

MANUAL DE USUARIO



PIXELAR

Erick Daniel Ajche Hernandez

201701043

danielajche95@gmail.com

Contenido

Introducción.....	3
Objetivo:.....	4
Requerimientos:	4
Opciones del Sistema.....	5
Inicio de Aplicación	5
Cargar	5
Analizar	6
Reportes.....	8
Imagen	9

Introducción

Este manual tiene la intención de explicar a usuario como usar nuestra aplicación, así darle el rendimiento mas optimo posible, y así no perderse en el transcurso de la ejecución, nuestro producto se encarga de dibujar en formato pixelart. Y reportar todos los símbolos, dígitos o caracteres que incluye el archivo de entrada.

Objetivo:

Explicar detalladamente cómo funciona el programa, que acciones puede realizar. Como también como usar correctamente cada una de ellas así optimizar las jornadas de trabajo del usuario.

Requerimientos:

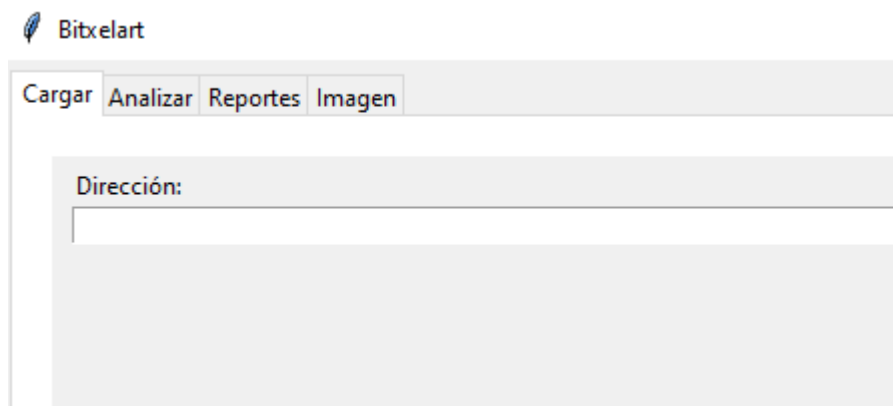
- Mínimo 256Mb de RAM
- Sistema Operativo Win XP o superior
- Resolución grafica de 800*600
- Navegador de Internet

Opciones del Sistema

El programa se involucra en 2 acciones, que son reportar lista de tokens y reportes, y realizar el dibujo en formato pixelart, ahora para realizar estas acciones necesitamos un archivo de entrada (.pxla) que contenga los datos que necesitamos, este archivo puede contener errores, pero al contener errores de los que no pueda recuperarse el sistema, este no dejara dibujarlo, solamente reportar su lista de tokens y errores identificados.

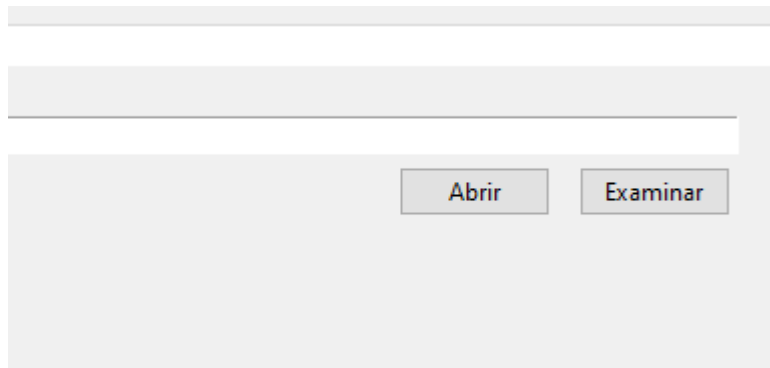
Inicio de Aplicación

Al iniciar la aplicación se mostrará una ventana situada, esta contendrá 4 ficheros, uno para cargar el archivo, otro para analizar, reportar e imagen.



