



MANUAL DE USUARIO

Proyecto No. 1

LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN A+

José Eduardo Galdámez González
Carne: 202109732



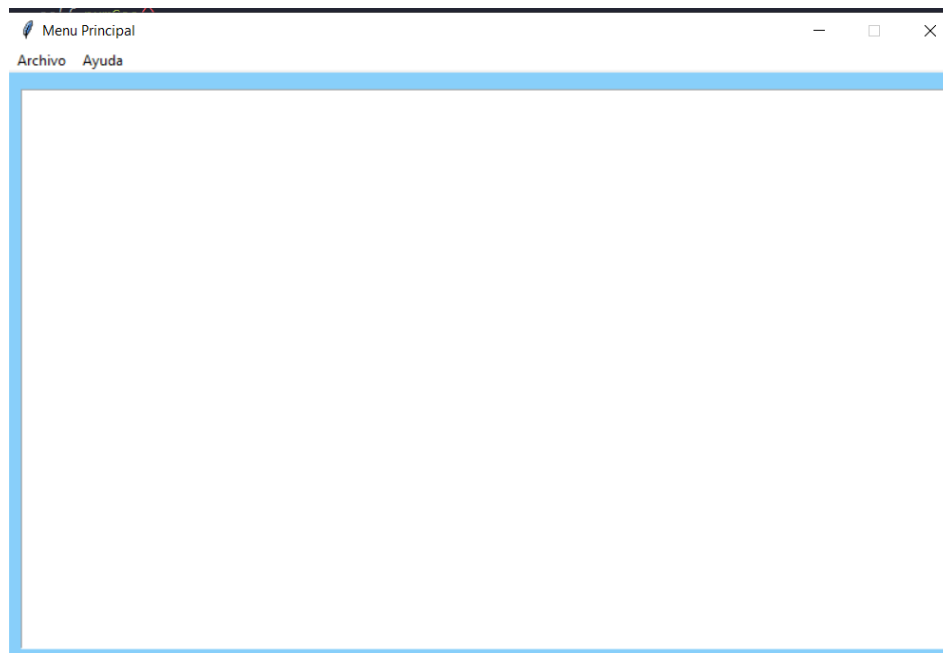
MANUAL DE USUARIO:

En el fascinante mundo de la programación existen una diversidad de ideas ejecutables gracias a nuestra creatividad e ingenio como personas, están extenuante nuestra búsqueda dentro de lo posible que existen hasta métodos que se combinan dentro de la programación, y eso lo hablaremos el día de hoy.

El día de hoy presentamos lo que es un analizador léxico, el cual su función será operar las funciones seleccionadas dentro de ese textos con los respectivos valores dados según la función, para esto debemos de tener en cuenta que habrá un archivo que contendrá toda la información y nuestro programa ejecutara sus análisis y si en dado caso todo esta correctamente escrito este imprimirá sus resultados en un html que se podrá visualizar y si encuentra un error dentro el análisis y imprimirá el error en otro html.

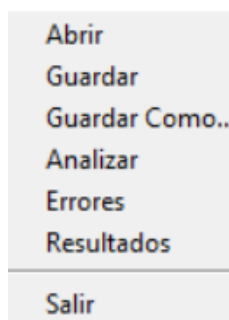
¿Cómo se usa correctamente?

Para empezar, se inicia el programa y se presentará una pantalla con caja de texto, junto a una barra de navegación que contendrá archivo y ayuda.

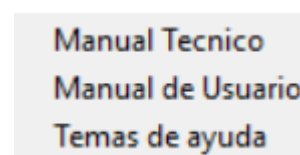


Ya con esto podemos ir a archivo o ayuda el cual tendrá diferentes opciones a elegir:

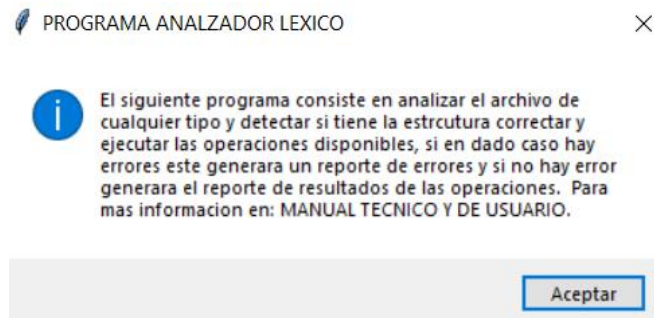
Archivo:



