

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1

CATEDRÁTICO: NEFTALI CALDERON



BRANDON GUSTAVO GUINAC ROMÁN

CARNÉ: 20193131217

SECCIÓN: A

QUETZALTENANGO, 9 DE OCTUBRE DEL 2,024

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	1
1. GENERAL	1
2. ESPECÍFICOS	1
ALCANCES DEL SISTEMA	1
ESPECIFICACIÓN TÉCNICA	1
• REQUISITOS DE HARDWARE	1
• REQUISITOS DE SOFTWARE	1
DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN	2
LÓGICA DEL PROGRAMA	2
❖ NOMBRE DE LA CLASE	
Captura de las librerías usadas	2
➤ Variables Globales de la clase _(El nombre de su clase actual)	3
➤ Función Main	3
➤ Métodos y Funciones utilizadas	3

INTRODUCCIÓN

Un manual técnico nos sirve para poder comprender de una mejor manera de que formas está estructurado el código y así poder dar un soporte en caso de problemas con el mismo o realizarle mejoras.

OBJETIVOS

1. GENERAL

- 1.1. Proporcionar elementos importantes para la modificación o mejoramiento de la aplicación

2. ESPECÍFICOS

- 2.1. Se dará a conocer los métodos y clases creadas en el proyecto.
- 2.2.

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

- **REQUISITOS DE HARDWARE**

- Computadora con windows 10/11
- Computadora con SO Linux
- Teclado
- Mouse
- Etc

- **REQUISITOS DE SOFTWARE**

Requisitos de software para modificar el código

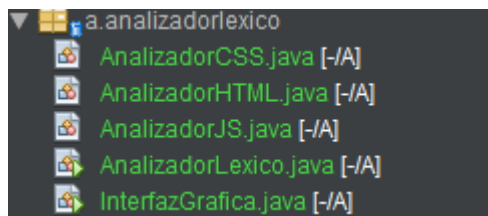
- Instalar Java JDK 17
- Sistema operativo windows7 o superior/ Linux
- Utilizar un editor de texto IDE(Netbeans, visual code etc)

DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN

- Para poder crear el analizador léxico primero se realizó un estudio en el cual se obtuvo una abstracción de los requerimientos y los dividimos por partes para así poder llegar a abordar cada punto y necesidades para terminar la aplicación.

LÓGICA DEL PROGRAMA

❖ Clases creadas para la realizacion de la app



➤ Función Main

La funcion main es el punto de partida y donde finaliza nuestro programa, en este caso la utilizamos en la clase interfaz grafica para poder asi ejecutar las distintas opciones que utilizaremos en nuestro programa

```
public class AnalizadorLexico {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        // Iniciar la interfaz gráfica  
        InterfazGrafica interfaz = new InterfazGrafica();  
        interfaz.setVisible(true);  
    }  
}
```

➤ CLASES UTILIZADAS EN LA CREACION DE LA APP

- Analizador HTML.java

```
public class AnalizadorHTML {
```

- Analizador CSS.java

```
public class AnalizadorCSS {
```

- Analizador JS.java

```
public class AnalizadorJS {
```

- Interfaz grafica.java

```
public class InterfazGrafica extends JFrame {
```