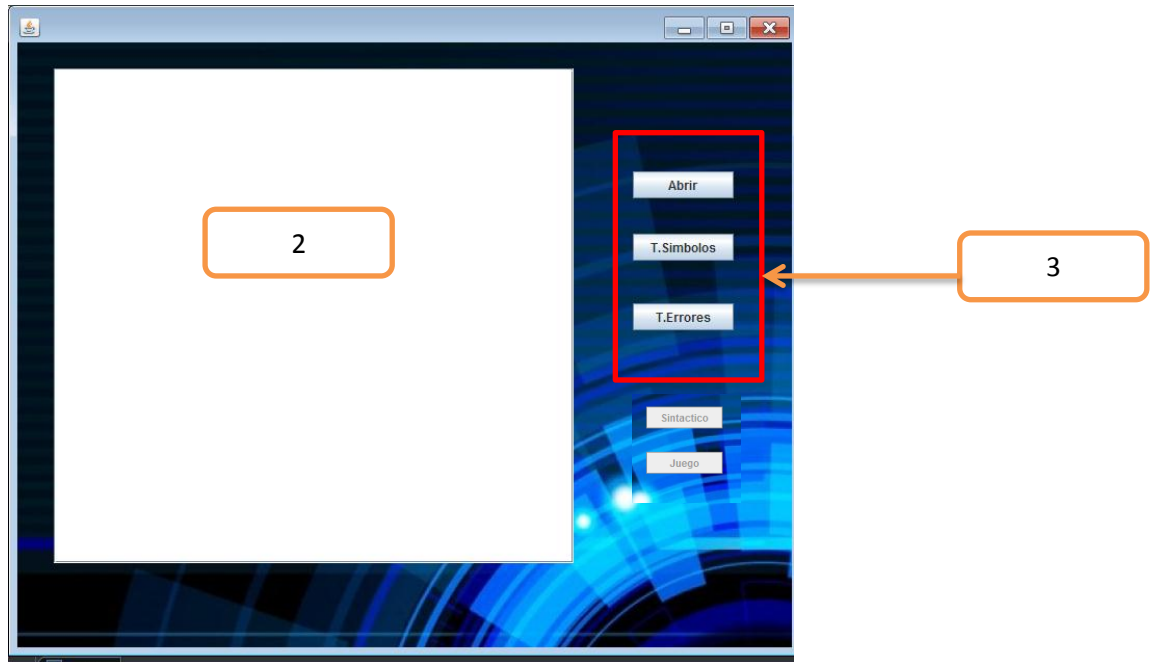


MANUAL DE USUARIO



1. Interfaz básica

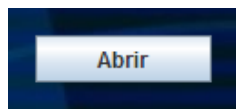
A continuación se muestra la pantalla principal de la aplicación. Esta contendrá todo lo que necesita.



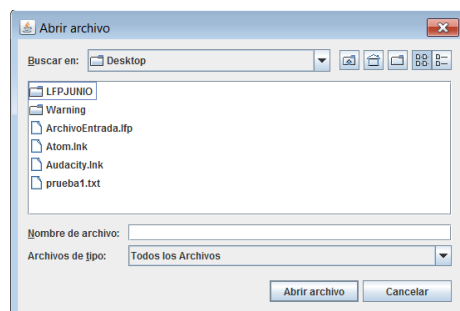
2. Editor

Cuadro de texto que permite al usuario visualizar la carga de archivos o escribir su propio documento.

