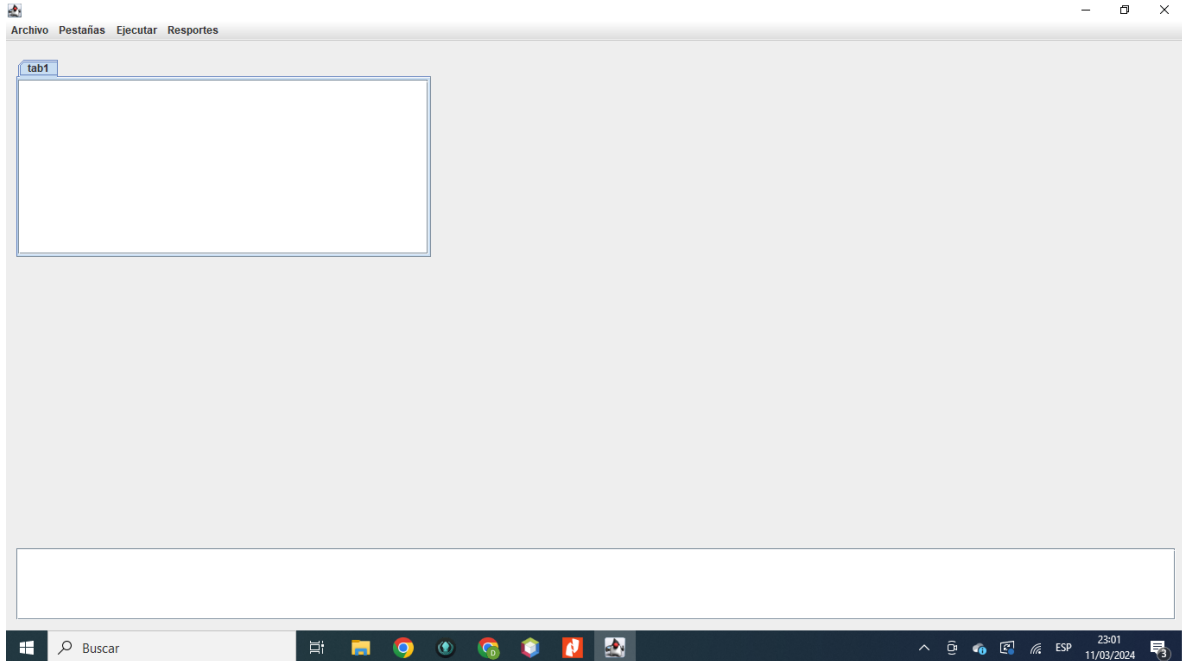


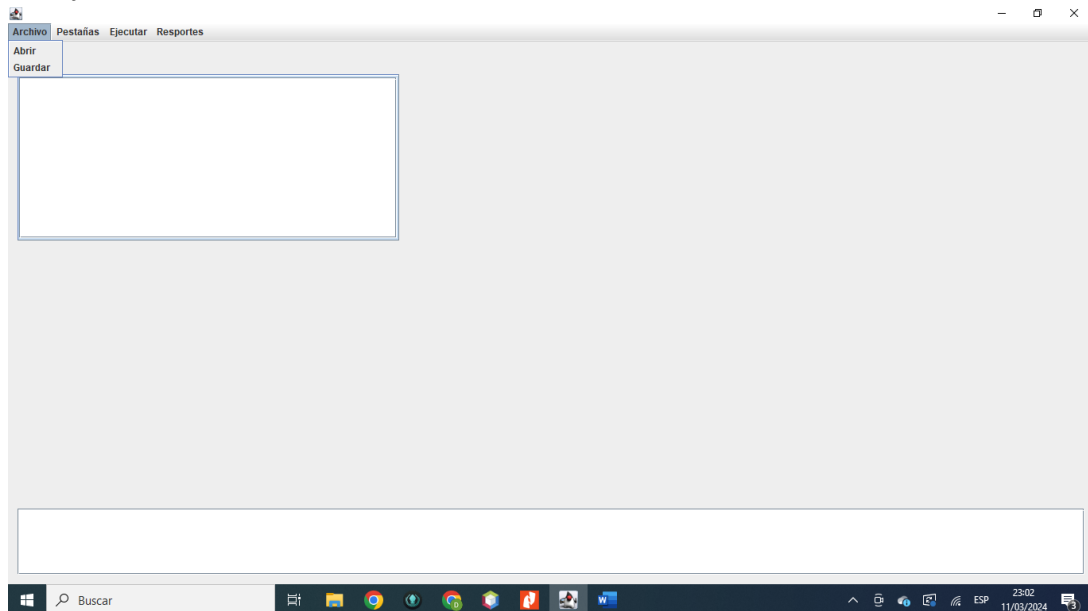
## Manual de Usuario

Al ingresar al programa podremos ver una interfaz simple y comoda con una sección para poder escribir y visualizar los archivos o textos que se mostraran. Así como también se puede visualizar varias opciones para poder hacer trabajar el programa.

