

MANUAL DE USUARIO

**Lenguajes Formales y de
Programación**



Kevin Golwer Enrique Ruiz Barbales

CONTENIDO

CARATULA	I
Contenido	II
Introduccion	1
Requerimientos Minimios	2
Inicio	3
Comandos	4-5
Arbol de Directorios	6-7-8
Editor	9-10
Bitacora	11
Archivo de salida	12

INTRODUCCIÓN

En el presente manual se encontrara un breve resumen de las funcionalidades y componentes de la consola , la consola está diseñada para la creación de carpetas y archivo en una carpeta raíz predeterminada , estos se podrán crear modificar y eliminar , aparte de esto se mostrara todo de manera gráfica en una ventana , se podrá ver la estructura física en forma de árbol de las carpetas creadas , también al ejecutar un comando se podrá abrir un archivo con extensión lfp y se podrá ver su contenido y a su vez se podrá editar , todo esto se mostrara de manera gráfica con la finalidad de mejorar la comprensión de su uso.

REQUERIMIENTOS MINIMOS

Disco duro: 20gb

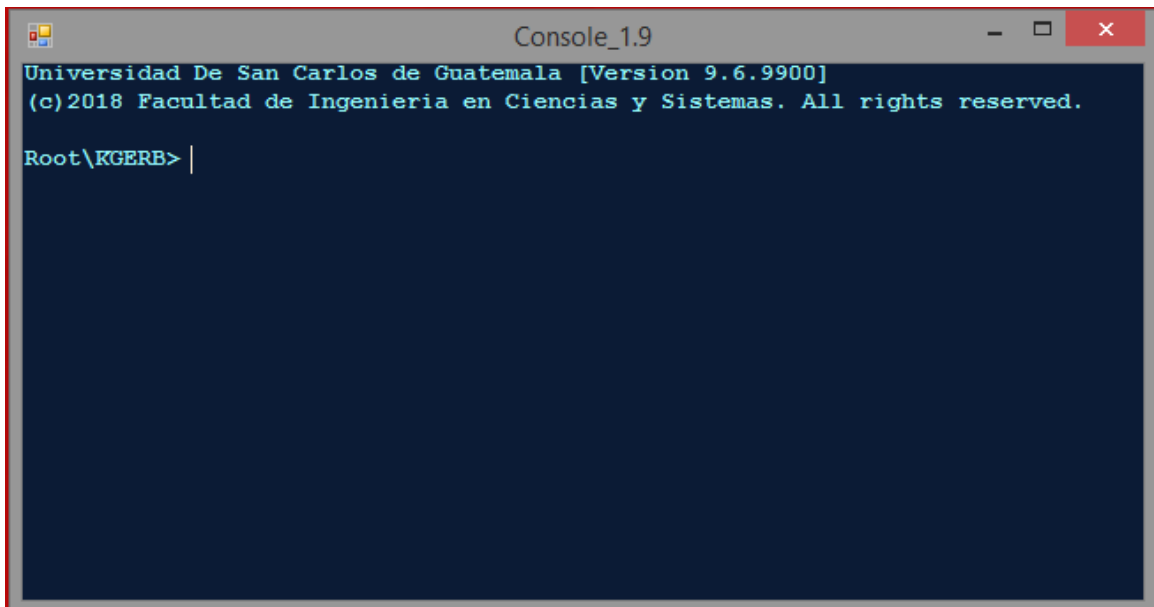
Memoria RAM: 512mb

Versión de Net Framework: 3.5 en adelante

Procesador: Intel atom

Versión de Windows: Windows xp en adelante

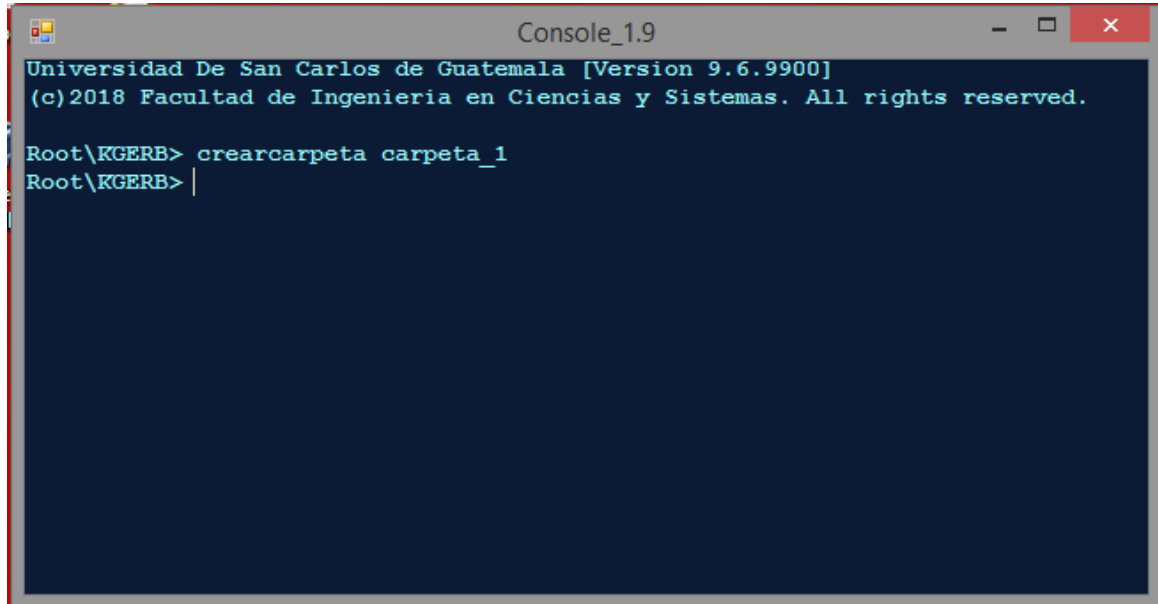
INICIO



```
Console_1.9
Universidad De San Carlos de Guatemala [Version 9.6.9900]
(c)2018 Facultad de Ingenieria en Ciencias y Sistemas. All rights reserved.
Root\KGERB> |
```

