

Menu principal

El menú principal es la pantalla que permite seleccionar las opciones ofrecidas por el programa. Para seleccionar una opción, el usuario debe ingresar seleccionar con las flechas del teclado que representa la opción y a continuación presionar la tecla enter.

```
i Selecciona una opción:
Puedes usar las flechas de tu
teclado para moverte, despues
presiona ENTER para seleccionar.

| ● Cargar | • Información | • Autómata | • Recorrido | • Tabla | • Salir |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

Esta opción permite cargar un archivo de entrada
con extensión .glc que contiene la información
de las gramáticas libres del contexto.
```

Cargar

Esta opción permite cargar un archivo de entrada con extensión .glc que contiene la información de las gramáticas libres del contexto. El programa debe tener la capacidad de descartar las gramáticas que no sean únicamente libres del contexto, por ejemplo, si dentro del archivo encuentra una gramática regular deberá descartarla.

Información.

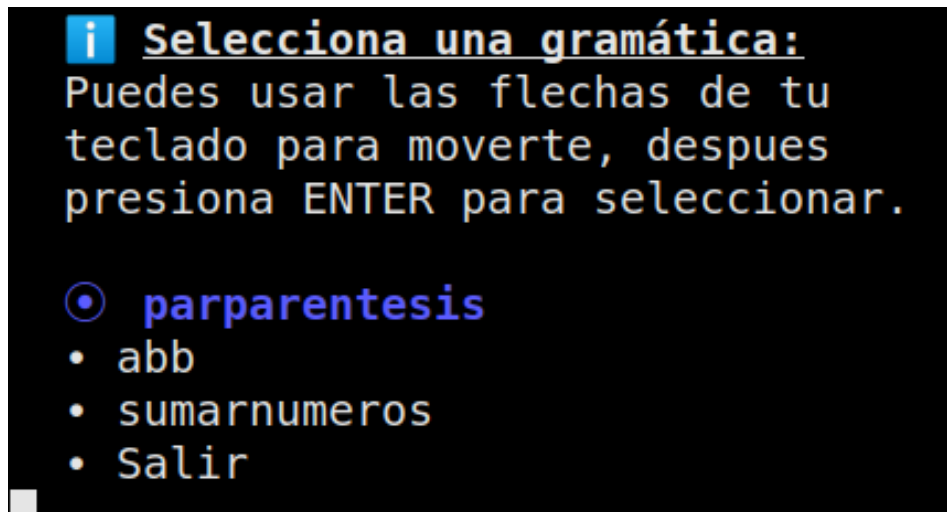
Esta opción del menú deberá mostrar todos los nombres de gramáticas que se encuentran actualmente en el sistema para que el usuario pueda elegir una. Cuando el usuario elija una gramática, inmediatamente se deberá mostrar la información de la gramática en la consola. Los datos que deben mostrarse son los siguientes:

```
Nombre de la gramática tipo 2 : sumarnumeros
No terminales = { A,B,N,NP,NUMERO,D }
Terminales = { sumar,(,),:,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,$ }
No terminal inicial = A
Producciones :

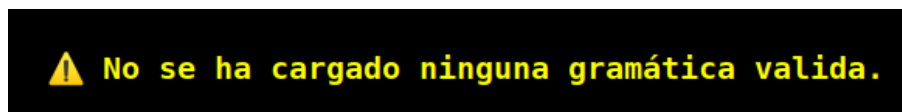
A ➡ B
B ➡ sumar(N)
N ➡ NUMERONP
NP ➡ :NUMERONP | $
NUMERO ➡ DNUMERO | $
D ➡ 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9
```

Autómata

Esta opción permite generar un autómata de pila a partir de una gramática independiente del contexto.