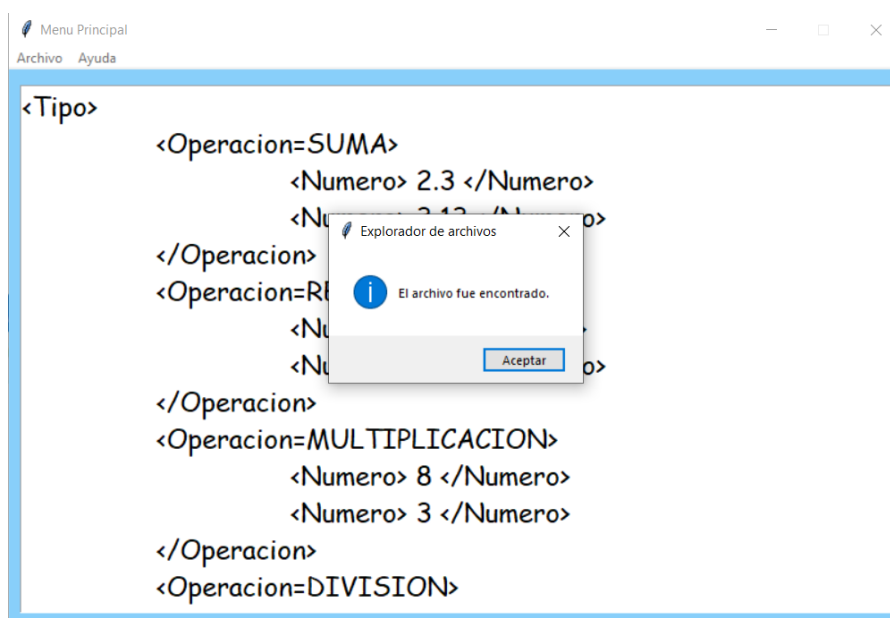
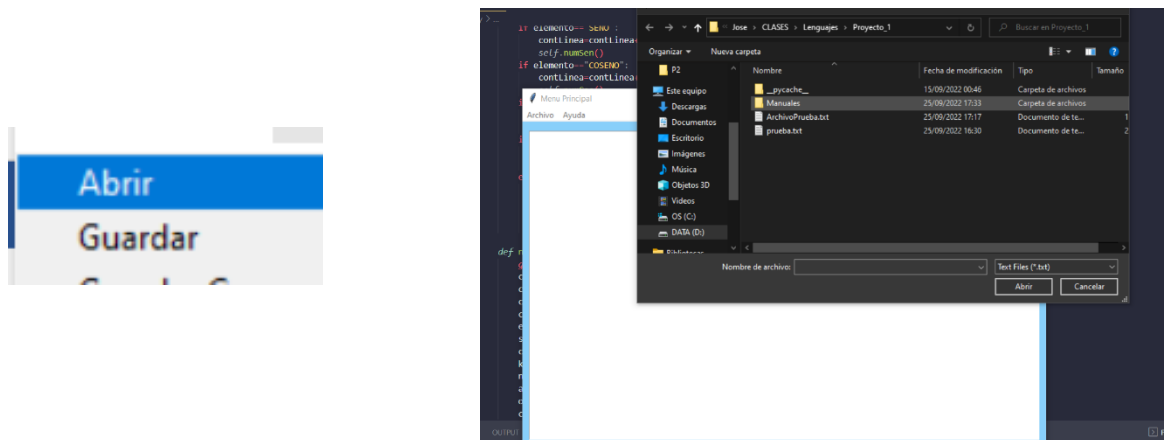
Ayuda:



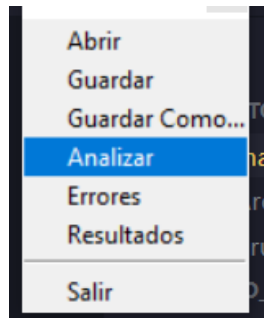
Por si hay dudas del proyecto esta lo que es manual técnico o de usuario para poder acceder a ellos desde el programa. Pero también está el tema de ayuda que especificará y resumirá la función y objetivo del programa.



Ya con esto podemos empezar en como ejecutar un archivo para mostrarlo en pantalla, primero seleccionamos la pestaña archivo y esta nos llevara a un explorador el cual nos ayudara a seleccionar el archivo a ejecutar.

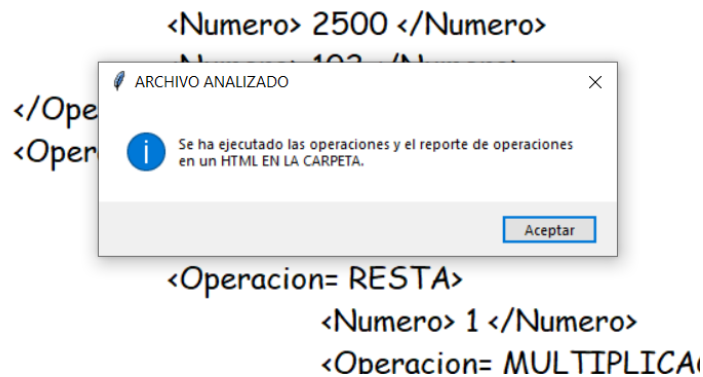


Ya ejecutado iremos a la pestaña de analizar y la seleccionaremos y este empezara su proceso:

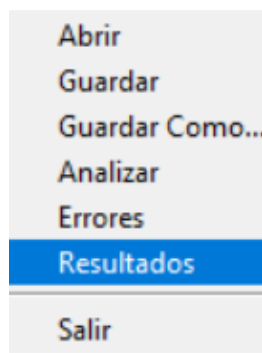


En este apartado pueden suceder dos cosas, que todo vaya bien y realice las operaciones o que se detenga por algún error en la escritura del archivo trabajado.