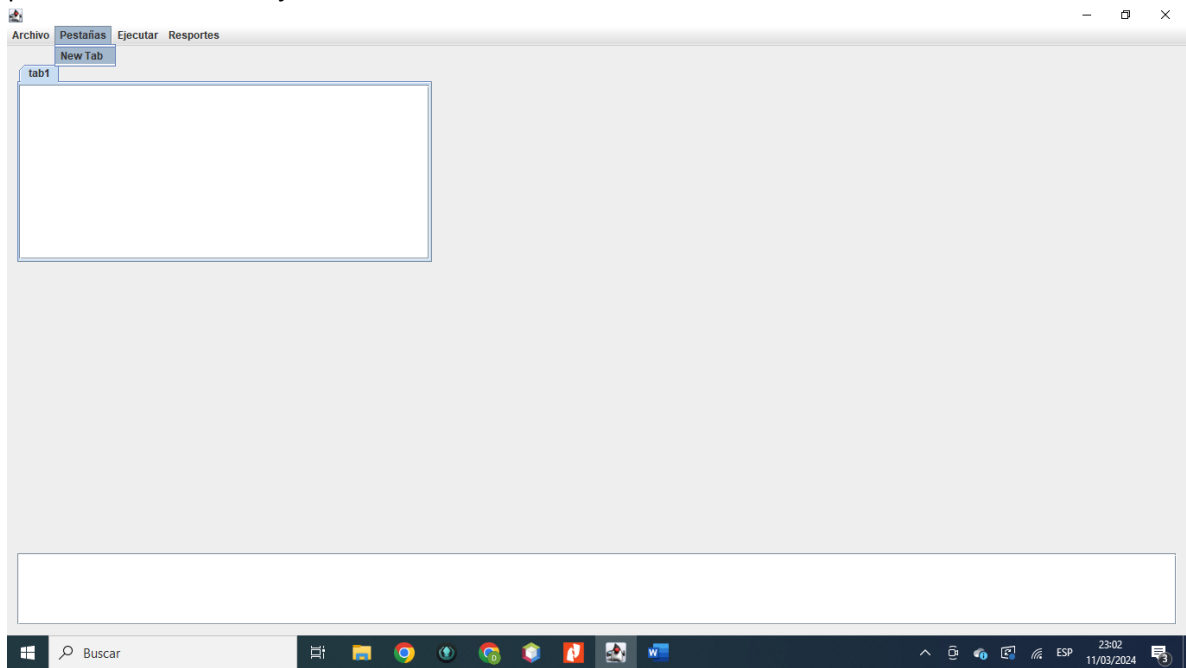


En la siguiente parte en nuestro apartado de abrir al momento de dar clic podremos ver que se despliega n dos opciones siendo las siguientes:

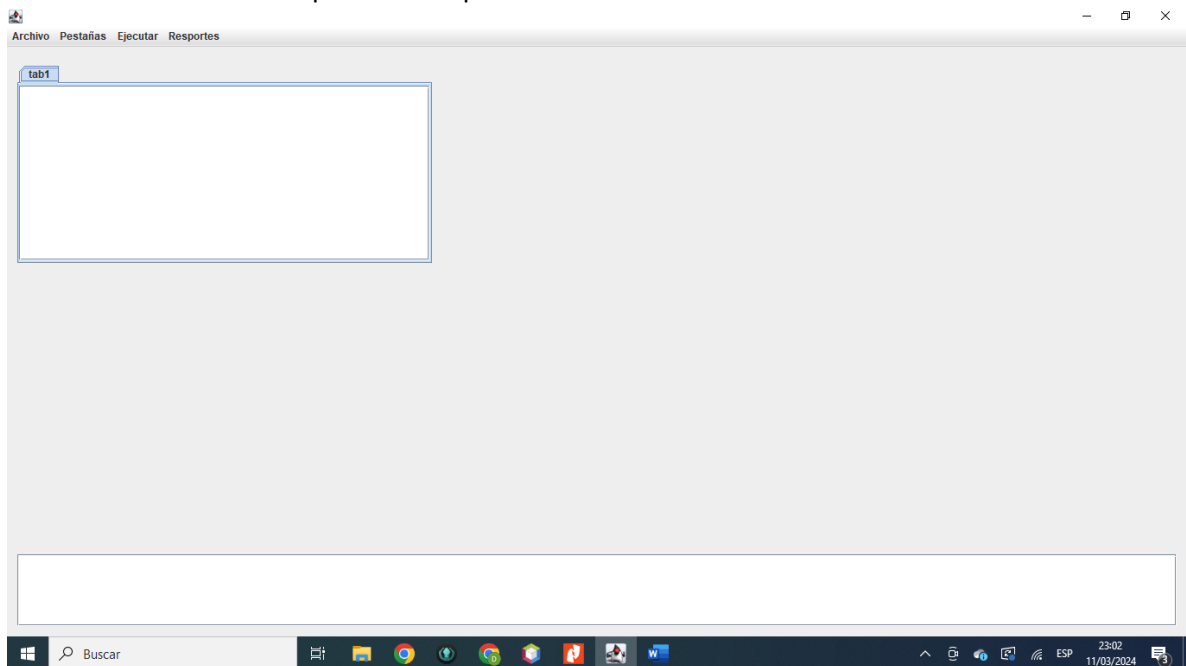
1. Abrir: esta opción nos permitirá abrir archivos con terminación .df y así poder visualizarlos.
2. Guardar: El siguiente botón nos servirá para poder guardar el archivo con el que estamos trabajando.



