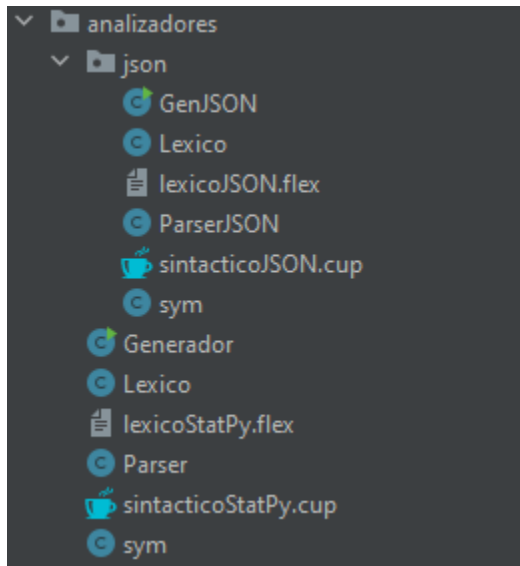
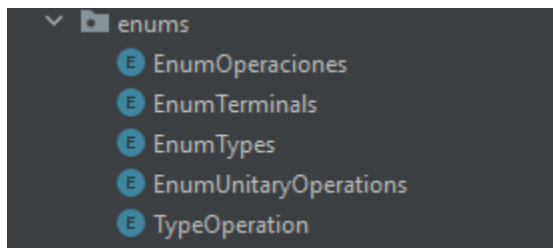


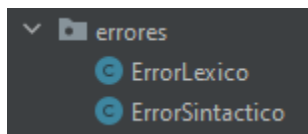
## MANUAL TECNICO



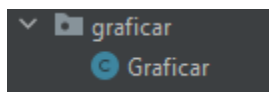
Se utilizan dos analizadores, uno para el json y otro para el lenguaje statpy



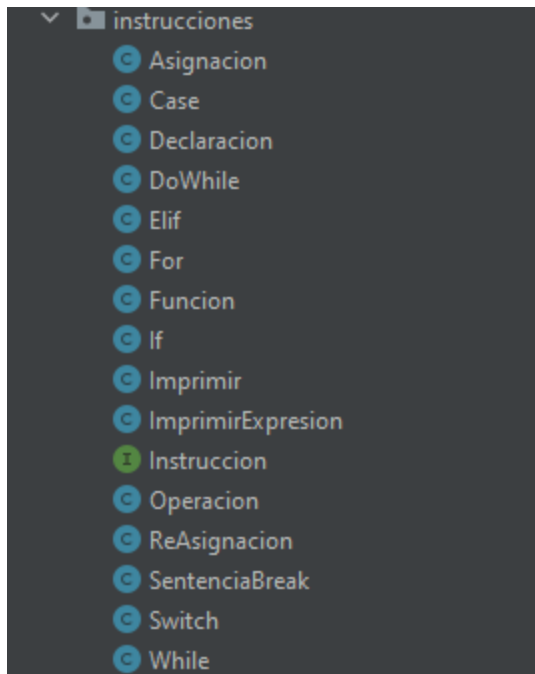
Enums para evitar escribir palabras concisas, usar enums reduce el riesgo de fallo por escribir mal una palabra, que no esta ciertamente en el lenguaje, ya sea enviándola en un archivo o recibéndola como parámetro como string, estos errores no los ve el compilador y es mejor hacer enums.



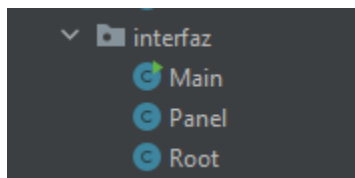
Clases para los datos de los errores



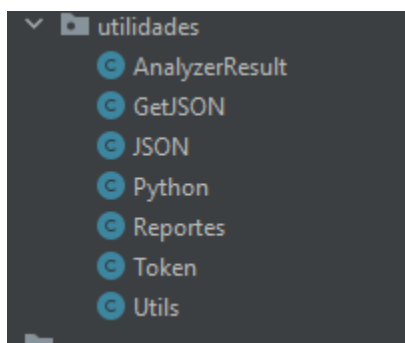
Clases static para graficar las estadísticas



Clases de cada instrucción para reutilizar código y manejar mejor el código.



La interfaz de usuario



Ciertas utilidades para la traducción y tratado de algunos datos.

```

Melvin Valencia
@Override
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    String analizador = (String) comboBox.getSelectedItemAt();
    if(analizador.equals("StatPy")){
        String codigo = areaTexto.getText();
        try{
            AnalyzerResult resultado = utilidades.Utils.loadFile(codigo);
            String traduccion = utilidades.Utils.generarCodigo(resultado.ast);
            salida.setText(traduccion);
            //Graficar
            Root.tokensStatpy = resultado.tokens;
            Root.erroresStatpy = resultado.lexErrors;
            if (resultado.barraTitulo != ""){
                graficar.Graficar.barras(resultado.barraPalabras, resultado.barraValores, resultado.barraTitulo, resultado.barraTituloX, resultado.barraTituloY);
            }
            if (resultado.pieTitulo != ""){
                graficar.Graficar.pie(resultado.piePalabras, resultado.pieValores, resultado.pieTitulo);
            }

            System.out.println("--Análisis StatPy finalizado--");
        }
        catch (Exception exception){
            exception.printStackTrace();
        }
    }
}

```

El código de panel, es muy importante ya que aquí se manejan todas las clases static y se utiliza el analizador.