



Universidad de san Carlos de Guatemala
Lenguajes formales y de programación
Sección b-
Catedrática: inga. Zulma Aguirre
Auxiliar Académico: Cesar Javier Solares Orozco

MANUAL DE USUARIO
PROYECTO: ANALIZADOR LEXICO Y SINTACTICO 2

Auto: Erwin Alejandro Garcia Barrera
Carnet: 201700801
Versión: 1.00
Fecha: 27/10/18

Control de modificaciones

Control de versiones		
Versión	Descripción/Motivo	Fecha de presentación
1.00	Documento inicial	20/9/18

Índice

Objeto del documento	2
Objetivos	2
Manual de Usuario	¡Error! Marcador no definido.
Contacto	3

Objeto del documento

El presente documento pretende mostrar al usuario el funcionamiento de la aplicación analizador léxico y sintáctico para según el lenguaje de programación DIS crear un laberinto y sus reglas.

Objetivos

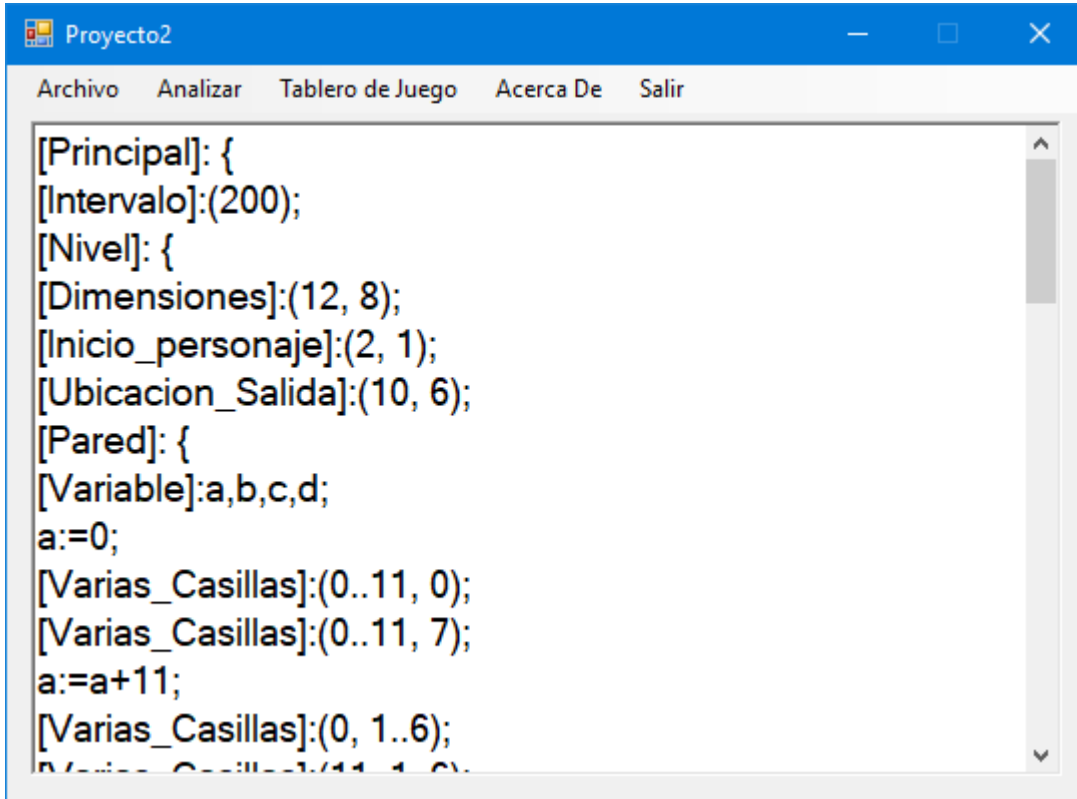
Se pretende mostrar de una Manera clara y concisa El funcionamiento de la aplicación Analizador léxico y sintáctico para obtener el laberinto y sus personajes, la tabla de tokens y de errores.

Requerimientos de la aplicación

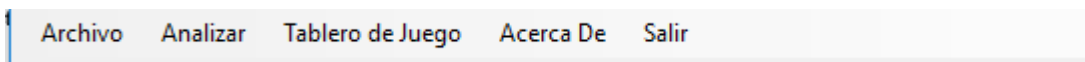
- Configuración de la pantalla Pon resolución De 1024 X 778 pixeles o superior.
- Mínimo 1 Gigabyte Memoria RAM
- 50 megabytes de disco disponible

Manual de Usuario

Pantalla principal: al iniciar la aplicación se observa la siguiente ventana.

