



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería
Ingeniería en Ciencias y Sistemas
Lenguajes Formales y de Programación sección "A"

Manual de Usuario "Grafos Guatemala"

Nombre
Edy Rolando Rojas González

Carné
201730511

16 de junio de 2024

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
GUIA.....	4
Ventana principal.....	4
Cargar Archivo.....	5
Ejecutar Archivo.....	5

INTRODUCCIÓN

Se detalla a continuación el uso de la aplicación Grafos Guatemala, esta aplicación procesa un archivo de entrada y genera los grafos en imágenes que pueden ser visualizadas después del procesamiento, también como generar el reporte de token y errores.

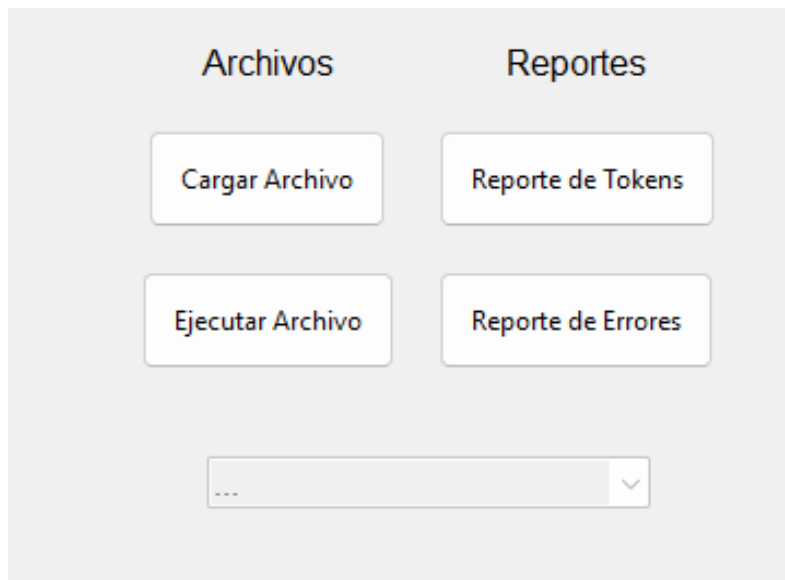
Se proporcionan capturas y etiquetas para un mejor entendimiento de la interfaz gráfica y cómo interactuar con los componentes de la misma.

GUIA

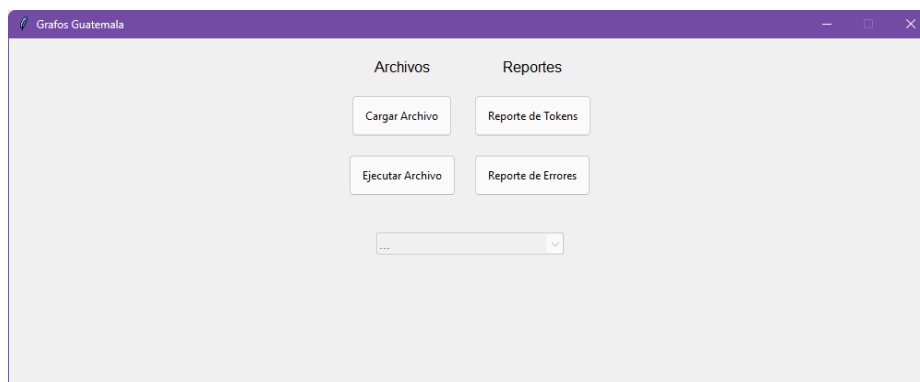
Ventana principal

La ventana principal presenta los siguiente botones identificados en dos grupos:

- Cargar Archivo
- Ejecutar Archivo
- Reporte de Tokens
- Reporte de Errores
- Combobox: Seleccionar imagen a mostrar



