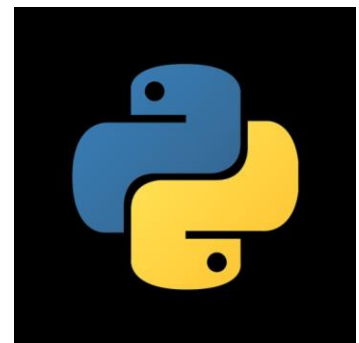


Laboratorio de Lenguajes Formales y de
Programación, Sección B-



PROYECTO 1 – FORMULARIOS DINAMICOS

MANUAL USUARIO

FECHA: 20/03/2022

Juan Josue Zuleta Beb
Carné: 202006353

Objetivos del Sistema

El sistema está dirigido a un público general que desee generar formularios dinámicos a través de un programa intuitivo que obtiene datos a través de archivos de entrada o de la escritura propia de quien interactúa.

También se espera que pueda ser de utilidad para comprender mejor el funcionamiento del procesamiento de letras, símbolos o cualquier otro carácter mediante la aplicación de un autómata finito determinista.

Se desea dejar reflejado los conocimientos adquiridos en el curso de lenguajes formales y de programación entre los puntos recientemente visto sobre árboles binarios y autómatas finitos deterministas.

Información del Sistema

Es una aplicación de interfaz gráfica que implementa la librería Tkinter para su despliegue visual, cuenta con botones funcionales y con funciones desarrolladas especialmente para las especificaciones del proyecto.

Esta aplicación permite la lectura de archivos de entrada y está preparada para analizar la información que sea introducida en el programa, y también es capaz de generar y exportar reportes en HTML los cuales se abrirán de forma automática en su navegador por defecto.

Parte de las funciones es crear formularios dinámicos esto quiere decir que se crearan formulario en formato HTML con los cuales el usuario podrá interactuar generando iframes con la información que sea introducida.

Requisitos Mínimos del Sistema

Sistema operativo 64 bits

- Microsoft Windows 10/8/7/Vista/2003/XP (incl.64-bit)
- macOS 10.5 o superior
- Linux GNOME o KDE desktop
- Procesador a 1.6 GHz o superior
- 1 GB (32 bits) o 2 GB (64 bits) de RAM (agregue 512 MB al host si se ejecuta en una máquina virtual)
- 3 GB de espacio disponible en el disco duro
- Disco duro de 5400 RPM
- Tarjeta de vídeo compatible con DirectX 9 con resolución de pantalla de 1024 x 768 o más.
- Navegador web (Recomendado: Google Chrome)

Software (Indispensable tenerlo instalado)

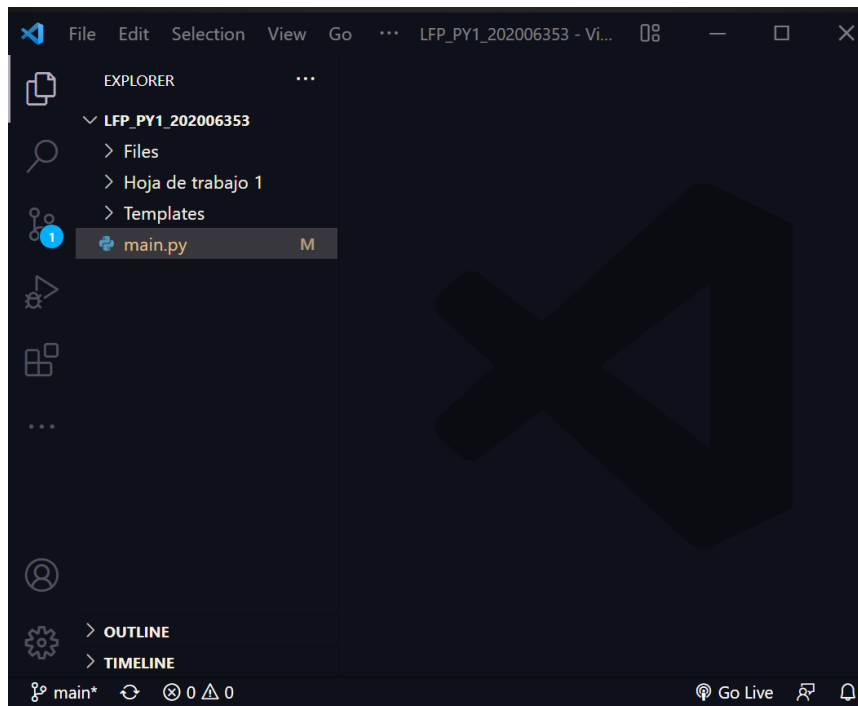
- IDE: Visual Studio Code
Puede conseguirse en:
<https://code.visualstudio.com/>
- Python 3.9 o posterior
Puede conseguirse en:
<https://www.python.org/downloads/release/python-390/>

