mostrada en una consola. Se podrán generar diferentes tipos de reportes, de ambos proyectos, donde se puedan visualizar la cantidad de variables, clases, métodos y de más que fueron utilizados en ambos proyectos.

Pantalla principal

Se mostrará una pantalla en donde se encontrará un menú en el tope de la ventana donde se podrá elegir que se desea hacer. Debajo de eso se verá un área donde se mostrará el contenido de los archivos, Editor, y el área de la consola.

Barra del menú

La barra de menú muestra diferentes opciones, las cuales tendrán un desglose:

1. Archivo

a. Abrir archivo:

Se muestra una ventana emergente en la que el usuario puede seleccionar el archivo que desee ubicado en cualquier directorio de su computadora. El contenido del archivo será utilizado para las demás funciones.

b. Guardar Como:

Se debe guardar el archivo actual en cualquier lugar de su computadora, con la extensión .fca.

c. Guardar:

El contenido se tendrá que guardar en el fichero en el que se está trabajando.

2. Pestaña:

a. Crear pestaña:

Se mostrará una nueva pestaña en el lado del editor donde se podrá visualizar los archivos que se están analizando.

b. Eliminar pestaña:

Se podrá eliminar la pestaña seleccionada dentro del editor.

3. **Ejecutar:** Por medio de una análisis, léxico y sintáctico, se podrá ejecutar el archivo. Este proceso ayudara a generar lo que contendrán los diferentes reportes.

El área de la consola mostrará un log de acciones al momento de ejecutar el archivo de entrada, las cuales se quedaran indicadas para tener un historiar de las acciones hechas con cada uno de los archivos.

4. **Reportes:** todos los reportes de errores, estadísticos y tokens se podrán visualizar por documentos .html,

- a. **Reportes de Errores:**

Se generará una tabla, dentro del reporte, mostrando los errores, tanto errores léxicos como sintácticos, lexemas y archivo correspondiente.

- b. **Reporte Estadístico:**

Al principio de este reporte se mostrará un resumen. Este resumen mostrara una tabla con la cantidad de variables, métodos, clases y comentarios en cada uno de los archivos. También se podrá visualizar la gráfica de línea generada con la información que se leyó al ejecutar el proyecto.

Grafica de líneas: se mostrará la cantidad de clases, métodos, variables y comentarios, que contiene cada uno de los archivos, comparando los datos.

Gráfica de barras: se mostrarán barras paralelas donde los distintos atributos de las variables, mostrando en el eje x las distintas variables y en el eje y los valores decimales de los variables en el eje x.

Grafica de Pie: esta grafica está conformada por características y un valor numérico, los cuales se mostraran en manera de circular, mostrando en el eje x las distintas variables y en el eje y los valores decimales de los variables en el eje x.

- c. **Reporte Tokens:**

Después de haberse realizado el análisis léxico se deberá generar una tabla en la que se mostraran todos los tokens y lexemas reconocidos, además de indicar en el archivo en que se encuentran.

d. **Reporte JSON:**

En un archivo JSON se mostrarán los puntajes de repitencia generales y específicos con el criterio de repitencia.

Repitencia

Durante el análisis de copias la aplicación tendrá que examinar proyectos desarrollados en el lenguaje JavaScript, estos proyectos pasaran por ciertos procesos en los que se examinaran las clases, métodos, variables, condicionales, ciclos, operadores lógicos y aritméticos.

Para que el sistema haya clasificado como repitencia debe haber cumplido con algunos requisitos. Al ser cumplidos se acumularán puntos.