

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN



MANUAL DE USUARIO
PROYECTO 1

MARVIN ALEXIS ESTRADA FLORIAN
201800476

CONTENIDO

CONTENIDO..... 2

INTRODUCCIÓN 3

CONFIGURACIONES.....4

FUNCIONES..... 5

ESTRUCTURA DEL REPORTE 8

SOLUCION DE PROBLEMAS 9

INTRODUCCIÓN

Es un programa que permite la elaboración de imágenes digitales en estilo pixel art, para realizar estas piezas digitales se leen varios parámetros en un archivo de texto con extensión pxla, las características de la misma (color, dimensiones, etc), luego este archivo se interpreta y genera las imágenes que utilizando el lenguaje de marcado HTML, dibuja la imagen solicitada.

Para poder realizar la carga se debe de crear un archivo en un editor de texto según la imagen que se desee obtener los datos, estos deben de incluir el título, ancho, alto, filas, columnas, celdas de color y filtros del mismo, como también los parámetros para analizar qué datos se desea obtener, este archivo debe de ser en formato xpla.

```
TITULO="Pokebola";
ANCHO=300;
ALTO=300;
FILAS=12;
COLUMNAS=12;
CELDA = {
    [0,0,FALSE,#000000],
    [0,1,FALSE,#000000],
    [3,3,FALSE,#000000],
    [3,4,TRUE,#000000],
    [3,5,TRUE,#000000],
    [3,6,TRUE,#000000],
    [3,7,TRUE,#000000],
    [4,1,FALSE,#000000]
};
FILTROS = MIRRORX;
```

Ejemplo de archivo de entrada

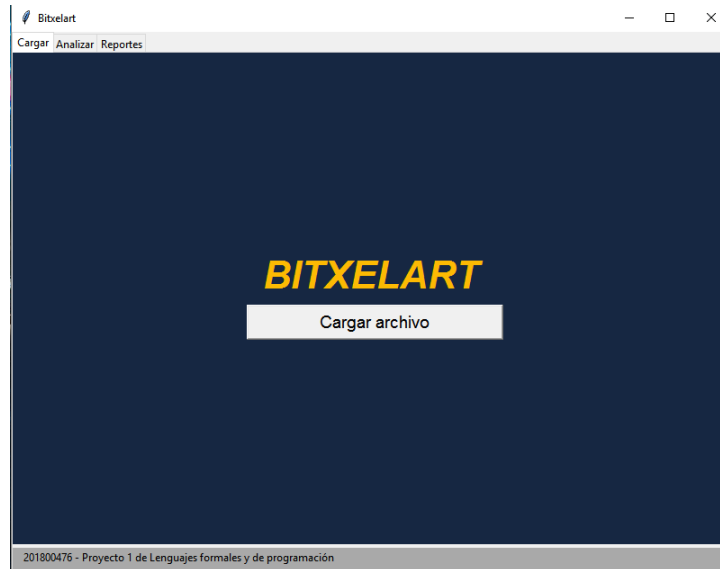
Al iniciar el programa se deberá de cargar este archivo y al haber hecho lo anterior, se podrán visualizar los datos cargados correspondientes posteriormente.

CONFIGURACIONES DE HARDWARE MÍNIMAS

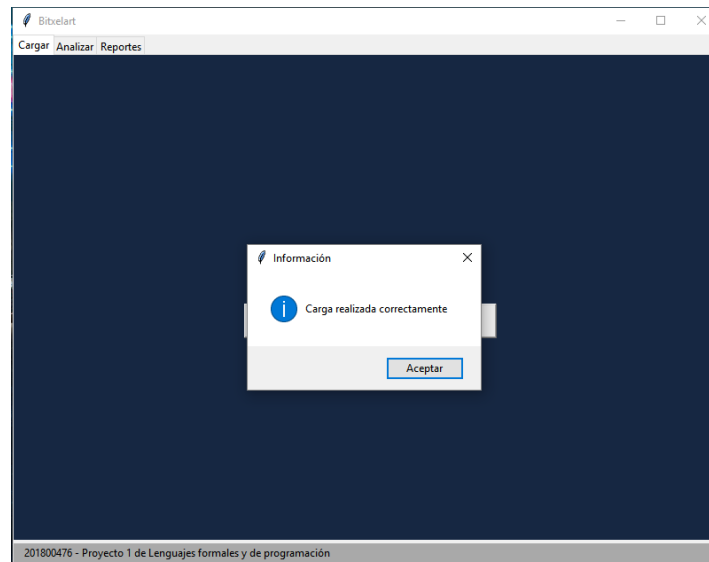
- Microsoft Windows XP Professional SP3/Vista SP1/Windows 7 Professional:
 - Procesador: Intel Pentium III o equivalente a 800 MHz
 - Memoria: 512 MB
 - Espacio en disco: 750 MB de espacio libre en el disco
- Ubuntu 9.10:
 - Procesador: Intel Pentium III o equivalente a 800 MHz
 - Memoria: 512 MB
 - Espacio en disco: 650 MB de espacio libre en el disco
- Solaris OS versión 10 (SPARC):
 - Procesador: UltraSPARC II a 450 MHz
 - Memoria: 512 MB
 - Espacio en disco: 650 MB de espacio libre en el disco
- Solaris OS versión 10 (x86/x64 Platform Edition):
 - Procesador: AMD Opteron serie 1200 a 1,8 GHz
 - Memoria: 512 MB
 - Espacio en disco: 650 MB de espacio libre en el disco
- Macintosh OS X 10.5 Intel:
 - Procesador: Intel Dual-Core (32 o 64 bits)
 - Memoria: 512 MB
 - Espacio en disco: 650 MB de espacio libre en el disco