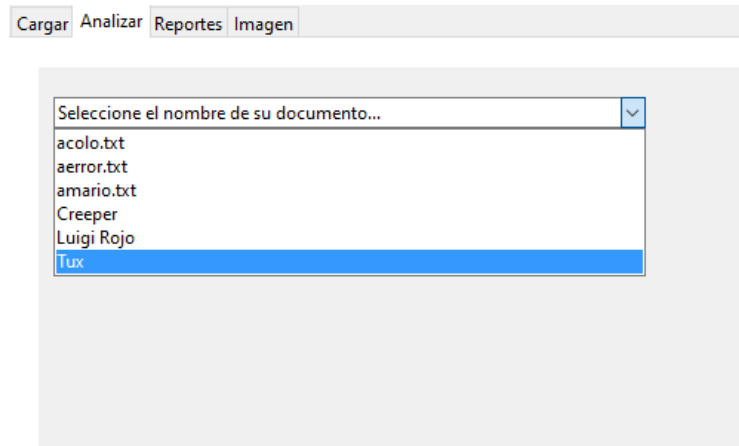
Cargar

Esta pestaña tiene la funcionalidad de abrir el archivo .pxla podemos ingresar el archivo directamente si tenemos su dirección o le damos al botón examinar y ahí nos dejara navegar por el ordenador y buscarlo.



Analizar

Tendremos una lista desplegable donde nos mostrara todos los archivos que ya ingresamos al programa, de este escogeremos el que queremos analizar y presionamos el botón analizar.



El archivo debe de contener los siguientes datos en este formato:

```
TITULO="Pokebola";
ANCHO=300;
ALTO=300;
FILAS=12;
COLUMNAS=12;
CELDA = {
[0,0,FALSE,#000000],
[0,1,FALSE,#000000],
[3,3,FALSE,#000000],
[3,4,TRUE,#000000],
[3,5,TRUE,#000000],
[3,6,TRUE,#000000],
[3,7,TRUE,#000000],
[4,1,FALSE,#000000]
};
FILTROS = MIRRORX;
```

Donde:

TITULO: Esta sección indica el título de la imagen que se generará, se conforma de la palabra reservada TITULO seguida de un signo igual (=) y una cadena de texto encerrada en comillas dobles (") y finaliza con punto y coma (;).

ANCHO: Esta sección indica el ancho en píxeles que tendrá la imagen, la sección se conforma de la palabra reservada ANCHO seguida de un signo igual (=), como valor tomará un número entero positivo y finaliza con un punto y coma (;).

ALTO: Esta sección indica el alto en píxeles que tendrá la imagen, la sección se conforma de la palabra reservada ALTO seguida de un signo igual (=), como valor tomará un número entero positivo y finaliza con un punto y coma (;)

FILAS: Esta sección indica el número de filas en las que se divide la imagen, la sección se conforma de la palabra reservada FILAS seguida de un signo igual (=), como valor tomará un número entero positivo y finaliza con un punto y coma (;).

COLUMNAS: Esta sección indica el número de columnas en las que se divide la imagen, la sección se conforma de la palabra reservada COLUMNAS seguida de un signo igual (=), como valor tomará un número entero positivo y finaliza con un punto y coma (;).

CELDAS: En esta sección se definen los colores que tomará cada uno de los “píxeles” en los que está dividida la imagen, la sección inicia con la palabra reservada CELDAS seguida de un signo igual (=), como valor tomará una lista de elementos que estará encerrada en un par de llaves y cada elemento separado por una coma (,).

Los elementos de esta lista se encuentran encerrados en un par de corchetes y dentro de estos están dos valores separados por coma (,). El primer elemento es un valor entero positivo que representa la posición de la celda en el eje X, el segundo elemento es un valor entero positivo que representa la posición de la celda en el eje Y, el tercer valor es una cadena que representa un booleano (TRUE o FALSE) y por último un color representado en forma hexadecimal. Ejemplos:

- [0,0,TRUE,#FA0000] True nos indica que la celda sí será pintada del color indicado, el color es #FA0000 que equivale al color rojo.
- [0,1,FALSE,#FA0000] False nos indica que la celda no será pintada del color indicado, es decir el color es ignorado y la celda no se pintará.