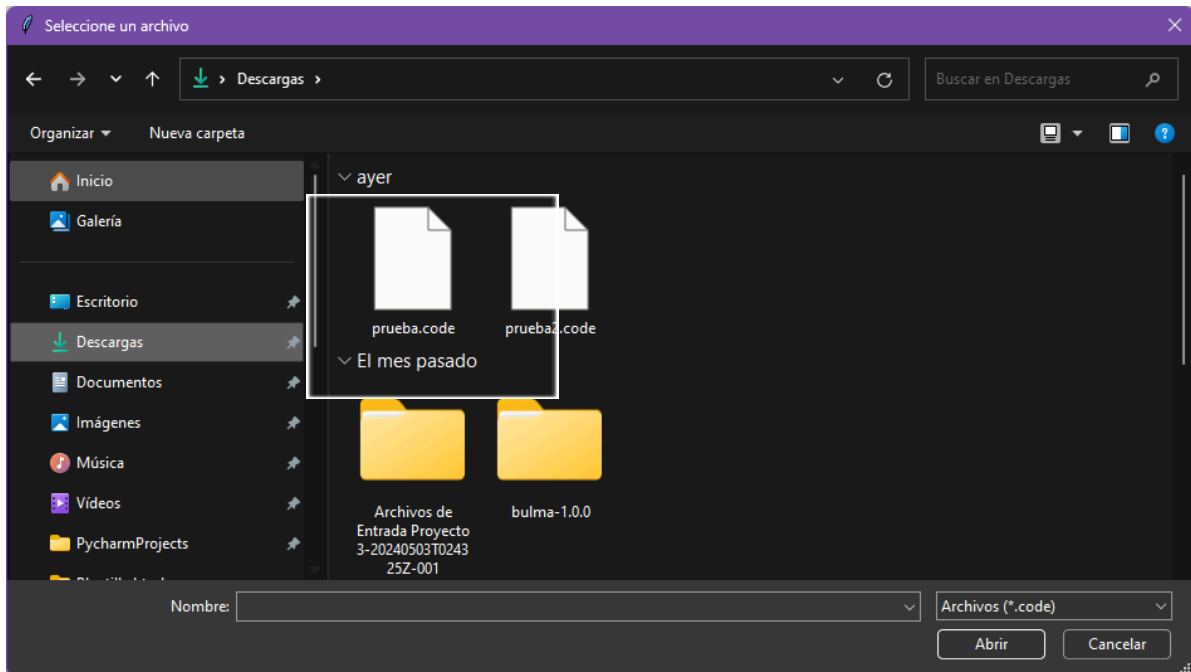
En la siguiente captura podrá observar las disposición y ubicación de los botones, posteriormente se describir qué hace cada uno de los botones.



La ventana no puede ser redimensionada, únicamente cerrada y minimizada.

Cargar Archivo

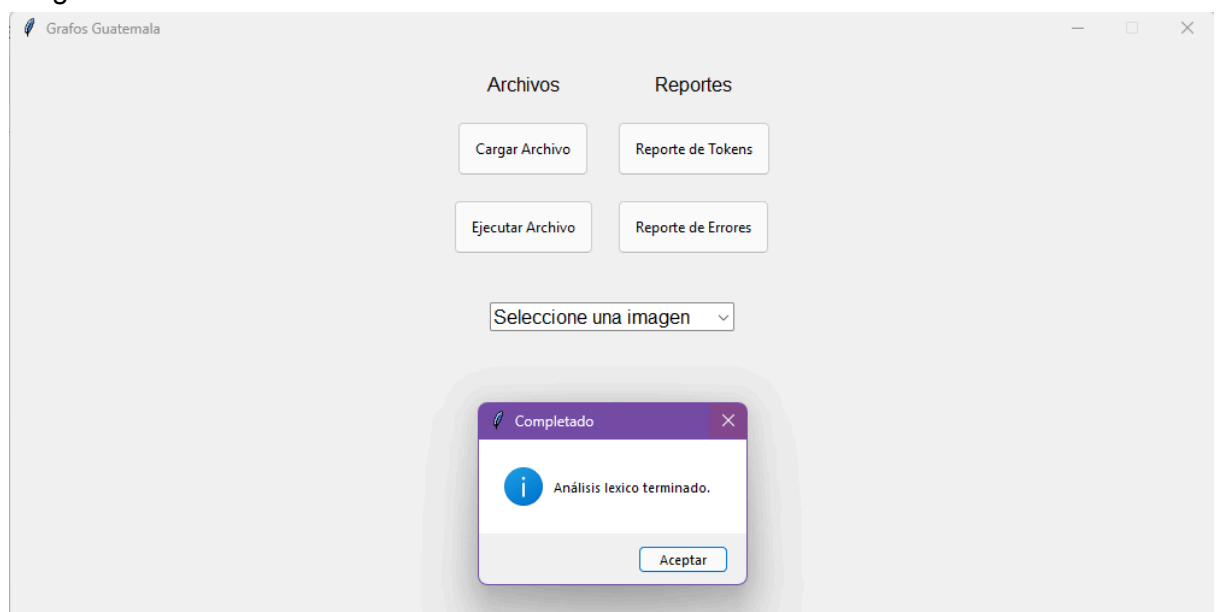
- Al presionar este botón la aplicación le solicitará subir un archivo de extensión “.code”.



