

Universidad De San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas



Lenguajes Formales y de Programación

Sección -B

MANUAL DE USUARIO

Kevin Gerardo Ruíz Yupe
201903791
23/08/2021

Objetivos

General:

Enseñar al usuario el funcionamiento y uso de la interfaz gráfica, para un mejor desempeño.

Específicos:

- Utilizar imágenes de la aplicación para mejorar la comprensión del usuario.
- Indicar los pasos a seguir para uso correcto de la aplicación para evitar errores y complicaciones durante la ejecución.

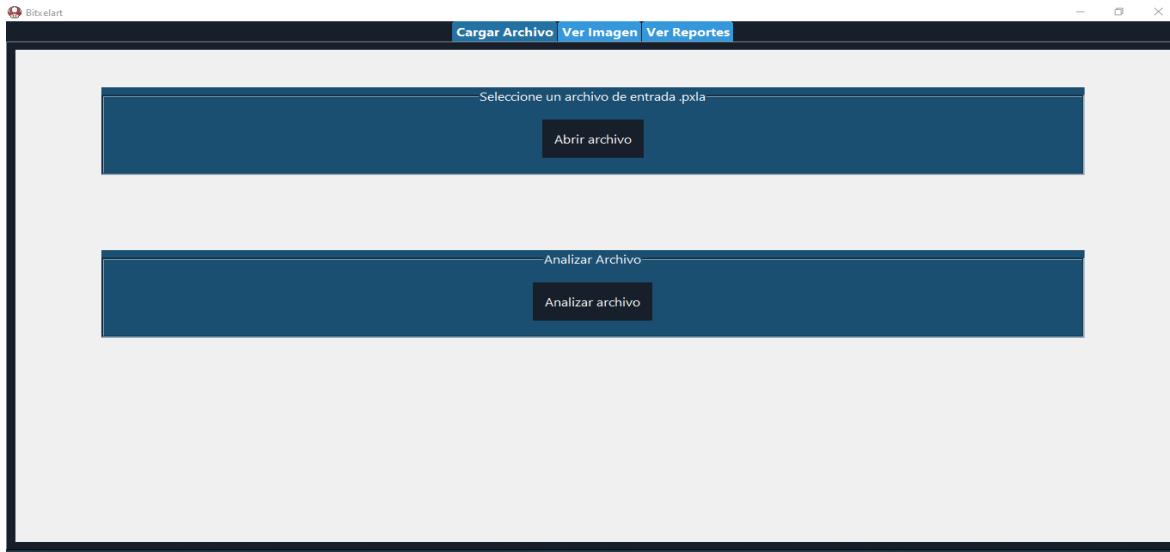
Introducción

El manual contiene explicaciones de las funcionalidades que posee la aplicación así como la interfaz gráfica de usuario.

La principal función de esta aplicación es la obtención de datos de tipo **.pxla** y procesar cada celda. La aplicación permitirá elaborar imágenes digitales en estilo **pixel art**. Existirán 3 parámetros (filtros) que se ejecutarán de acuerdo a lo que indiquen .

Descripción de las funciones de la interfaz

Vista principal al momento de ejecutar la aplicación. Se observa un apartado en el cual se podrá navegar en estas 3 opciones:

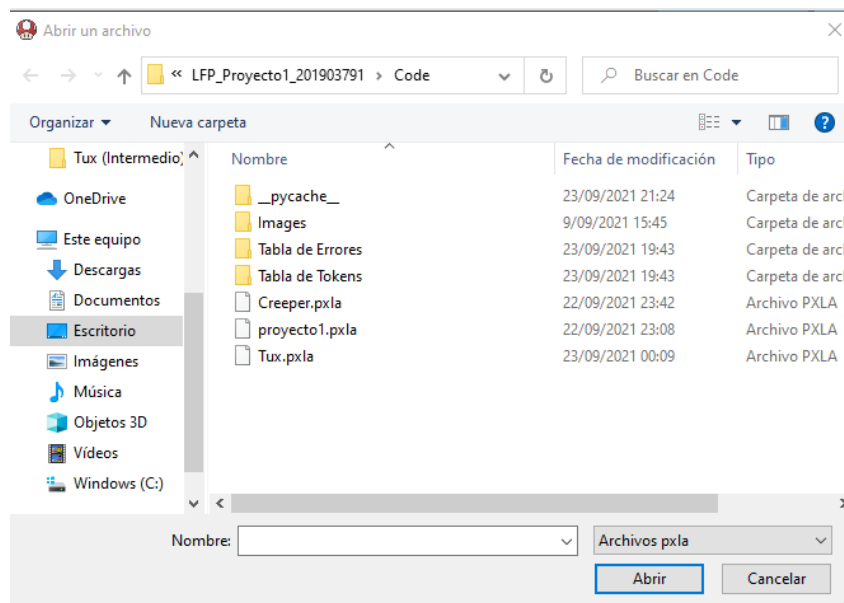


Opción Cargar Archivo

En esta opción existen 2 apartados que contienen 1 botón. Cada apartado tiene un título que hace referencia a su funcionamiento.

