UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA FACULTAD DE INGENIERÍA LENGUAJES FORMALES DE PROGRAMACIÓN CATEDRÁTICO: Daniel Alberto González González



BRANDON GUSTAVO GUINAC ROMAN

CARNÉ: 201931217

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 2 DE SEPTIEMBRE DEL 2,024

ÍNDICE

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	1
GENERAL	1
ESPECÍFICOS	1
INTRODUCCIÓN	2
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	2
REQUISITOS DEL SISTEMA	2
FLUIO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA	2

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

El siguiente manual tiene como objetivo familiarizar al usuario final con la aplicación,

ESPECÍFICOS

- Objetivo 1: Daremos a conocer como funciona el programa, opciones y que puede realizar en el mismo.
- Objetivo 2: Proporcionar al usuario una guía especificada sobre cómo usar la aplicación

INTRODUCCIÓN

El manual de usuario es de suma importancia en cualquier tipo de aplicación que desarrollemos pues en el daremos a conocer de manera mas directa el funcionamiento de nuestra aplicación y como nosotros podemos ir navegando de manera correcta en la aplicación, así mismo dando a conocer la función de botones, ventanas y opciones las cuales iremos conociendo de forma grafica a continuación.

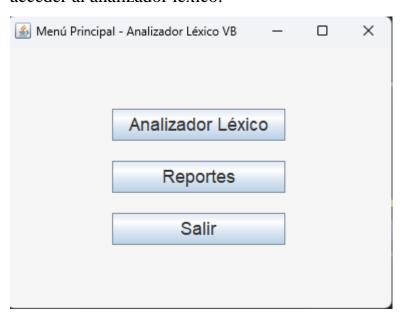
• REQUISITOS DE SOFTWARE

Requisitos de software para la aplicación

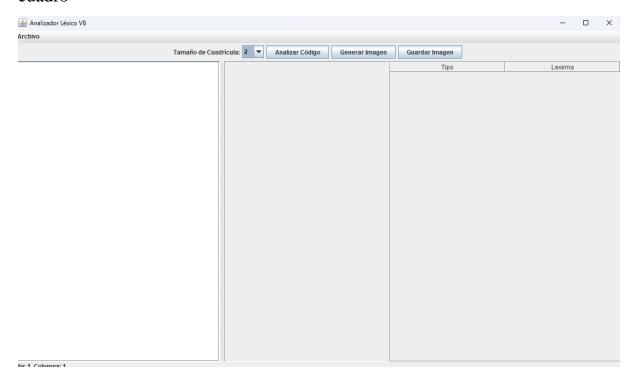
- Instalar Java JDK 17
- Sistema operativo windows/ Linux

FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

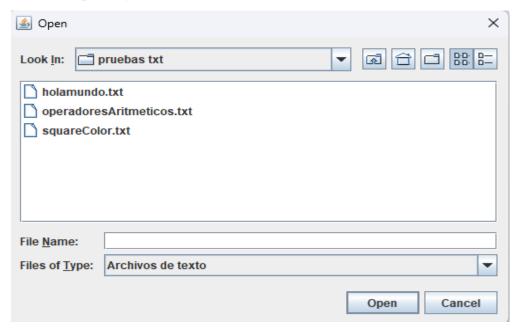
1. Al iniciar se nos mostrara un pequeño menú principal para que podamos acceder al analizador lexico.



2. Si presionamos la opción Analizador léxico se nos abrirá el siguiente cuadro



3. Si presionamos en la opción archivo nos permitirá navegar por nyestras carpetas y seleccionar un archivo .txt



4. Observamos el código en nuestra área de texto.

```
Module HolaMundo

Dim x As Integer

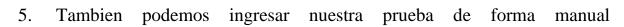
Dim y As String
y = "Hola Mundo"

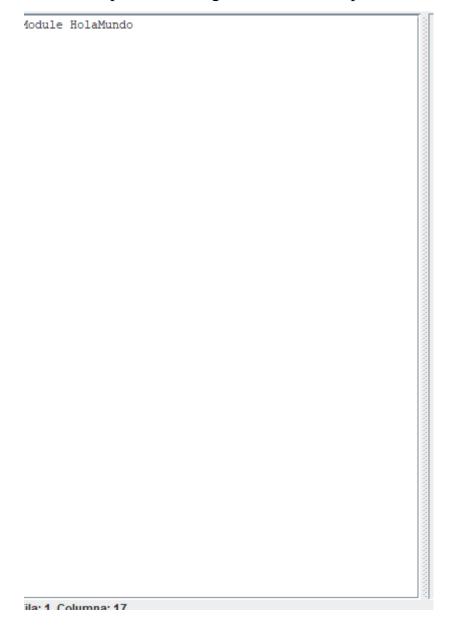
If x > 10 Then
x = x + 1

Else
x = x - 1

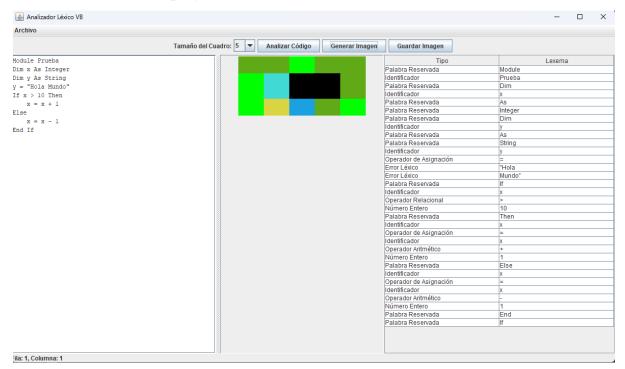
End If
```

ila: 1, Columna: 17





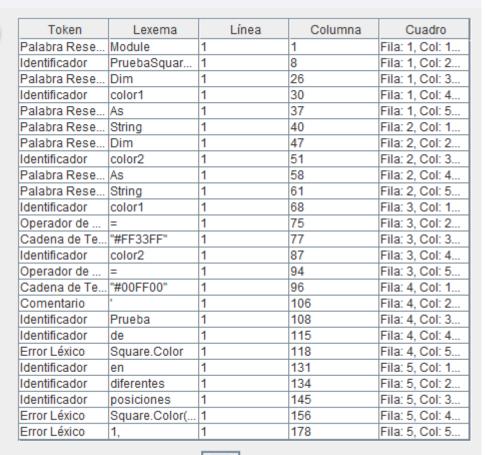
6. Analizamos el codigo en el cual nos mostrara un mensaje con los tokens encontrados, tipo y lexema.



7. Reportes

Reporte de Tokens





×

OK

Pruebas txt.

