

```
nota = "F"  
while nota == "F":  
    print("F")
```

Manual de usuario Proyecto 1 LFP.

```
nota = "F"  
while nota == "F":  
    print("F")
```

# Índice

Descripción del Proyecto .....	2
Requisitos del sistema .....	2
Opciones del Menu .....	2
Cargar Archivo .....	3
Actualizar Archivo .....	5
Analizar Archivo .....	6
Generar Reporte Tokens.....	10
Generar Reporte Errores.....	11
Manual De Usuario.....	12

## Descripción del Proyecto 1

La Proyecto 1 es una aplicación con el objetivo de crear prototipo para una solución informática que permita generar formularios dinámicos a través de un archivo de entrada generado por el departamento de informática de la Universidad de San Carlos y a partir de él generar formularios dinámicos en formato HTML, dicha aplicación ha sido desarrollada por Pablo Javier Batz Contreras estudiante de Lenguajes Formales de programación.

Este programa fue realizado en Python, Visual Studio Code, HTML.

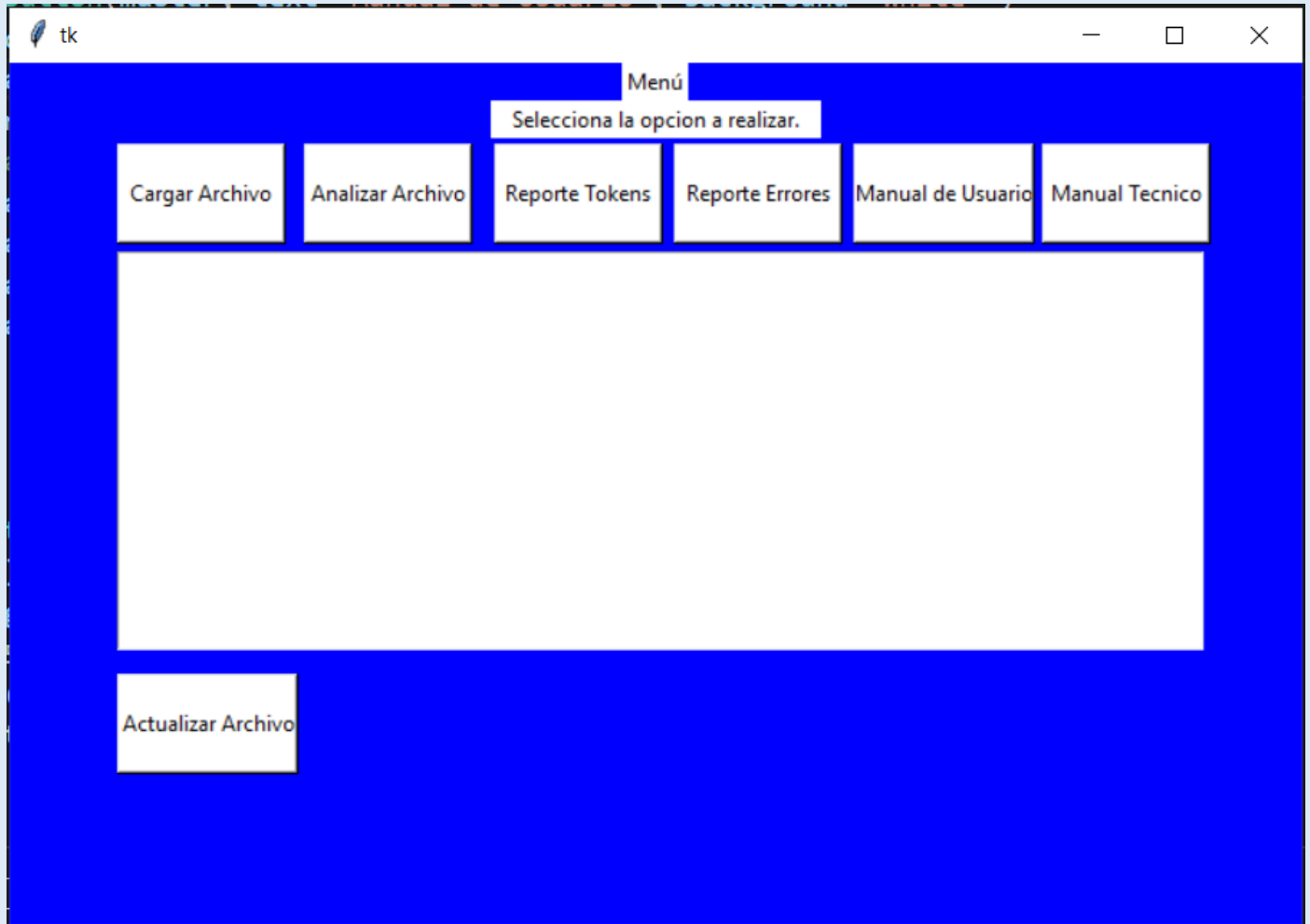
## Requisitos del sistema

CPU	Intel Core 2 Duo 2 GHz recomendados
RAM	2 GB recomendado
Espacio en el disco duro	20 mb
Sistema Operativo	windows xp, 7,8,10

## Menú de Inicio

En esta sección, se le muestra al usuario el menú de la aplicación, con diferentes opciones a realizar.

### Menú



**1.Cargar Archivo:** Muestra una ventana emergente que permite al usuario seleccionar un archivo .form y posteriormente solo cargará el archivo a memoria.

**2.Analizar Archivo:** Encargado de analizar el código LFP y posteriormente crear un archivo HTML.

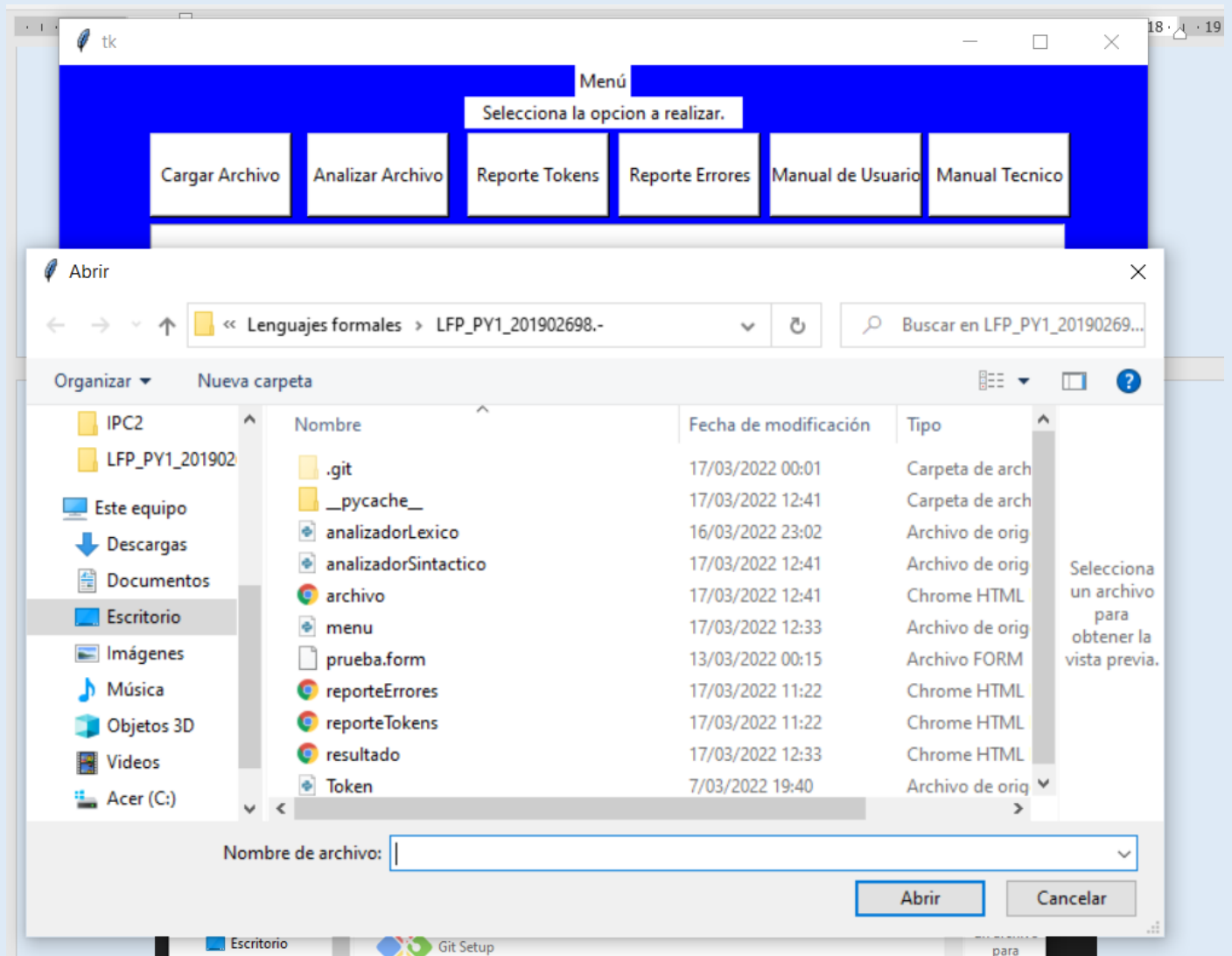
**3.Actualizar Archivo:** Permite al usuario poder Editar el contenido del archivo cargado .form.

