

Universidad Rafael Landívar, Campus de Quetzaltenango
Facultad de Ingeniería
Lenguajes Formales y Autómatas
Ing. Juan Carlos Maldonado

Manual de usuario, proyecto 1

Nombres y Carnets:

Cristian Mauricio Monroy Rosales, 15365-15

Edvin Gonzalo Felipe Cristóbal, 22733-15

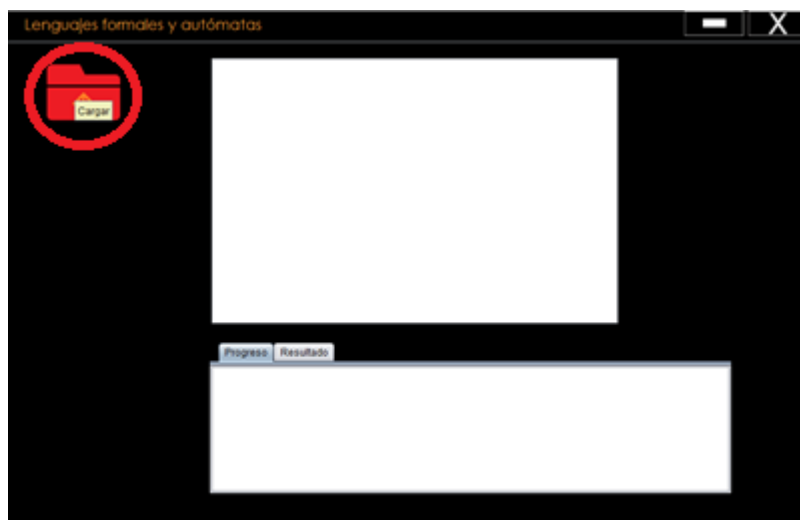
Quetzaltenango, 06 de abril de 2018

Se observa la interfaz gráfica del programa. Como tal, por defecto al iniciarse el mismo, tiene el botón de una carpeta (cargar), una caja de texto, que sería la consola en este caso, y una caja de textos con mensajes que muestran el progreso al haber compilado el programa.

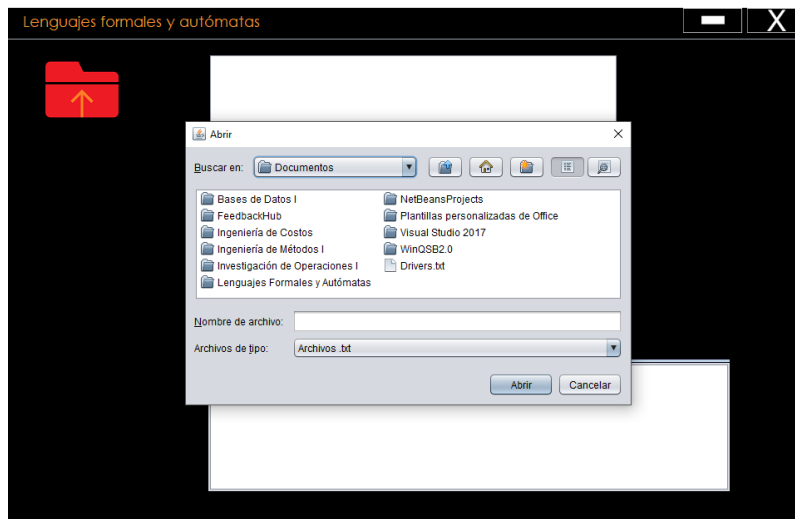


- Cargar el .txt al proyecto:

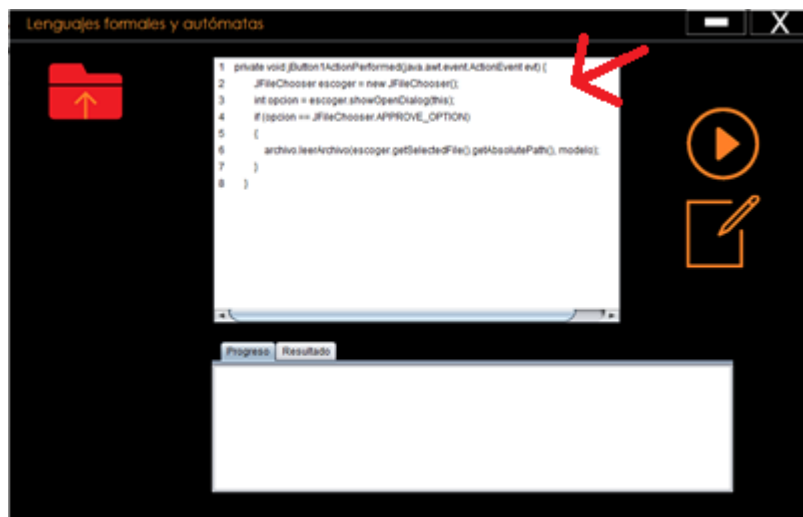
Para cargar el .txt al proyecto, se selecciona el botón de cargar, por lo que a continuación, se muestra la secuencia para cargar un .txt:



Se selecciona el archivo .txt para abrir, en cualquier lugar del sistema, y luego se da click en "abrir":



Al cargar el archivo .txt, el código se desplegará en la caja de texto, como sigue:



Observe que al cargar el .txt, se muestran dos botones más. De arriba hacia abajo, los botones compilar y modificar archivo, respectivamente

- Compilación:



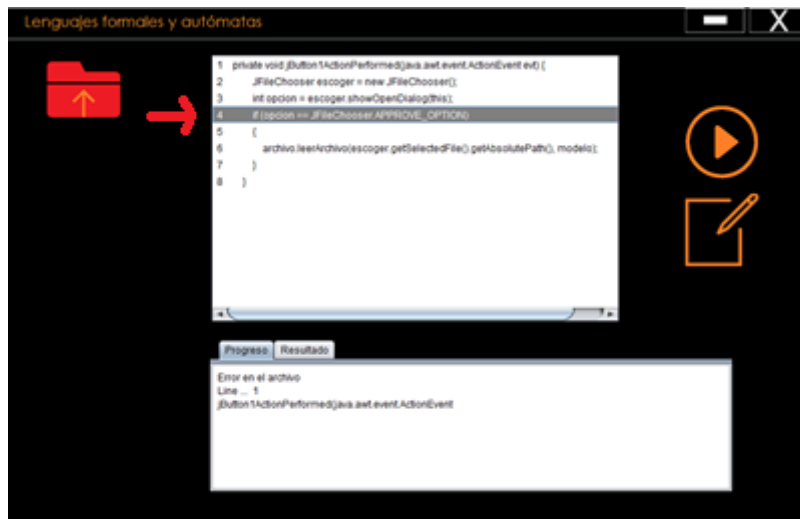
Al compilar pueden suceder dos situaciones. A continuación se procede a detallarlas:

1. La primera situación se da cuando al compilar, el programa detecta un error. En este caso, la línea uno es la del error, la consola generará un fondo de color rojo en la línea del error, y al moverse entre las líneas de la consola (con el mouse o con las teclas de arriba y abajo), cualquier línea (a excepción de la del error) tendrá un fondo gris, a excepción de la línea de error. Se muestran dos capturas para detallar más a fondo esta situación.

