

# **Generador de carpetas**

---

## **Manual de Usuario**

---

Versión: 4

Fecha: 11/05/2018

	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

## HOJA DE CONTROL

<b>Organismo</b>	Facultad de Ingeniería, USAC		
<b>Proyecto</b>	Generador de carpetas		
<b>Entregable</b>	Manual de Usuario		
<b>Autor</b>	Angel Manuel Elias Catú		
<b>Versión/Edición</b>	4	<b>Fecha Versión</b>	11/05/2018
<b>Aprobado por</b>		<b>Fecha Aprobación</b>	11/05/2018
		<b>Nº Total de Páginas</b>	12

	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------



	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

# 1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

## 1.1 Objeto

Dentro del este documento encontrará la forma de utilizar el programa. Verá la forma en que se muestran los errores e instrucciones que se necesitan para su funcionamiento.

## 1.2 Funcionalidad

Dentro de las funcionalidades contempladas están:

1. Analizador léxico del programa
2. Analizador sintáctico
3. Reporte de errores
4. Reporte de símbolos
5. Creación de las carpetas físicamente
6. Imagen en de la estructura de las carpetas
7. Reproducción automática de archivos encontrados

Las imágenes se generaron con un archivo .dot para ser leído por graphviz.

	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

## 2 MAPA DEL SISTEMA

### 2.1 Navegación

1.1 Cuadro de texto: Se escribe o se carga un archivo .lf para analizar

**1.2** Panel lateral: Consta de cuatro botones básicos

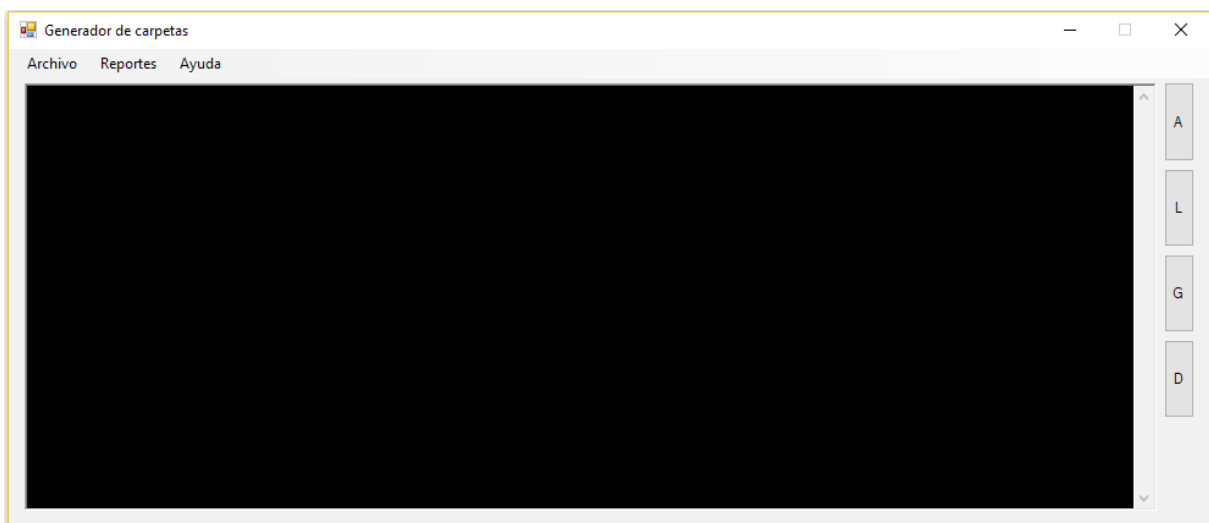
**1.1** A: el boton A funciona cuando se quiere analizar el texto

**1.2** L: el boton L funciona cuando se desea limpiar el editor

**1.3** G: el boton G se activa para generar el grafo. Se activa si no hay errores léxicos o sintácticos

**1.4** D: el boton G se activa para generar el grafo. Se activa si no hay errores léxicos o sintácticos

1.3 Barra de herramientas: despliega acciones que se pueden realizar en la pantalla o con los archivos.



	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

## 3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

### 3.1 Pantalla archivo

INICIO: Muestran las opciones que el programa puede llegar a hacer dentro de sus funciones:

1. Nuevo: da la instrucción de que el archivo que se escribirá será nuevo.
2. Abrir: abre un archivo de tipo .lf en el editor de texto
3. Guardar: abre una pantalla para guardar el archivo, si el archivo ya existe sobrescribe el contenido.
4. Guardar como... : abre una pantalla para guardar el archivo en nueva ruta o nuevo nombre
5. Analizar: cuando el editor de texto tenga las instrucciones para ejecutar el programa, éste botón realizará las acciones
6. Salir: cierra la ventana del programa.

