

MANUAL DE USUARIO

PROYECTO 2

JOSÉ RICARDO MENOCAL KONG
202000886 LFP A+

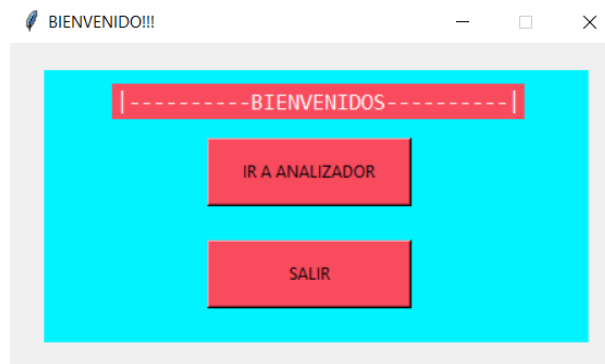
Manual de usuario

Manual dirigido únicamente y especialmente al usuario, el mismo fue diseñado y creado para la lectura y análisis lexicalmente de un archivo de entrada. Y a su vez es capaz de reconocer el lenguaje de bases de datos no relacionales como lo son pymongo.

A continuación, se le presenta una serie de explicaciones para utilizar el programa de la mejor manera posible y así sacar el máximo provecho al mismo.

Pantalla de inicio

Esta pantalla es de bienvenida donde usted puede realizar dos opciones las cuales son salir del programa o ir al analizador.



Pantalla de analizador

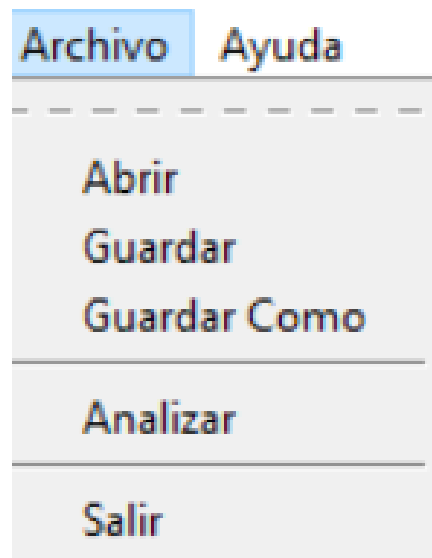
Esta pantalla es el programa como tal podemos observar tres cajas de texto las cuales nos ayudaran a poder escribir el texto a analizar.



Acá mismo podemos encontrar un menú en la parte superior izquierda este menú tiene diversas opciones las cuales son:

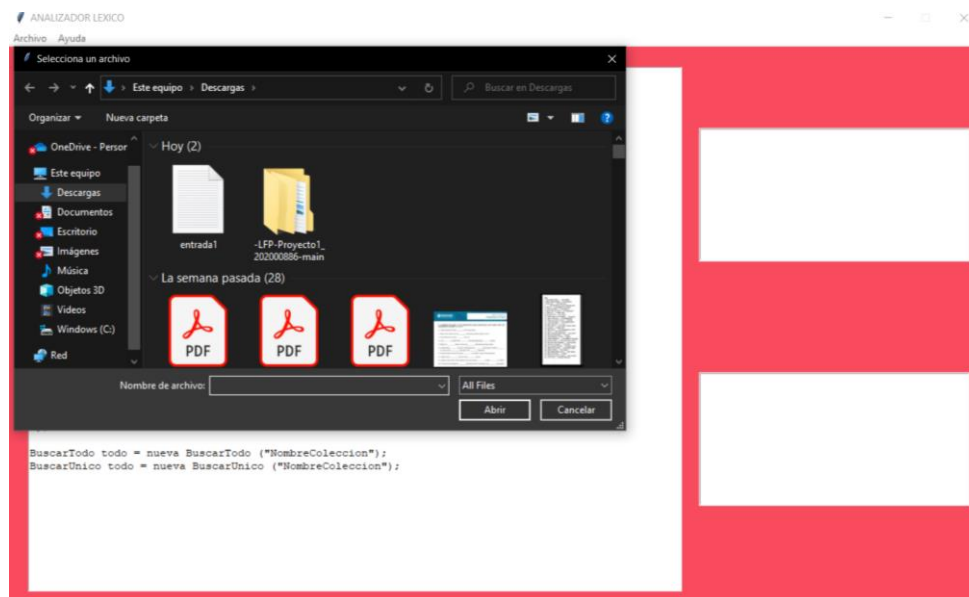
1. Archivo

En esta parte del menú encontraremos estas opciones:



1.1 Abrir

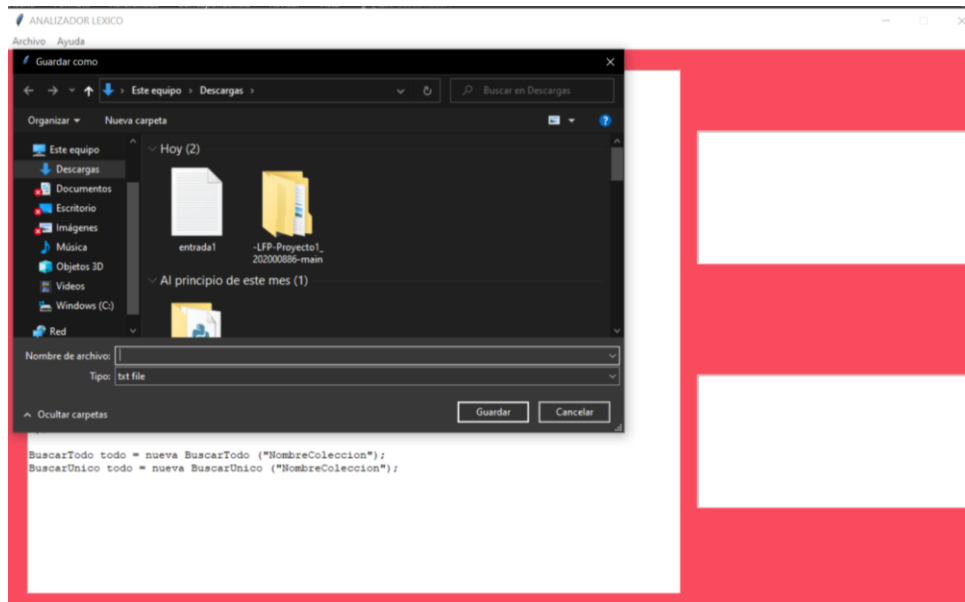
En el apartado de abrir se nos abrirá una ventana para hacer la búsqueda de nuestro archivo de entrada, podremos abrir el archivo que queramos y el programa nos leerá el archivo, y lo escribirá en una caja de texto como lo miramos en las siguientes imágenes:





1.1 Guardar

En el apartado guardar nos abrirá una ventana para poder seleccionar la ruta y para poder guardar el archivo donde nosotros queramos de tipo .txt.



1.1 Analizar

Esta opción permite analizar lexicamente el archivo de entrada, recordemos que hay ciertas limitantes para este analizador, por lo que se muestra una tabla de los valores que nuestro programa permite, una vez analizado nos muestra todos los tokens aceptados en el cuadro blanco superior derecho.

```
#ANALIZADOR LEXICO-----
tokens = [
    'CREATE', 'DATABASE', 'COLLECTION', 'INSERT', 'INTO', 'VALUES',
    'STRING', 'NUMBER', 'COMMA', 'LPAREN', 'RPAREN'
]

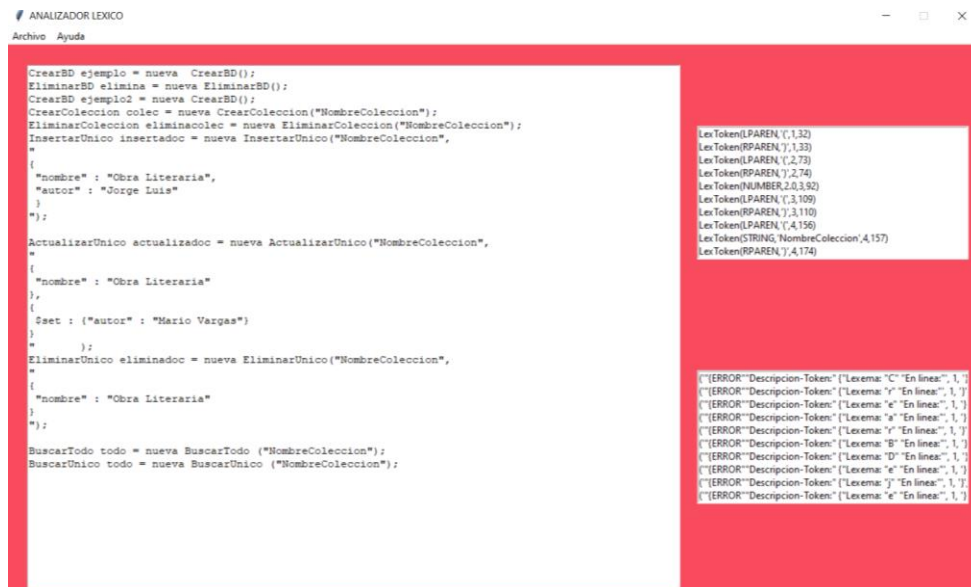
#DEFINIMOS EL VALOR DE LOS TOKENS
t_CREATE = r'create'
t_DATABASE = r'database'
t_COLLECTION = r'collection'
t_INSERT = r'insert'
t_INTO = r'into'
t_VALUES = r'values'
t_COMMA = r','
t_LPAREN = r'\('
t_RPAREN = r'\)'

def t_NUMBER(t):
    r"\d+(\.\d+)?"
    t.value = float(t.value)
    return t

def t_STRING(t):
    r'"([^"])*"'
    t.value = t.value[1:-1]
    return t

def t_newline(t):
    r"\n"
```

Estos caracteres son los únicos que acepta el programa, si usted pone algún carácter que no esté en esta tabla le dirá en el cuadro inferior derecho que es un error léxico y le dirá en qué posición se encuentra el error.



Con estas instrucciones claras el usuario puede hacer variedad de cosas dentro del programa y así poder analizar de otra forma un lenguaje.