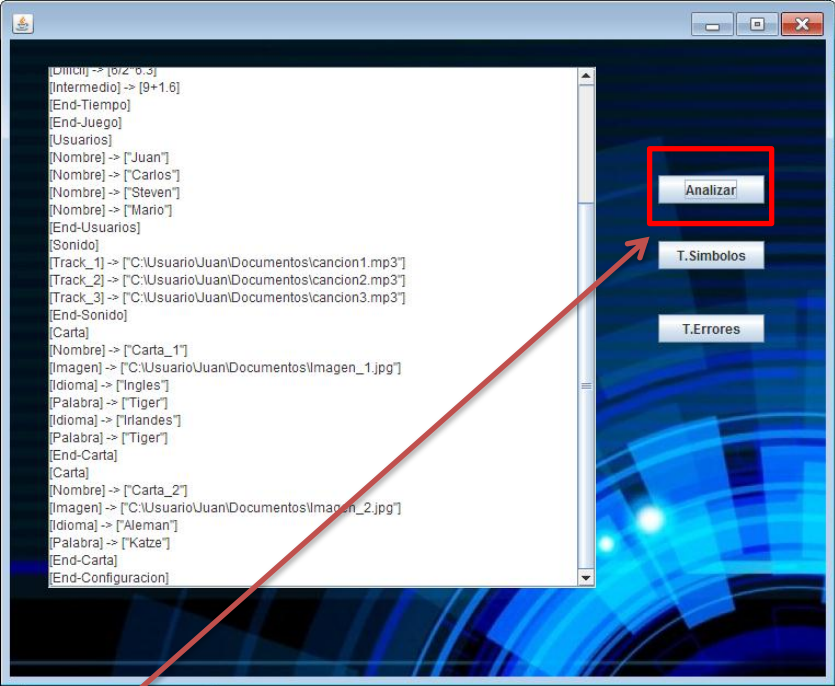
3. Funciones de la Aplicación



Abre una ventana donde puede seleccionar un archivo de extensión .lfp



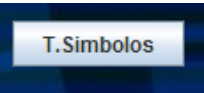
Luego de seleccionar el archivo, se carga al editor para poder ser analizado.



Ahora el botón abrir cambia automáticamente a el botón analizar.

Este botón contendrá todo el proceso de análisis al que se va a someter el archivo cargado.

Botón Símbolos

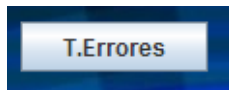


Este abrirá un archivo html en su navegador predeterminado con los datos de los tokens reconocidos.

Lista de tokens

No.	Lexema	Componente léxico	Fila	Columna
1	[Token_[1	0
2	Configuracion	Token_Configuracion	1	0
3]	Token_]	1	0
4	[Token_[2	0
5	Juego	Token_Juego	2	0
6]	Token_]	2	0
7	[Token_[3	0
8	Nivel	Token_Nivel	3	0
9]	Token_]	3	0
10	[Token_[4	0
11	Facil	Token_Facil	4	0
12]	Token_]	4	1
13	->	Token_->	4	3
14	[Token_[4	4

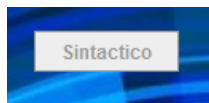
Botón Errores



Este abrirá un archivo html en su navegador predeterminado con los datos de los errores léxicos encontrados.

Lista de errores

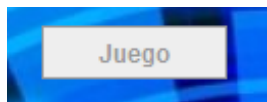
No.	Lexema	Fila	Columna	Error
1	@	1	0	Error Lexico, Token No reconocido



Este botón se habilitara después de realizar el análisis léxico y desplegara la tabla de errores si encontrara uno

Lista de errores

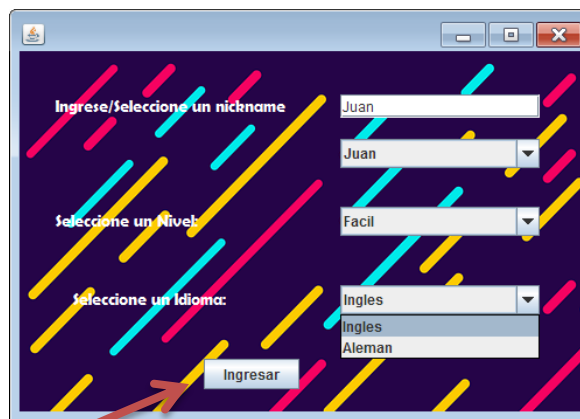
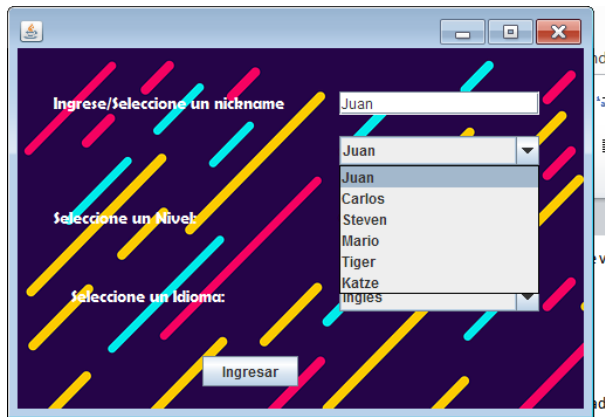
No.	Lexema	Fila	Columna	Error
1	@	1	0	Error Lexico, Token No reconocido



