

Manual de Usuario

Proyecto 2

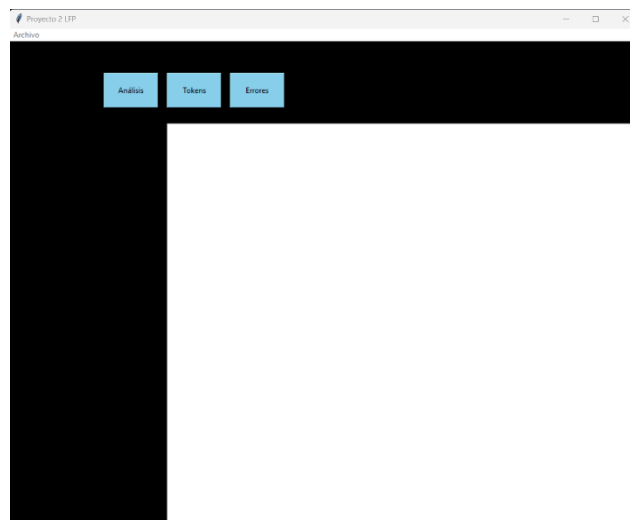


Lenguajes Formales y de Programación
Francisco Daniel Peruch de León
Carné: 202100639

En este documento se muestra las indicaciones para el uso de la aplicación, siendo estas las siguientes:

Menú Principal:

Al iniciar en la aplicación la ventana que aparecerá, será la siguiente:



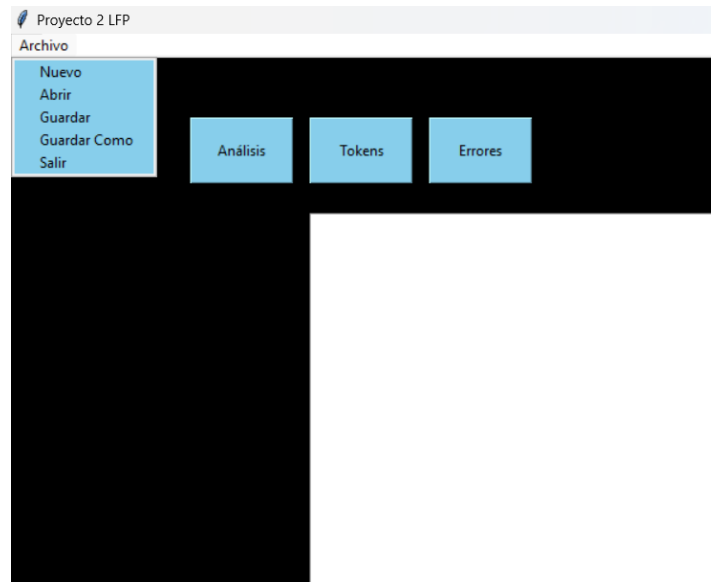
En esta ventana aparecerá las diferentes opciones que la aplicación puede ejecutar, para realizar una de las opciones aquí mostradas se debe presionar sobre el botón con la leyenda de la opción deseada. Las opciones disponibles en la aplicación son las siguientes:

Archivo:

Al presionar esta opción se desplegará un listado con las opciones que puede realizar con un archivo previamente guardado o crear un archivo con la cadena de texto que se encuentre en el área de texto. Entre las opciones que se pueden encontrar son las siguientes:

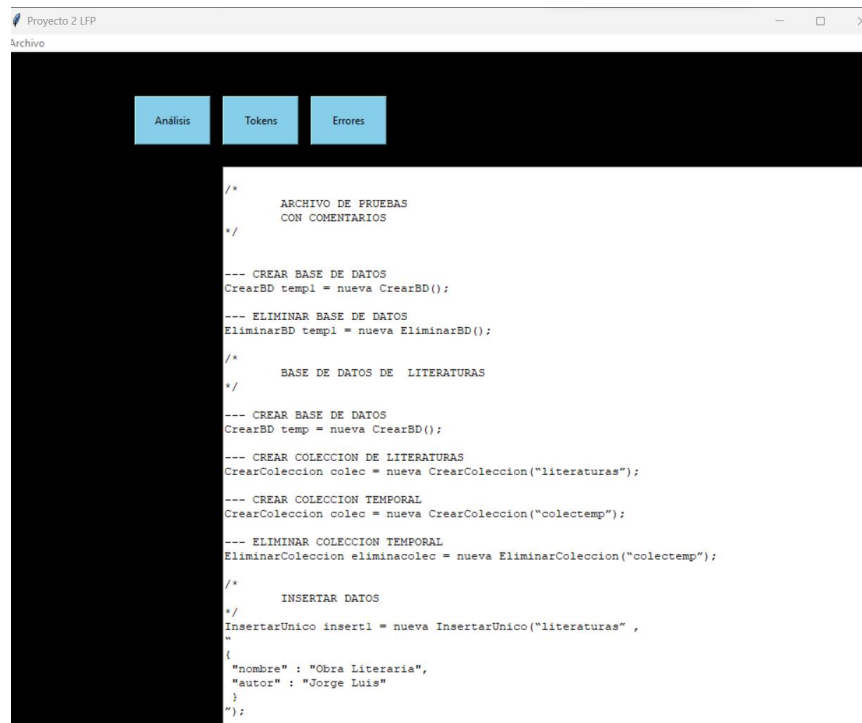
- **Nuevo:**

Luego de haber presionado sobre la pestaña archivo se desplegará una serie de opciones siendo una de estas “Nuevo”, al presionar sobre esta opción se limpiará el área de texto, dejándolo vacío para escribir una nueva cadena de texto.



- **Abrir:**

Al presionar sobre esta opción, se desplegará una ventana en donde se puede ubicar el archivo previamente guardado que se necesita analizar en el programa. Al seleccionar el archivo deseado, el contenido de este se mostrará en el área de texto.

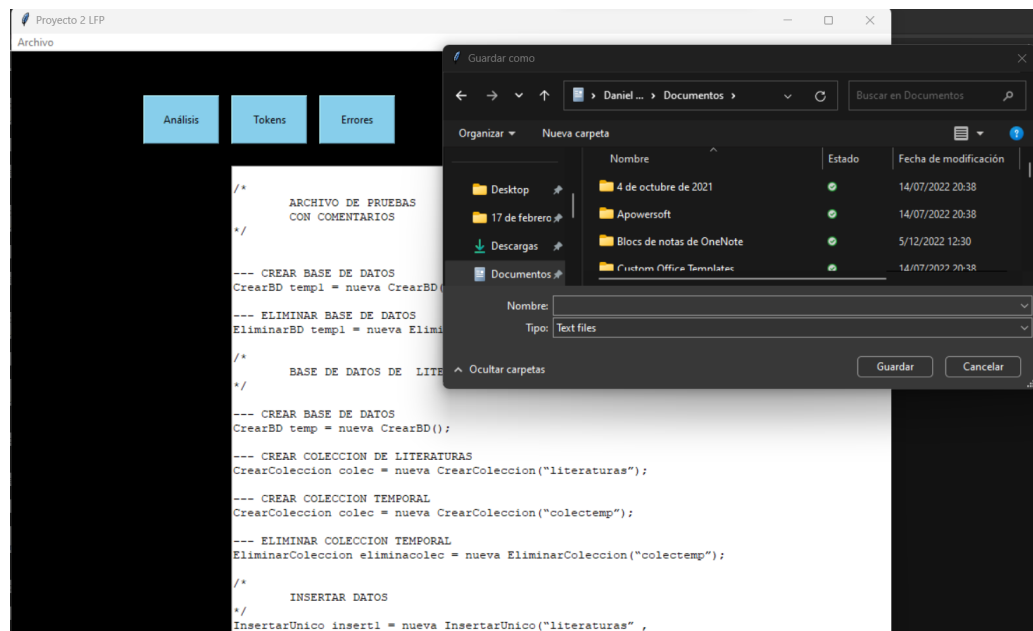


- **Guardar:**

Al seleccionar esta opción, la aplicación tomará la cadena de texto que se encuentra en el área de texto y lo escribirá en un archivo .txt con un nombre predeterminando.

- **Guardar Como:**

Al seleccionar esta opción, la aplicación tomará la cadena de texto que se encuentra en el área de texto y la escribirá en un archivo .txt, luego se abrirá una ventana en la cual deberá indicar el nombre del archivo y la ruta en donde se desea guardar.

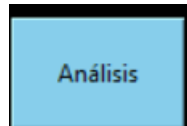


- **Salir:**

Al seleccionar esta opción, la ventana se cerrará y con ello finalizará la ejecución de la aplicación.

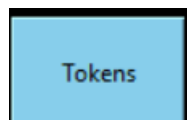
Análisis:

Al presionar el botón con la leyenda “Analizar”, se hará el análisis léxico y sintáctico correspondiente a la cadena de texto contenida en el archivo que se guardó previamente en la aplicación.



Token:

Al presionar el botón con la leyenda “Tokens”, la aplicación mostrará una tabla con el nombre de cada token junto con su correlativo y su lexema correspondiente.



Errores:

Al presionar el botón con la leyenda “Errores” se mostrarán los errores encontrados en la cadena de texto contenida en el archivo analizado, si no tuviera nada este apartado aparecerá vacío.

