

Universidad De San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas

Lenguajes Formales y de Programación  
Sección "B-"



# **"MANUAL DE USUARIO"**

**Carlos Augusto Calderón Estrada**

**201905515**

# Objetivos

## General:

Brindarle al lector de este manual una guía lo más completa y sencilla posible para el mejor uso de la aplicación y así evitar errores posibles por el uso incorrecto de la aplicación.

## Específicos:

- Evitar que el lector tenga las mayores dudas posibles sobre el manejo de la aplicación.
- Proporcionar un uso sencillo y entendible de la aplicación para tener menores complicaciones.

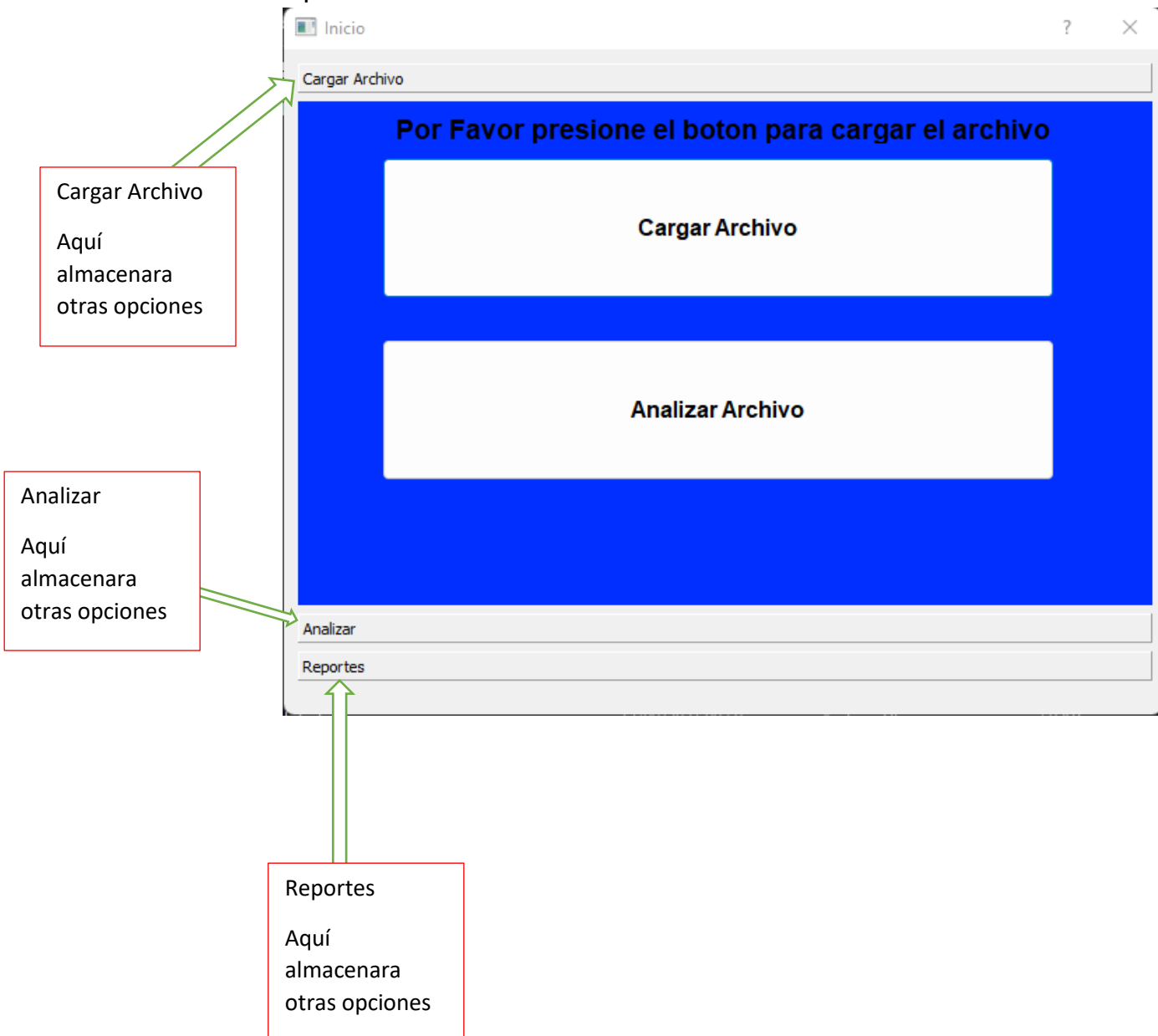
## Introducción

Este manual de usuario tiene como fin proporcionar el uso correcto, sencillo y entendible de la aplicación desde el modo ejecutable, en el que se observará un menú de opciones en las que el usuario de la aplicación deberá realizar los pasos para evitar posibles errores.