#### 3.1.1 Pantalla 1



	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

## 3.2 Pantalla iniciar

Los reportes muestra una lista de elementos preparados para el usuario

1. Tabla de tokens: Abre un archivo html con la tabla de símbolos producida por el analizador léxico
2. Tabla de errores: Abre un archivo html con los errores encontrados en el texto, pueden ser de dos tipos: léxicos o sintácticos.

### 3.2.1 Pantalla 2



	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

### 3.3 Pantalla iniciar

Los reportes muestra una lista de elementos preparados para el usuario

- (1) Manual de usuario: Abre un archivo pdf con las instrucciones del programa para el usuario
- (2) Manual técnico: Abre un archivo pdf con las instrucciones técnicas del programa para usuarios y desarrolladores.
- (3) Acerca de: Abre un mensaje con la información del desarrollador y el programa.

#### 3.3.1 Pantalla 3





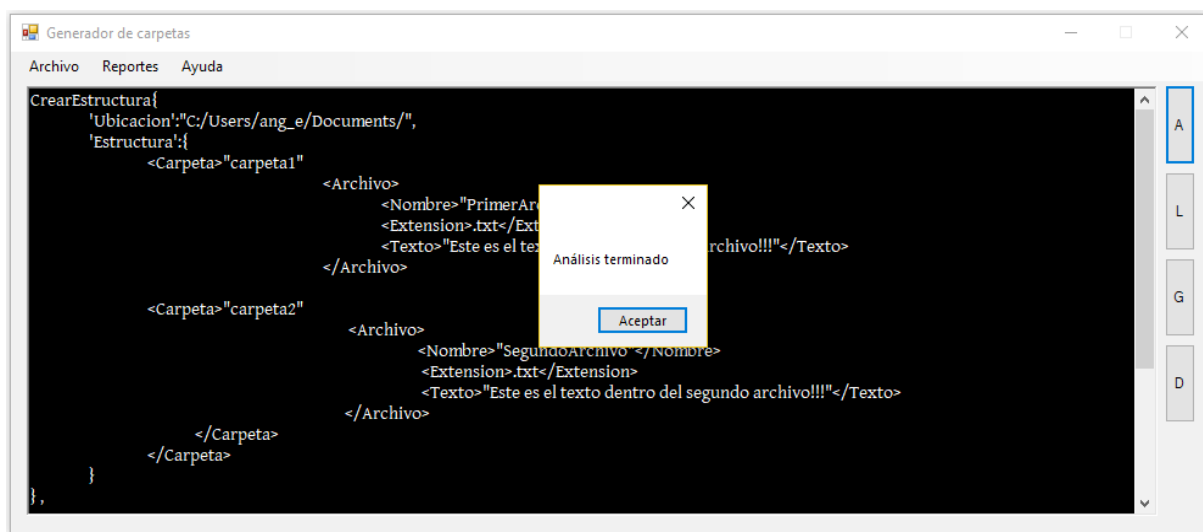
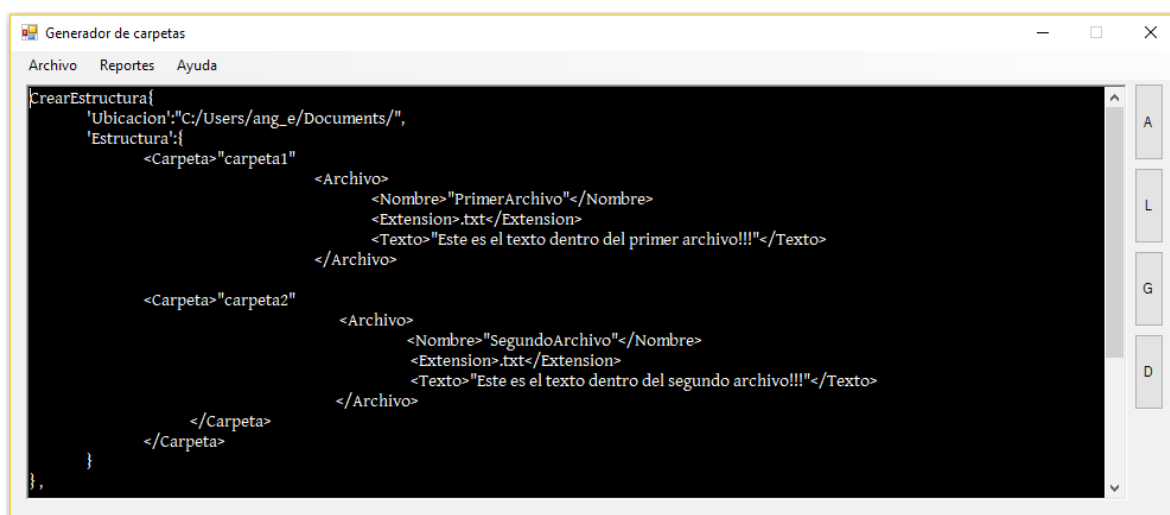
	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