Este botón desplegara la siguiente ventana:

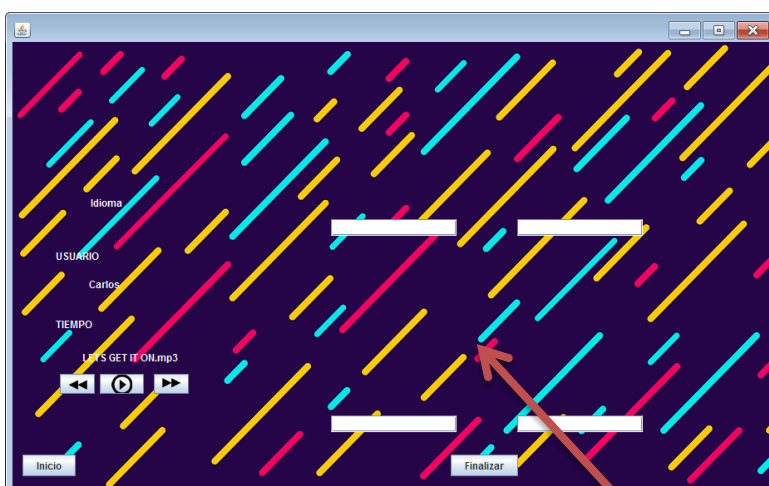
Una ventana de software con un fondo oscuro y decorado con líneas diagonales de colores (rojo, amarillo, cian). Contiene tres campos de entrada con etiquetas: "Ingrese/seleccione un nickname" (con el valor "Juan"), "seleccione un Nivel" (con el valor "Facil") y "seleccione un Idioma:" (con el valor "Ingles"). Cada campo tiene un menú desplegable a su derecha. En la parte inferior hay un botón "Ingresar".

Aquí usted seleccionara su nombre el nivel y que idioma, para que empiece el juego.



Cuando este satisfecho con lo que va a usar para jugar deberá presionar este botón, para que le despliegue la ventana del juego.