El siguiente apartado es el de pestañas al momento de dar clic sobre esta opción podremos visualizar la opción de nueva pestaña la cual nos dará opción a crear nuevas pestañas colocándole un nombre en específico para poder tener una identificación y saber en cual pestaña estamos trabajando.



El siguiente menú es el Ejecutar el cual al momento de presionarlo nos realizara el análisis del archivo que estemos trabajando en nuestra pestaña y también se mostrara si en dado caso nuestro archivo tiene la opción en el apartado de consola.

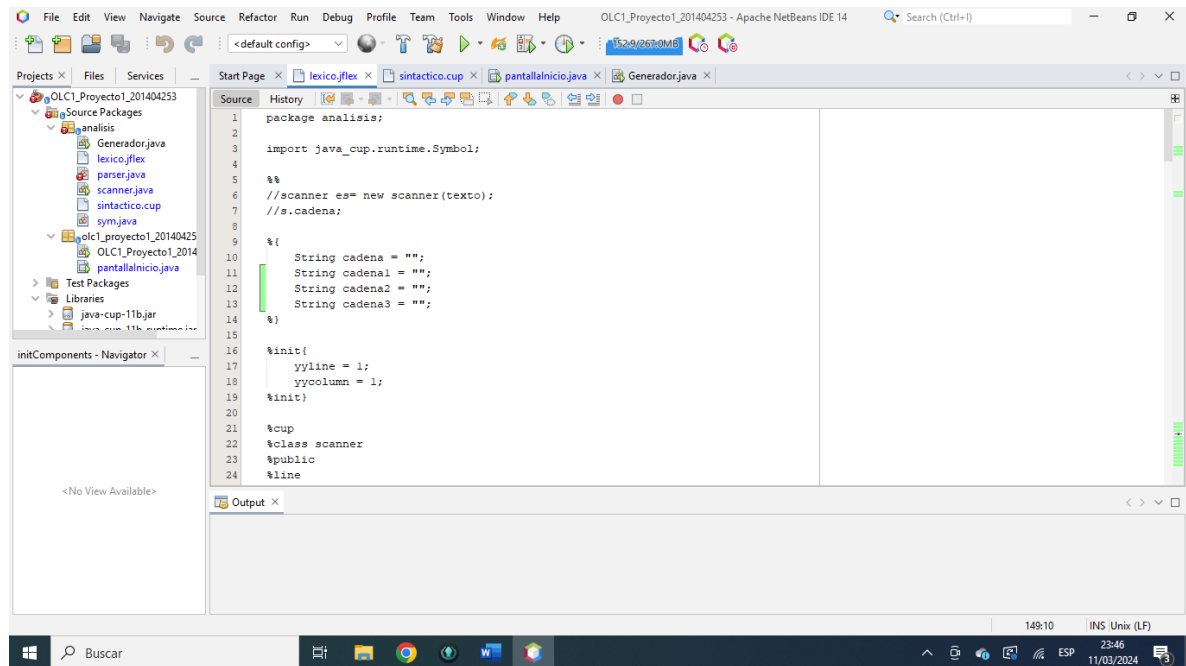