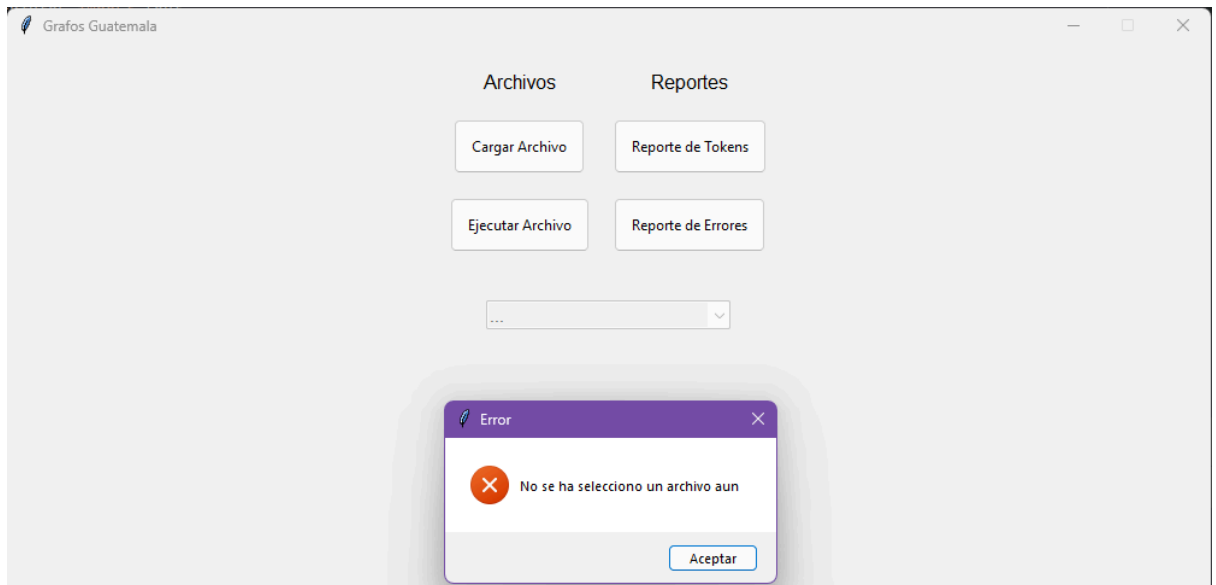
- Cuando tenga seleccionado el archivo este será cargado a memoria para ser procesado.

Ejecutar Archivo

- Cuando exista un archivo cargado en memoria podrá presionar este botón y el sistema le notificará cuando el archivo termine de procesar y tenga lista las imágenes a visualizar.