**4. Reportes Tokens:** Botón encargado de generar una tabla con todos los tokens analizados indicando el tipo de token, lexema, fila y columna del token leído.

**5. Reporte Errores:** Botón encargado de generar una tabla con todos los errores léxicos que se encontraron, indicando el caracter o token leído, fila y columna.

## Opción Cargar Archivo

Muestra al usuario una ventana emergente en ruta para poder seleccionar el archivo a ejecutar, dando click en el botón cargar archivo.

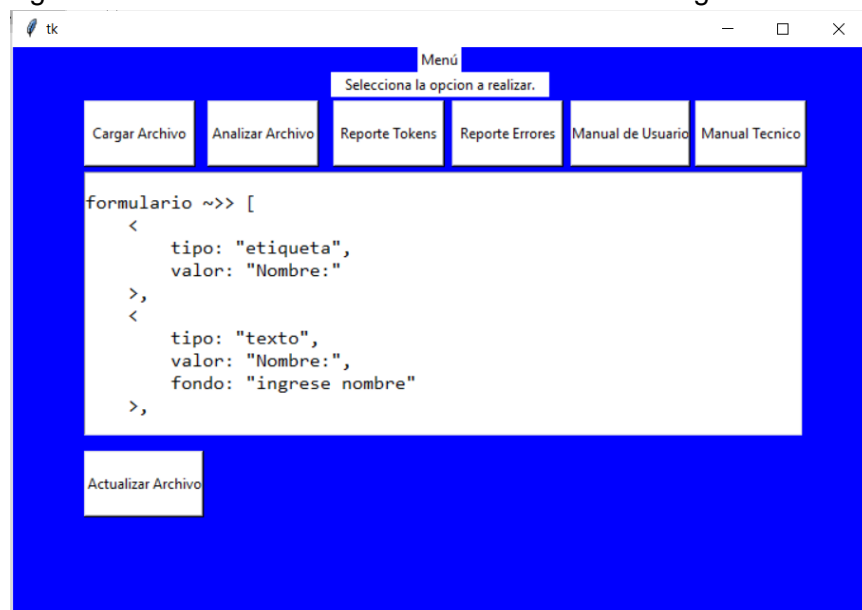


Al momento de seleccionar el archivo se carga en memoria y muestra el menú nuevamente.