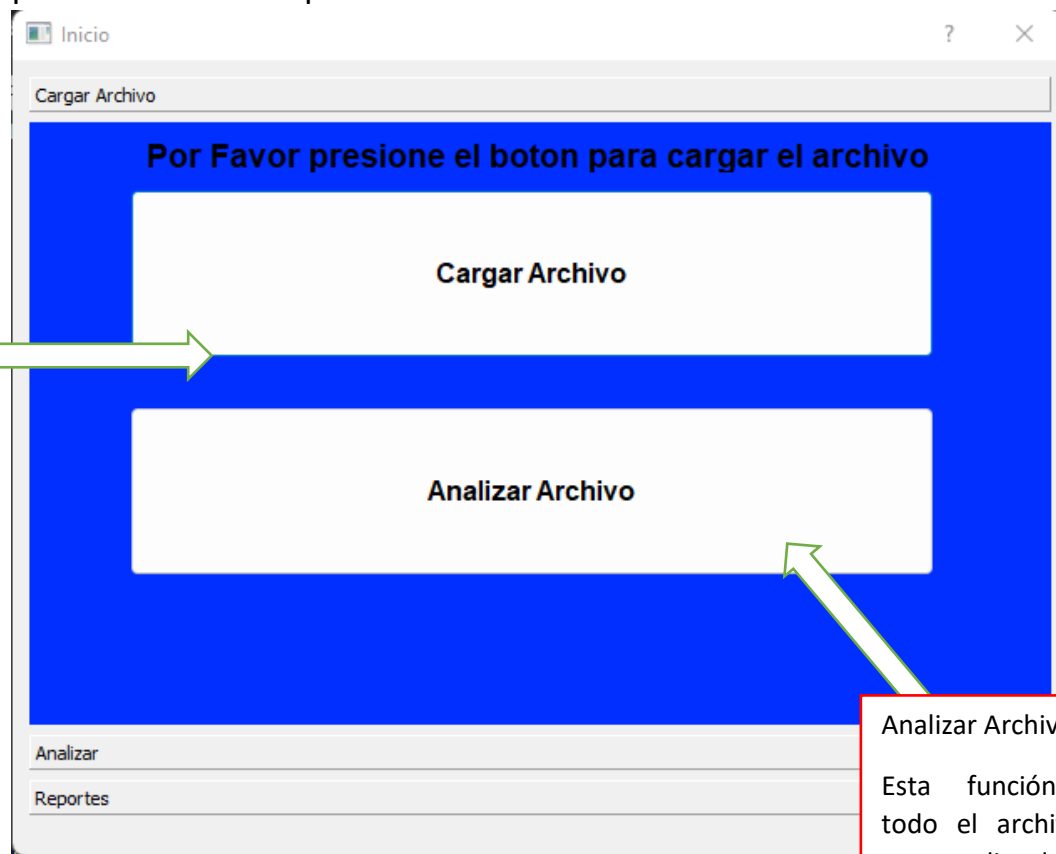
La aplicación como defecto tiene la finalidad de leer datos ingresados por medio de un archivo en formato (.pxla) por medio de una interfaz que gestiona y muestra además de esta funcionalidad todas las otras, en el que los datos a utilizar para la aplicación serán almacenados por medio de autómata finito creado por medio de sentencias de control (**if**) para el manejo de estos datos, seguidamente cada token es almacenado en su lista esta para el fin de tener un reporte de ello, al almacenar todos los tokens, estos mismos se almacenan en una lista **Imagen**, esta como tal almacenara las imágenes que no contengan error léxicos en sus componentes descritos en los tokens, estos datos además, genera archivos HTML basándose en los componentes de la imagen, y un CSS que asigna cada color y tamaño a los pixeles creados por el HTML, a su vez se podrán visualizar por medio de la pestaña **Analizar** mostrando las opciones de filtros que se almacenaron para cada imagen, seguidamente los reportes de errores y token se pueden generar desde el apartado de **Reportes**.

## Uso de la Aplicación

1. Como primera visualización observaremos la ventana principal de la aplicación con una división de 3 pestañas, cargar Archivo, Analizar y Reportes



2. **Pestaña Cargar Archivo:** Contiene las primeras opciones, sin estas no se puede avanzar a la pestaña analizar.



**Cargar Archivo:**

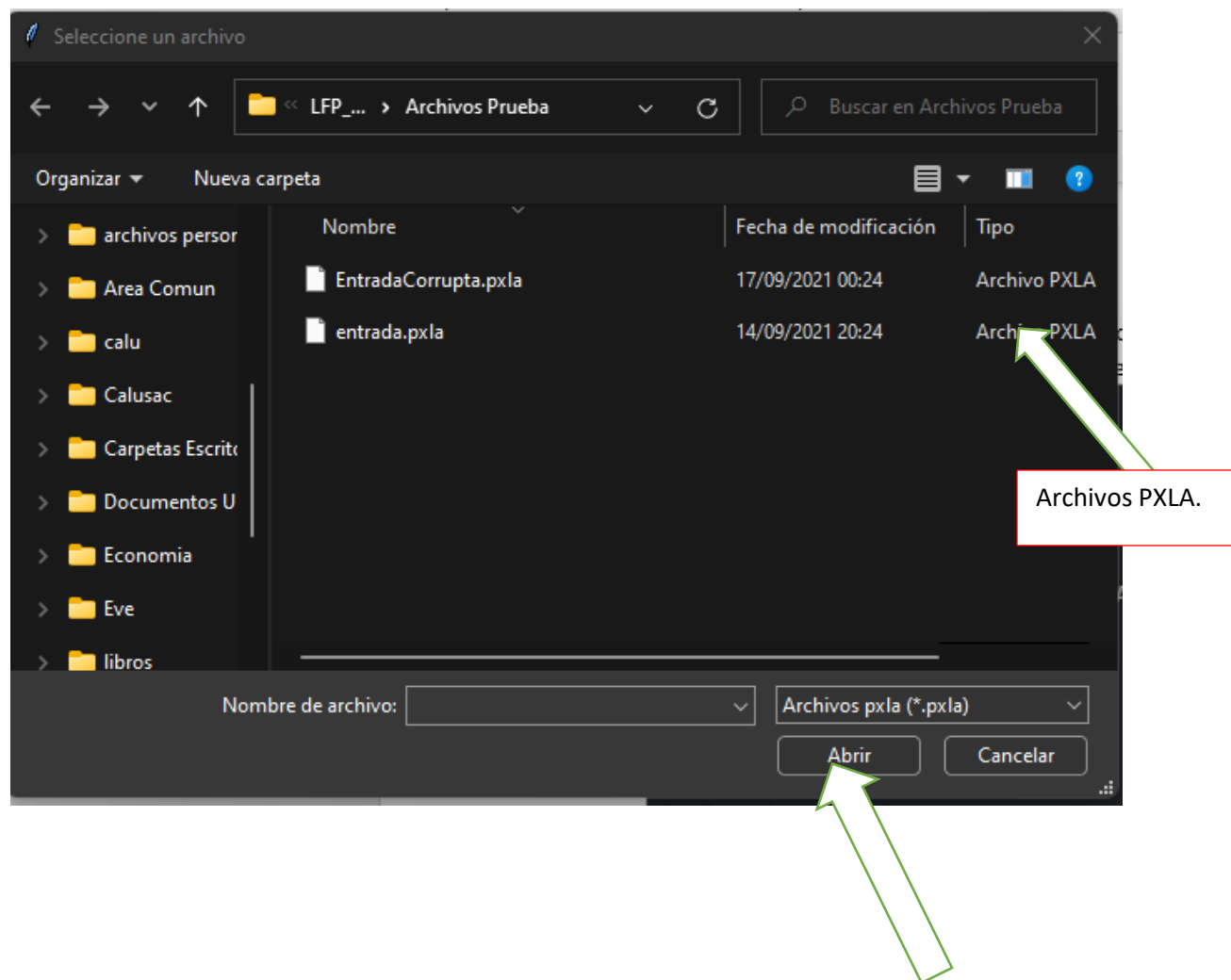
En esta opción  
cargaremos el  
archivo tipo pxla