## Manual Técnico

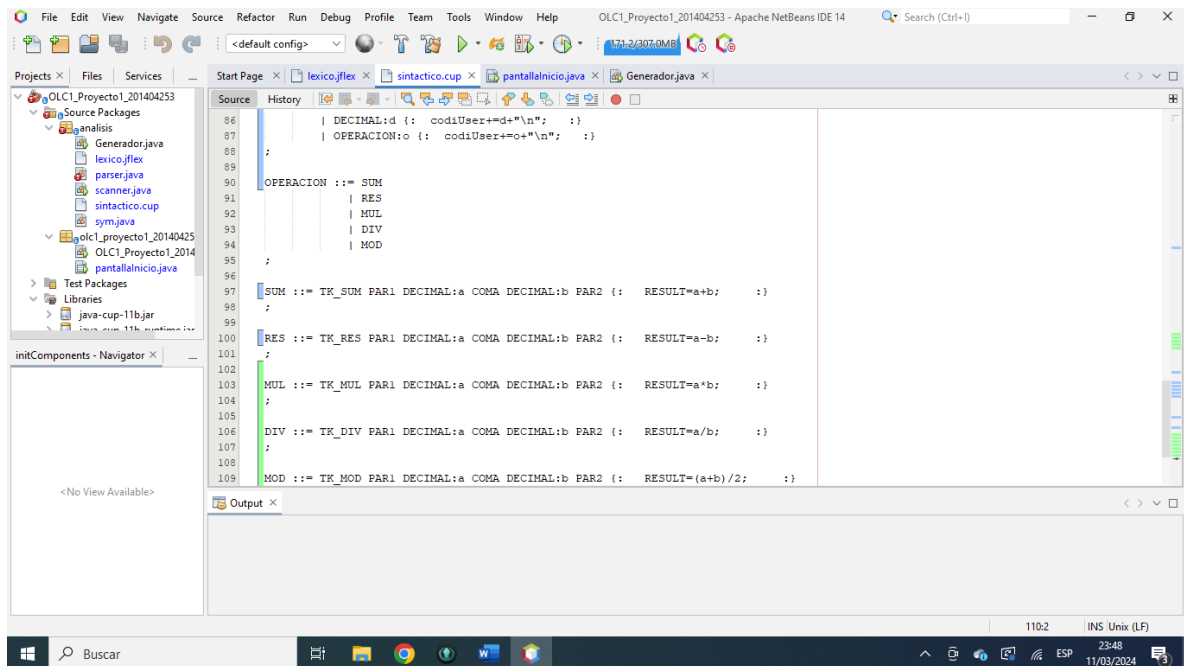
El Programa se realizó en Apache NetBeans IDE 14 en donde se encuentra la programación del programa, así como las librerías utilizadas.

En el cual se puede observar que en el apartado de Source Package se creó un paquete de análisis, en el cual se encuentran los dos archivos importantes del programa como lo son el analizador léxico y el analizador sintáctico.

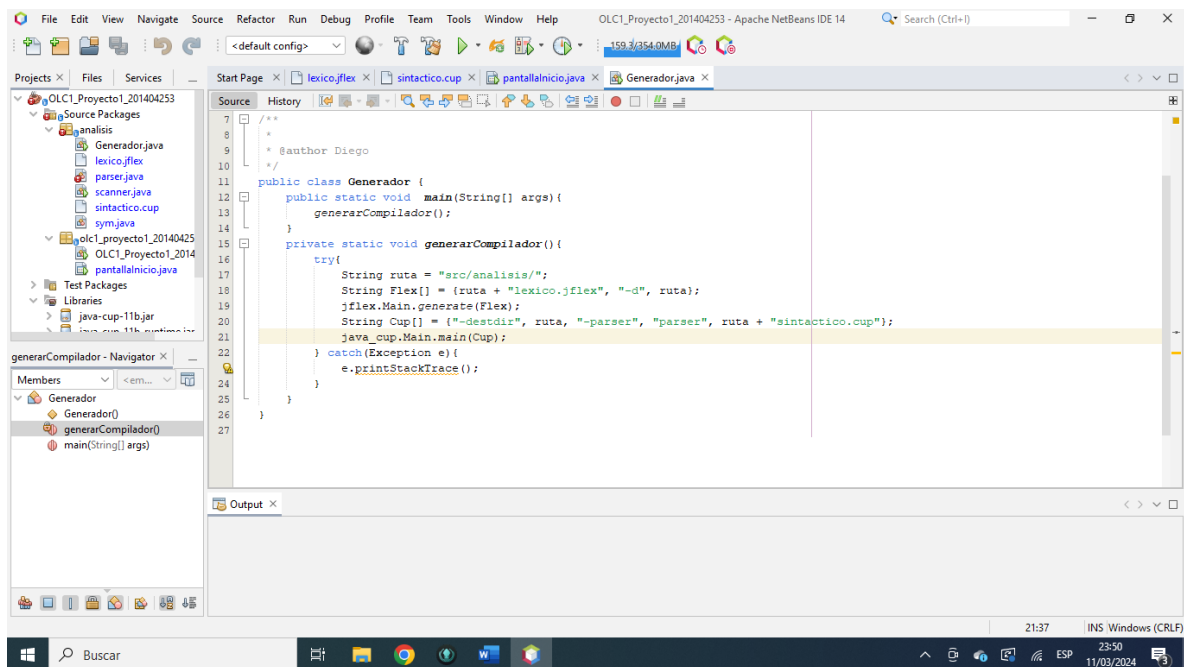
En el archivo de analizador Léxico se encuentra lo que es el alfabeto y los token que se van a reconocer a lo largo de la ejecución del programa.