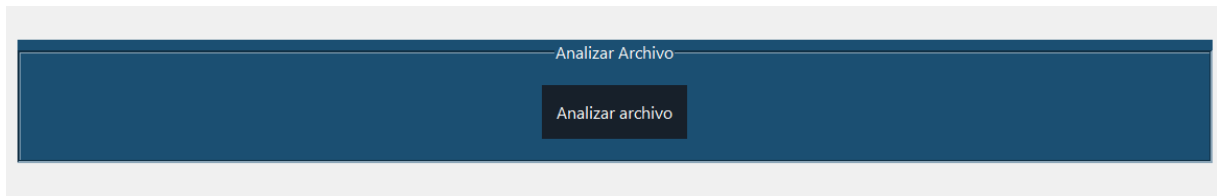
- **Abrir Archivo:**

Esta opción abrirá un cuadro de diálogo para poder seleccionar nuestro archivo .pxla. Es necesario que el archivo sea de extensión .pxla o se desplegará un mensaje describiendo el error.



- *Analizar Archivo:*

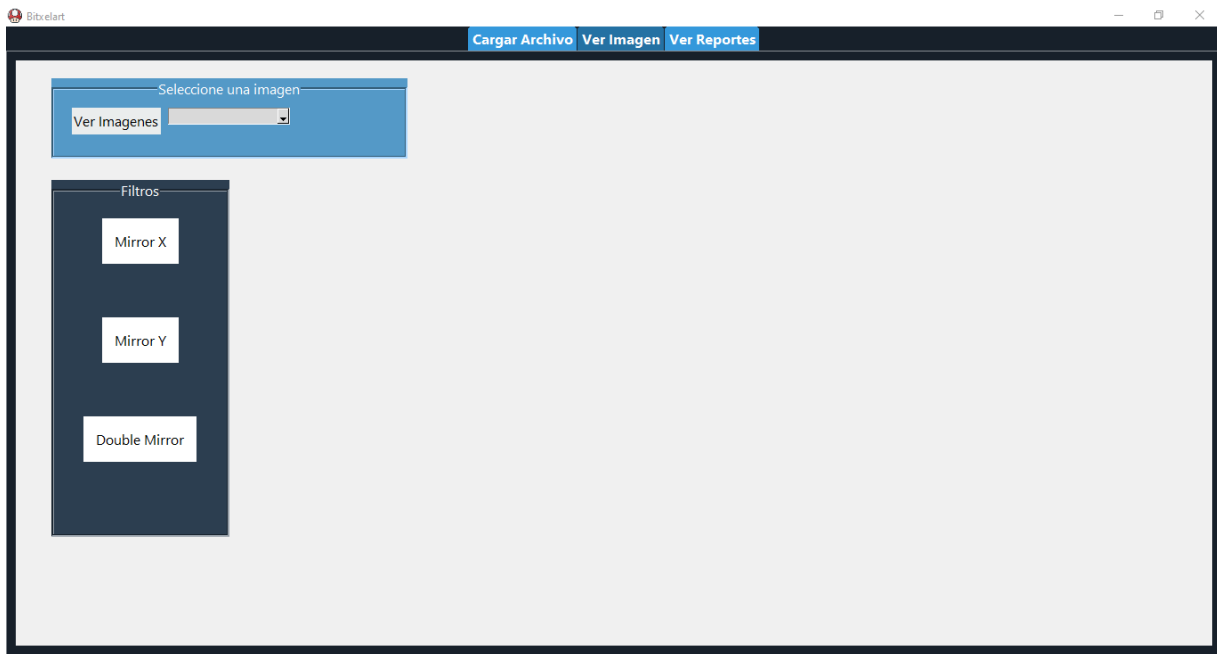
Este botón procesará el archivo .pxla evaluando el Título de la imagen, Ancho, Alto, Numero de Filas, Columnas, Celdas cuyo valor sea Verdadero (TRUE) y por último los Filtros para dicha imagen. También, generará la tabla de tokens y errores sintácticas (si se encontraran).



