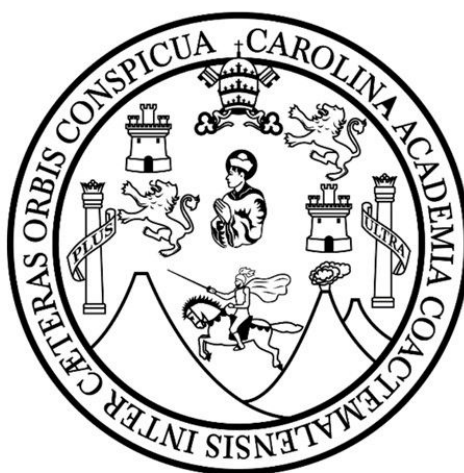


UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN



MANUAL TÉCNICO

PROYECTO 1

MARVIN ALEXIS ESTRADA FLORIAN

201800476

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.

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

TABLA DE TOKENS

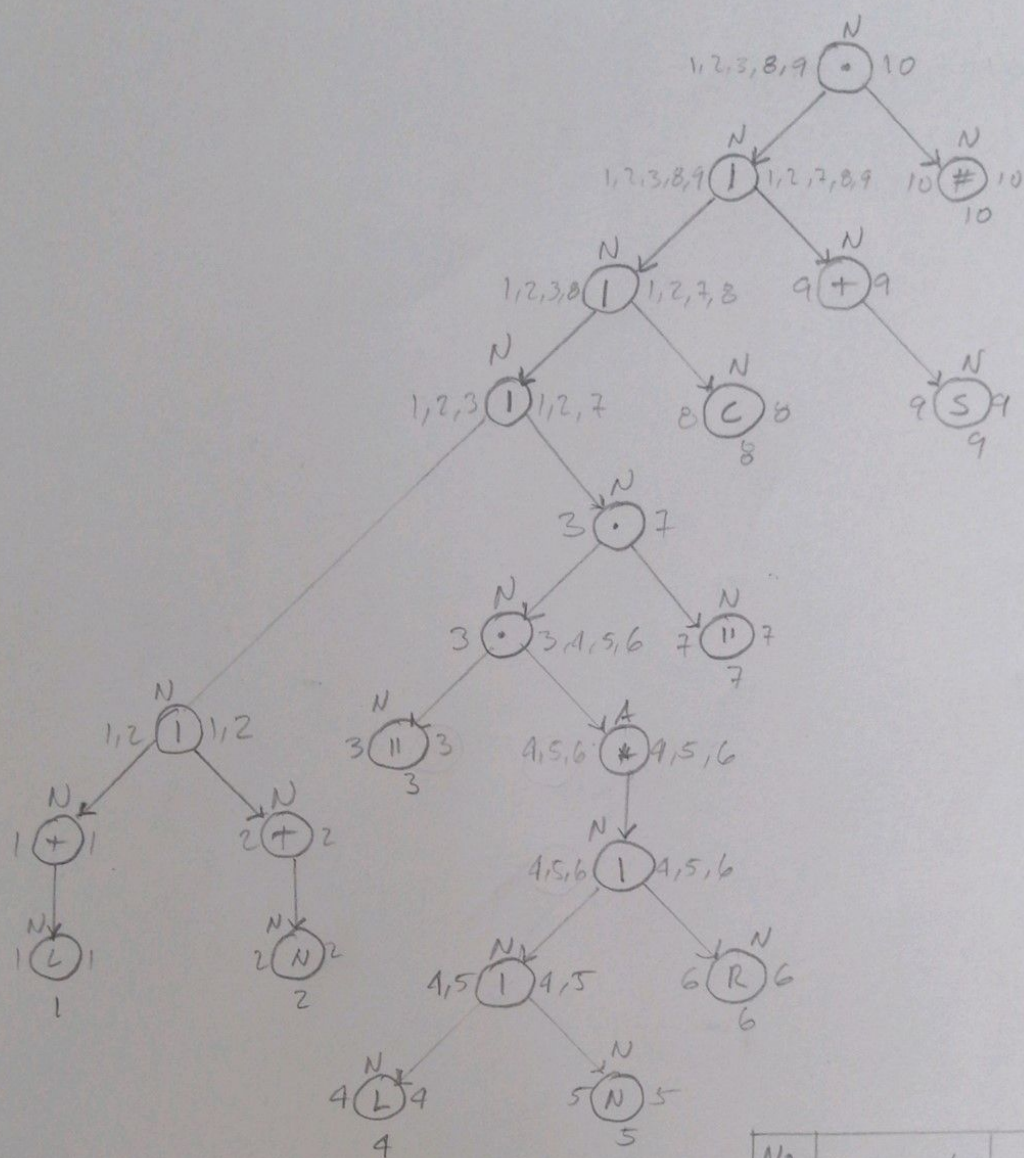
Las siguientes expresiones regulares nos ayudan a poder controlar de mejor manera la lectura de archivos determinados, con un amplio manejo de errores en la misma para una óptima ejecución del programa.

Expresiones Regulares

Letras = L = [A-Za-zÑñ]+ = L+
Números = N = [0-9]+ = N+
Colores = C = (\{([0-9]+\,){2}(true false)\,(\#[A-Fa-f0-9]{6})\})
Resto = R = [Cualquier símbolo]
Cadenas = "(L N R)*"
Signos = S = [\[\],\#\;\{\}\=\@\s]+

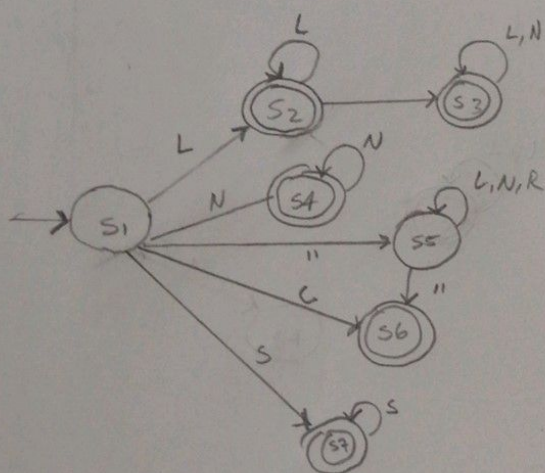
Expresión Regular del proyecto

$[(L)^+(N)^+ (L N R)^* C (S)^+\#$



No	Terminales	Follow
1	L	1, 10
2	N	2, 10
3	"	4, 5, 6, 7
4	L	4, 5, 6, 7
5	N	4, 5, 6, 7
6	R	4, 5, 6, 7
7	"	10
8	C	10
9	S	9, 10
10	#	—

Estado	L	N	"	R	C	S	#
$S_1 = \{1(L), 2(N), 3(L), 6("), 11(L), 12(S)\}$	S_2	S_4	S_5		S_6	S_7	
$S_2 = \{1(L), 4(L), 5(N), 13(\#)\}$	S_2	S_3					
$S_3 = \{4(L), 5(N), 13(\#)\}$	S_3	S_3					
$S_4 = \{2(N), 13(\#)\}$		S_4					
$S_5 = \{7(L), 8(N), 9(R), 10(")\}$	S_5	S_5	S_6	S_5			
$S_6 = \{13(\#)\}$							
$S_7 = \{12(S), 13(\#)\}$						S_7	



SOLUCION DE PROBLEMAS

MARVIN ALEXIS ESTRADA FLORIAN

CORREO: alexis1estrada@hotmail.com

TELÉFONO: +502 3342 1547