

Manual de Usuario

Traductor HTML

Fecha: 01 de abril de 2024

Contenido

OBJETIVO.....	3
DEFINICIÓN.....	3
Requisitos del Sistema	4
Instalación	4
Pantalla Principal.....	5
Abrir archivo	6
Traducir a HTML	7
Reporte de Tokens y Lexemas.....	8
Reporte de Errores.....	10
Salir	12

OBJETIVO

Establecer los pasos específicos para que el usuario de una forma rápida y sencilla pueda convertir texto estructurado en código HTML, visualizarlo y obtener reportes sobre el análisis léxico que realiza el programa.

DEFINICIÓN

Traductor HTML - Es una herramienta diseñada para simplificar el proceso de conversión de texto estructurado en código HTML. Este manual proporciona una guía detallada sobre cómo utilizar eficazmente el Traductor HTML para generar código HTML a partir de un formato más simple y legible.

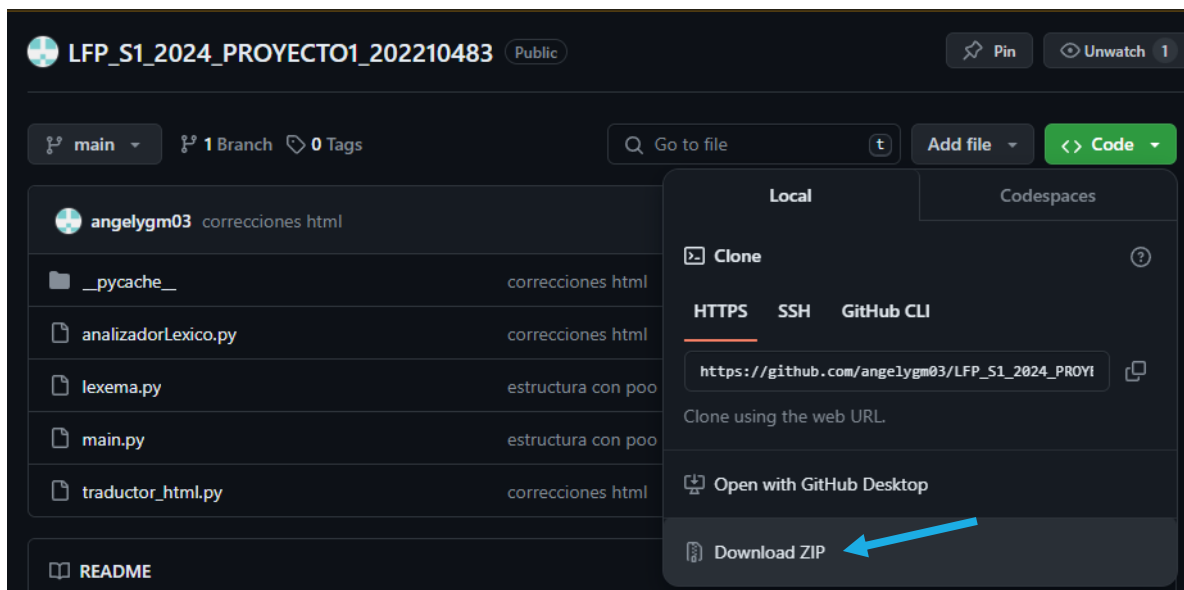
Requisitos del Sistema

- Sistema operativo: Windows, macOS, Linux
- Python 3.x instalado en el sistema
- Tkinter

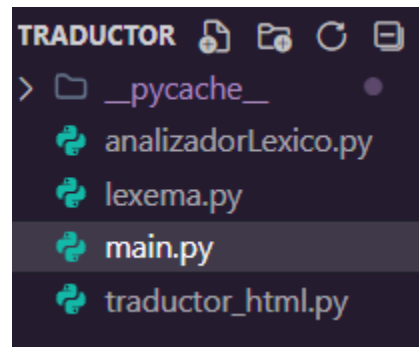
Instalación

1. Descargar el archivo zip del proyecto desde el repositorio de Github

https://github.com/angelygm03/LFP_S1_2024_PROYECTO1_202210483.git



2. Extraer el contenido del archivo en una ubicación de su elección en su sistema.
3. Si ya se tiene instalado Tkinter, ejecutar el archivo main.py