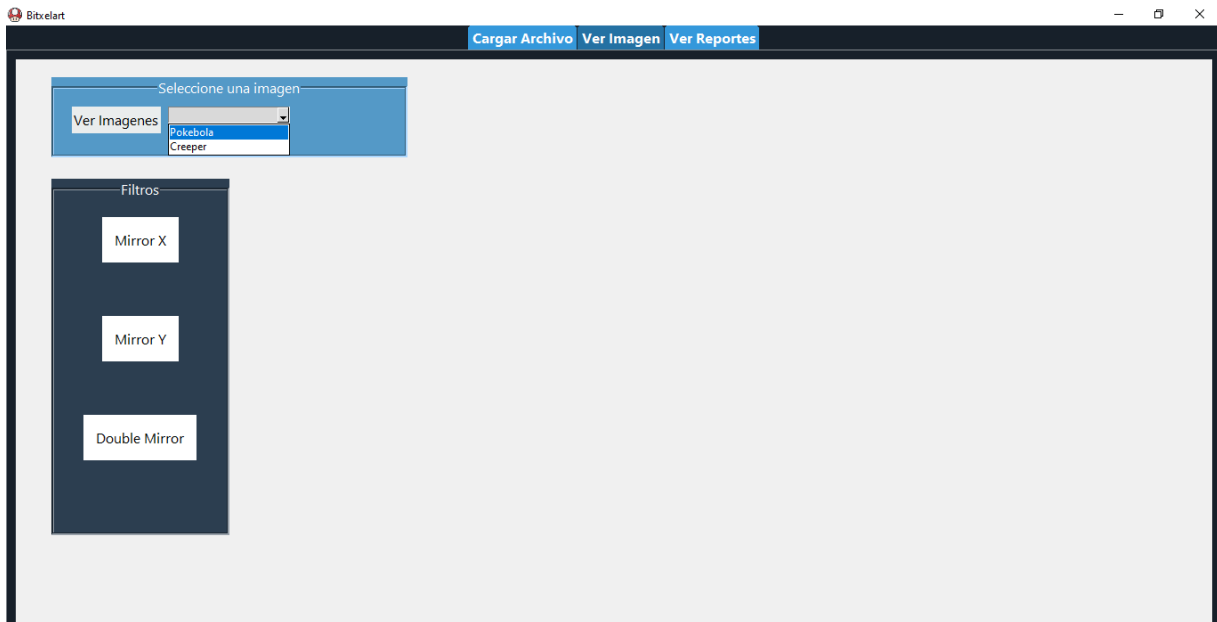
Opción Ver Imagen

En esta opción existen 2 apartados. El apartado superior, muestra una lista desplegable (ComboBox) que contendrá los nombres de cada imagen. El botón **Ver Imágenes** tomará los nombres del apartado Cargar Archivo y los pasará a la lista (ComboBox).

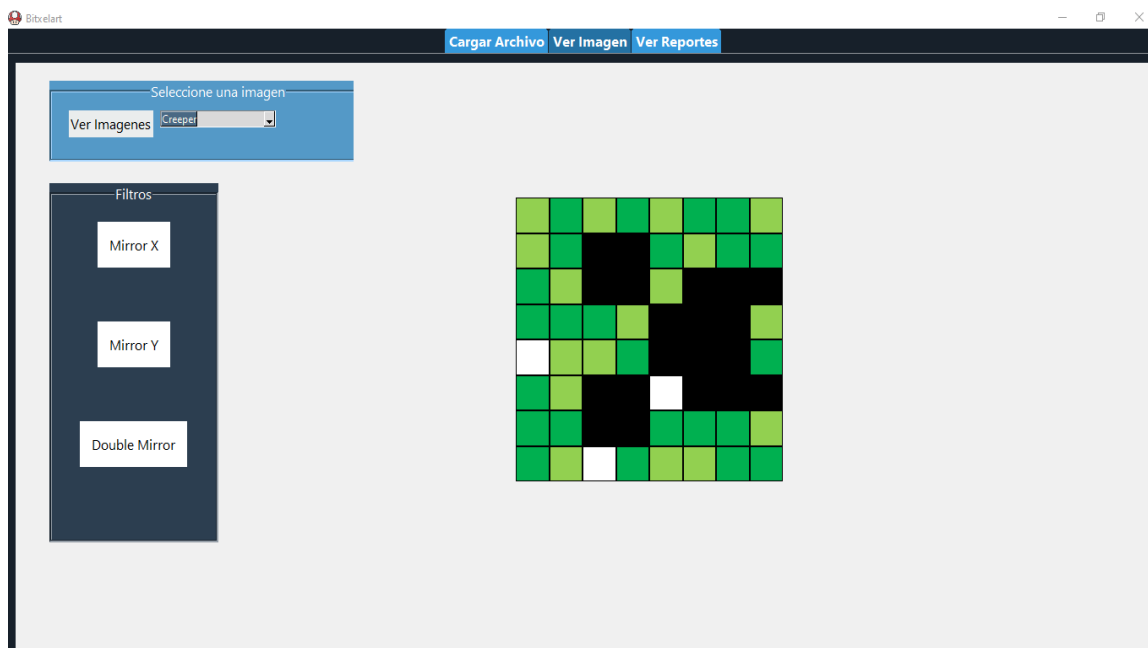
En el apartado inferior vertical, existen 3 botones. Cada botón representa el filtro que se generó al momento de analizar el archivo de entrada.