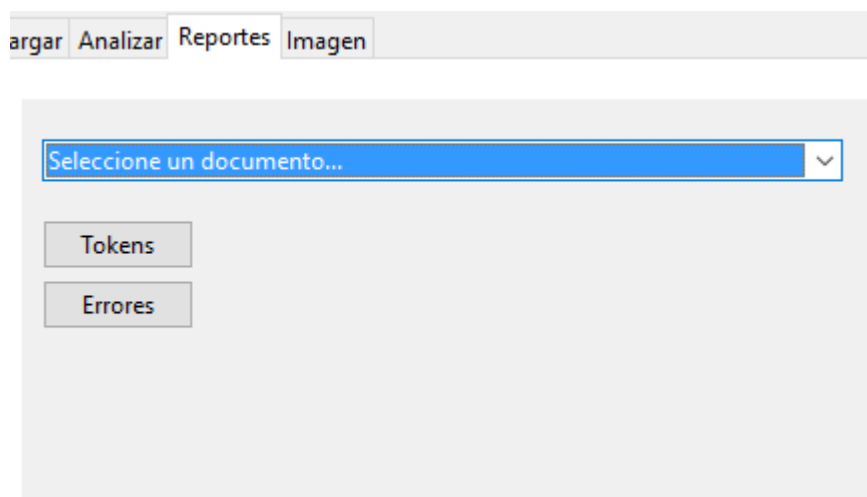
FILTROS: Esta sección indica los filtros que podrán ser aplicados a esta imagen, la sección inicia con la palabra reservada FILTROS seguida de un signo igual (=), seguida de una lista de palabras reservadas separadas por una coma (,) la sección finaliza con un punto y coma (;). Las palabras reservadas pueden ser:

- MIRRORX: Este filtro gira horizontalmente la imagen original.
- MIRRORY: Este filtro gira verticalmente la imagen original.
- DOUBLEMIRROR: Este filtro gira horizontal y verticalmente la imagen original.

Al finalizar la definición de una imagen puede aparecer un separador que consiste en una cadena de cuatro arrobas (@@@@), lo cual nos indica que en cada archivo es posible definir 'N' imágenes.

Reportes

Los archivos que ya hayamos analizado nos aparecerán en la lista desplegable de esta pestaña ahí podremos seleccionarlas y presionar el botón del tipo de reporte que queremos.



Errores del documento aerror.txt.

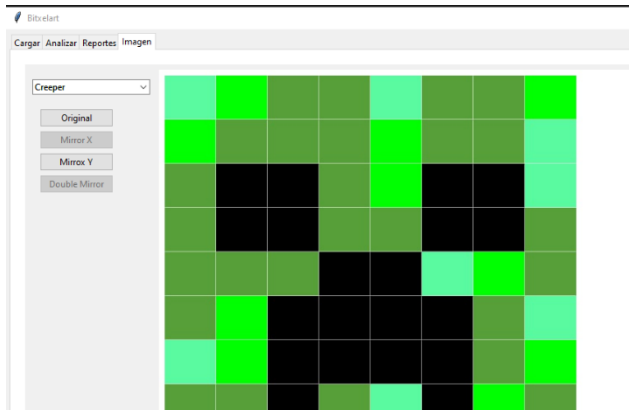
No.	Tipo	Lexema	Fila	Columna	Descripción
1	SIMBOLO_NO_IDENTIFICADO	?	3	2	El simbolo "?" no fu
2	SINTACTICO	0	3	9	
3	MAYUSCULA	COLUMNAS	5	9	
4	SIMBOLO_NO_IDENTIFICADO	\$	18	2	
5	MAYUSCULA	ANCHO	19	6	

Tokens del documento aerror.txt.

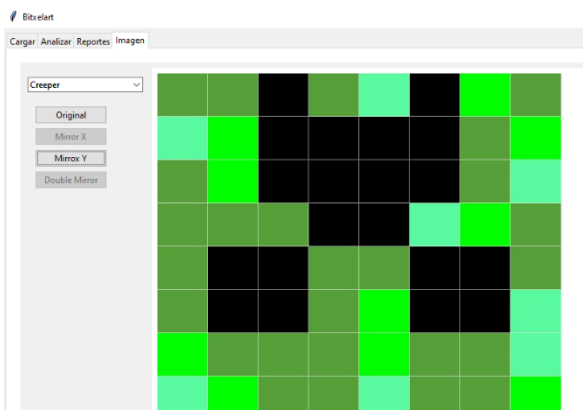
No.	Tipo	Lexema	Fila	Columna
1	RESERVADA	TITULO	1	7
2	IGUAL	=	1	8
3	COMILLAS	"	1	18
4	TEXTO	Pok*bola	1	18
5	COMILLAS	"	1	18
6	PUNTOCOMA	;	1	18
7	RESERVADA	ANCHO	2	6
8	IGUAL	=	2	7

Imagen

En esta pestaña nos aparecerán en la lista desplegable los distintos dibujos del ultimo archivo analizado, nos aparecerán los botones de los que no hay filtro bloqueados, y de los que si desbloqueados, al presionarlos se muestra la imagen seleccionada con el filtro que se pidió.



Para limpiar la pantalla y no mostrar nada, se da en el botón de limpiar,



Cada pestaña contiene un botón para cerrar el programa