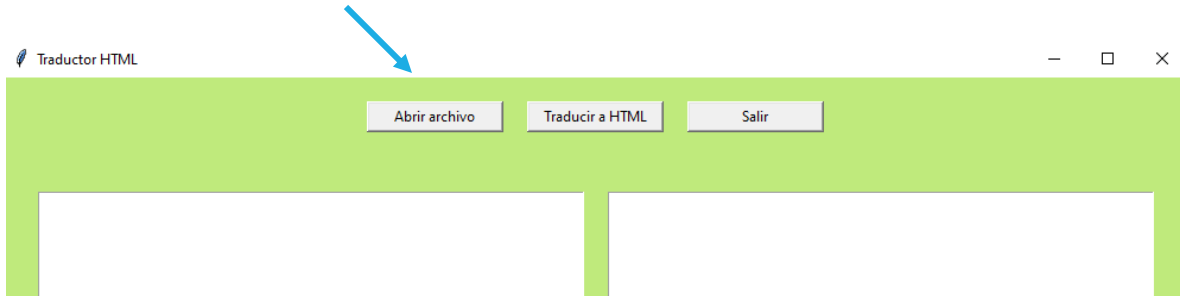
Pantalla Principal

Se mostrará una única pantalla donde se encuentran tres botones: Abrir archivo, Traducir a HTML y Salir, así como dos áreas de texto, la que aparece del lado izquierdo recibirá el contenido del archivo el cual puede ser editado, mientras que la del lado derecho mostrará la traducción HTML, la cual no se puede editar.



Abrir archivo

Para subir un archivo al programa, se debe presionar el botón “Abrir archivo”, el cuál abrirá un cuadro de diálogo para que el usuario pueda seleccionar el archivo a leer.



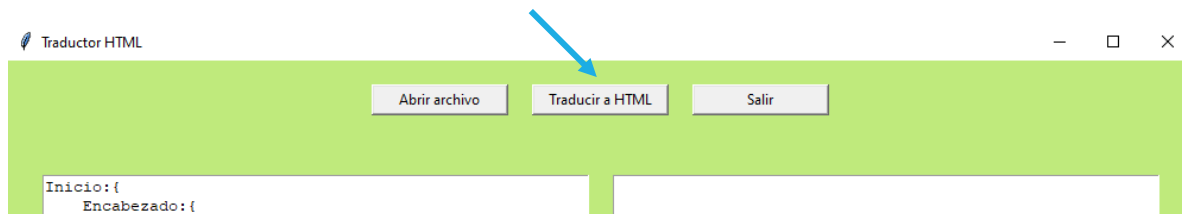
Una vez seleccionado el archivo, su contenido se mostrará en el área de texto izquierdo.

El usuario puede modificar el contenido si así lo desea.



Traducir a HTML

Para lograr la traducción del archivo de entrada a código HTML, se debe presionar el botón “Traducir a HTML”



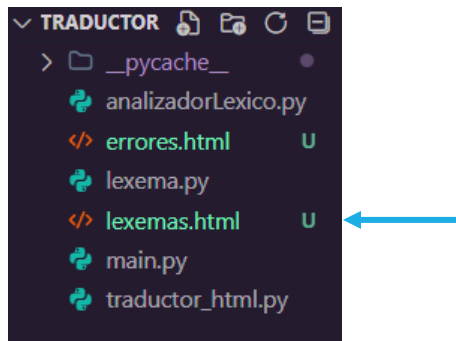
Por lo tanto, el programa procederá a mostrar la respectiva traducción, en este caso, no se puede modificar el código.



Reporte de Tokens y Lexemas

El programa generará un reporte con el nombre “lexemas.html” el cual contiene el código HTML de una tabla con el listado de todos los tokens y lexemas que fueron leídos en el archivo de entrada

Este archivo se genera en la carpeta del proyecto, por lo tanto para acceder a él se debe buscar junto a los demás archivos.



