



MANUAL DE USUARIO

ALLAN GÓMEZ

ORGANIZACION DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1

PROPÓSITO

La finalidad de esta documentación es garantizar el uso correcto y seguro del programa por parte del usuario, en el cual se podrá encontrar información sobre las funcionalidad del sistema, explicando paso a paso como acceder cada opción del sistema y para qué sirve cada una de ellas.

ALCANCE

Implementar un software que permita al usuario realizar operaciones aritméticas y estadísticas, además de poder generar diversos gráficos a partir de una colección de datos.

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

Es un programa en el que se pueden realizar diferentes operaciones aritméticas y estadísticas, además de poder generar gráficos a partir de los datos obtenidos en distintas operaciones. Con este programa el usuario podrá cargar y guardar modificaciones del archivo en el área de edición de código, así como generar las diferentes operaciones que dese del archivo previamente cargado, con sus respectivos reportes de tokens, errores y tabla de simbolos

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

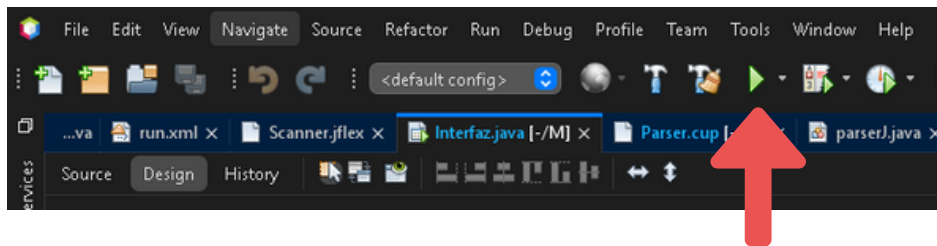
- Fácil de utilizar.
- Es gratuito.
- Interfaz amigable.
- Tiempo de respuesta más rápido.
- Es un programa robusto.

REQUERIMIENTOS

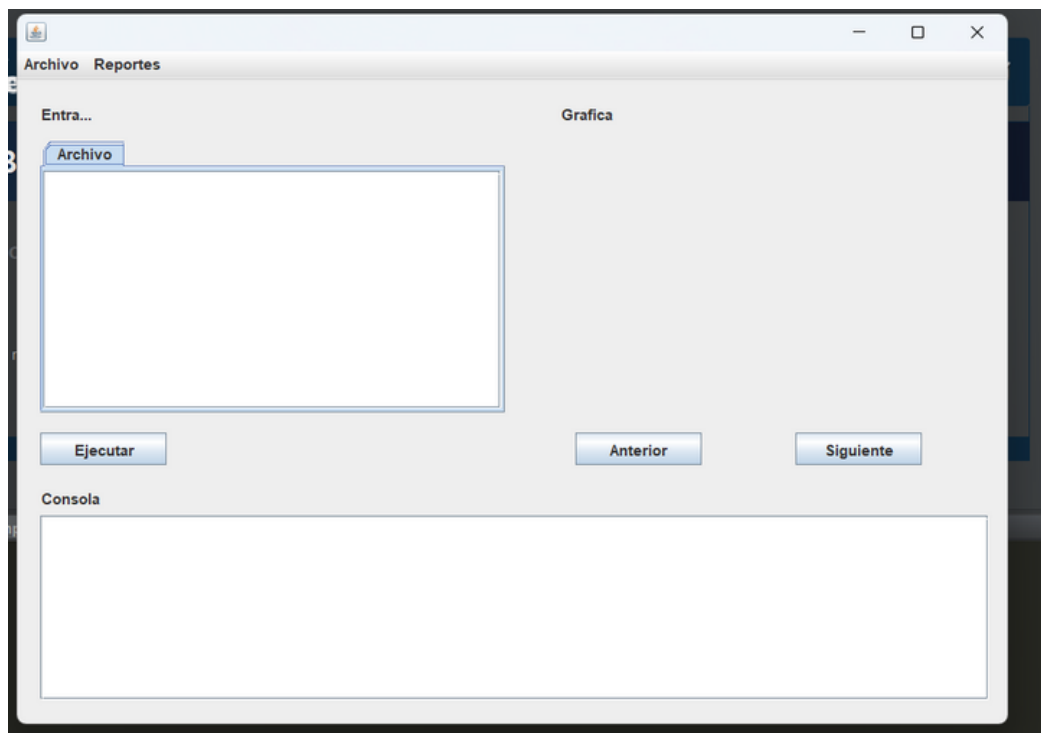
- Versión reciente de JDK.
- Sistema operativo Windows XP o posterior, Linux o MAC.
- Evitar modificar parte parcial o total del código.
- Netbeans IntelliJ Idea o algun editor de codigo java

FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA

- **Paso 1:** Para iniciar el programa deberá de ejecutar el mismo desde el editor de código



- **Paso 2:** Si cumplio con el paso uno se abrirá una ventana donde podrá visualizar editores de texto



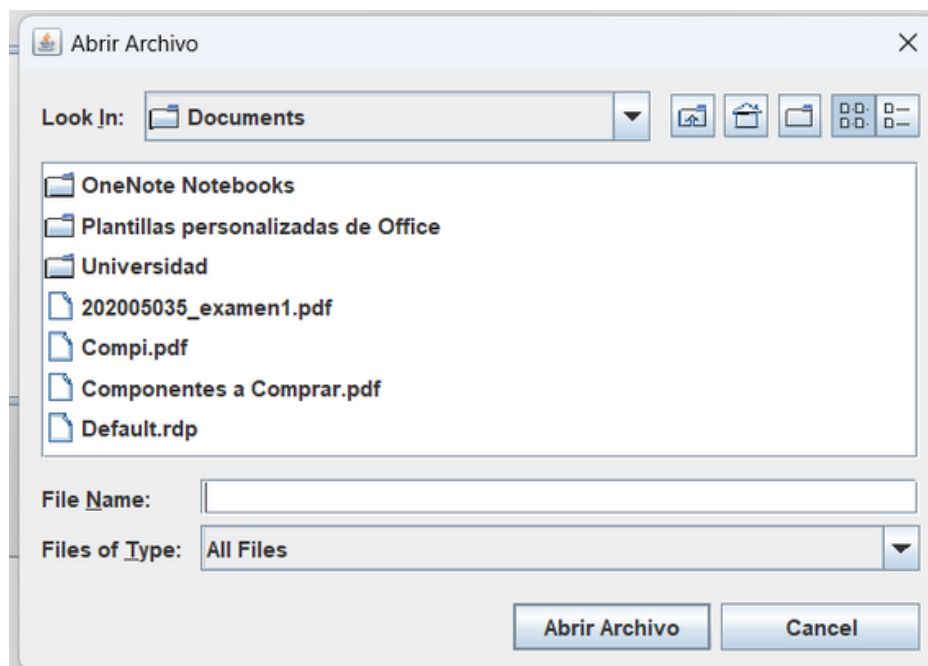
- **Paso 3:** Mostrara la siguiente ventana, la cual consta de las siguientes funciones
1. **Menu Archivo:** Se desplegara una lista con las siguiente opciones



- **Abrir:** Permite abrir un archivo previamente creado para poder seguir editándolo
- **Guardar:** Permite guardar el archivo que está siendo editado.
- **Guardar como:** Permite guardar el archivo que está siendo editado, con otro nombre o extensión del archivo.
- **Nuevo archivo:** Limpia el editor de texto para poder ingresar un nuevo archivo.

