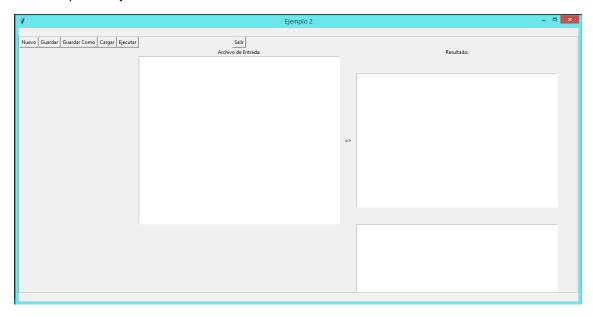
Manual de Usuario

PROYECTO 1

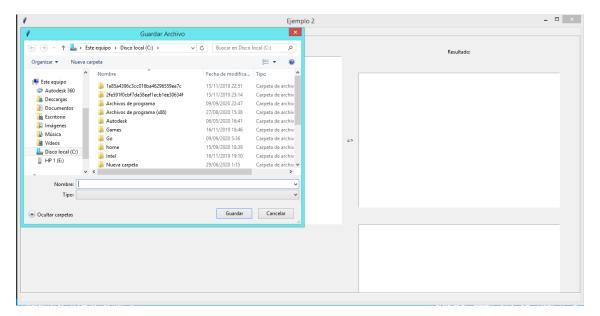
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y
COMPILADORES 1

FABIO ANDRE SANCHEZ CHAVEZ 201709075

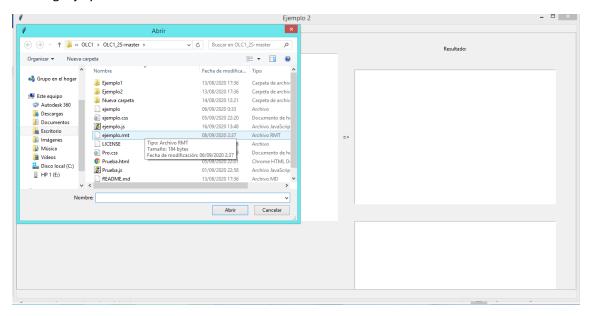
Al iniciar el software se le presentra una ventana como se muestra en la siguiente imagen con tres espacios para texto donde se realizara el analisis y 6 botones donde realizara distintas acciones para la ejecución de los analizadores



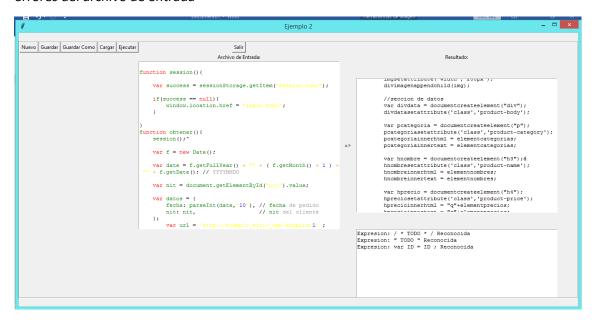
Al accionar el boto guardar se abrirá una ventana donde podrá guardar el contenido de la ventana entrada en un nuevo archivo



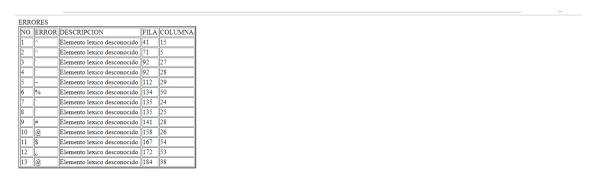
Al accionar el boto cargar se le presentara una ventana donde podrá localizar el archivo a analizar posteriormente se realizara un análisis previo donde pintara las palabras reservadas del lenguaje y distintos tokens también definidos



También se mostraran distintas expresiones reconocidas del lenguaje y una reescritura sin errores del archivo de entrada

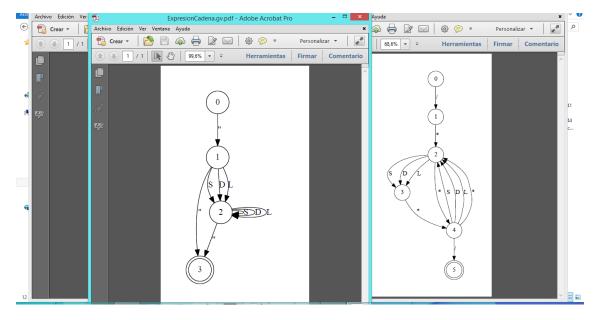


Posterior a su análisis se reportara un archivo html donde se verán los errores encontrados en el analisis

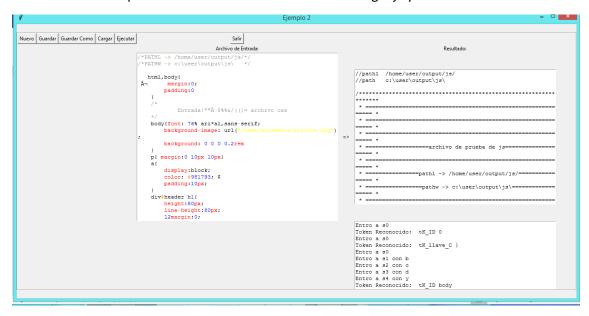




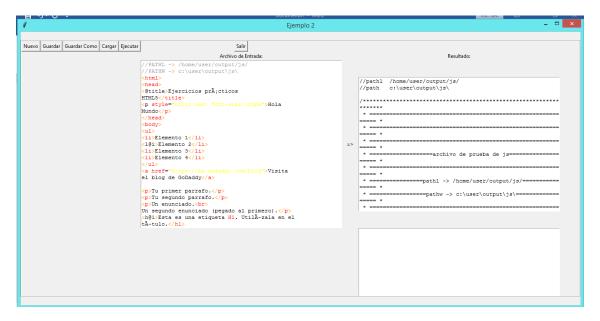
Tambien se revisaran los grafos de las expresiones analisadas



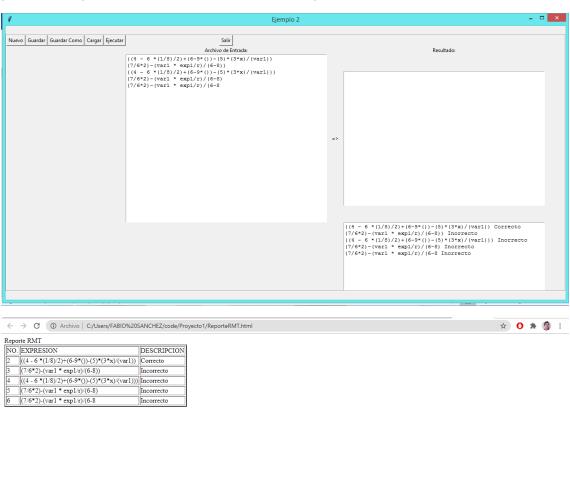
Al analizar un archivo CSS se verificaran los estados donde pasa el analizador y se mostrara en consola además se pintaran los tokens reconocidos en el lenguaje y su reescritura sin errores



Al analizar un archivo html se realizara la reescritura sin errores del archivo además de pintar los tokens reconocidos



Al analizar un archivo rmt se revisara las expresiones aritmenticas contenidas y se verificara su correcta escritura, si es correcto se mostrara un reporte donde al finar de la expresión se pondrá la etiqueta de correco o en su defecto se etiquetara como incorrecto



^ ☐ malos.rmt

↑ asybeta.rmt

Mostrar todo X

↑ atest.rmt

tests - Copy.html

↑ aasy.rmt