### Botón Actualizar Archivo.

Permite al usuario guardar el archivo nuevamente si se le ha hecho algún cambio.



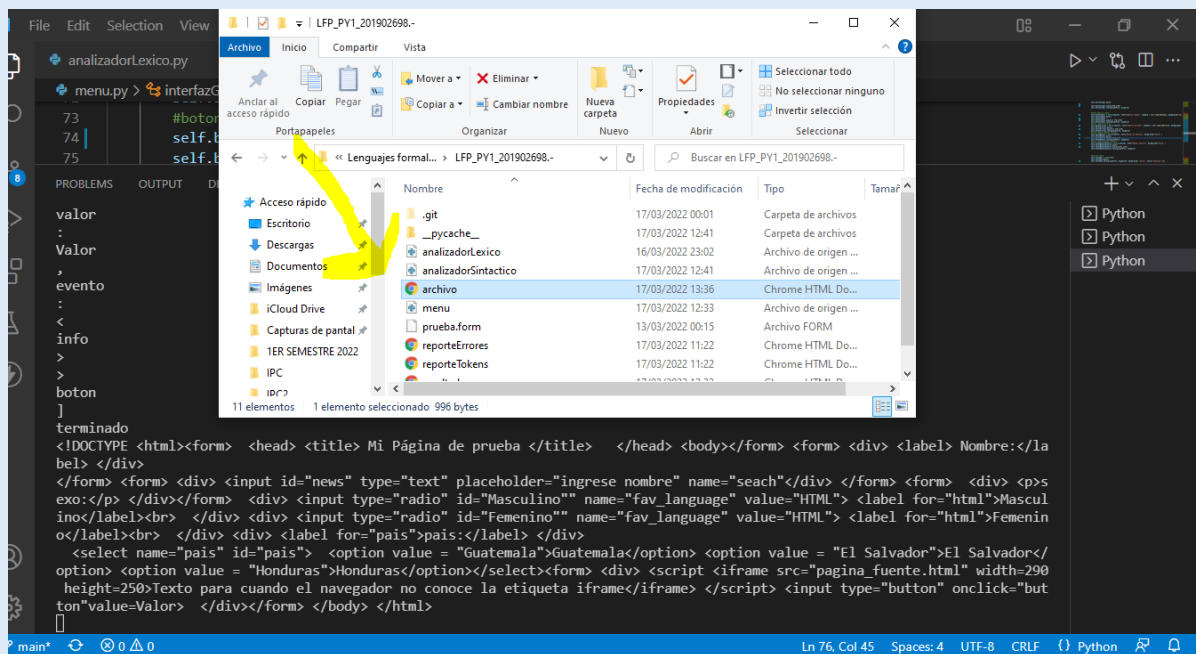
Cando el archivo sea actualizado lo mostrará en consola y lo guardará automáticamente  
Para poder generar el HTML solicitado.

```
formulario ~>> [  
  <  
    tipo: "etiqueta",  
    valor: "Nombre:"  
  >,  
  <  
    tipo: "texto",  
    valor: "Nombre:",  
    fondo: "ingrese nombre"  
  >,  
  <  
    tipo: "grupo-radio",  
    nombre: "sexo",  
    valores: ['Masculino', 'Femenino']  
  >,  
  <  
    tipo: "grupo-option",  
    nombre: "pais",  
    valores: ['Guatemala', 'El Salvador', 'Honduras']  
  >,  
  <  
    tipo: "boton",  
    valor: "Valor",  
    evento: <info>  
  >  
]
```

Ln 7

### Botón Analizar Archivo.

Con el archivo ya editado y guardado dicho botón procederá a generar un archivo HTML con el contenido del archivo .form.



A continuación, muestra el HTML generado con los datos del archivo .form.