Al iniciar se encontrara con una ventana que tiene esta forma, en esta ventana se mostrara y se escribirán los comandos a ejecutar, algunos de los comandos que se pueden ejecutar son, abrirc, crearcarpeta, creararchivo, eliminara etc., los comandos se escribirán en la parte donde se ve la última línea Root/KGERB>

COMANDOS



```
Console_1.9
Universidad De San Carlos de Guatemala [Version 9.6.9900]
(c)2018 Facultad de Ingenieria en Ciencias y Sistemas. All rights reserved.

Root\KGERB> crearcarpeta carpeta_1
Root\KGERB> |
```

La consola cuenta con los siguientes comandos:

CrearCarpeta nombre

Este comando creara una nueva carpeta.

RenombrarC nomAnterior nomNuevo

Este comando renombrara una carpeta

AbrirC nombre

Este comando abre una carpeta creada

Regresar

Regresa a la carpeta padre, si está en la raíz no regresa se queda en la misma

EliminarC nombre

Se encarga de eliminar una carpeta y su contenido.

CrearArchivo nombre

Este comando creara un nuevo archivo con extensión lfp

AbrirArchivo nombre

Este comando abre el archivo lfp guardado en alguna carpeta de root.

RenombrarA nomAnterior nomNuevo

Este comando sirve para renombrar un archivo generado

Mover archivo "ruta"

Se encarga de mover un archivo a la ruta que se le ingresa

Copiar archivo "ruta"

Se encarga de generar un archivo, en la ruta especificada

Eliminar nombre

Este comando elimina un archivo de los directorios

Cargar "ruta" nombre

Se encarga de guardar una lista de comandos en memoria

Ejecutar nombre

Ejecuta la lista de comandos que se había guardado en memoria.