**Analizar Archivo:**

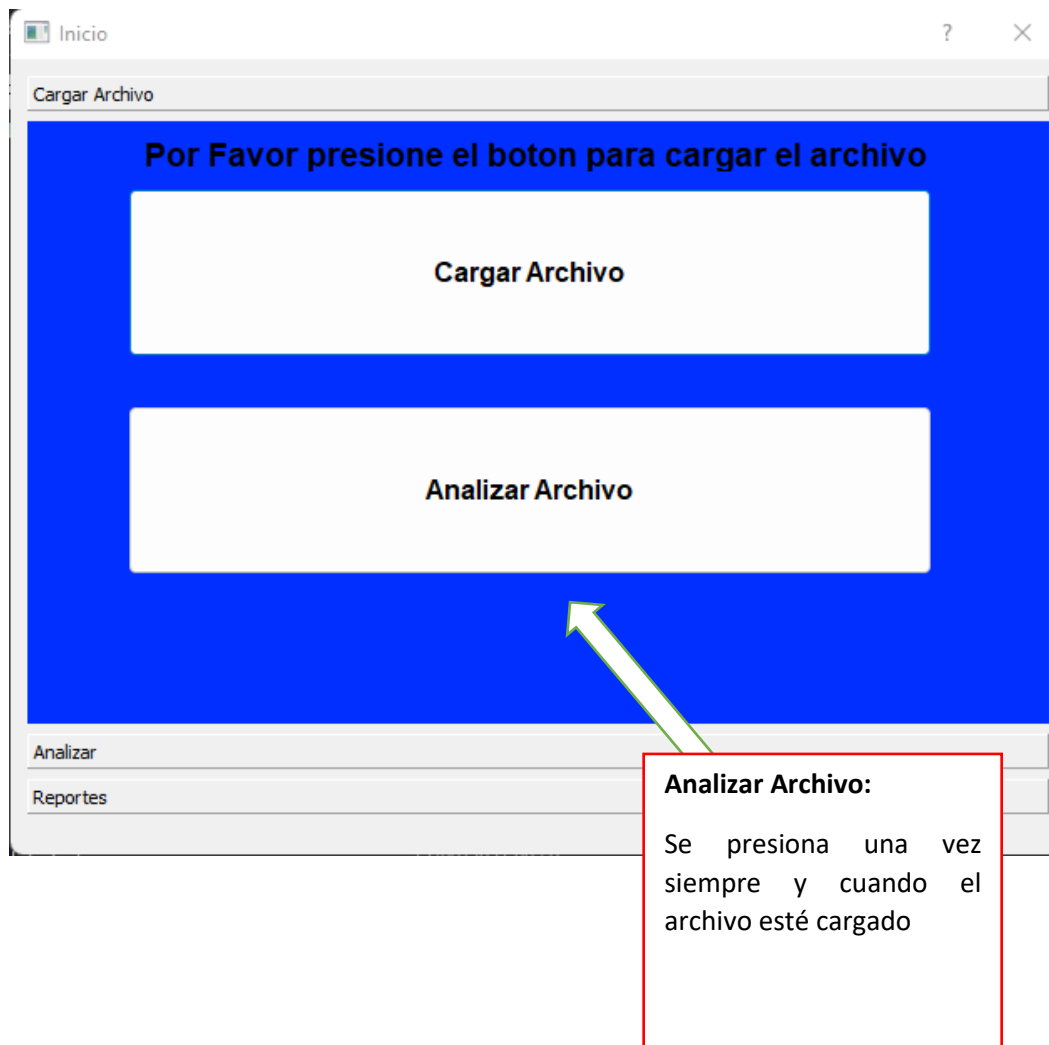
Esta función analizara  
todo el archivo cargado  
por medio de la opción  
anterior

### 3. Boton Cargar Archivo:

Generara una ventana Emergente para la selección y carga de un archivo, se mostraran los archivos con extensión PXLA.