Formulario LFP

×

+

←

→

↻

Archivo | C:/Users/pjbco/Desktop/1ER%20SEMEST

Aplicaciones

Gmail

YouTube

Traducir

Ingeniería - US

Nombre:

ingrese nombre

sexo:

☐ Masculino

☐ Femenino

pais:

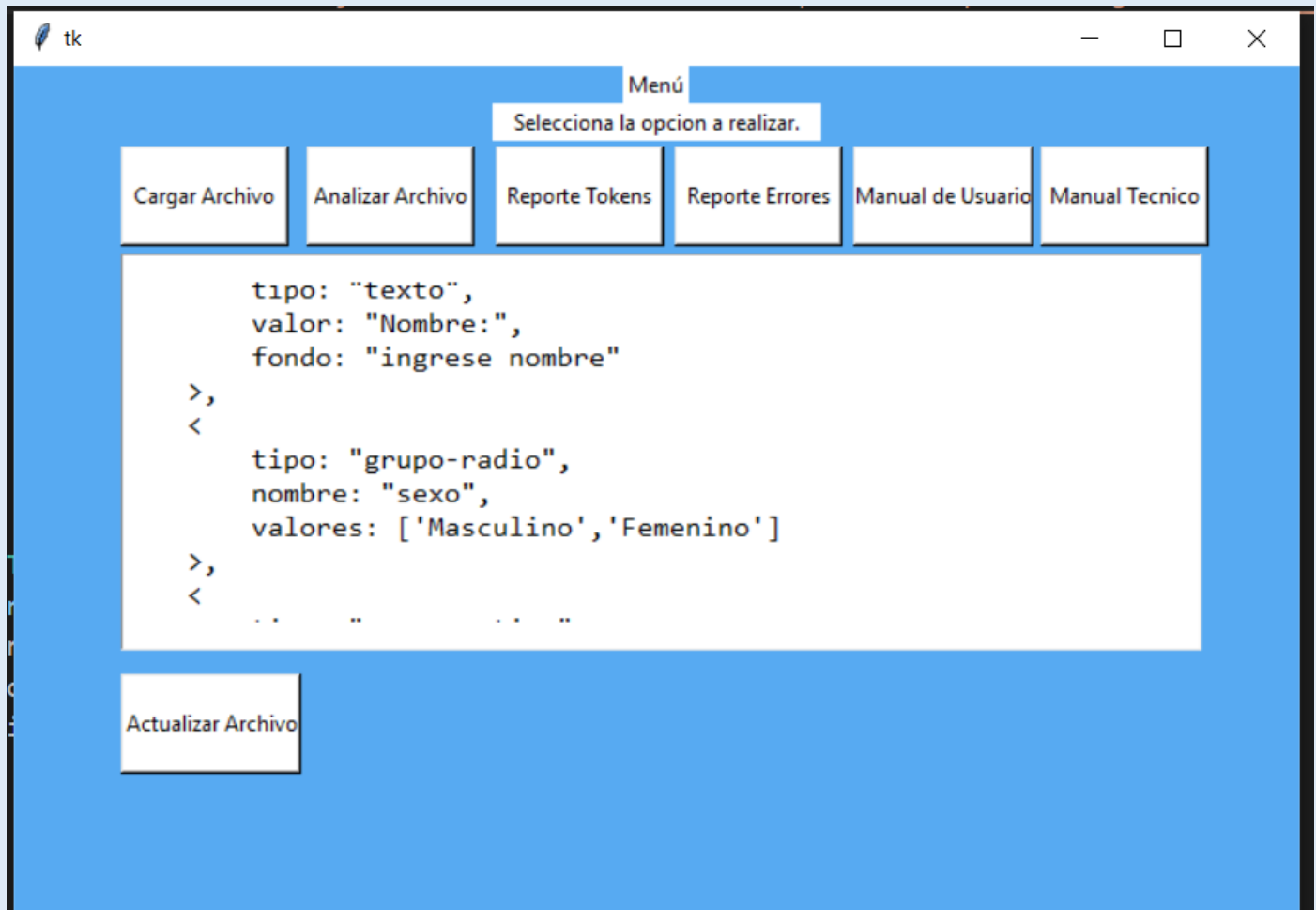
Guatemala ▾

Valor

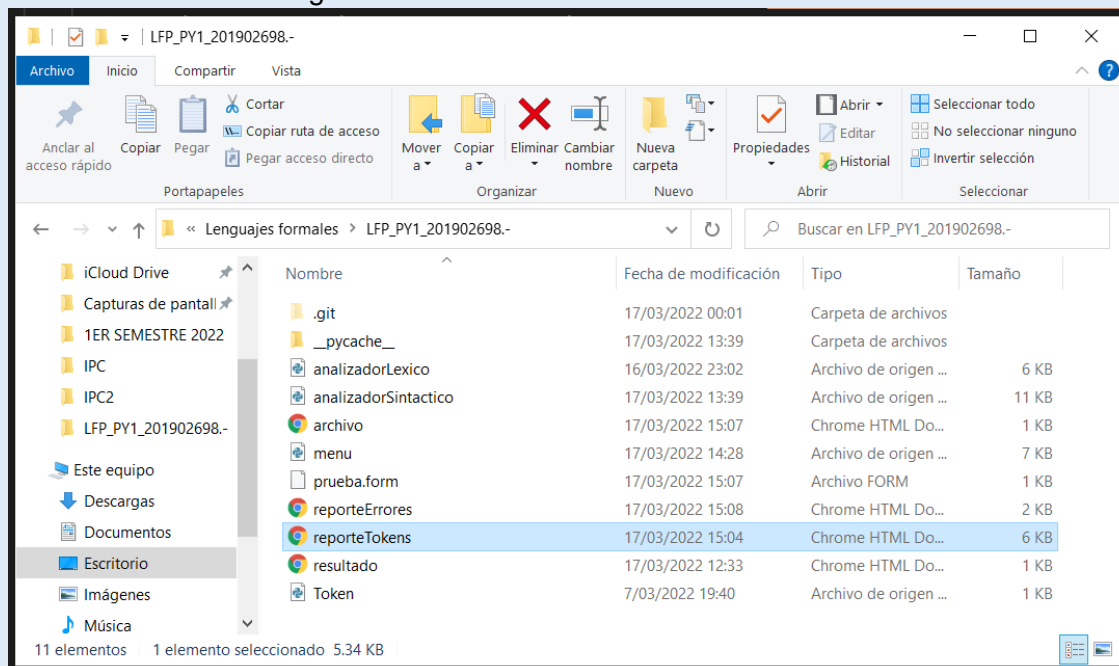


## Botón Reporte Tokens.

Permite al usuario generar una tabla HTML con todos los tokens analizados indicando el tipo de token, lexema, fila y columna del token leído.



Automáticamente va a generar un archivo HTML.



Se mostrará la tabla solicitada.

Reporte Tokens			
Token.	Lexema	Fila.	Columna.
formulario	formulario	10	0
~	~	12	0
>	>	13	0
>	>	14	0
[	[	16	0
<	<	2	1
texto	yonas tipo:etiqueta	18	2
,	,	19	2
valor	valor	7	3
:	:	8	3
texto	Nombre:	18	3
>	>	2	4
,	,	3	4
<	<	2	5
tipo	tipo	6	6
:	:	7	6
texto	texto	15	6
,	,	16	6
valor	valor	7	7
:	:	8	7
texto	Nombre:	18	7
,	,	19	7
fondo	fondo	7	8
:	:	8	8
texto	ingrese nombre	25	8
>	>	2	9
,	,	3	9
.	.	2	10

