

PROYECTO 1 - LA LIGA BOT

MANUAL DE USUARIO

FACULTAD DE INGENIERÍA, USAC

ABRIL 2022

YENIFER ESTER YOC LARIOS, 201952336

OBJETIVOS

Mostrar de una manera fácil y agradable a la vista los resultados obtenidos en diferentes partidos de la Liga Bot por medio de una interfaz gráfica y archivos html generados mediante la ejecución del programa desarrollado.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

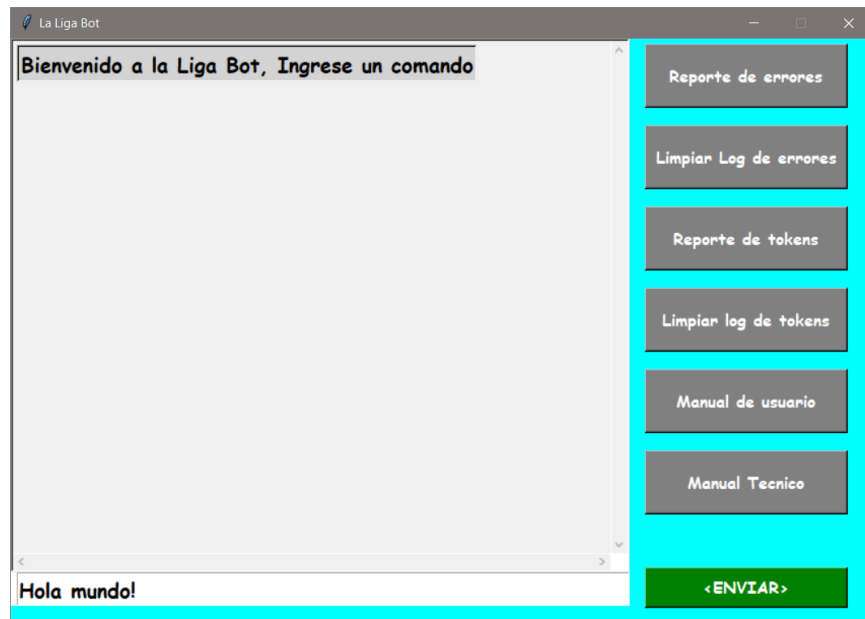
Este programa tiene la capacidad de obtener las instrucciones que el usuario introduzca en el sistema, para generar los resultados que desee de la base de datos que se ingreso previamente al programa por medio de un archivo .csv

REQUISITOS DEL SISTEMA

- El desarrollo del trabajo presentado fue bajo el procesador Intel(R) Core(TM) i7-8550U CPU @ 1.80GHz 1.99 GHz
- Se solicita al usuario que, para poder ejecutar este programa, tenga instalado en su ordenador, el IDE Visual Studio Coda, y un navegador cualquiera.
- Se necesita que la resolución de la pantalla sea a colores para poder apreciar la interfaz como es debido.

Desarrollo del programa:

Al iniciar el programa aparecerá un menú, en el cual aparecerán las opciones:



Como se visualiza habrá una caja de entrada de texto en donde podrá ingresar los diferentes comandos a ejecutar.

Cuando presione enviar, los resultados se desplegarán.



FECHA	EQUIPO 1	GOLES	EQUIPO 2	GOLES
31/08/1996	Deportivo de La Coruña	1	Real Madrid	1
01/09/1996	Atlético de Madrid	2	Celta de Vigo	0
01/09/1996	Betis	3	Athletic Club	0
01/09/1996	Hércules	2	Extremadura	1
01/09/1996	Racing de Santander	3	Valencia	2
01/09/1996	Real Sociedad	1	Sevilla	0
01/09/1996	Rayo Vallecano	1	Valladolid	2

Si desea generar el reporte de los tokens obtenidos mediante el análisis léxico presione el botón correspondiente.

TOKEN	LEXEMA	FILA	COLUMNA
None	PARTIDOS	1	9
CADENA	Real Madrid	1	22
TEMPORADA	TEMPORADA	1	33
MENOR QUE	<	1	35
NUMERO	1999	1	39
GUION	-	1	40
NUMERO	2000	1	44
MAYOR QUE	>	1	45

El reporte de errores incluye todos los errores encontrados, es decir, léxicos y sintácticos.

TOKEN	LEXEMA	FILA	COLUMNA
DESCONOCIDO		1	59
DESCONOCIDO		1	41

Cuando desee salir solo envíe “ADIOS” al entry de la interfaz y eso finalizará la ejecución