En el siguiente archivo se encuentra el analizador Sintáctico el cual reconoce como debería de venir cada uno de los lexemas creados en nuestro analizador léxico. En este también creamos un poco de código para que podamos mostrar o hacer uso de las variables que nosotros creamos dentro del archivo de entrada.

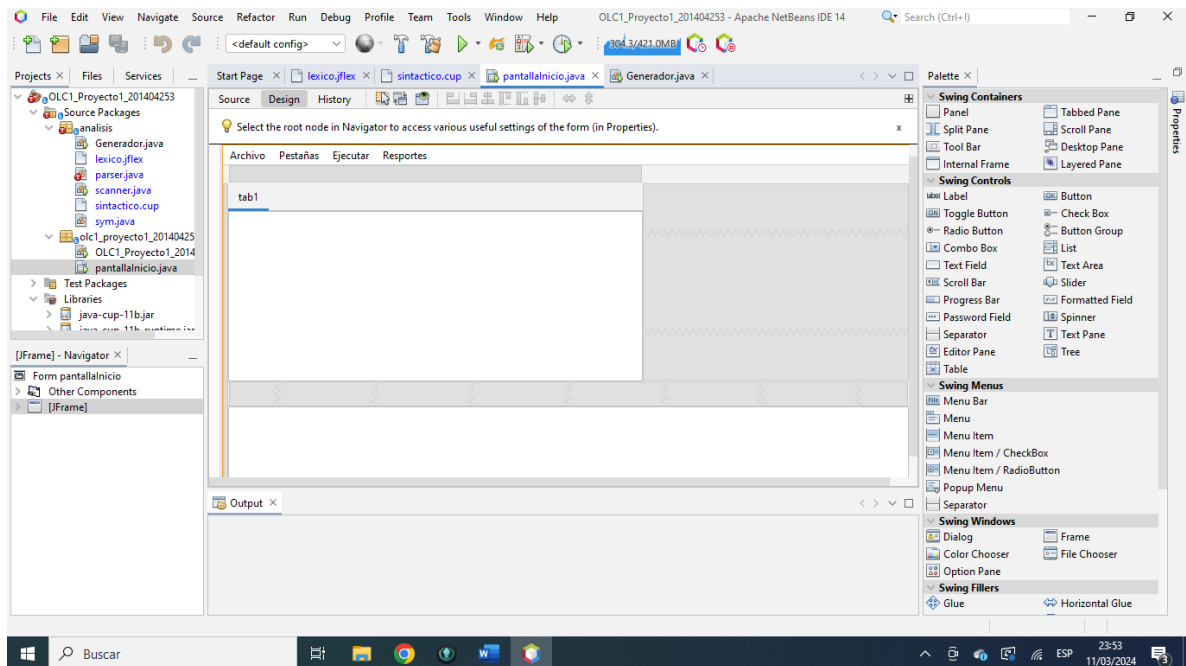


Luego también tenemos un archivo en el cual podemos hacer un generador el cual nos producirá cada una de los analizadores y los compilara de forma que nuestros alfabetos y demás opciones puedan ser utilizadas dentro del programa que estamos leyendo al momento de la ejecución del mismo.



En nuestro siguiente paquete podemos encontrar 2 clases una en la cual nos inicia nuestro frame el cual nos permite visualizar todo lo que hemos creado en nuestra pantalla.

Y el siguiente es el frame donde podemos ver cómo será la interfaz de usuario en la cual podremos trabajar los archivos requeridos.



Así de la misma forma podemos encontrar el apartado de LIBRARIES en la cual agregamos las librerías de Jflex y cup. La cual nos ayudan a poder realizar cada uno de los análisis los cuales son indispensables para nuestro programa.