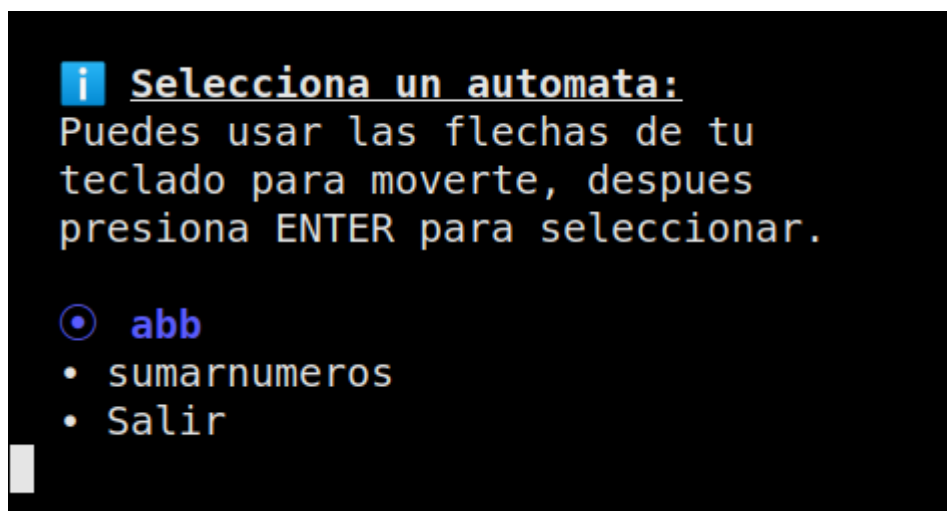


también mostrará una alerta en el caso de que no se hayan cargado gramáticas validas previamente utilizando la opción de cargar en el menú.

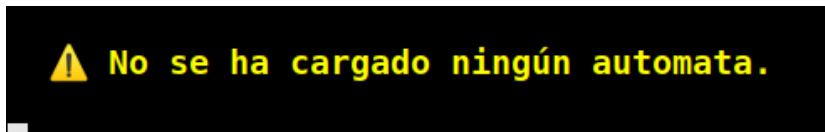


Recorrido

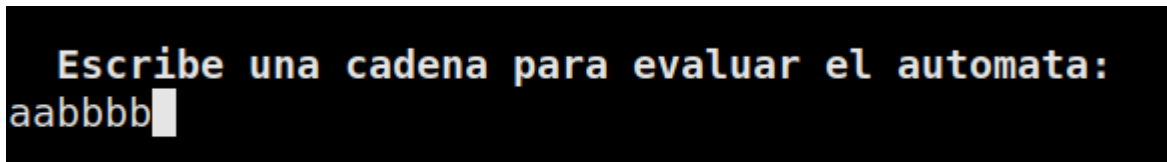
El usuario podrá elegir uno de los autómatas de pila generados en la opción 3. Finalizada la elección del autómata, se solicitará al usuario el ingreso de una cadena de entrada para que sea validada con el autómata. Esta opción permitirá generar un reporte en html que contendrá a detalle cada una de las iteraciones realizadas para validar la cadena.



también mostrará una alerta en el caso de que no se hayan cargado autómatas validos previamente utilizando la opción de cargar en el menú.



y por último solicita la expresion a evaluar de la siguiente manera:



Tabla

El usuario podrá elegir uno de los autómatas de pila generados en la opción 3. Finalizada la elección del autómata, se solicitará al usuario el ingreso de una cadena de entrada para validar si se acepta no en el autómata. Ocurre exactamente el mismo proceso que en la opción de recorrido (ver capturas).

Automata abb

Aquí se puede ajustar el comportamiento del automata ademas de todos los controles de animación.

Ajustar velocidad:(1.00s)

Terminar en estado aceptación: ☐

Mostrar transición activa: ☐

Color de estado activo:

⏮

⏸

⏭

Entrada:

Stack:

Iteración	Pila	Entrada	Transiciones
0		a	i,λ,λ;p,#
1	#	a	p,λ,λ;q,A
2	A#	a	q,λ,A;q,B
3	B#	a	q,λ,B;q,aC
4	aC#	a	q,a,a;q,λ
5	C#	a	q,λ,C;q,aCbb
6	aCbb#	a	q,a,a;q,λ
7	Cbb#	b	q,λ,C;q,bb
8	bbbb#	b	q,b,b;q,λ
9	bbb#	b	q,b,b;q,λ
10	bb#	b	q,b,b;q,λ
11	b#	b	q,b,b;q,λ
12	#	λ	q,λ,#;f,λ
13	λ	λ	f