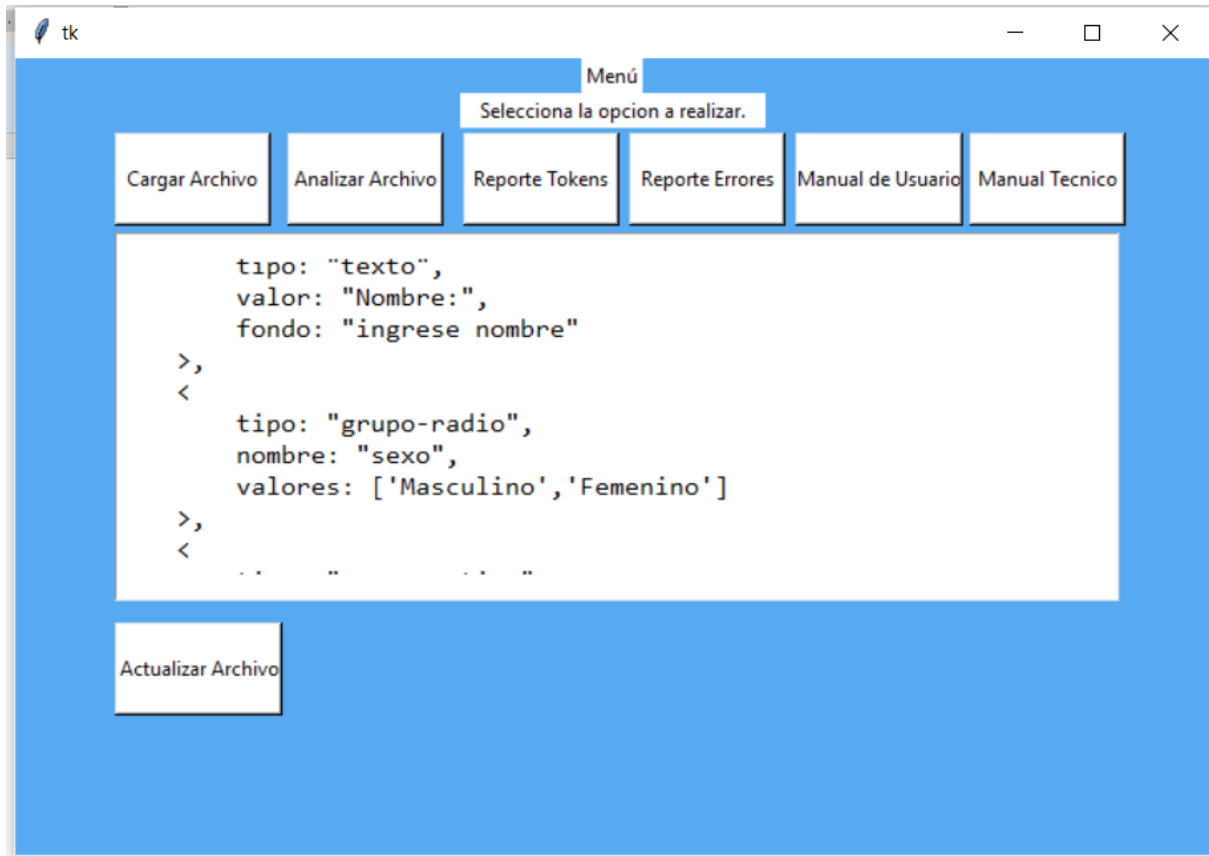
## Botón Reporte Errores.

Permite al usuario generar una tabla con todos los errores léxicos que se encontraron, indicando el caracter o token leído, fila y columna.

Reporte Errores			
Errores Léxicos. Caracter Fila. Columna.			
/	TipoError	13	0
/	TipoError	14	0

### Botón Manual de Usuario

Mostrará al usuario el Manual de Usuario de la aplicación.



### Botón Manual Tecnico.

Mostrará al usuario el Manual de Tecnico de la aplicación.