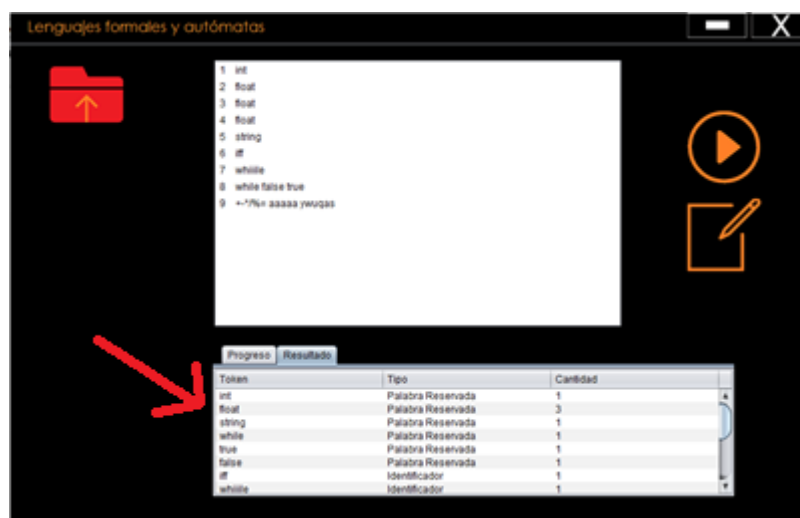
- Captura con la consola situada en la línea de error:



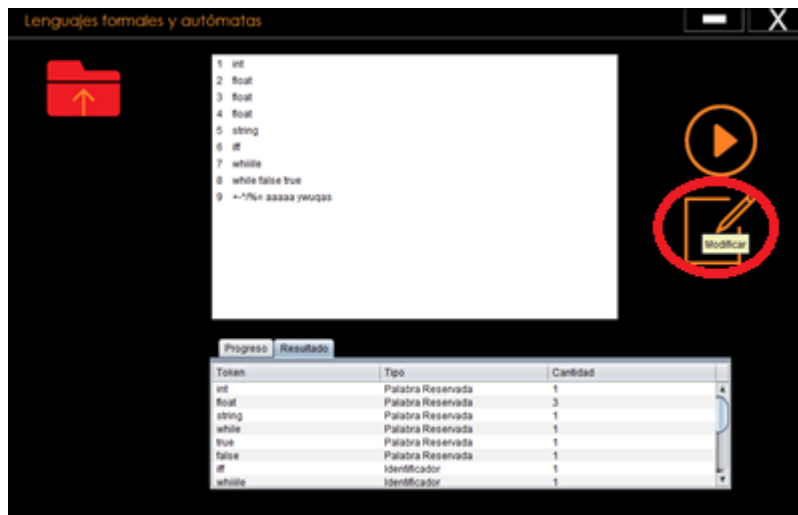
- Captura con la consola situada en una línea cualquiera, que no es la del error:



2. La segunda situación sucede cuando la compilación ha sido un éxito (en este caso probaremos con un .txt sin errores), en donde se aprecia que el programa directamente muestra una tabla con los tokens, identificadores y operadores hallados en el .txt, con la cantidad de estos mismos:



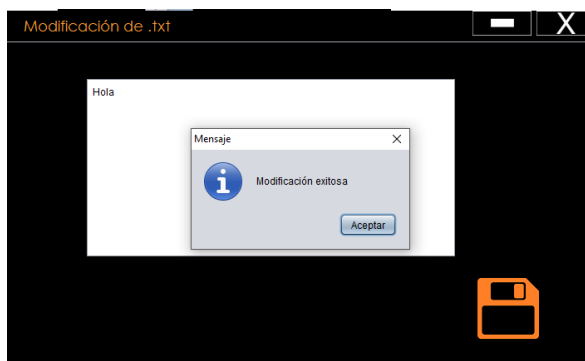
- Modificación del .txt:



Es posible modificar el .txt cargado presionando sobre el botón de "Modificar". Saldrá una nueva interfaz solicitando los cambios respectivos en el proyecto. Para esta ocasión, los cambios al .txt será borrar todo lo que ya tenía y sólo dejar la palabra "Hola", como muestra:



Posteriormente, se hace click al botón de guardado:



Se observa un mensaje confirmando que la modificación ha sido un éxito. Se procede a dar click en "Aceptar", y luego, si ya no se desea modificar este .txt, cerrar la ventana en el botón con la equis, para regresar a la interfaz anterior.



Como se puede apreciar, los cambios en el .txt han sido un éxito. Si ya no se desea usar más la aplicación, se puede dar click en el botón de cerrar, en donde antes de cerrar se pide confirmación, y sólo queda afirmar la acción.