BIENVENIDO A FORMULARIOS DINAMICOS – FIUSAC

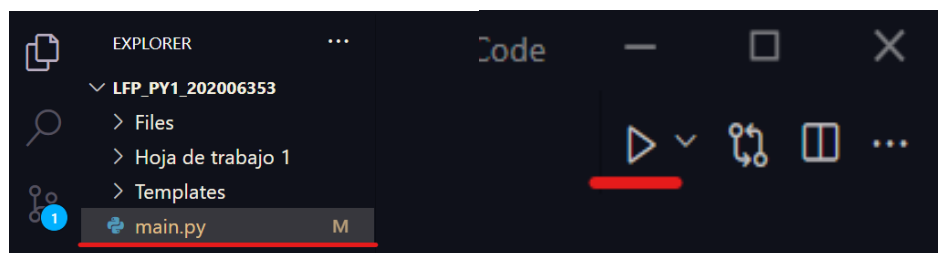
Inicialización del programa

Para poder acceder a la inicialización del programa se debe acceder a la carpeta de origen la cual contiene el código fuente. Par lo cual deberá seguir los siguientes pasos.

- Paso 1: Cumplir con los requisitos del sistema.
- Paso 2: Ejecutar Visual Studio Code, entorno en el cual fue desarrollado el programa.
- Paso 3: Descomprimir el archivo con extensión (zip).
- Paso 4: Arrastrar la carpeta dentro de Visual Studio Code, en caso requiera autorización o consentimiento, deberá aceptarlo. Tendrá una vista similar:

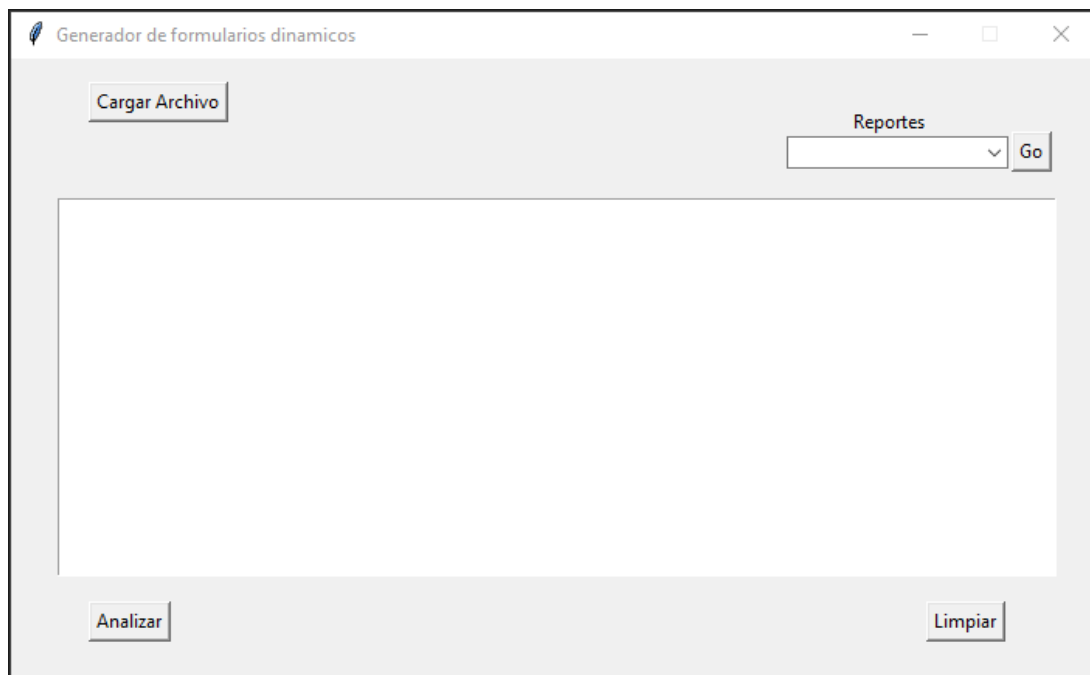


- Paso 5: Ejecutar el programa haciendo click izquierdo sobre el archivo con nombre main.py, paso seguido dar click al botón “play” ubicado en la esquina superior derecha de Visual Studio Code:



Nota Importante: Evite realizar cambios en el código fuente.