## 3.4 Instrucciones

### 3.4.1 Pantalla 4

1. Sintaxis: la sintaxis para estructuras carpetas y archivos es jerárquica, es decir, una carpeta puede contener varias carpetas y archivos.

En la Ubicación se ubica el origen de las carpetas.

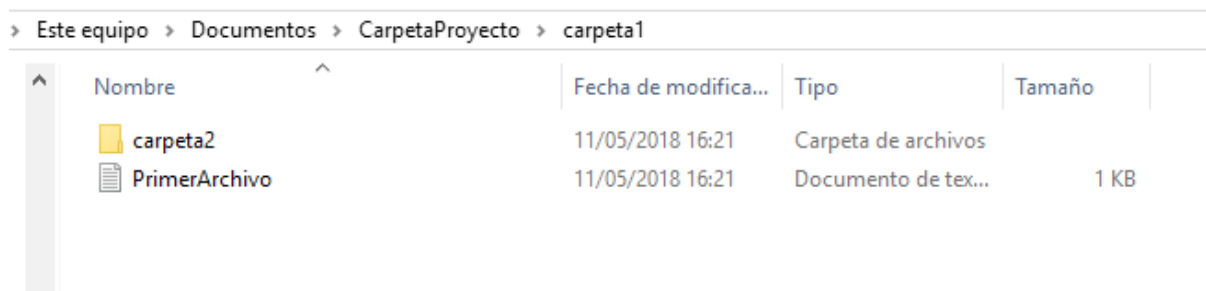
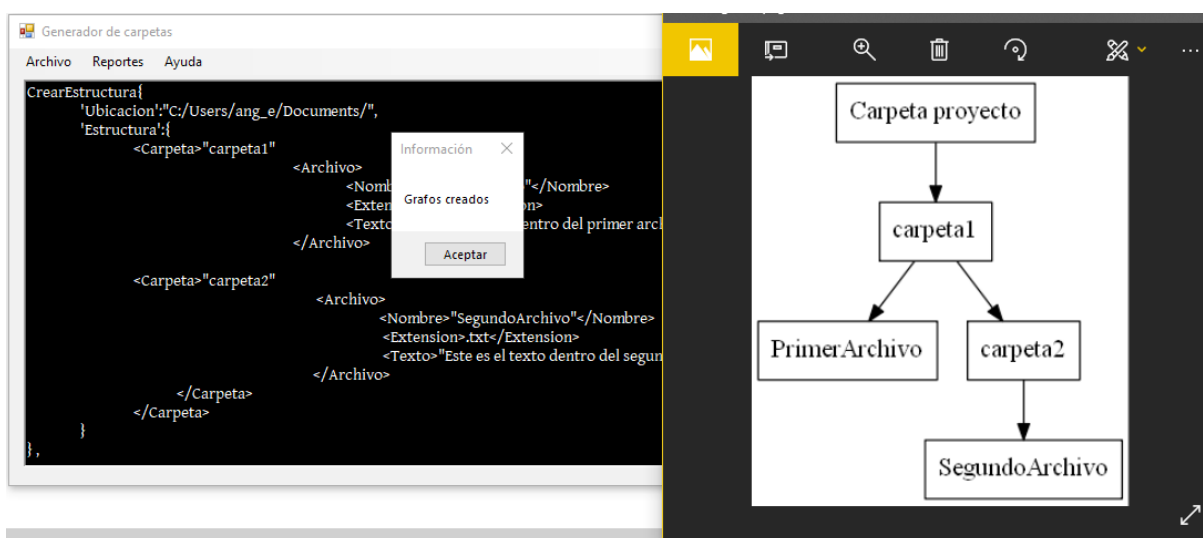