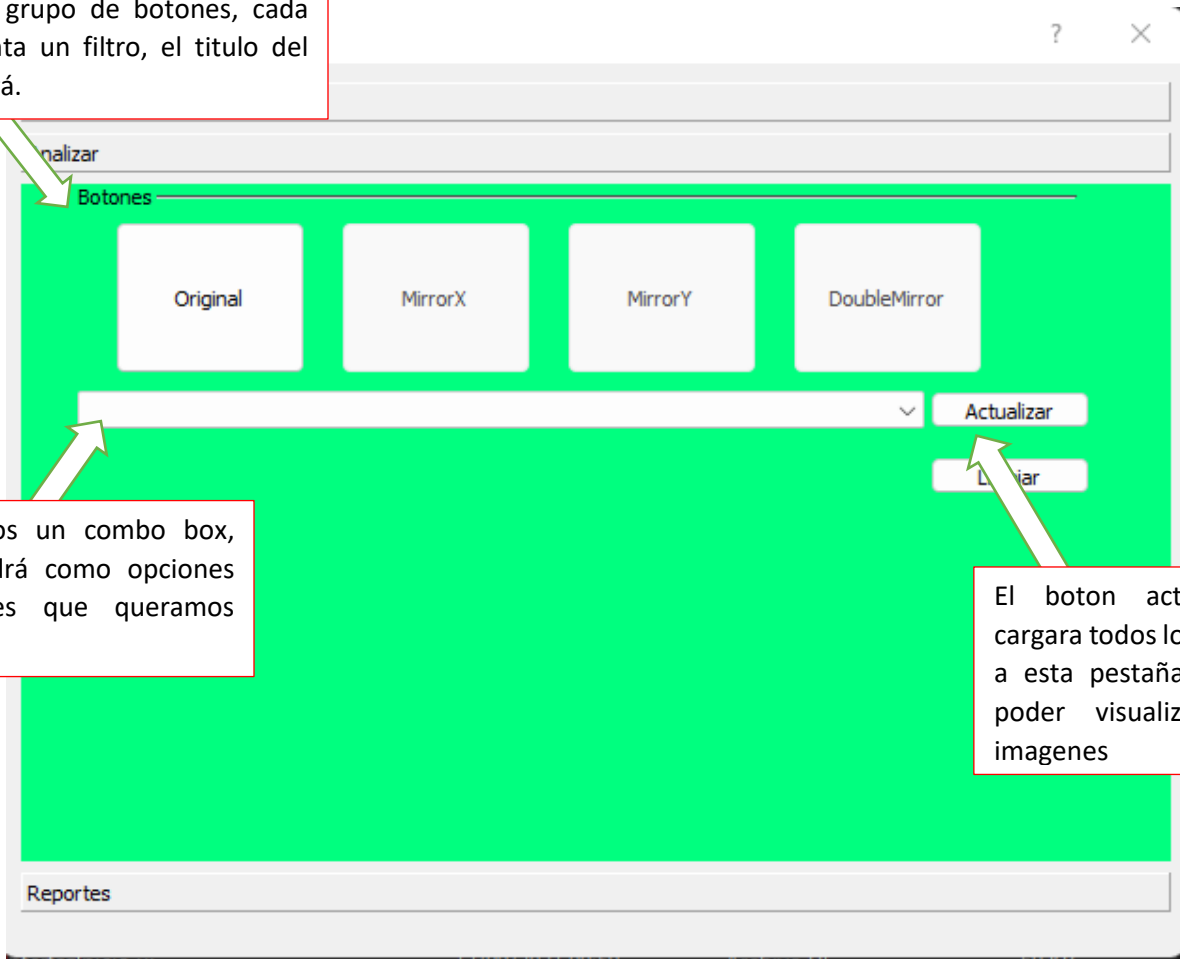


#### 4. Luego de cargar el archivo seleccionamos el boton Analizar



5. En la pestaña analizar podremos observar las siguientes funciones:

Como primera visualización en la pestaña observamos el grupo de botones, cada boton representa un filtro, el titulo del boton lo indicará.



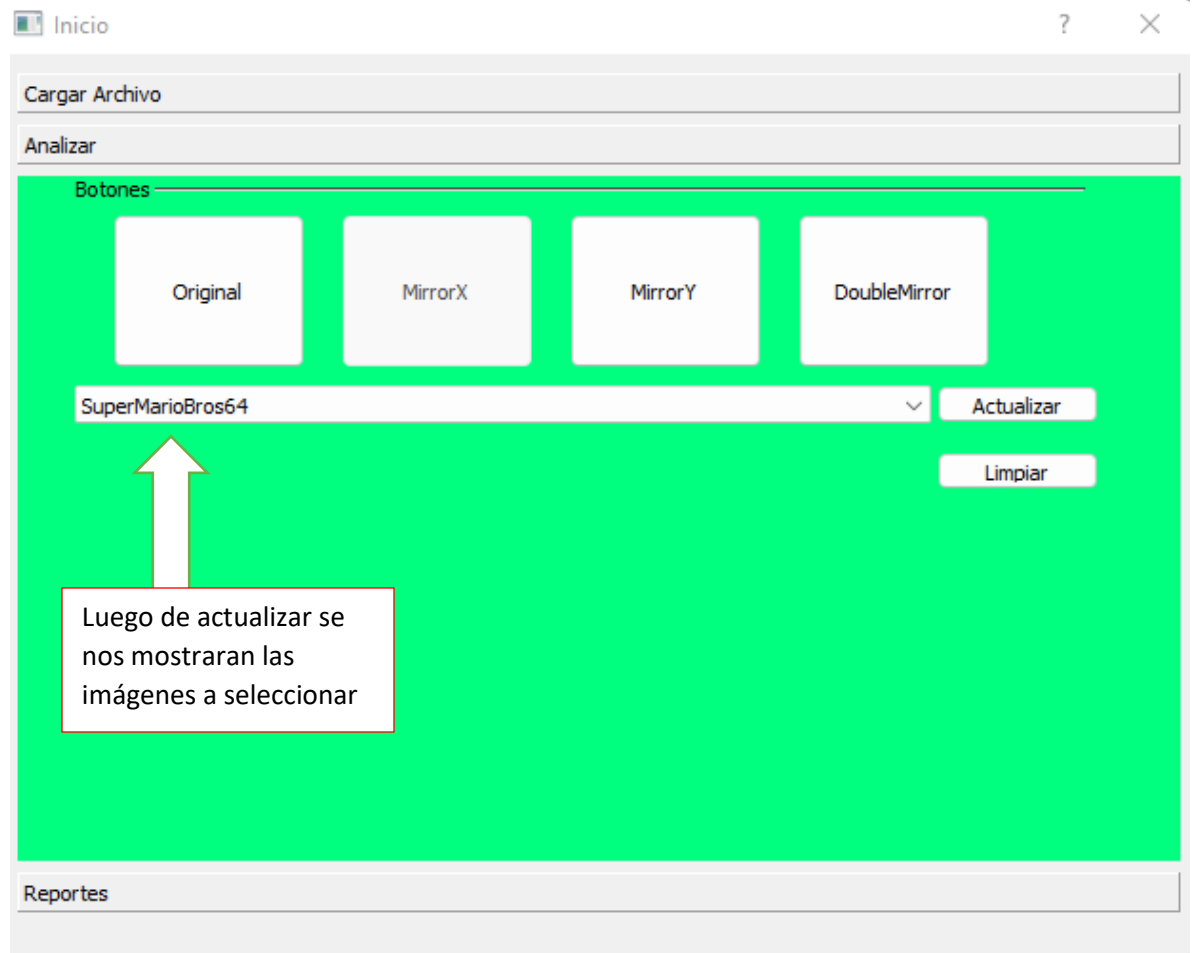
Observaremos un combo box, que contendrá como opciones las imágenes que queramos visualizar

