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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Cargar Archivo

Aquí almacenara otras opciones

Analizar

Aquí almacenara otras opciones

Reportes

Aquí almacenara otras opciones

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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Analizar Archivo:

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

**Cargar Archivo:**

**En esta opción cargaremos el archivo tipo pxla**

1. **Boton Cargar Archivo:**

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

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Archivos PXLA.

1. **Luego de cargar el archivo seleccionamos el boton Analizar**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Analizar Archivo:**

Se presiona una vez siempre y cuando el archivo esté cargado

1. 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.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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

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

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

Como primera visualización en el reporte de consola observamos el nombre del curso.

1. Presionamos el boton actualizar:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Luego de actualizar se nos mostraran las imágenes a seleccionar

1. Presionar Boton filtro:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Al seleccionar el boton filtro se mostrará la imagen

Imagen Que Visualizar

1. 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 **Htmls**.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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

* Se Visualizara la imagen en el html

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

1. Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, PowerPoint

   Descripción generada automáticamente**Pestaña Reportes:**

**Reporte de Errores:**

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

**Reporte de Tokens:** En esta opción Generaremos un archivo tipo HTML con una tabla que contendrá todos los tokens utilizados

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

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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

Texto

Descripción generada automáticamente

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

Tabla

Descripción generada automáticamente