En el caso que todo se ejecute correctamente mostrara en pantalla:

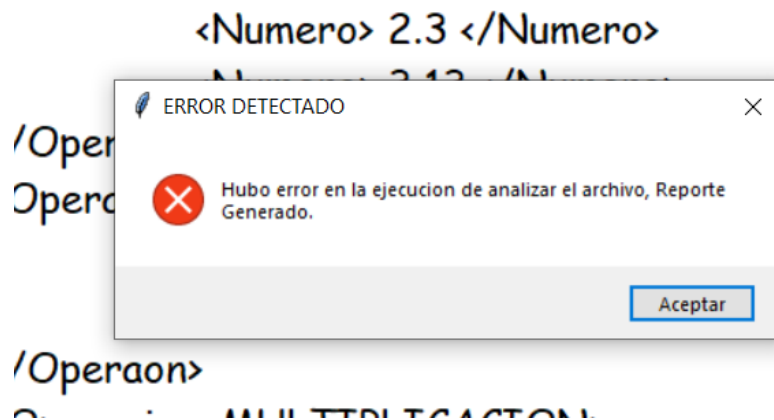


Ya ejecutado se habrá generado el HTML y con eso podremos verlo, en la pestaña de archivo en resultados:

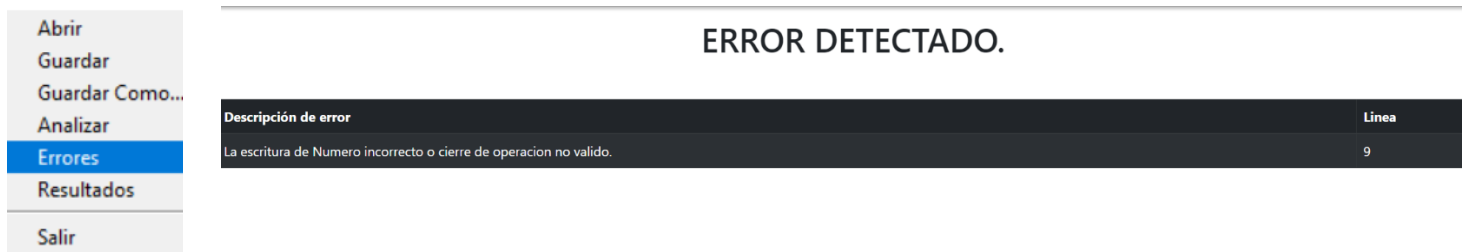


RESULTADOS DE OPERACIONES.	
Archivo simple de pruebas aritmeticas de proyecto 1 LFP A+	
Operaciones aritmeticas	
Operacion No. 1:	$2500.0 + 102.0 = 2602.0$
Operacion No. 2:	$((4.5 + 5.32) - 1.0) * 5.0 = 44.1$
Operacion No. 3:	$84.0 - 33.7 = 50.3$
Operacion No. 4:	$5.0 * 7.0 = 35.0$
Operacion No. 5:	$25.0 / 5.0 = 5.0$

Pero si en dado caso tira error, este generar un HTML pero esta vez solo mostrar la descripción del error y en qué línea sucedió para la corrección.



Con el aviso que hubo un error ahora podemos ver su HTML en la pestaña archivo en Errores, este al clickearlo nos llevara a la información.



Finalmente esta sería la totalidad de la aplicación, la app toma cualquier tipo de archivo y la analizara sin problema, con esto dar una prueba de como en la programación todo se puede estructurar correctamente sin ningún tipo de problema.

Glosario:

Librerías: es un conjunto de archivos que se utiliza para desarrollar software. Suele estar compuesta de código y datos, y su fin es ser utilizada por otros programas de forma totalmente autónoma. Simple y llanamente, es un archivo importable.

HTML: El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML) es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos. Por ejemplo, sus contenidos podrían ser párrafos, una lista con viñetas, o imágenes y tablas de datos.

AFD: Un autómata finito no determinista (abreviado AFND) es un autómata finito que, a diferencia de los autómatas finitos deterministas (AFD), posee al menos un estado $q \in Q$, tal que para un símbolo $a \in \Sigma$ del alfabeto, existe más de una transición $\delta(q,a)$ posible.