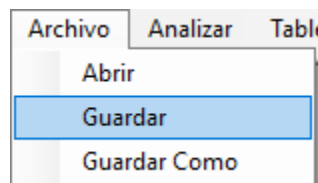


En la pantalla principal se encuentra el área de texto y la cinta de opciones:



En la cinta de opciones encontramos las siguientes opciones:

Archivo: permite abrir, guardar y guardar como un archivo para utilizar en la aplicación.

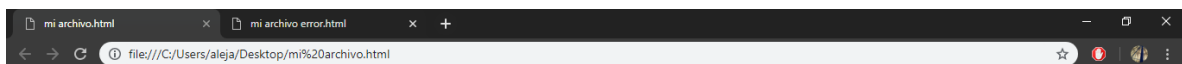


Analizar: realiza el análisis sintáctico y léxico del texto para encontrar errores e informar a través de un archivo web.

```

[Principal]: {
[Intervalo]:(200);
[Nivel]: {
[Dimensiones]:(12, 8);
[Inicio_personaje]:(2, 1);
[Ubicacion_Salida]:(10, 6);
[Pared]: {
[Variable]:a,b,c,d;
a:=0;
[Varias_Casillas]:(0..11, 0);
[Varias_Casillas]:(0..11, 7);
a:=a+11;
[Varias_Casillas]:(0, 1..6);
[Varias_Casillas]:(11, 1..6);

```



Lista de Tokens

No	Lexema	Tipo	Fila	Columna
1	[Signo Corchete Izquierdo	1	1
2	Principal	Palabra Reservada	1	11
3]	Signo Corchete Derecho	1	12
4	:	Signo Dos Puntos	1	13
5	{	Signo Llave Izquierda	1	15
6	[Signo Corchete Izquierdo	2	1
7	Intervalo	Palabra Reservada	2	11
8]	Signo Corchete Derecho	2	12
9	:	Signo Dos Puntos	2	13
10	(Signo Parentesis Izquierdo	2	14
11	200	Digito	2	18
12)	Signo Parentesis Derecho	2	19
13	,	Signo Punto y Coma	2	20
14	[Signo Corchete Izquierdo	3	1
15	Nivel	Palabra Reservada	3	7
16]	Signo Corchete Derecho	3	8
17	:	Signo Dos Puntos	3	9
18	{	Signo Llave Izquierda	3	11
19	[Signo Corchete Izquierdo	4	1
20	Dimensiones	Palabra Reservada	4	13
21]	Signo Corchete Derecho	4	14
22	:	Signo Dos Puntos	4	15
23	(Signo Parentesis Izquierdo	4	16