Lista desplegable con datos:

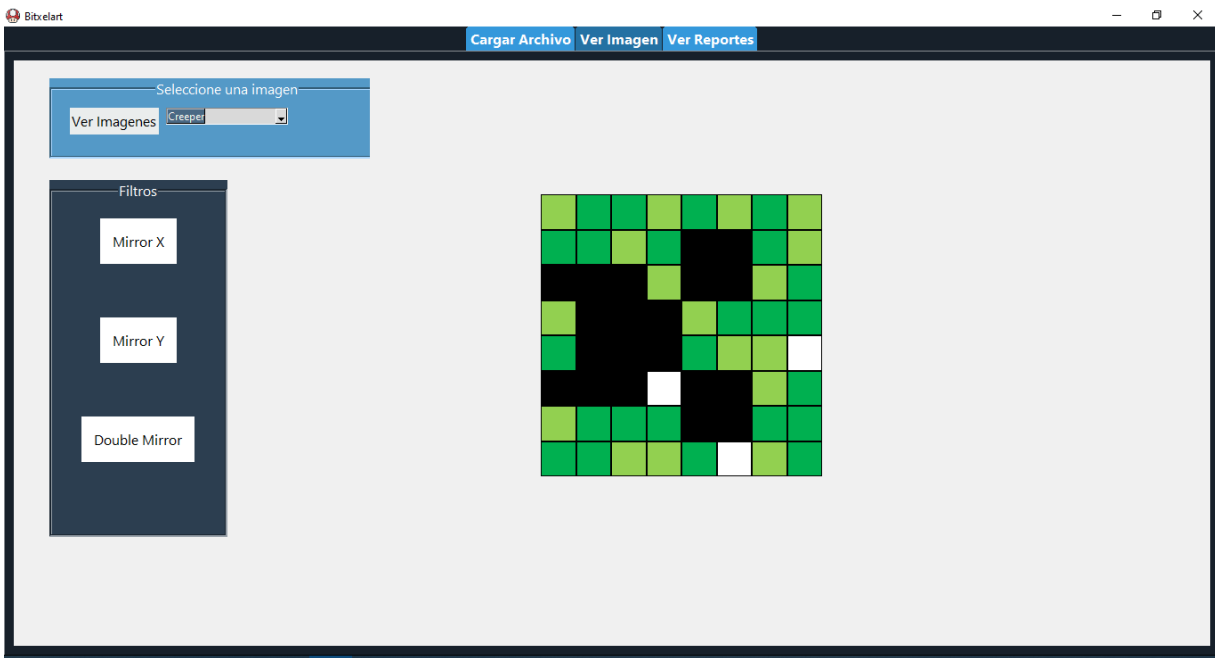


Cuando se selecciona un dato de la lista se mostrará la imagen sin filtros aplicados:



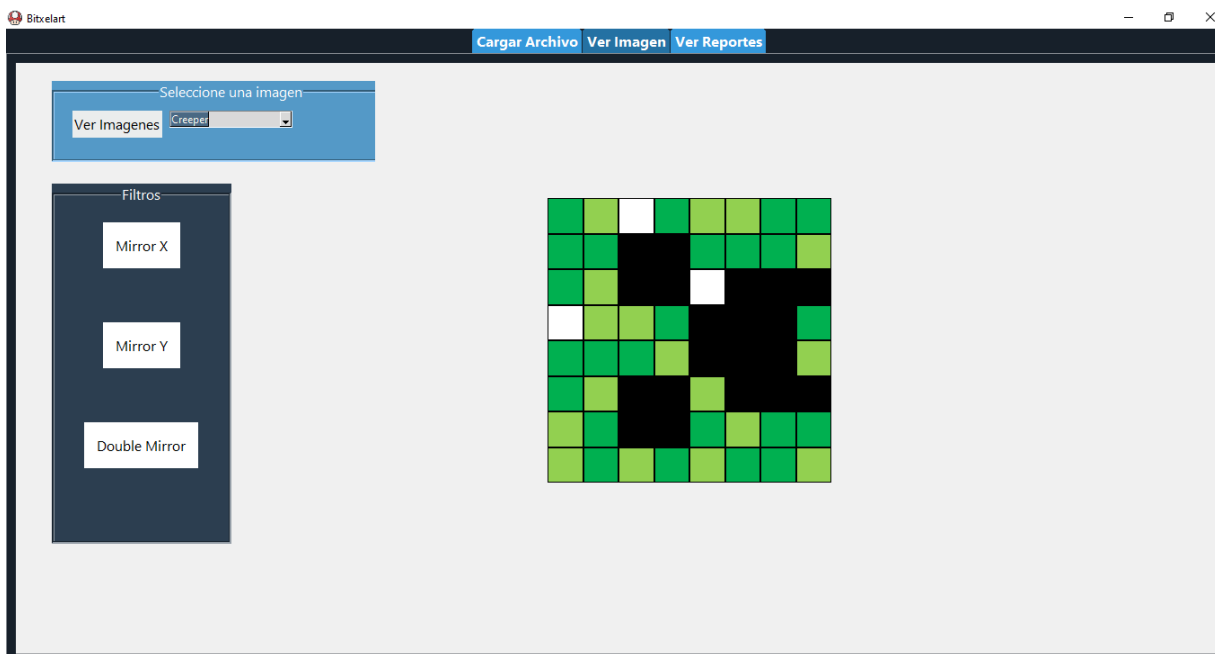
- **Botón Mirror X:**

Este botón mostrará la imagen con el filtro espejo en el eje X aplicado, tal como se muestra a continuación:



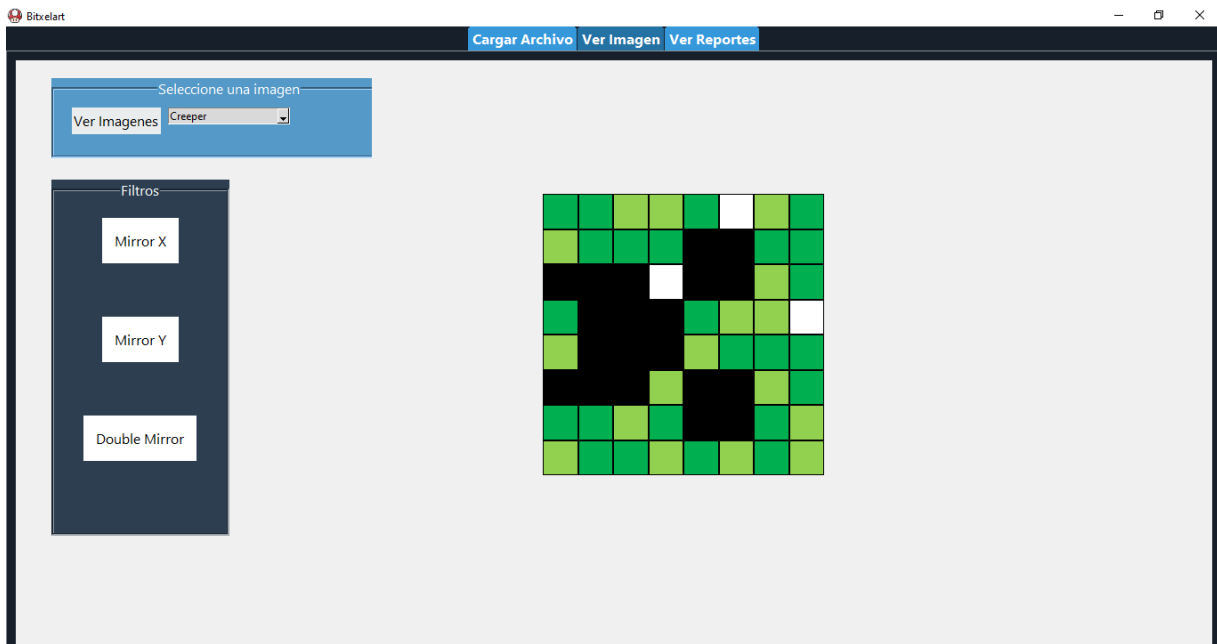
▪ Botón Mirror Y:

Este botón mostrará la imagen con el filtro espejo en el eje Y aplicado, tal como se muestra a continuación:



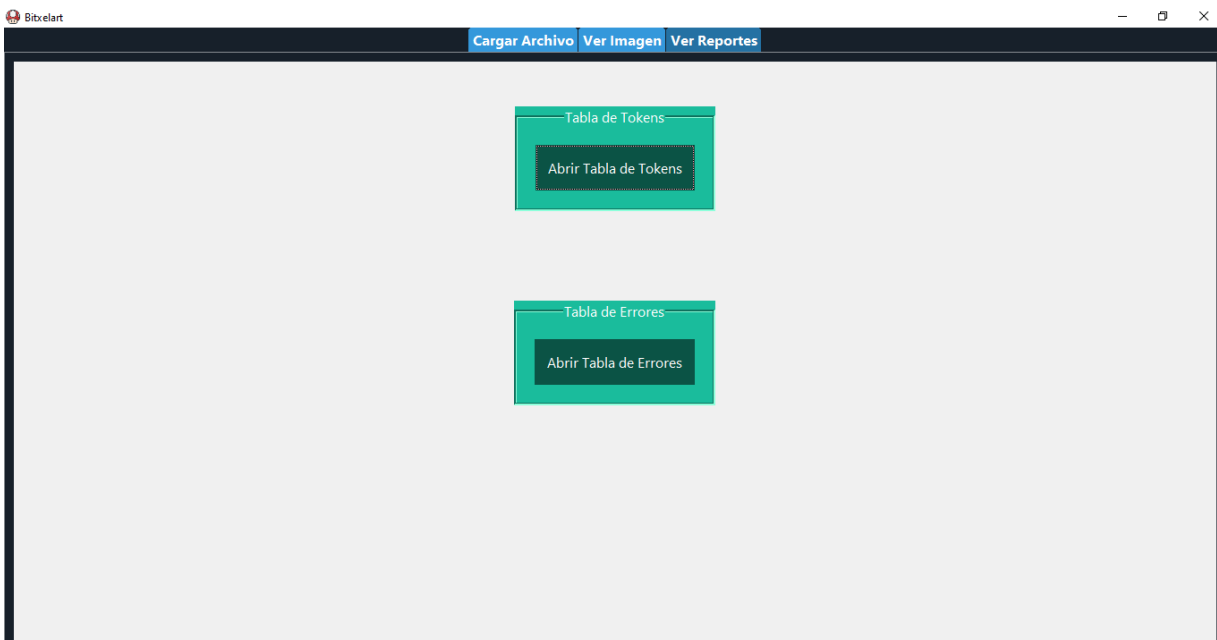
- **Botón Double Mirror:**

Este botón mostrará la imagen con el filtro espejo en el eje Y y en X aplicado, tal como se muestra a continuación:



Opción Ver Reportes

En esta opción existen 2 apartados. El primer apartado muestra un botón que abre un archivo .html y muestra la tabla de tokens leídos en el archivo de entrada. El segundo, muestra un archivo .html con la tabla de errores encontrados durante la ejecución.



- **Botón Abrir tabla de tokens:**

Este botón abrirá en una ventana nueva del navegador la tabla de tokens leídos en el archivo, tal como lo muestra la imagen:



No.	Token	Lexema	Fila	Columna
20	Hexadecimal	#FFFFFF	8	19
21	Numero	0	9	10
22	Numero	4	9	12
23	BOOLEAN	TRUE	9	14
24	Hexadecimal	#000000	9	18
25	Numero	0	10	10
26	Numero	5	10	12

- **Botón Abrir tabla de errores:**

Este botón abrirá en una ventana nueva del navegador la tabla de errores léxicos o sintácticos encontrados en el archivo, tal como lo muestra la imagen:



TIPO DE ERROR	CARACTER	DESCRIPCIÓN	FILA	COLUMNA
---------------	----------	-------------	------	---------