FUNCIONES

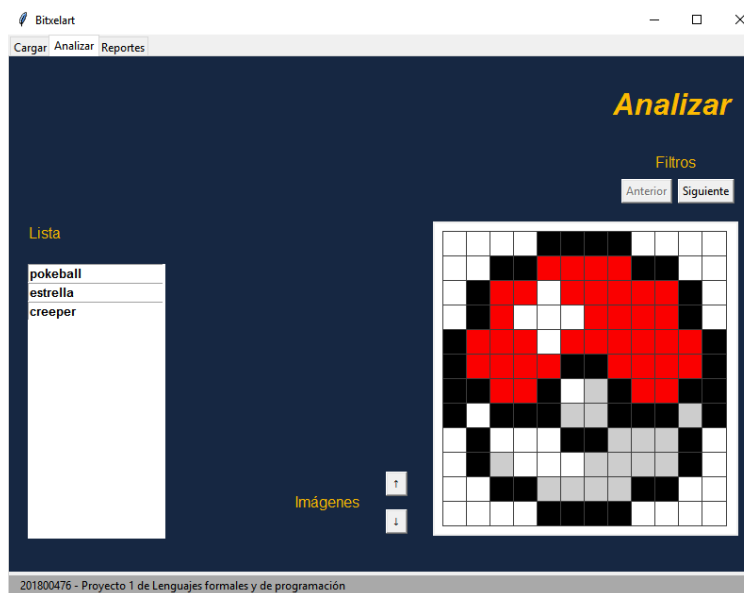
Al ejecutar el programa se debe de cargar el archivo .xpla en la pestaña “Cargar”, en el botón “cargar archivo”.



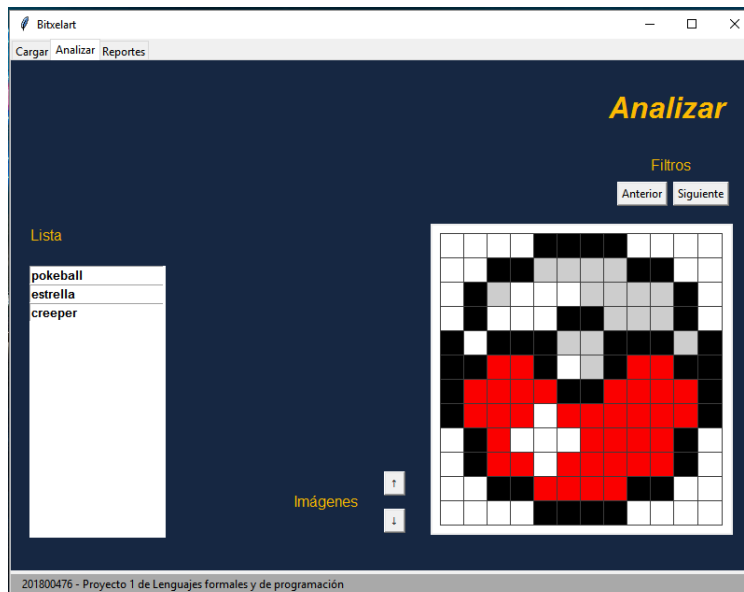
CARGAR: Al ingresar a esta opción se abre una ventana para seleccionar el archivo a cargar, al terminar de procesar todas las imágenes se mostrará un mensaje de que la carga de datos ha concluido.