El boton actualizar, cargara todos los datos a esta pestaña, y así poder visualizar las imagenes

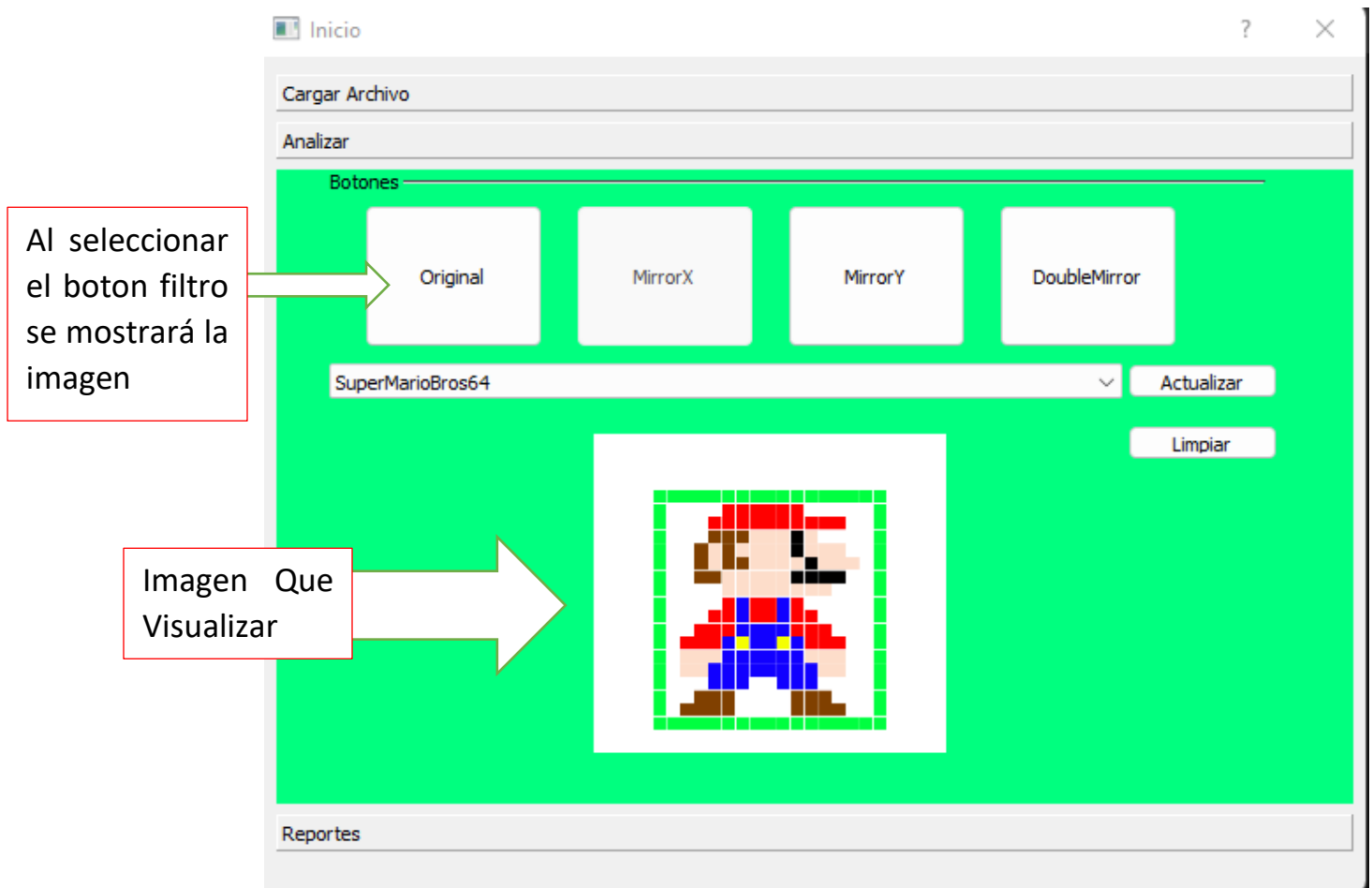
Como cuarta visualización en el reporte de consola observamos la tabla de estudiantes ordenada por notas de forma descendente.