La tabla contiene información como Token, Lexema, Línea y Columna.


```

1  <html>
2  <head>
3  <title>Listado de Tokens y Lexemas</title>
4  </head>
5  <body>
6  <h1>Listado de Tokens y Lexemas</h1>
7  <table border='1'>
8  <tr><th>Token</th><th>Lexema</th><th>Línea</th><th>Columna</th></tr>
9  <tr><td>Palabra Reservada</td><td>Inicio</td><td>1</td><td>1</td></tr>
10 <tr><td>Dos puntos</td><td>:</td><td>1</td><td>7</td></tr>
11 <tr><td>Llave de apertura</td><td>{</td><td>1</td><td>8</td></tr>
12 <tr><td>Palabra Reservada</td><td>Encabezado</td><td>2</td><td>5</td></tr>
13 <tr><td>Dos puntos</td><td>:</td><td>2</td><td>15</td></tr>
14 <tr><td>Llave de apertura</td><td>{</td><td>2</td><td>16</td></tr>
15 <tr><td>Palabra Reservada</td><td>TituloPagina</td><td>3</td><td>13</td></tr>
16 <tr><td>Dos puntos</td><td>:</td><td>3</td><td>25</td></tr>
17 <tr><td>Cadena</td><td>"Ejemplo titulo"</td><td>3</td><td>26</td></tr>
18 <tr><td>Punto y coma</td><td>;</td><td>3</td><td>42</td></tr>
19 <tr><td>Llave de cierre</td><td>}</td><td>4</td><td>9</td></tr>
20 <tr><td>Coma</td><td>,</td><td>4</td><td>10</td></tr>
21 <tr><td>Palabra Reservada</td><td>Cuerpo</td><td>5</td><td>5</td></tr>

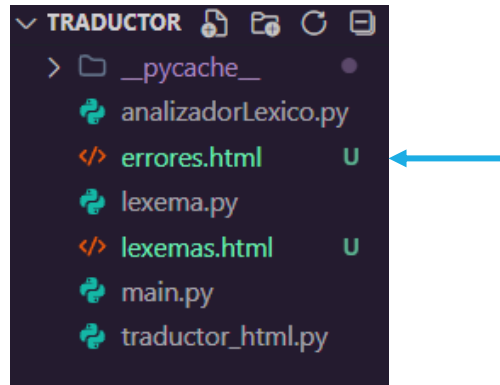
```

Listado de Tokens y Lexemas

Token	Lexema	Línea	Columna
Palabra Reservada	Inicio	1	1
Dos puntos	:	1	7
Llave de apertura	{	1	8
Palabra Reservada	Encabezado	2	5
Dos puntos	:	2	15
Llave de apertura	{	2	16
Palabra Reservada	TituloPagina	3	13
Dos puntos	:	3	25
Cadena	"Ejemplo titulo"	3	26

Reporte de Errores

Este reporte se puede encontrar junto a los demás archivos del proyecto



Se trata del código de una tabla HTML, la cual contiene información sobre los caracteres inválidos que el programa pudo leer al momento de realizar la traducción.

Por ejemplo, se insertaron caracteres inválidos para que el sistema los almacene en el listado cuando se realice la traducción.



Por lo tanto, nos genera el código de la tabla de esta manera

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Errores Léxicos</title>
4 </head>
5 <body>
6 <h1>Errores Léxicos</h1>
7 <table border='1'>
8 <tr><th>Caracter Inválido</th><th>Cantidad</th><th>Fila</th><th>Columna</th></tr>
9 <tr><td>$</td><td>1</td><td>11</td><td>1</td></tr>
10 <tr><td>@</td><td>1</td><td>13</td><td>4</td></tr>
11 <tr><td>%</td><td>1</td><td>20</td><td>6</td></tr>
12 <tr><td>+</td><td>2</td><td>23</td><td>1</td></tr>
13 <tr><td>-</td><td>1</td><td>32</td><td>3</td></tr>
14 <tr><td>/</td><td>1</td><td>37</td><td>4</td></tr>
15 <tr><td>*</td><td>1</td><td>42</td><td>1</td></tr>
16 </table>
17 </body>
18 </html>
19
```

Al visualizar el archivo HTML, se tiene lo siguiente

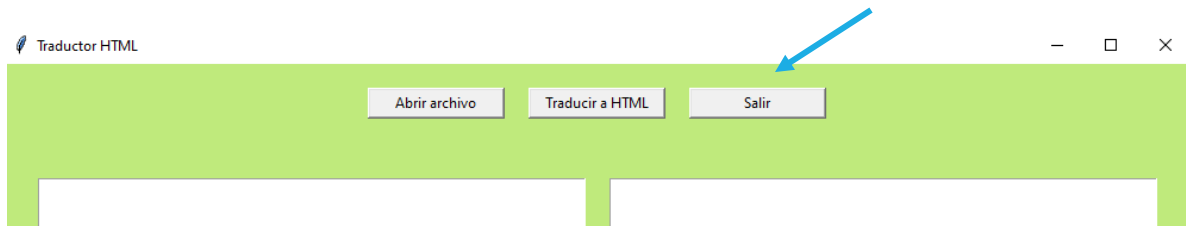
Errores Léxicos

Caracter Inválido	Cantidad	Fila	Columna
\$	1	11	1
@	1	13	4
%	1	20	6
+	2	23	1
-	1	32	3
/	1	37	4
*	1	42	1

Salir

Para salir del programa, se tienen dos opciones.

1. Presionando el botón “Salir”



2. Dando click en directamente en la “x” de la ventana.