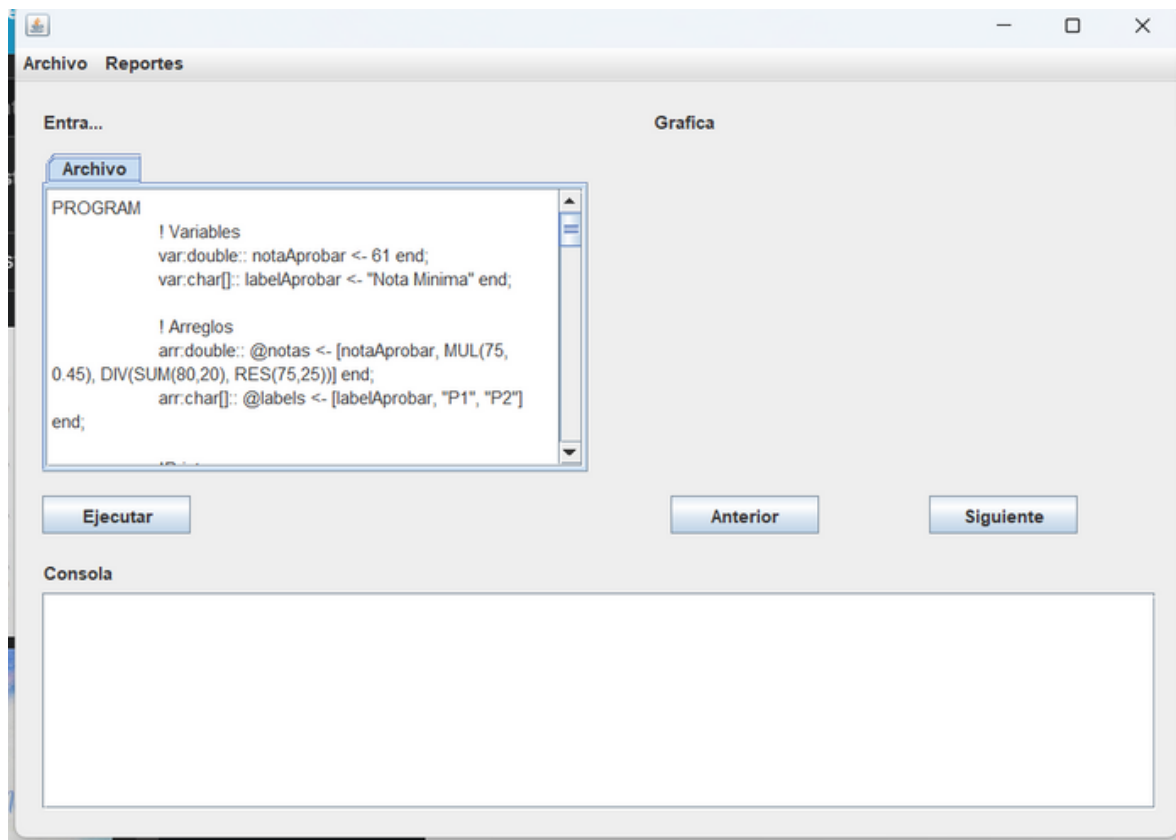
Paso 4:

Seleccionar la opción **Abrir** del menú **Archivo**, la cual mostrara una ventana emergente que permite seleccionar un archivo con extensión .df y posteriormente se visualizará en el área de edición del programa



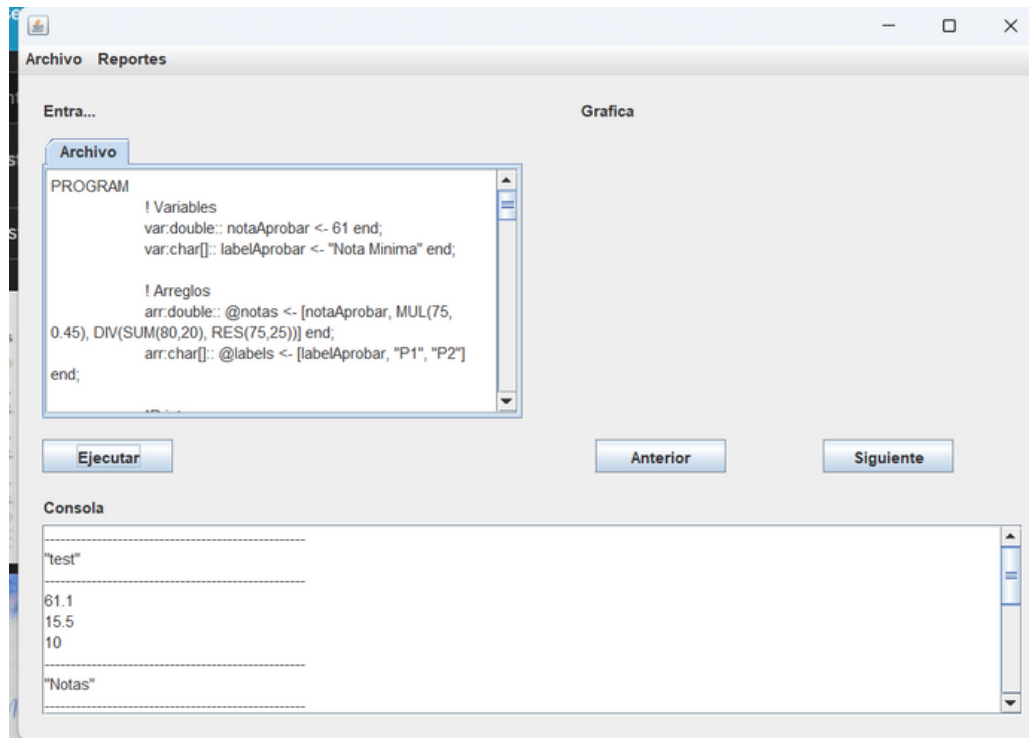
Paso 5:

Seleccionar el Abrir archivo y se desplegara el archivo en el editor de texto



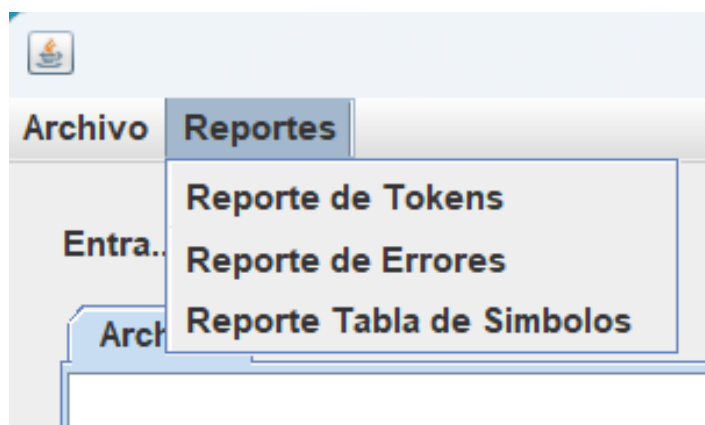
Paso 6:

Presionar el botón **Ejecutar** para que el programa haga las operaciones que esta obteniendo de leer el archivo de entrada, los cuales se mostraran en consola



Paso 7:

Para el menu de reporte, aca se podran visualizar dos opciones, si selecciona reporte Tokens o Reporte Errores.



Paso 8:

Si usted selecciona Reporte de Tokens automáticamente se le mostrara el HTML de que contiene todos los tokens reconocidos