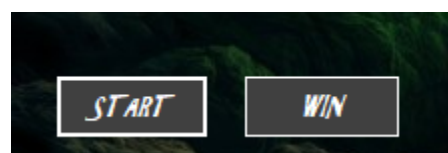
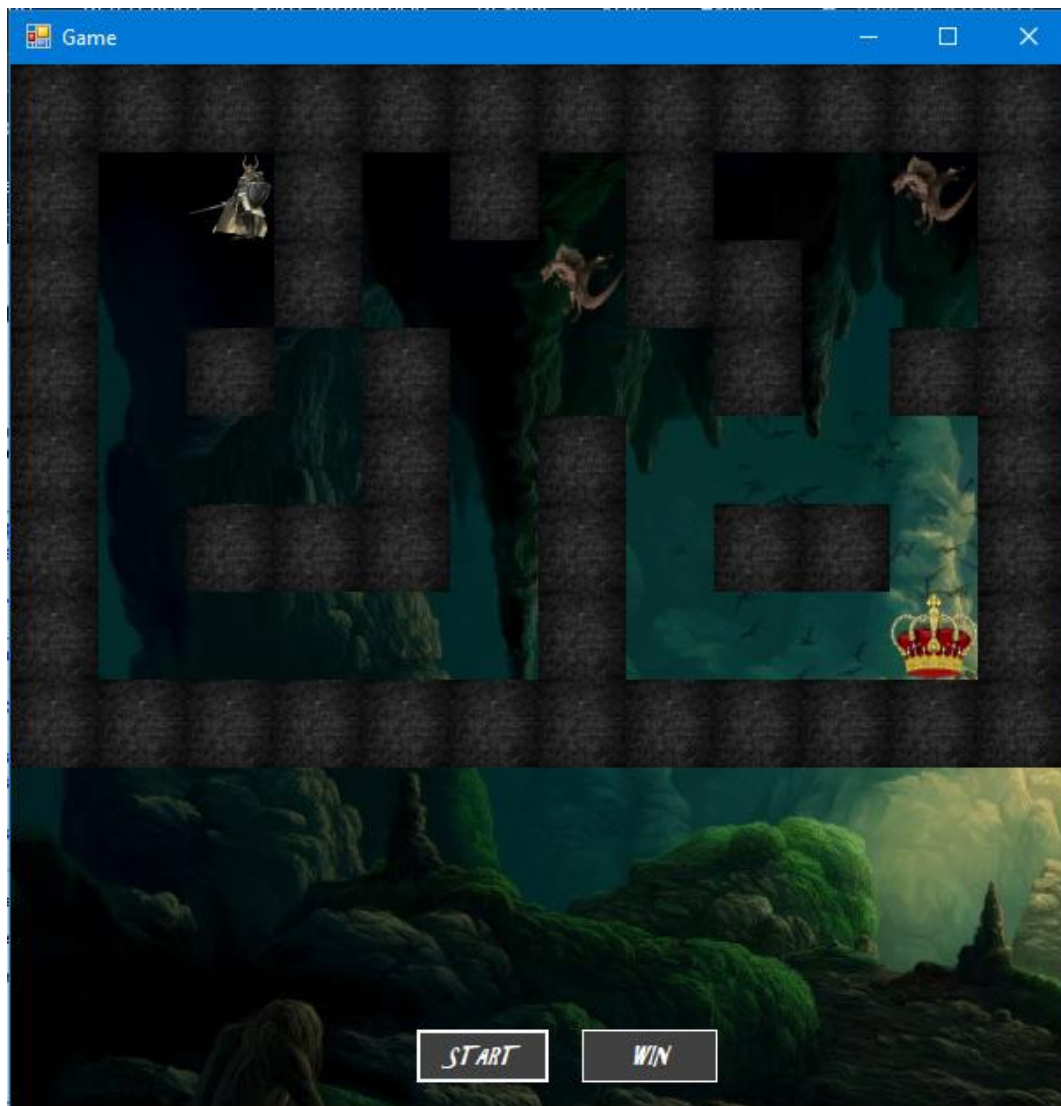
Lista de Errores Lexicos

No	Lexema	Tipo	Fila	Columna
0	&	Elemento desconocido	44	18

Lista de Errores Sintacticos

No	Lexema	Descripcion	Fila	Columna
1		Se esperaba Corchete derecho	50	11

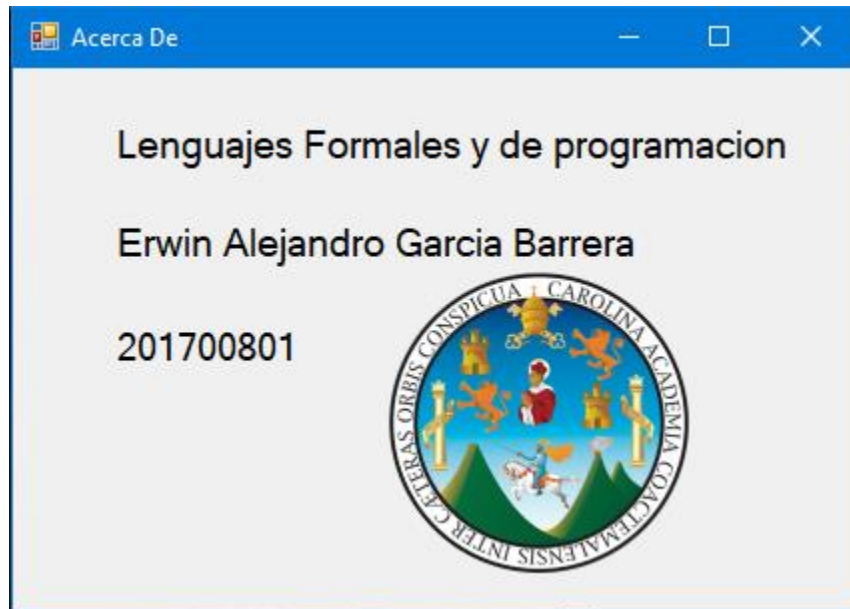
Tablero de juego; permite observar el laberinto creado con el texto ingresado.



El botón start permite iniciar el juego,

El botón win permite crear la ruta para ganar automáticamente

Acerca de: permite ver una ventana con la información del contacto.



Salir: permite salir de la aplicación.

Contacto



Autor: Erwin Alejandro Garcia Barrera

Identificación: 201700801

e-mail: alejandro76.gb@gmail.com