Lenguajes Formales de Programación

MANUAL USUARIO



Informe redactado por: José Fuentes

>>>> Introducción

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

>>>> Iniciar

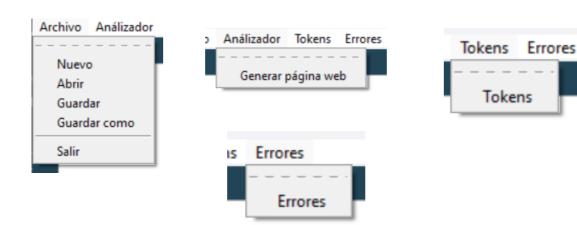
Se le mostrará una ventana la cual contendrá dos sub menús, los cuales ayudaran a la interacción del usuario con el analizador léxico.



>>>> Menús

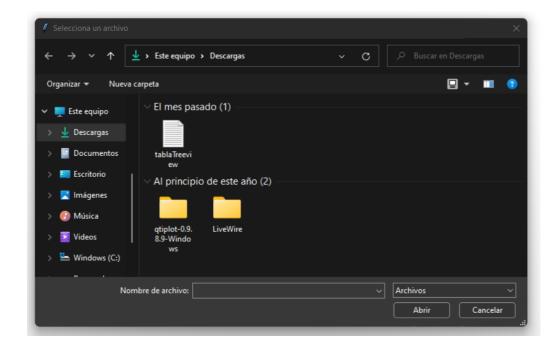
Al iniciar esta ventana en la parte superior izquierda se encontrarán dos menús los cuales contendrá adentro de ellos otras funciones.

- Archivo
 - o Nuevo: permitirá abrir un archivo y poder seguir editándolo.
 - Abrir: se seleccionara el archivo y se mostrara en el campo de texto.
 - o Guardar: permitirá guardar el archivo que está siendo editado.
 - Guardar Como:
 - o Salir: cerrara el programa.
- Analizador
 - Generar página web: redactara dos archivo que son el html con su respectivo css,
- Tokens: se mostraran todos los tokens utilizador
- Errores: se mostrara los errores en el archivo de entrada



>>>> Abrir

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

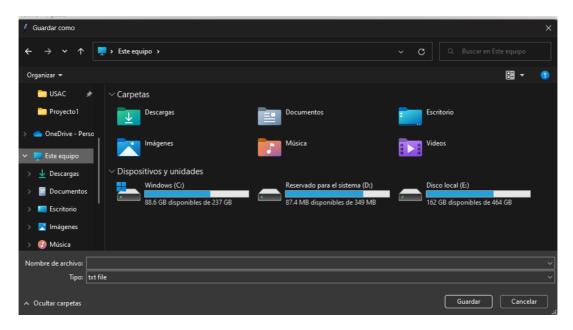


Después de seleccionar el archivo automáticamente se lo cargara en el sistema y podrá seguir editando o analizarlo.

```
Analizador léxico
 Archivo Análizador Tokens Errores
           -Controles
Contenedor contenedorl;
            Contenedor contenedor2;
Contenedor contenedor3;
            Etiqueta etiquetal;
            Texto textol;
            Etiqueta etiqueta2;
Texto texto2;
            Etiqueta etiqueta3;
Clave clavel;
            Etiqueta etiqueta4;
           Contenedor contenedor4;
RadioBoton radio1;
RadioBoton radio2;
RadioBoton radio3;
           Etiqueta etiqueta5;
Contenedor contenedor5;
Check checkbox1;
Check checkbox2;
           AreaTexto areatextol;
            Boton boton1:
     Controles -->
       <!--propiedades
  contenedorl.setAncho(800);
  contenedorl.setAlto(500);
  contenedorl.setColorFondo(241,205,0);</pre>
            contenedor2.setAncho(400):
            contenedor2.setAlto(350);
contenedor2.setColorFondo(0,213,241);
```

>>>> Guardar/ Guardar como

Podrá ir guardando los cambios que se estan realizando en el campo de texto. Usando una interfaz parecida al de abrir el archivo. Pidiendo el nombre que se le colocará al archivo.



>>>> Generar página

Esta opción ayudara a analizar el contenido que tiene el campo de texto ya sea que se redactara o que se importara el archivo desde el computador.

Automáticamente creara la página que contendrá todos los elementos del campo de texto que se analizo.

