

MANUAL DE USUARIO

parser-py

201630832 Carlos Eduardo Vásquez Aguilar



1. REQUISITOS PARA UTILIZAR EL PROGRAMA 2. PASOS PARA LA EJECUCIÓN DEL PROGRAMA	3 3
3.1 Ventana de carga de archivo	7
3.2 Editor de texto antes de analizar	8
3.3 Editor después de realizar el análisis léxico del contenido	9
3.4 Ventana de reportes	10
3.5 Generación del gráfico para cada token	10
3.6 Almacenamiento de los gráficos en la computadora	11

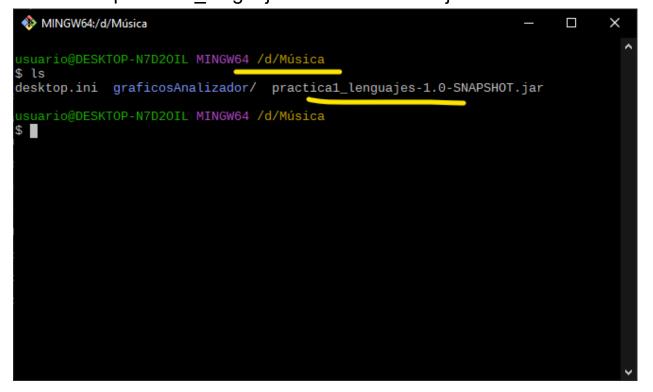


1.REQUISITOS PARA UTILIZAR EL PROGRAMA

- Tener instalado el JDK 17 (Java Development Kit)
- Tener configurada la variable de entorno JAVA_HOME en su sistema operativo
- Tener instalado Graphviz y agregado al PATH

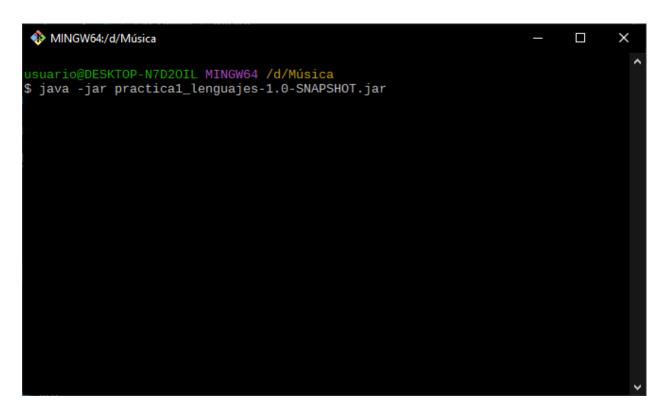
2.PASOS PARA LA EJECUCIÓN DEL PROGRAMA

 Abrir una terminal y ubicarse en la carpeta en la cual se haya descargado el archivo "practica1 lenguajes-1.0-SNAPSHOT.jar"





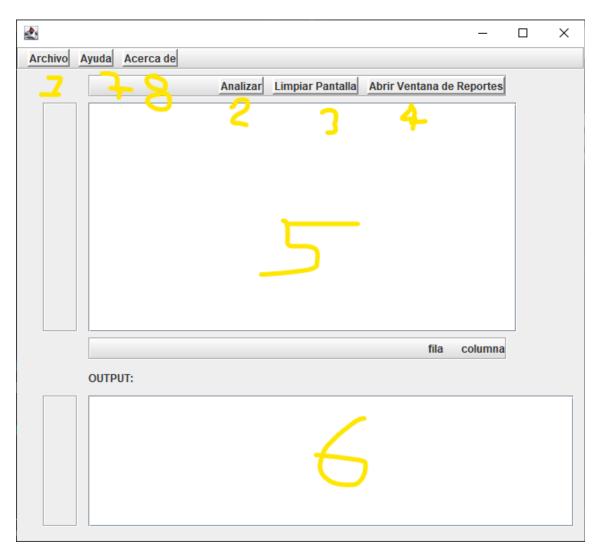
Ejecutar el siguiente comando
 \$ java -jar practica1_lenguajes-1.0-SNAPSHOT.jar



3.INTERFAZ GRÁFICA DEL PROGRAMA

- La interfaz cuenta con (1) un botón para cargar un archivo directamente desde la computadora hacia el editor de texto.
- La interfaz tiene un botón (2) de "Analizar" el cual se encarga de realizar el análisis léxico del texto cargado o escrito en el editor.
- La interfaz cuenta con un botón (3) para "Limpiar Pantalla" el cual limpia el editor de texto.



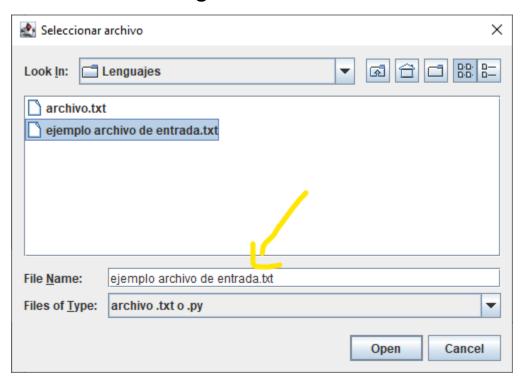


- La interfaz cuenta con un botón (4) para mostrar los reportes generados de la ejecución del programa.
- La interfaz cuenta con un editor de texto (5) en el cual se puede cargar un archivo o escribir directamente el texto que se desea evaluar.
- En la parte de abajo de la interfaz se encuentra una ventana (6)
 que muestra todos los logs generados durante la ejecución o
 análisis léxico.