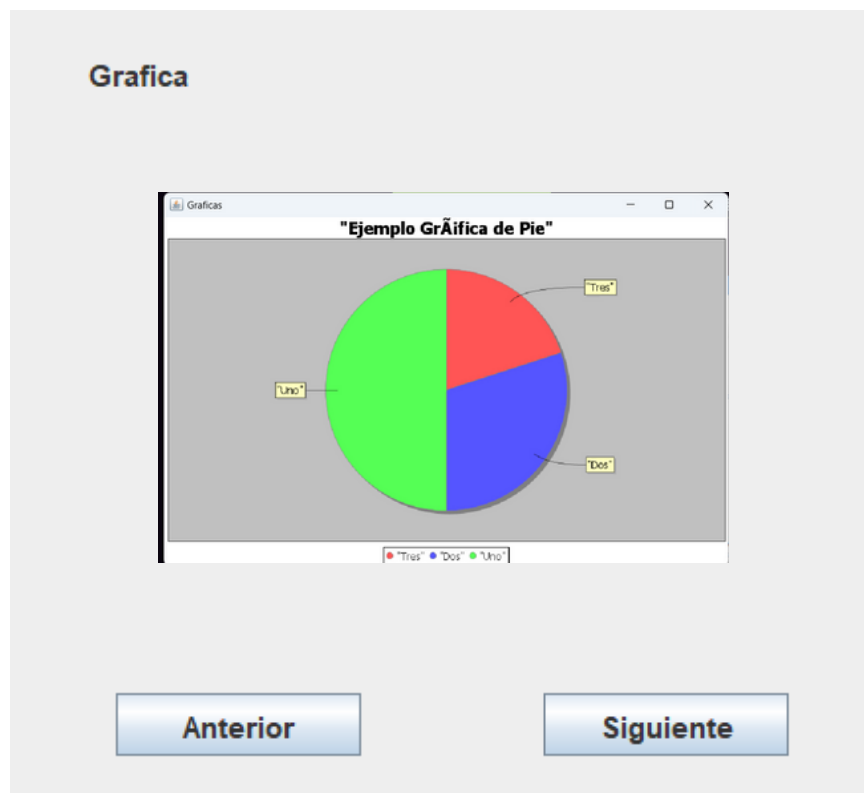
REPORTE DE TOKENS			
ERROR	DESCRIPCIÓN	FILA	COLUMNA
Lexema void	PR_VOID	3	2
Lexema main	PR_MAIN	3	7
Lexema (PAR_A	3	12
Lexema)	PAR_C	3	13
Lexema {	LLAVE_A	3	14
Lexema Console	PR_CONSOLE	5	6
Lexema .	S_PUNTO	5	13
Lexema Write	PR_WRITE	5	14
Lexema (PAR_A	5	19
Lexema ".....CALIFICACION ARCHIVO 3....."	STR_CADENA	5	20
Lexema)	PAR_C	5	78
Lexema ;	S_PCOMA	5	79
Lexema double	PR_DOUBLE	10	6
Lexema a	RID	10	13
Lexema =	S_IGUAL	10	15
Lexema 100	N_ENTERO	10	17
Lexema /	S_DIVISION	10	21
Lexema 20	N_ENTERO	10	23
Lexema *	S_POR	10	26
Lexema 9	N_ENTERO	10	28

Paso 9: Si selecciona ReporteErrores automáticamente se le mostrara el HTML de que contiene todos los errores reconocidos

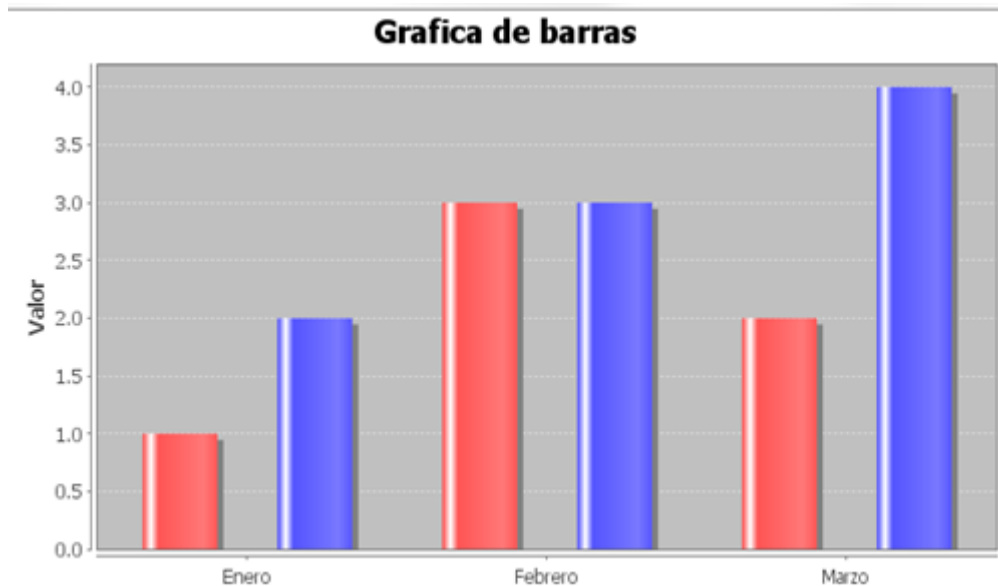
REPORTE DE ERRORES			
ERROR	DESCRIPCIÓN	FILA	COLUMNA

Paso 10:

Para las graficas, se tienen los botones de anterior y siguiente en la cual se debera dar siguiente para visualizar las graficas que existan y por el contrario el botón anterior servira para retroceder en las vistas de las graficas



Dependiendo de la informacion del archivo de entrada se generara o una grafica de barras



O una grafica de pie



O una grafica lineal