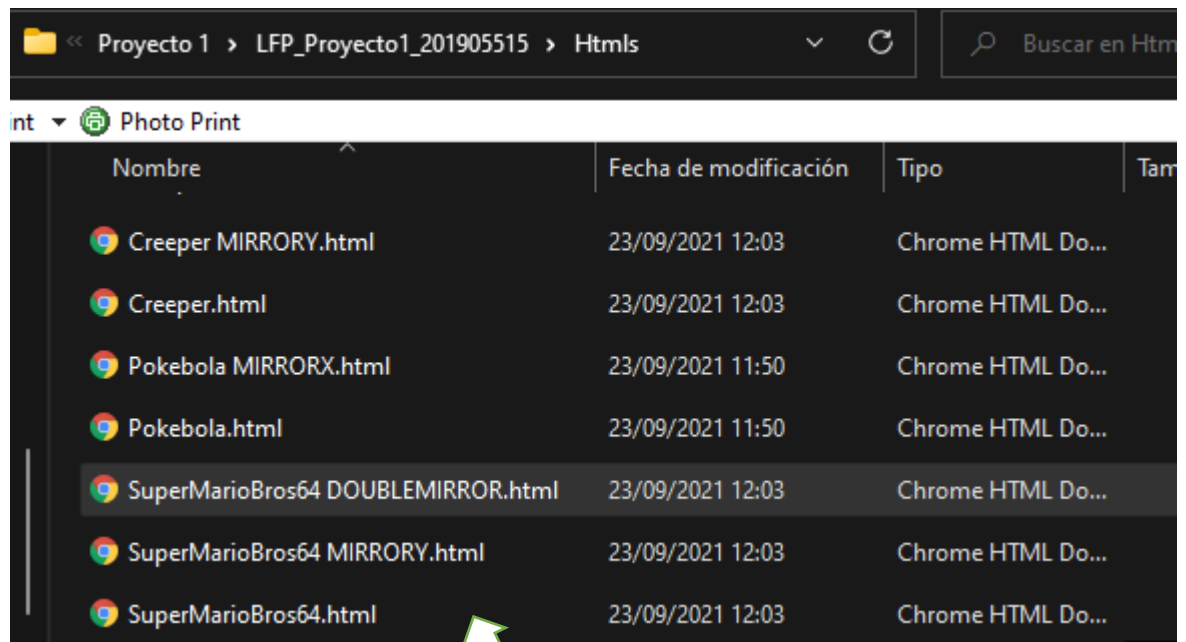
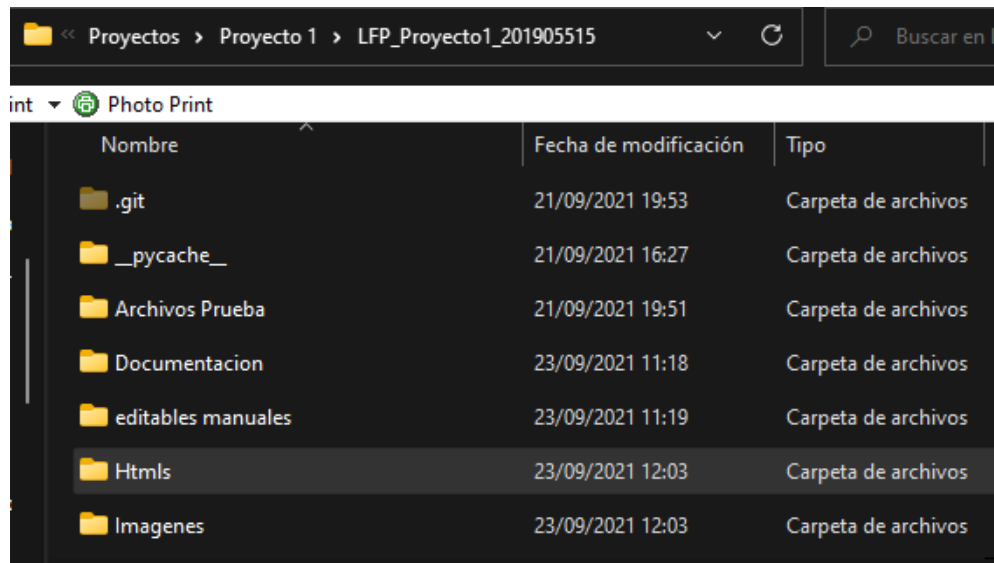
6. Presionamos el boton actualizar:



## 7. Presionar Boton filtro:

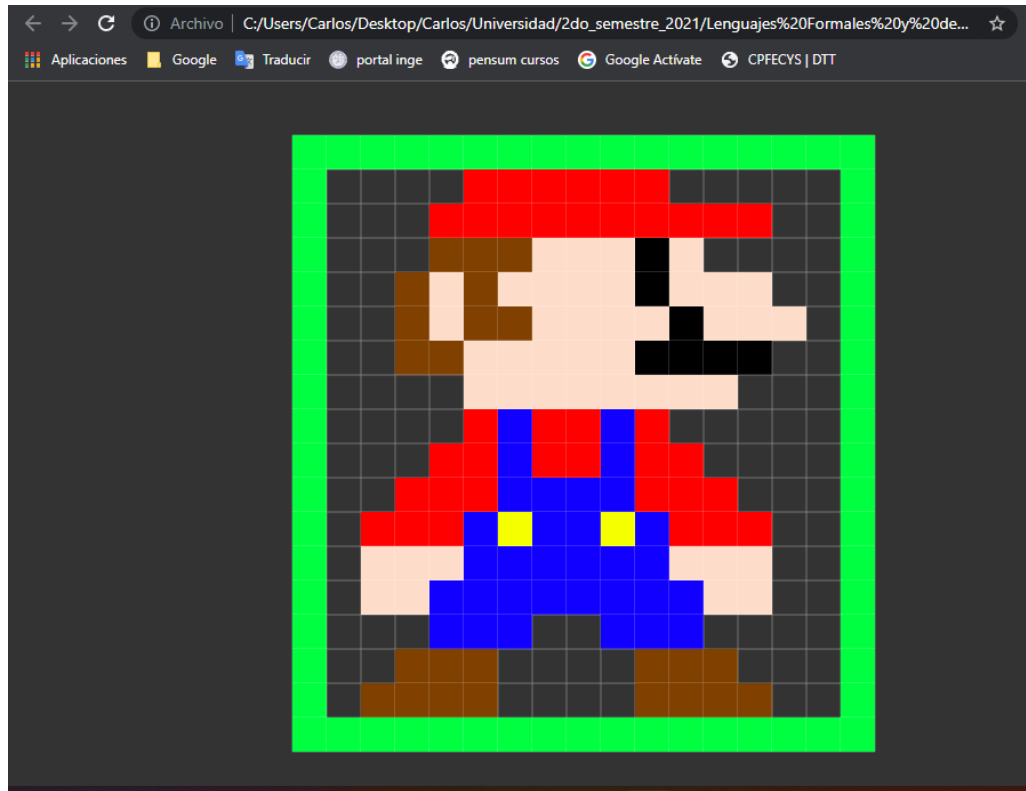


8. Para la visualización de dichas Imágenes en HTML nos trasladaremos al directorio donde se encuentra el código fuente de la aplicación y nos ubicamos en la carpeta **Htmsl**.