En la imagen anterior muestra el resultado cuando el análisis se hizo sin errores. Con el boton A del lateral derecho se puede analizar.

	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

### 3.4.2 Pantalla 5

1. Grafo: con el boton G del lateral derecho se puede generar el grafo. En la imagen se muestra el resultado del texto en el editor.



Cuando el usuario da click en el boton D, automáticamente en la computadora se crea éstos archivos tal cual muestra el grafo.

	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

### 3.4.3 Errores

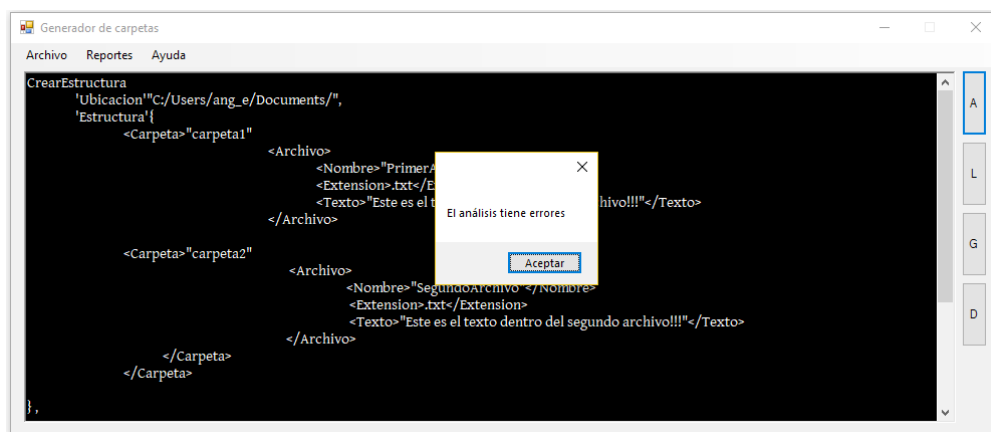
```

CrearEstructura
'Ubicacion'"C:/Users/ang_e/Documents/",
'Estructura'{
  <Carpeta>"carpeta1"
    <Archivo>
      <Nombre>"PrimerArchivo"</Nombre>
      <Extension>.txt</Extension>
      <Texto>"Este es el texto dentro del primer archivo!!!"</Texto>
    </Archivo>

    <Carpeta>"carpeta2"
      <Archivo>
        <Nombre>"SegundoArchivo"</Nombre>
        <Extension>.txt</Extension>
        <Texto>"Este es el texto dentro del segundo archivo!!!"</Texto>
      </Archivo>
    </Carpeta>
  </Carpeta>
}

```

1. Cuando el programa detecta errores en el texto se lanzará un cuadro de texto, avisando que no se puede continuar porque el texto no está escrito correctamente.
2. Esto hace que los botones para crear el grafo y los directorios físicos se desactiven hasta que el programa esté bien escrito.



#### Reporte de errores

	Descripcion	Lexema	Fila	Columna
1	Error cerca de 'Ubicacion'	'Ubicacion'	2	16
2	Error cerca de 'Estructura'	'Estructura'	3	16
3	Error cerca de <Carpeta>	<Carpeta>	4	14
4	Error cerca de ,	,	20	4

	<b>Generador de carpetas</b> Manual de Usuario	<b>Desarrollo</b>
--	---	-------------------

### 3.4.4 LeerArchivo

Dentro de la sintaxis del programa, viene incluida una de LeerArchivo, esta instrucción pide una ruta del archivo o carpeta y una vez exista automáticamente abrirá el documento a la vista del usuario.