Juego



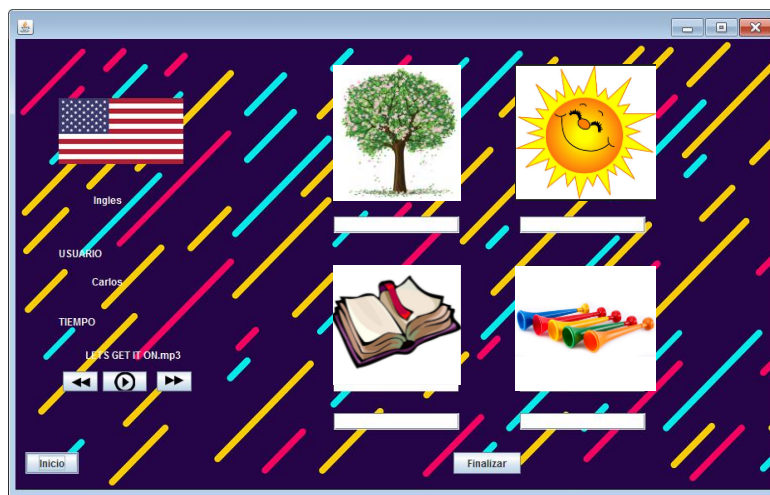
Interfaz Basica



Reproductor de música

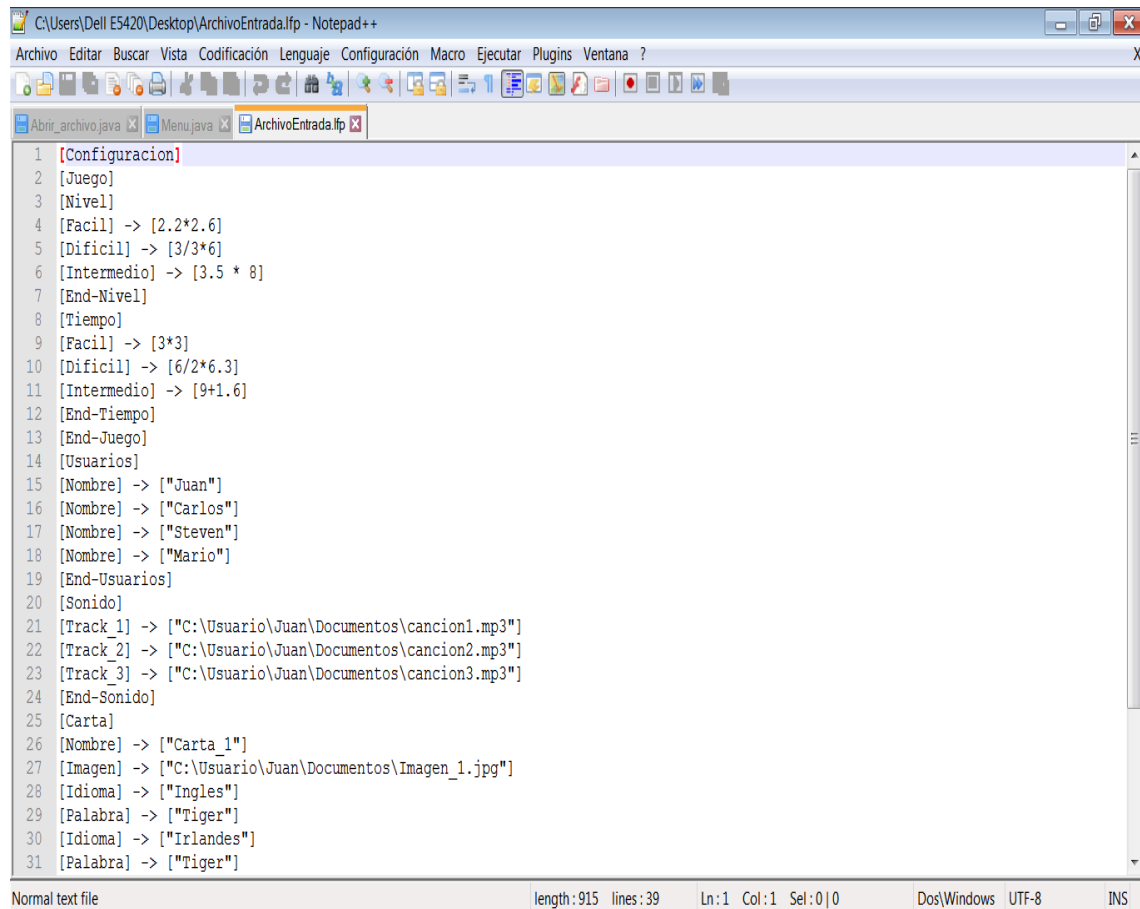
Botón para iniciar juego

Al presionarlo insertara la información que selecciono en la ventana anterior



Con las imágenes podrá empezar a jugar

Anexo; A continuación se le muestra un ejemplo del tipo de archivo que puede utilizar dentro de la aplicación.



```
1 [Configuracion]
2 [Juego]
3 [Nivel]
4 [Facil] -> [2.2*2.6]
5 [Dificil] -> [3/3*6]
6 [Intermedio] -> [3.5 * 8]
7 [End-Nivel]
8 [Tiempo]
9 [Facil] -> [3*3]
10 [Dificil] -> [6/2*6.3]
11 [Intermedio] -> [9+1.6]
12 [End-Tiempo]
13 [End-Juego]
14 [Usuarios]
15 [Nombre] -> ["Juan"]
16 [Nombre] -> ["Carlos"]
17 [Nombre] -> ["Steven"]
18 [Nombre] -> ["Mario"]
19 [End-Usuarios]
20 [Sonido]
21 [Track_1] -> ["C:\Usuario\Juan\Documentos\cancion1.mp3"]
22 [Track_2] -> ["C:\Usuario\Juan\Documentos\cancion2.mp3"]
23 [Track_3] -> ["C:\Usuario\Juan\Documentos\cancion3.mp3"]
24 [End-Sonido]
25 [Carta]
26 [Nombre] -> ["Carta_1"]
27 [Imagen] -> ["C:\Usuario\Juan\Documentos\Imagen_1.jpg"]
28 [Idioma] -> ["Ingles"]
29 [Palabra] -> ["Tiger"]
30 [Idioma] -> ["Irlandes"]
31 [Palabra] -> ["Tiger"]
```

Normal text file length: 915 lines: 39 Ln: 1 Col: 1 Sel: 0 | 0 Dos\Windows UTF-8 INS