

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Centro universitario de Occidente**  
**División de ciencias de la Ingeniería**  
**En ciencias y sistemas**

Curso: Lenguajes Formales y de Programación  
Catedrático: Ing. Oliver Sierra  
Sección: "A"



Proyecto 2

Daniel Eduardo Fernández Ovando ..... 201731816

Quetzaltenango, 19 de Noviembre del 2019.

# **Manual de Usuario del ANALIZADOR LÉXICO**

**Lenguajes Formales y de Programación**

**Sección “A”**

**Nombre: Daniel Eduardo Fernández Ovando**

**Carné: 201731816**

## **Manual de Usuario del Analizador Léxico:**

### **Presentación del Analizador:**

El objetivo de este manual es dar al usuario una guía para que pueda manipular mejor el analizador. Poder dar asistencia a los usuarios y enseñarle la funcionalidad del analizador.

Este analizador consiste en poder abrir un archivo de texto para poder analizarlo, y así entonces poder ver lo analizado en un recuento para poder ver en que fila y columna nos quedará el token, igual que para ver los errores nos los mostrará para ver cómo nos queda.

Este Analizador se hizo con el fin de adquirir nuevos conocimientos en lo que es el curso de Lenguajes Formales y de Programación, en la cual es una programación con una gramática y autómatas de pila.

Manual de Usuario (Guía):

Debe tener esto en la PC para poder ejecutarlo:

- Sistema Operativo (Windows o Linux)
- Java 1.8.0\_201 o compatibles.
- NetBeans IDEA (creación: v. 8.2) o cualquier editor de lenguaje JAVA.
- IntelliJ IDEA o cualquier editor de lenguaje JAVA
- .Jar ejecutable o proyecto completo
- JDK JAVA

Lo que debe hacer para ejecutarlo:

Una vez ya tenemos todo lo que nos pide anteriormente ya podemos ejecutar el programa para empezar a jugar lo que debemos hacer es ejecutar el programa desde .Jar o desde el IDE.

Una vez ya ejecutado ya podemos empezar a utilizarlo

A continuación las instrucciones de Analizador:

### **Instrucciones:**

Primero debemos ir al botón de ir al analizador luego este nos llevará a la parte donde está el botón abrir archivo que podremos cargar nuestro archivo de texto que es que vamos a analizar por medio de una gramática la cual realizamos y nos va a recorrer todo el archivo de texto. Luego que lo analice ya podremos ver en un botón que tengamos de recuento por fila y columna todos los tokens que haya analizado nuestro analizador, entonces ya luego podremos ver nuestros errores, y también ver en que fila y columna se encuentra.

Luego en las pestañas estarán tres por si queremos abrir desde ahí abrir nuestro archivo de texto, también guardarlo. Luego habrá otra donde podemos borrar el txt y otro un acerca de donde dirá la versión, y este manual de usuario.

### **Tabla de símbolos**

Debe llevar el control de la tabla de símbolos. Utilizar de manera adecuada el uso de tabla de símbolos para el manejo del ámbito de las variables.

### **Ámbito**

El ámbito para este lenguaje es dinámico. Este estará definido por el uso de las llaves, de la misma manera como funciona java.

## **Rekursividad**

El lenguaje puede hacer llamadas recursivas.

## **Intérprete**

El programa debe de mostrar en un apartado la salida del programa que se está ejecutando.

## **Consideraciones importantes**

Es importante el manejo de errores léxicos, sintácticos y manejar errores determinado por la tabla de símbolos. Para los errores es importante brindar toda la información necesaria respecto a los errores. Línea, columna, token y que es lo que se esperaba para poder corregir el código. Además es importante que el programa sea intuitivo y que se pueda visualizar en todo momento la salida del programa, así como la tabla de símbolos. Es su decisión si se ejecutará instrucción por instrucción, línea por línea. No se permite que se ejecute todo de un solo y ver los resultados al final. Es importante ver el proceso.

**\*\*De no funcionar el juego podrá comunicarse con el creador del proyecto**

**\*\*Sugerencias**

**\*\*Reclamos**

**Comunicarse al correo:**

danielferova9@hotmail.com