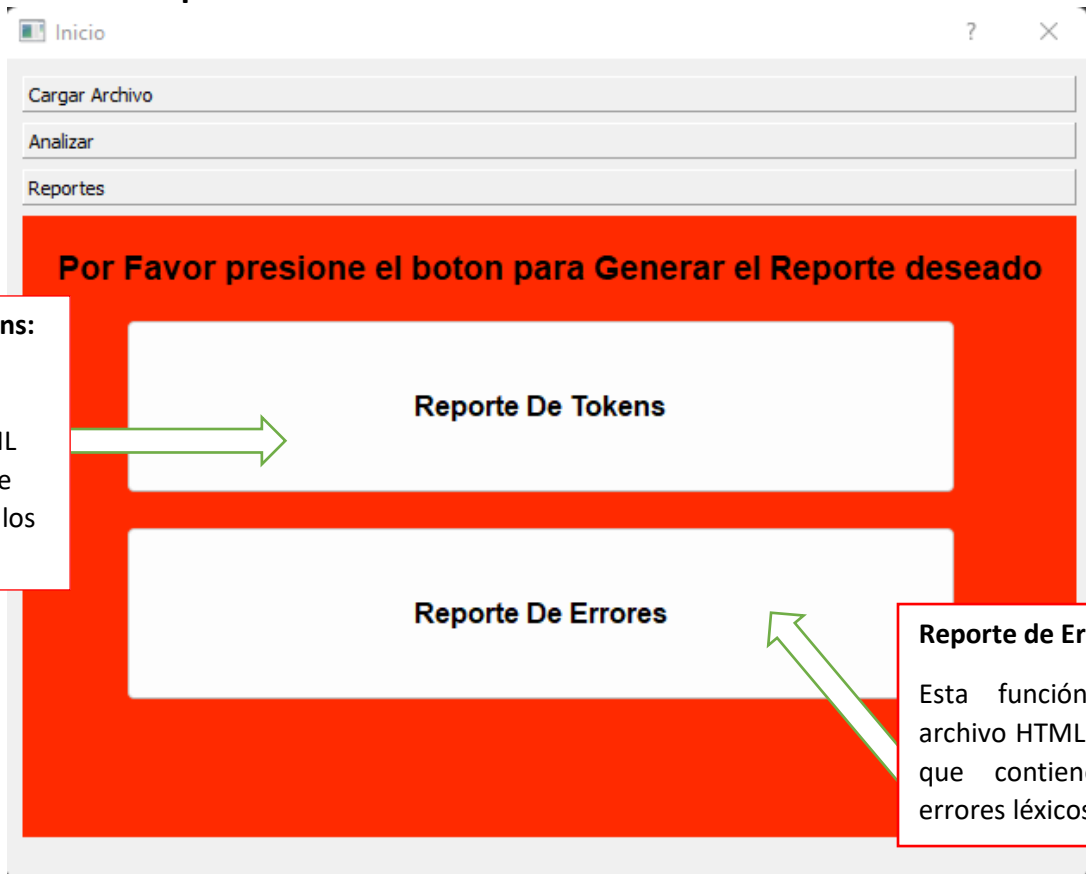


Ubicamos el archivo .html de la Imagen y lo abrimos.

- Se Visualizara la imagen en el html



## 9. Pestaña Reportes:



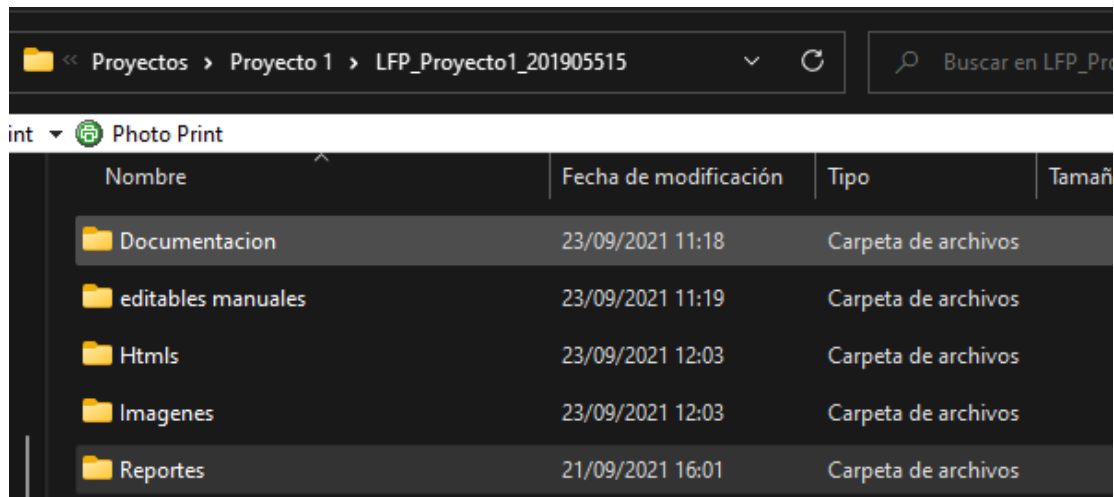
### Reporte de Tokens:

En esta opción  
Generaremos un  
archivo tipo HTML  
con una tabla que  
contendrá todos los  
tokens utilizados

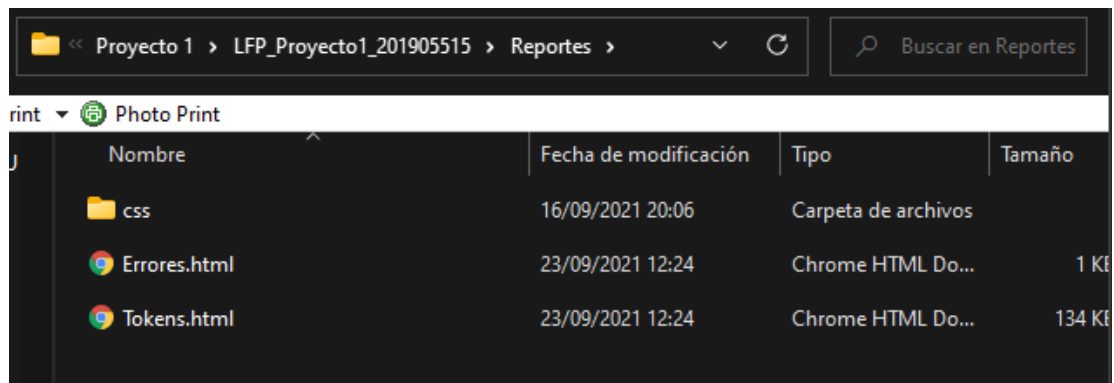
### Reporte de Errores:

Esta función genera un  
archivo HTML con una tabla  
que contiene todos los  
errores léxicos del archivo

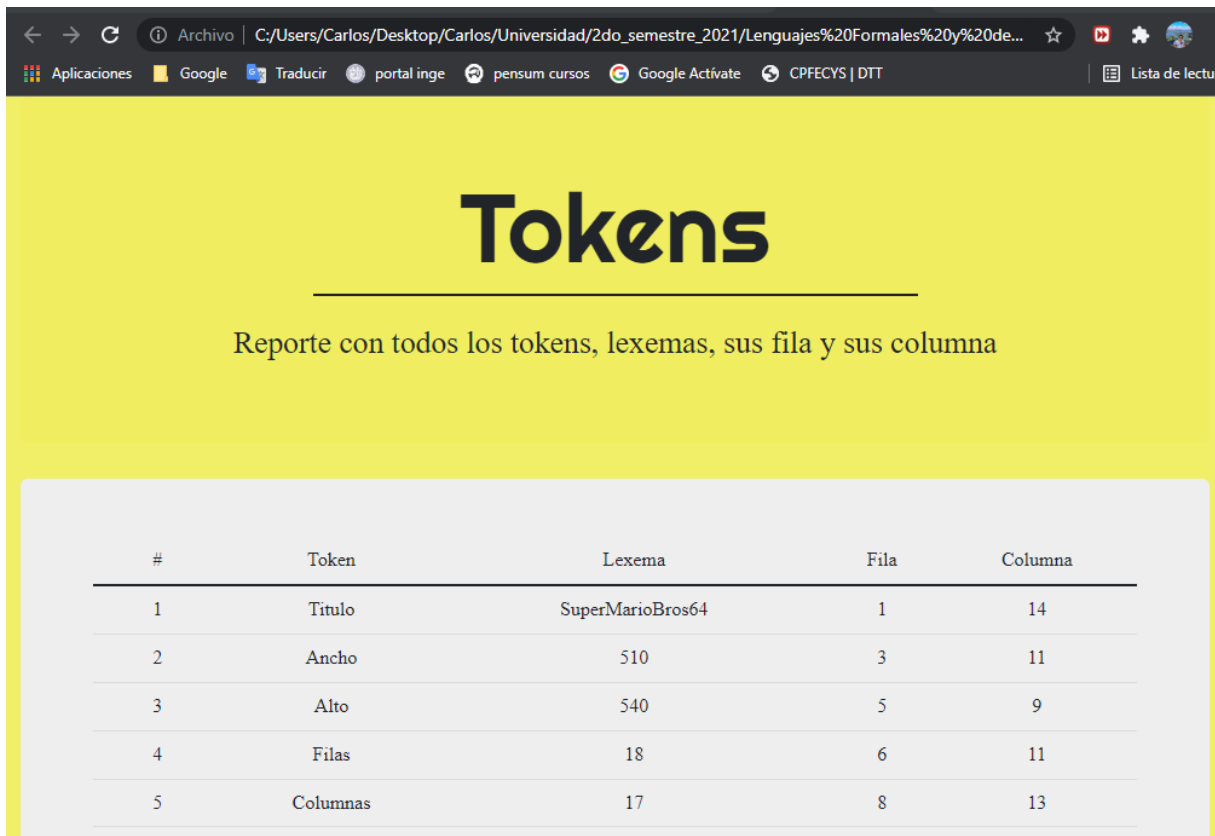
Para la visualización de dichos reportes nos ubicamos en la carpeta origen del programa y seleccionamos la carpeta llamada **Reportes**



Al abrir la carpeta encontraremos 2 posibles reportes, **Errores.html** y **Tokens.html**



Seleccionamos el reporte que queramos ver, y se abrirá un archivo HTML como el siguiente:



The screenshot shows a web browser window with a yellow background. The title 'Tokens' is displayed in a large, bold, black font, underlined. Below the title, the text 'Reporte con todos los tokens, lexemas, sus fila y sus columna' is shown in a smaller, black font. At the bottom of the page, there is a table with five columns: '#', 'Token', 'Lexema', 'Fila', and 'Columna'. The table contains five rows of data.

#	Token	Lexema	Fila	Columna
1	Titulo	SuperMarioBros64	1	14
2	Ancho	510	3	11
3	Alto	540	5	9
4	Filas	18	6	11
5	Columnas	17	8	13