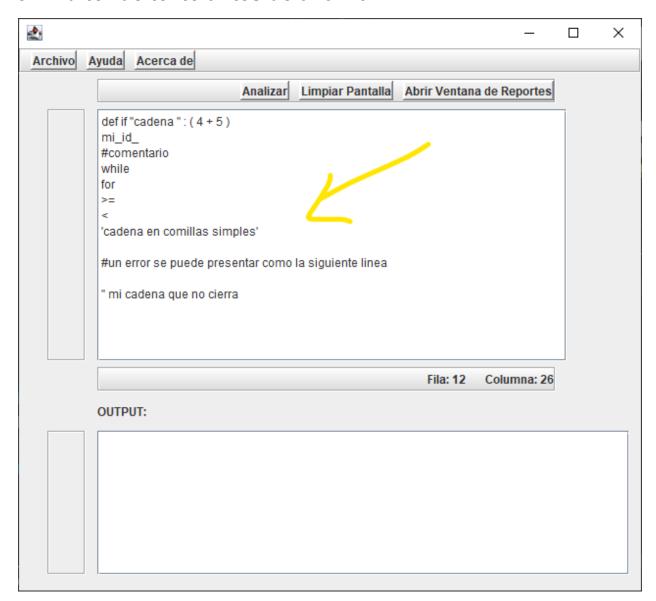
 Finalmente la interfaz cuenta con un botón de ayuda (7) y un botón (8) que muestra información sobre el desarrollador del programa.

3.1 Ventana de carga de archivo



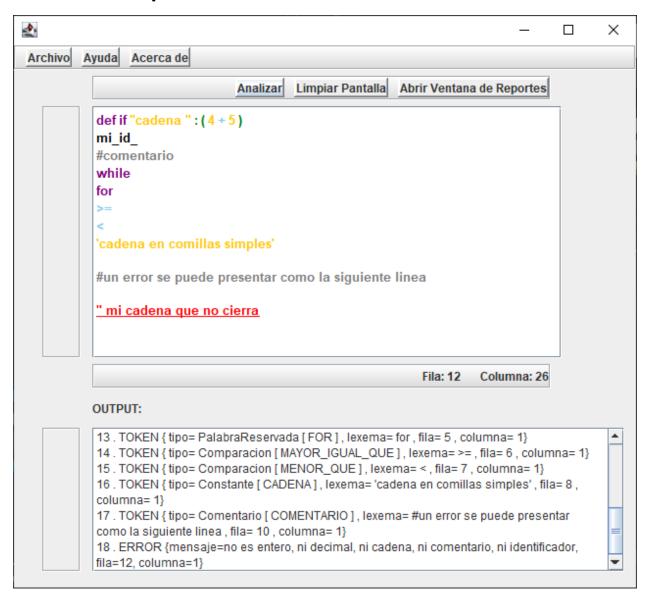


3.2 Editor de texto antes de analizar



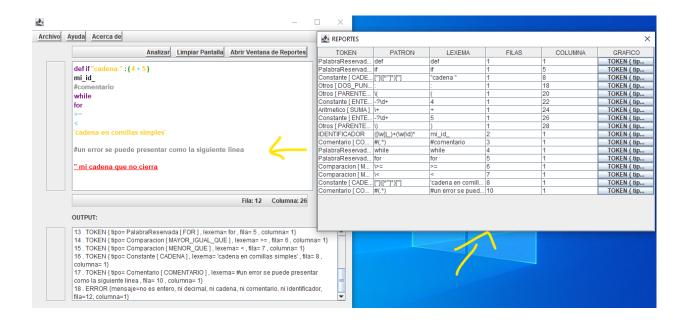


3.3 Editor después de realizar el análisis léxico del contenido

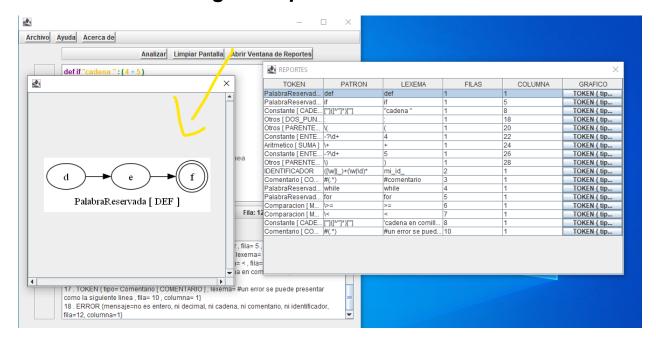




3.4 Ventana de reportes



3.5 Generación del gráfico para cada token





3.6 Almacenamiento de los gráficos en la computadora