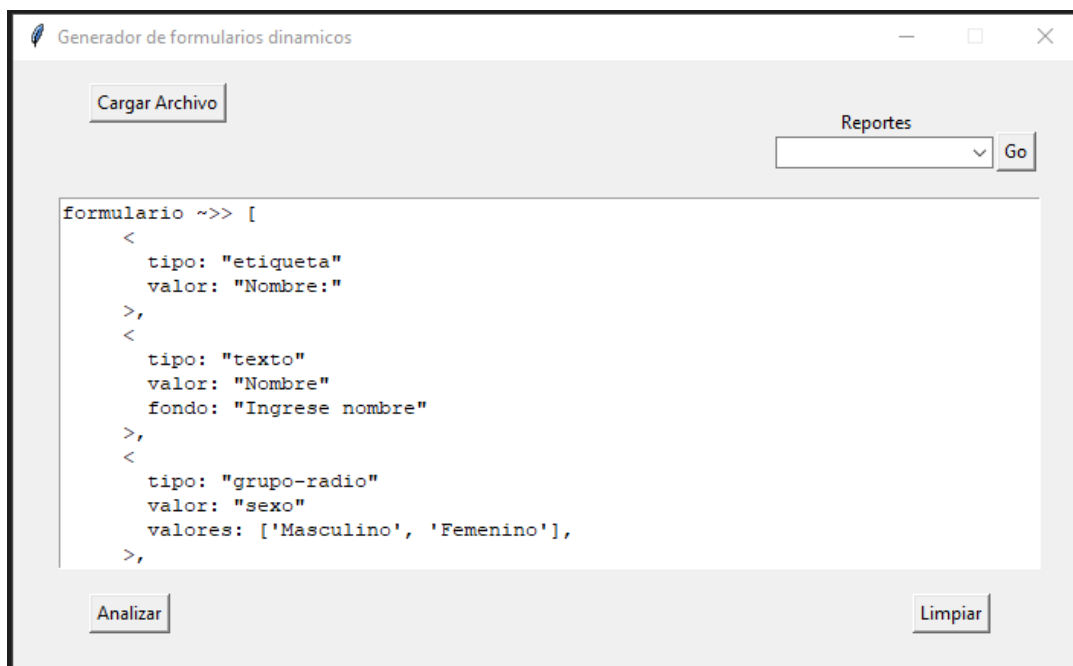
Ventana del menú principal de la aplicación:



Función de las opciones se describe de la siguiente forma:

Cargar Archivo:

Muestra una ventana emergente que permite al usuario seleccionar un archivo **.form** y posteriormente cargará el archivo al área de texto. Una vez cargado el archivo, podrá editar el archivo a su gusto en el cuadro de texto:



Analizar:

Una vez cargados los datos para el reporte se analizará el contenido de estos y se generará el reporte dinámico en formato HTML según lo indicado en el archivo. Como resultado debería obtener un formulario dinámico en formato HTML capaz de interactuar con el usuario.

Vera algo similar a esto:

El diagrama muestra un formulario dinámico de reporte. En la parte superior, un recuadro rojo con el título "REPORTE DINAMICO". Debajo, un recuadro verde con el título "Nombre:". El formulario contiene un campo de texto "Nombre", un grupo de botones de selección "sexo:" con opciones "Masculino" y "Femenino", un menú desplegable "pais:" con la opción "Guatemala" seleccionada, y un botón "Valor".

Imagen con fines ilustrativos.

Reportes:

Para generar un reporte primero debe presionar la flecha pequeña que apunta hacia abajo en el lado derecho del recuadro de reportes:

La imagen muestra una interfaz de usuario con el título "Reportes". Hay un campo de entrada con una flecha hacia abajo a la derecha, que está resaltada con un recuadro rojo. Al lado del campo hay un botón "Go".

Vera algo similar a esto:

La imagen muestra el menú desplegado del campo de reportes. El menú contiene las siguientes opciones: "Reporte de Tokens", "Reporte de Errores", "Manual de Usuario" y "Manual Tecnico". El primer ítem, "Reporte de Tokens", está resaltado en azul.

Una vez seleccionada una opción deberá pulsar el botón “Go” que se encuentra justo a lado del recuadro de reportes:



Se escribirá y posteriormente abrirá automáticamente un archivo HTML en su navegador donde se mostrará:

- El reporte Generado según su selección.
- Una tabla con tokens o errores encontrados en el área de texto al momento de ejecutar esta acción.

Nota: Al seleccionar el manual de usuario o el manual técnico les redirigirá a estos archivos los cuales son independientes al contexto de la interacción con la aplicación.

Nota:

Asegúrese de haber escrito algo en el área de texto, o de haber cargado un archivo de prueba de lo contrario no se desplegará ninguna acción al presionar el botón.

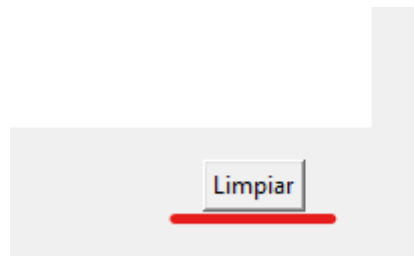
Vera algo similar a esto:

REPORTE DE TOKENS			
Tabla De Tokens			
Token:	Lexema:	Fila:	Columna:
reservada	formulario	1	10
simbolo	~	2	1
simbolo	>	2	2
simbolo	>	2	3
simbolo	[3	1
simbolo	<	9	1
reservada	tipo	17	4
simbolo	-	17	5
literal	"etiqueta"	18	10
reservada	valor	26	5
simbolo	:	26	6
literal	"Nombre:"	27	9
simbolo	>	33	1
simbolo]	34	1

Imagen con fines ilustrativos.

Limpiar:

Para limpiar el cuadro de texto podemos utilizar el botón que se encuentra en la esquina inferior izquierda que dice “Limpiar” esto borrara todo lo escrito o actualmente cargado en el cuadro de texto:



Salir:

Para cerrar la aplicación debemos realizar un click en el recuadro superior derecho, en la “X” por defecto. Esto cerrara la aplicación.



Nota: Si la aplicación se cierra esta no guardara el estado actual del recuadro de texto ni ningún otro dato que hará almacenado o con los que haya interactuado con la aplicación durante la ejecución.