Manual Usuario

Abre el presente manual

ManualTecnico

Abre el manual técnico de este programa

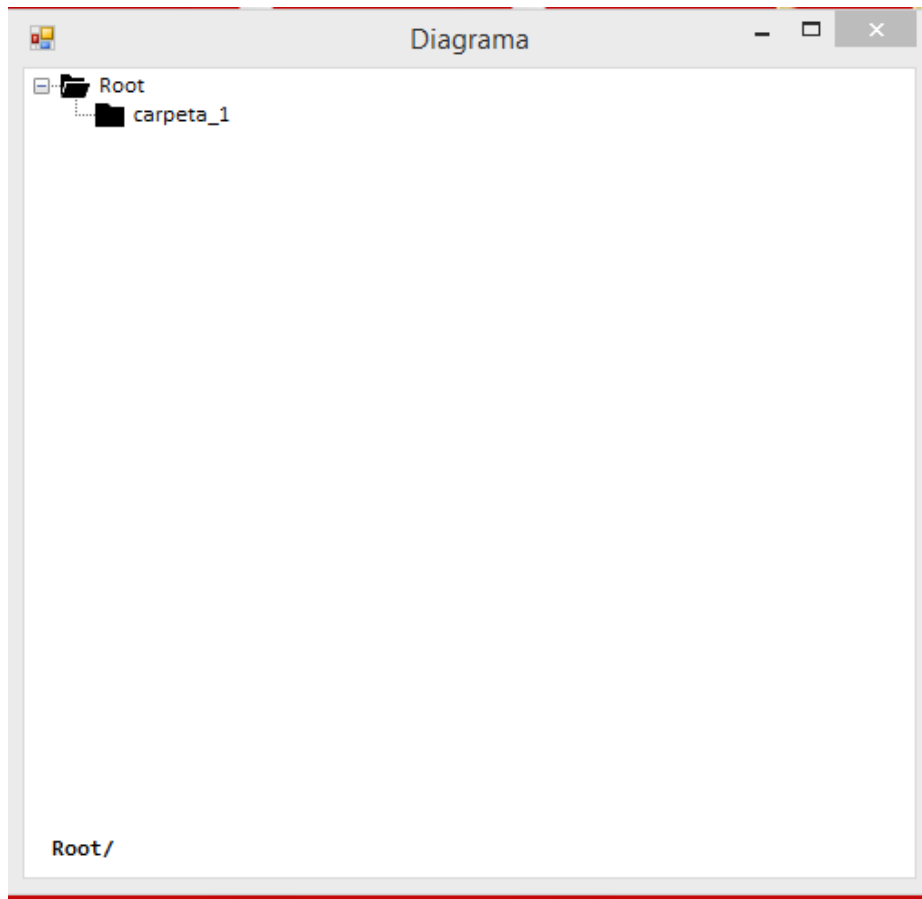
AcercaDe

Muestra la información del programador

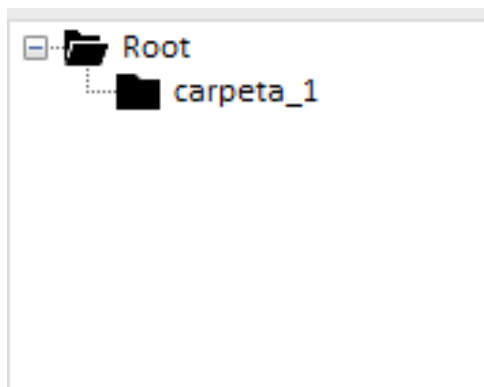
VerReportes

Muestra los archivos HTML generados.

