

*Lenguajes Formales de  
Programación*

# MANUAL USUARIO



*Informe redactado por:  
José Fuentes*

# ENCUENTRO INICIAL

Introducción	1
Bienvenida	1
Iniciar	1
Menús	2
Abrir	3
Email marketing	3
Web	4
Redes sociales	4
Previsiones	5
Gasto en marketing	5
Estrategias	6
Ofertas y promociones	7
Objetivos generales	7
	8
	8
	9

## »»»» *Introducción*

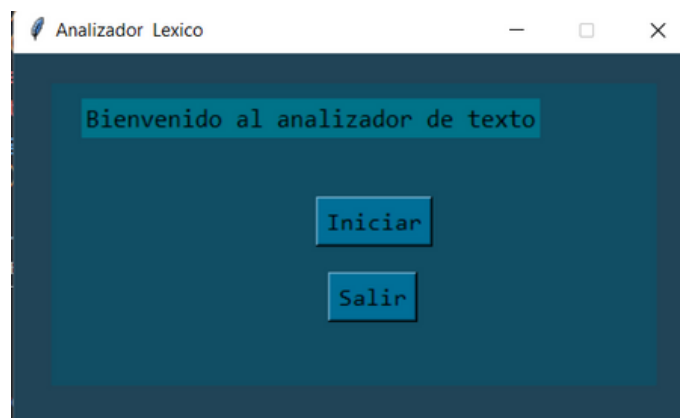
El objetivo de este manual es ayudar al usuario, para el uso correcto del programa. Pudiendo aprovechar al máximo toda el programa y poder usar todas las herramientas que proporciona.

## »»»» *Bienvenida*

En esta parte se mostrara la bienvenida al programa y teniendo dos botones con los cuales va a interactuar usted.

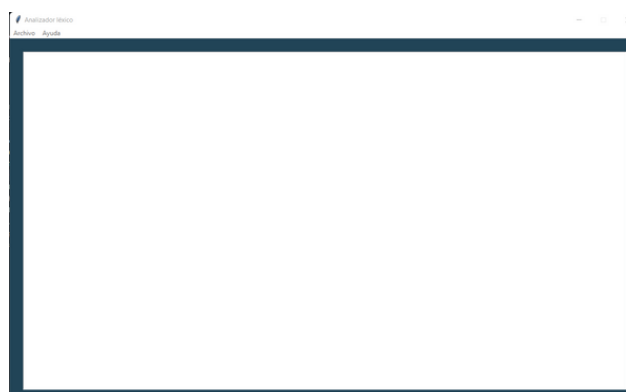
Los botones serán los siguientes:

- Iniciar: automáticamente le generará otra ventana con la cual podrá iniciar el analizador léxico.
- Salir: automáticamente cerrará el programa.



## »»»» *Iniciar*

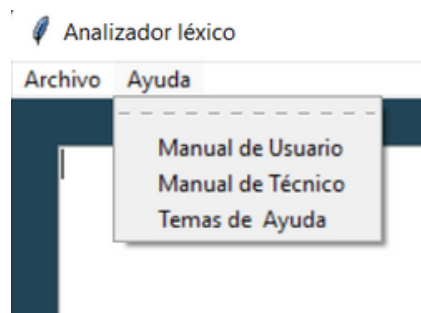
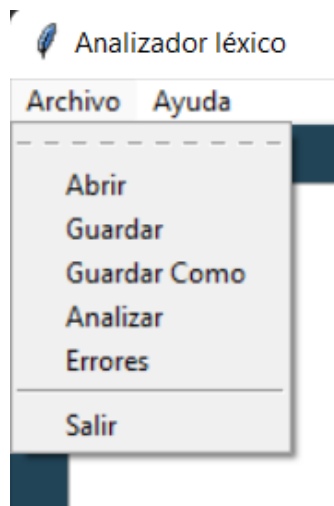
Se le mostrará una ventana la cual contendrá dos sub menús, los cuales ayudaran a la interacción del usuario con el analizador léxico.



## »»»» Menús

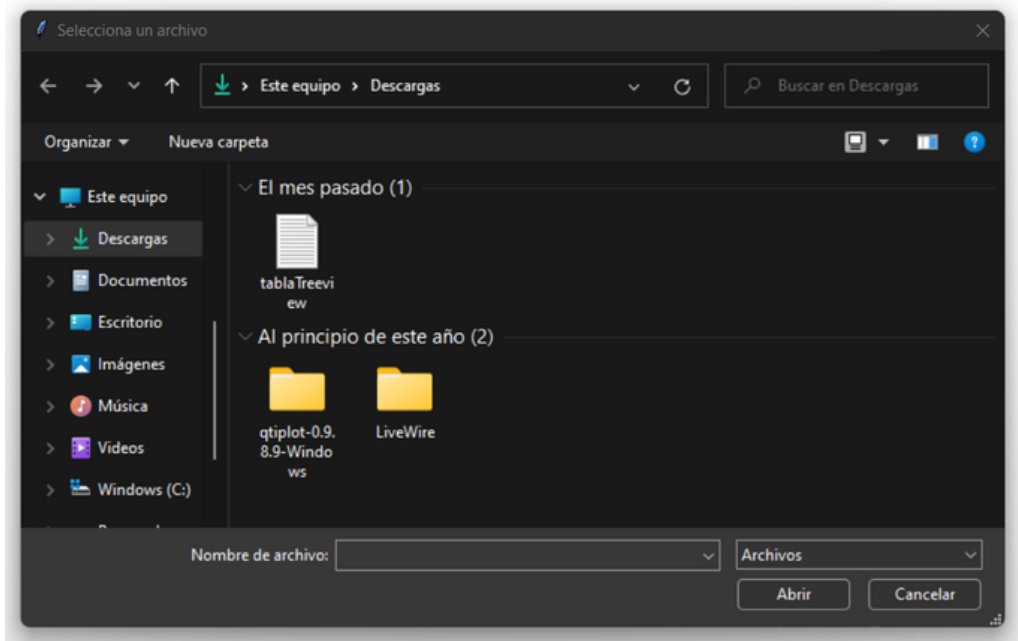
Al iniciar esta ventana en la parte superior izquierda se encontrarán dos menús los cuales contendrá adentro de ellos otras funciones.

- Archivo
  - Abrir: permitirá abrir un archivo y poder seguir editándolo.
  - Guardar: permitirá guardar el archivo que está siendo editado.
  - Guardar Como:
  - Analizar: analiza el texto y mostrará los elementos reconocidos.
  - Errores: muestra los errores del ultimo archivo compilado.
  - Salir: cerrara el programa.
- Ayuda
  - Manual Usuario: mostrara el manual usuario el cual ayudara a poder usar de mejor manera la aplicación.
  - Manual Técnico: mostrara el manual técnico el cual ayudara a poder entender como es el funcionamiento de la aplicación e ir editando en el código por si tiene algún error.
  - Ayuda:



## »»»» Abrir

Generara una ventana la en la cual podrá seleccionar un archivo para seguir editándolo y/o analizarlo.



Después de seleccionar el archivo automáticamente se lo cargara en el sistema y podrá seguir editando o analizarlo.



## >>>> *Guardar*

Podrá ir Guardando los cambios que se estan realizando en el campo de texto