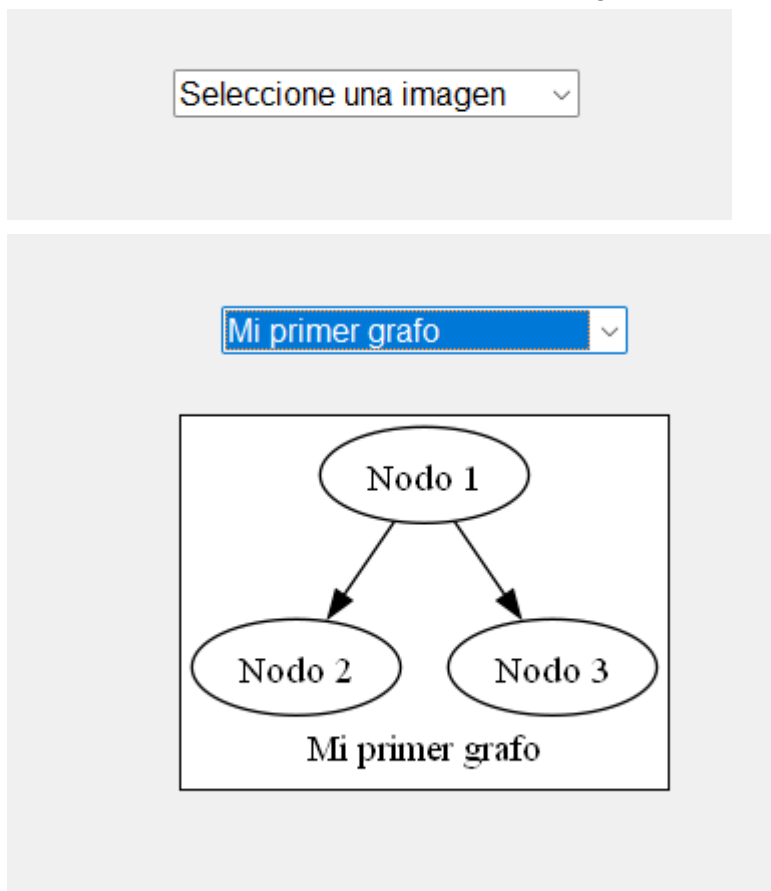


- En el caso de que aun no exista un archivo cargado en memoria la aplicación le notificará que primero se debe subir un archivo.



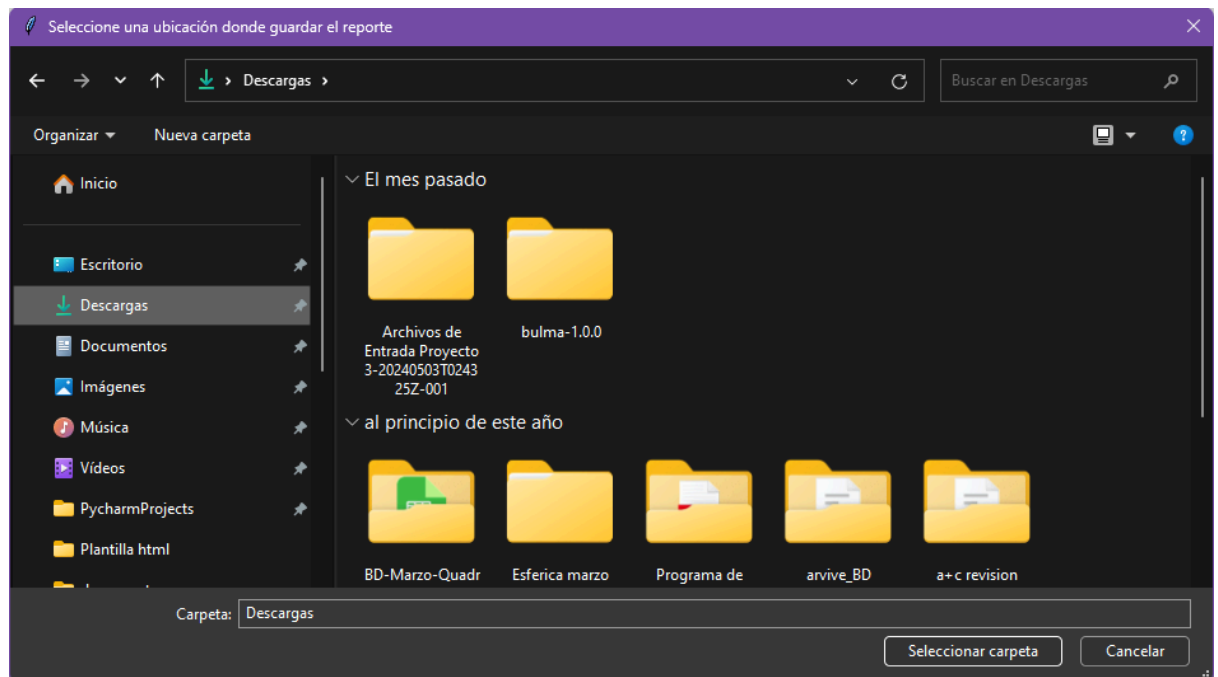
Visualización de imágenes

- A través del combobox podrá cambiar de imagen a visualizar.



Reporte de Tokens

- Al dar clic en este botón se le solicitará seleccionar una ubicación para guardar el reporte.



- Seleccionada la ubicación se guardará el reporte HTML.