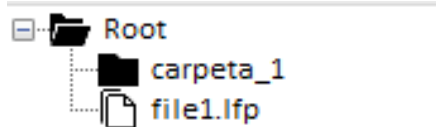
ARBOL DE DIRECTORIOS



En esta ventana se mostrara el árbol de directorios, se podrá ver cómo están conformadas las carpetas, cuando se abre una carpeta esta automáticamente se desplegara si tuviese algún contenido, todas las carpeta tiene su origen en la carpeta Root.



Aquí se muestra como la carpeta carpeta_1 está alojada dentro de la carpeta Root.



De igual manera cuando se cree un nuevo archivo, dependiendo la ubicación en la que este, creara el directorio, se mostrara como un icono blanco como se muestra en la figura de arriba.

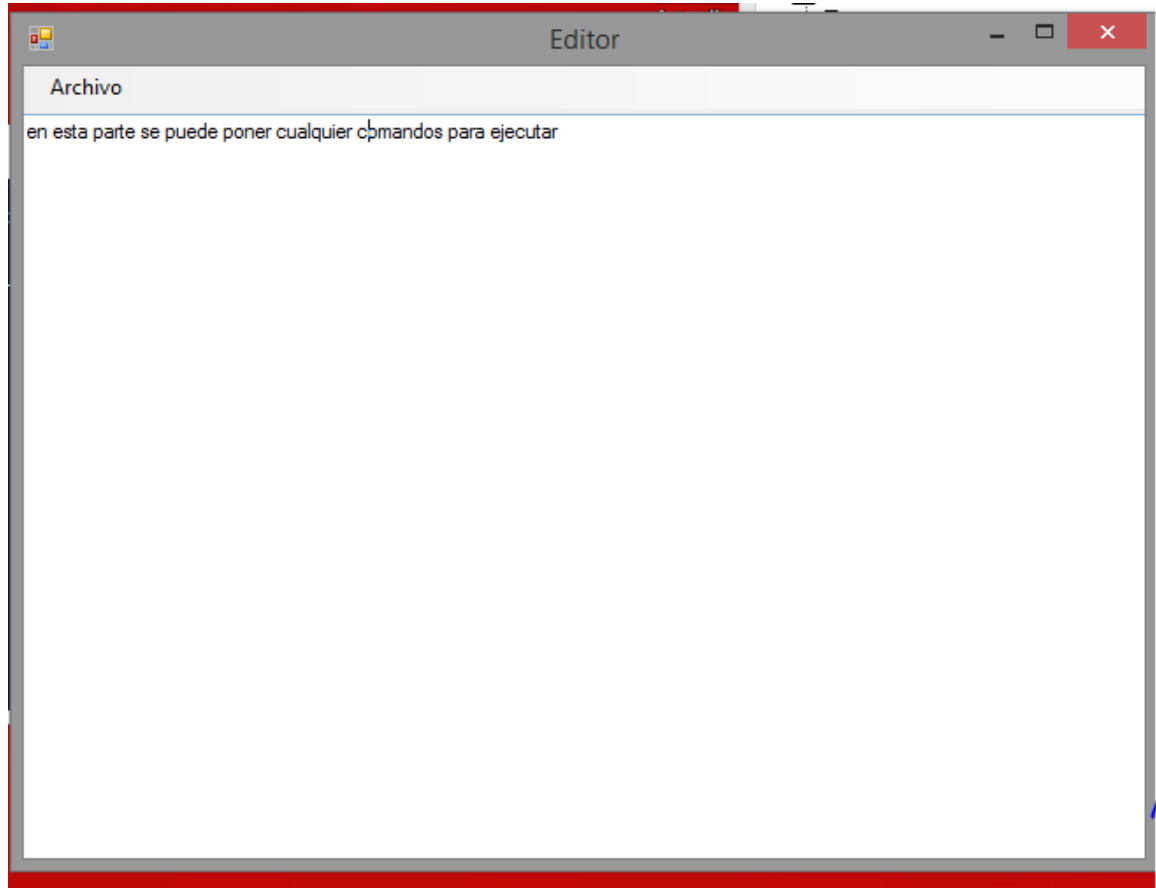
`Root/carpeta_1/`

Cuando se abre una carpeta automáticamente se mostrara en la parte inferior la posición actual en la que estamos como se muestra en la imagen.