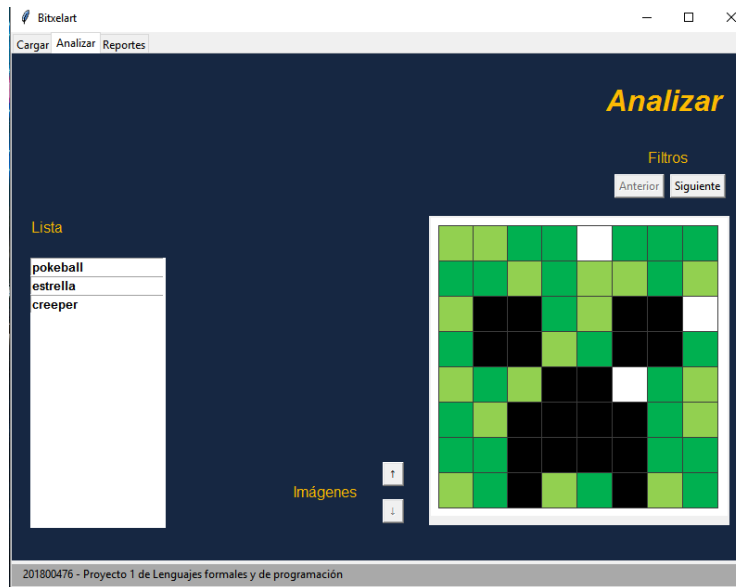
ANALIZAR: Al ingresar a esta pestaña se observa un listado de las imágenes cargadas con el archivo de entrada, para acceder a la primera se debe de oprimir el botón “↓” y posteriormente dar clic en siguiente, esto procederá a mostrar la imagen original en pantalla.



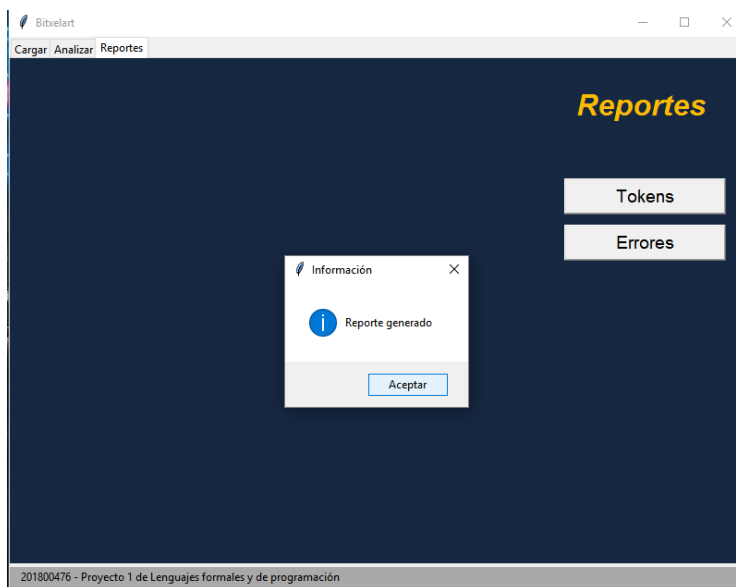
Si queremos ver los filtros cargados de esa imagen en particular damos clic en siguiente o anterior en la sección de filtros para visualizarlos todos.



Luego si queremos visualizar otra imagen damos clic en “↑” o en “↓” así moviéndonos en la lista de la izquierda.



REPORTES: Al ingresar a esta pestaña se observan dos botones, uno para generar el reporte de todos los tokens almacenados en la lectura y otro de todos los errores detectados en la lectura, para los cuales al hacer clic muestra un mensaje cuando ya se ha generado y posteriormente se abre el reporte escogido.



ESTRUCTURA DEL REPORTE

Entrando al archivo podemos observar el nombre del reporte seleccionado en la interfaz principal.



Posteriormente se muestra una tabla con la lista de tokens (si se selecciona el reporte de tokens) con sus respectivas características como lo son Nombre del token, lexema, columna y fila de su ubicación en el archivo de entrada.

REPORTES_LFP			
TOKENS			
TOKEN	LEXEMA	FILA	COLUMNA
TITULO	Palabra reservada	1	6
=	Simbolo	1	7
"Pokeball"	Cadena	1	17
;	Simbolo	1	18
ANCHO	Palabra reservada	2	13
=	Simbolo	2	14
300	Numero	2	17
;	Simbolo	2	18

SOLUCION DE PROBLEMAS

MARVIN ALEXIS ESTRADA FLORIAN

CORREO: alexis1estrada@hotmail.com

TELÉFONO: +502 3342 1547