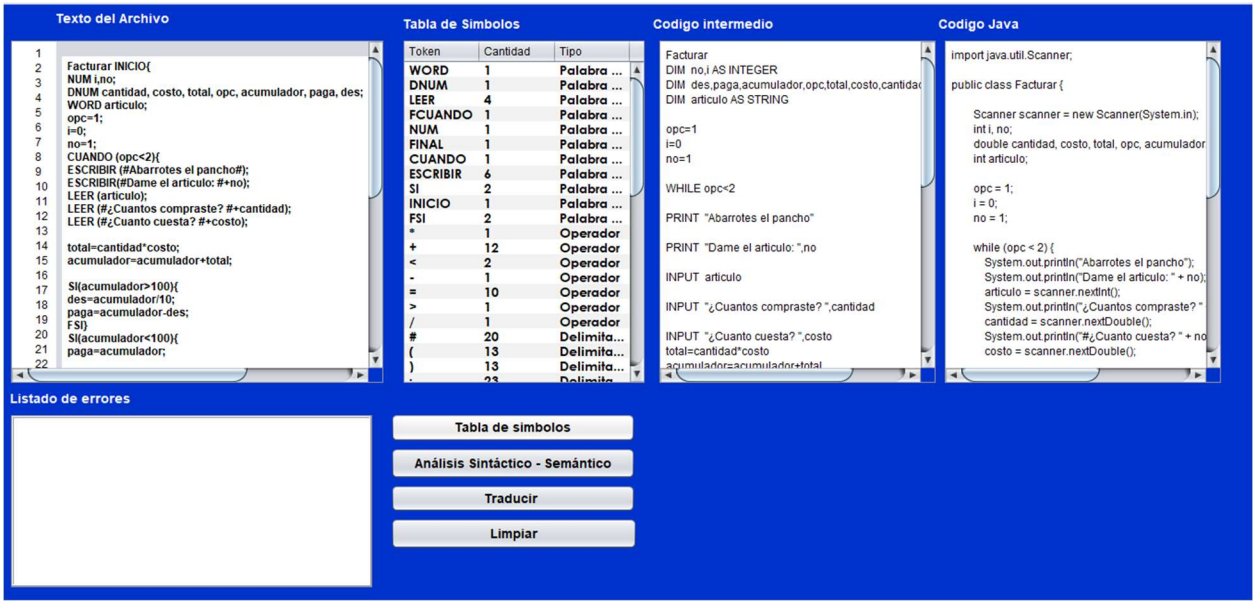
Github: https://github.com/kelok3rik/Tarea-Semana-7

PRUEBA



PALABRAS RESERVADAS

```
r.put(key:"INICIO", value:0);
r.put(key:"FINAL", value:0);
r.put(key:"WORD", value:0);
r.put(key:"ALFA", value:0);
r.put(key:"NUM", value:0);
r.put(key:"DNUM", value:0);
r.put(key:"BOOL", value:0);
r.put(key:"LNUM", value:0);
r.put(key:"LEER", value:0);
r.put(key:"ESCRIBIR", value:0);
r.put(key:"CUANDO", value:0);
r.put(key:"SI", value:0);
r.put(key:"IS", value:0);
r.put(key:"DESDE", value:0);
r.put(key:"PASO", value:0);
r.put(key:"HASTA", value:0);
r.put(key:"FDESDE", value:0);
r.put(key:"FCUANDO", value:0);
r.put(key:"FSI", value:0);

op.put(key:"/", value:0);
op.put(key:"*", value:0);
op.put(key:"+", value:0);
op.put(key:"-", value:0);
op.put(key:"=", value:0);
op.put(key:"^", value:0);
op.put(key:"<", value:0);
op.put(key:">", value:0);
op.put(key:"||", value:0);
op.put(key:"&&", value:0);

deli.put(key:"#", value:0);
deli.put(key:";", value:0);
deli.put(key:"{", value:0);
deli.put(key:"}", value:0);
deli.put(key:")", value:0);
deli.put(key:",", value:0);
deli.put(key:"(", value:0);
```

DOCUMENTACION

Boton “Tabla de símbolos”

- **Inicialización de Estructuras de Datos:**
  Se crean varias estructuras de datos (HashMap y LinkedList) para almacenar la información sobre los tokens encontrados. Cada HashMap está destinado a un tipo específico de token, y la LinkedList llamada texto se utiliza para almacenar textos entre delimitadores '#'.
- **Conteo de Ocurrencias**:
  Se utiliza un bucle while junto con la clase StringTokenizer para recorrer cada token en el texto de entrada. Se cuentan las ocurrencias de palabras reservadas, operadores, delimitadores, identificadores, números y textos.
- **Manejo de Delimitadores y Textos:**
  Cuando se encuentra el delimitador #, se espera que el siguiente token sea un texto. Se recopila el texto hasta que se encuentra otro #. El texto se agrega a la lista texto, y su ocurrencia se cuenta.
- **Construcción del Modelo para la Tabla:**
  Se utiliza un modelo de tabla (DefaultTableModel) para organizar la información recopilada. Se añaden filas al modelo para cada tipo de token encontrado, especificando el token, la cantidad de ocurrencias y el tipo de token.

Boton “Buscar errores”

- **Expresiones Regulares:**
  Se definen varias expresiones regulares para patrones que se utilizan en la verificación del código. Por ejemplo, se definen patrones para identificadores (id), números enteros (entero), números decimales (decimal), condiciones (condicion), y otros.
- **Listas y Variables:**
  Se crean varias listas (ENT, DEC, TEXT, TAKE) para almacenar identificadores de diferentes tipos (numéricos, decimales, de texto, de entrada) a medida que se encuentran durante el análisis.
- **Tokens y Contadores:**
  Se utiliza un bucle while junto con la clase StringTokenizer para recorrer cada token en el texto de entrada. Se cuentan los errores y se llevan a cabo comprobaciones específicas según el tipo de token encontrado.
- **Manejo de Estructuras de Control:**
  Se realizan verificaciones para las estructuras de control del lenguaje, como ciclos (DESDE y FDESDE), condiciones (CUANDO y FCUANDO), y estructuras condicionales (SI y FSI).

- **Declaración de Variables:**
  Se verifica la declaración y uso correcto de variables, incluida la comprobación de errores semánticos, como el uso de variables no declaradas.

- **Errores y Mensajes:**
  Se utilizan variables (errores, Error, LineaError) para realizar un seguimiento de los errores encontrados durante el análisis. Además, se actualiza la interfaz de usuario con mensajes de error.