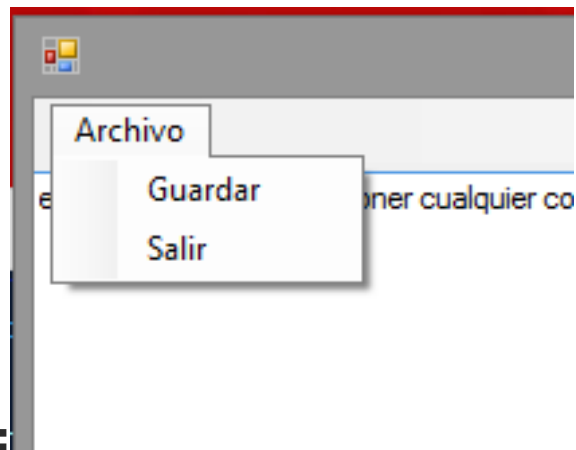
```
Root\KGERB> crearcarpeta carpeta_1
Root\KGERB> creararchivo file1
Root\KGERB> abrirc carpeta_1
Root\KGERB> Palabra no reservada
Root\KGERB> |
```

Cuando un comando no se reconozca, se mostrara el tipo de error que encontré y se le mostrara en consola, otra funcionalidad de la consola es que al tocar la tecla subir o bajar automáticamente mostrara la lista de comandos que se han escrito con anterioridad.

EDITOR DE TEXTO



En esta ventana se mostrara el contenido del archivo lfp que se abra, se podrá editar y agregar y eliminar cualquier contenido del texto que se desee, al finalizar los cambios se procede a dar



click en guardar: y el
texto se guardara satisfactoriamente en la ruta
original.

BITÁCORA

Name	Date modified	Type
carpeta_1	03/04/2018 11:02 ...	File folder
Bitacora.csv	03/04/2018 11:08 ...	Archivo de v
file1.lfp	03/04/2018 11:04 ...	LFP File

La bitácora es un archivo .csv que guarda el identificador de la carpeta archivo u objeto que se esté tratando, en actividad se guardara el comando que se ejecutó, y por último se guardara la carpeta padre en donde está alojado actualmente, cuando se ejecuta el comando.

	A	B	C	D
1	Nombre	Actividad	Carpeta Padre	
2	carpeta_1	crearcarpeta	Root	
3	file1	creararchivo	Root	
4	carpeta_1	abrirc	Root	
5	file1	abrirarchivo	carpeta_1	
6	-----	regresar	Root	
7	file1	abrirarchivo	Root	
8	-----	verreportes	Root	
9				
10				

ARCHIVO DE SALIDA

Salida Consola				
#	Char	Fila	Columna	Descripcion
0	+	999	18	Desconocido
1	+	999	19	Desconocido
2	+	999	20	Desconocido
3	@	999	12	Desconocido

Salida Consola			
#	Lexema	Fila	Token
0	crearcarpeta	0	Reservada
1	carpeta_1	0	Indentificador
2	creararchivo	0	Reservada
3	file1	0	Indentificador
4	abrirc	0	Reservada
5	carpeta_1	0	Indentificador
6	abrirarchivo	0	Reservada
7	file1	0	Indentificador
8	regresar	0	Reservada
9	abrirarchivo	0	Reservada
10	file1	0	Indentificador
11	verreportes	0	Reservada

Este archivo HTML se mostrara en el navegador , en donde se podrá apreciar la lista de lexemas y su respectivo token, así también la lista de errores léxicos durante la ejecución, cuando un carácter no se reconozca se guardara en errores , su descripción será desconocido.