

# **PROYECTO 2**

**Nathan Antonio Valdez<sup>2</sup>**

**202001568**

**Sección B+**

**LABORATORIO LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION**

## **OBJETIVOS**

Que el usuario pueda ingresar a un chat inteligente de respuestas automáticas y por medio de comandos pueda preguntarle información acerca de resultado de partidos, descripción completa de jornadas, goles de un equipo, tablas de clasificación por temporadas, partidos por rango de jornadas, etc.

## **INFORMACION DEL SISTEMA**

El sistema esta diseñado con una interfaz amigable para el usuario en donde solo se encuentra una ventana con los mensajes enviados al bot y los que el bot responde, una caja de texto donde el usuario puede ingresar los comandos especificados mas abajo, un botón de enviar y un botón de mas opciones posicionado en la esquina superior derecha.

## REQUISITOS DEL SISTEMA

- Windows 10,8,7 (x86 y x64)
- 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.

### **Descargar Visual Studio Code**

link de descarga: <https://code.visualstudio.com/download>

ver manual de instalación en la página Oficial

### **Descargar Python**

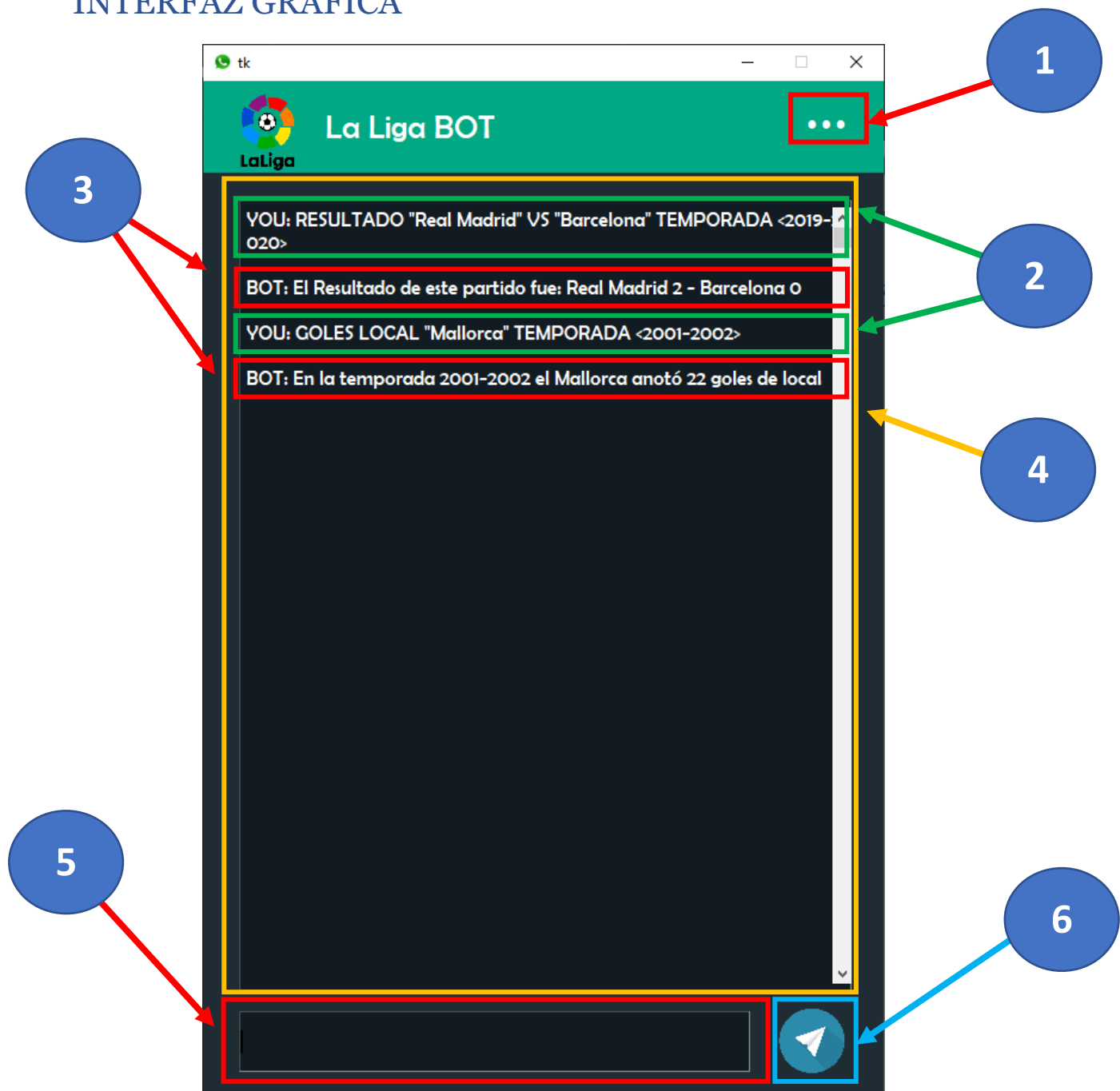
<https://www.python.org/downloads/>

ver manual de instalación en la página Oficial

Librerías Utilizadas:

Tkinter, jinja2, csv

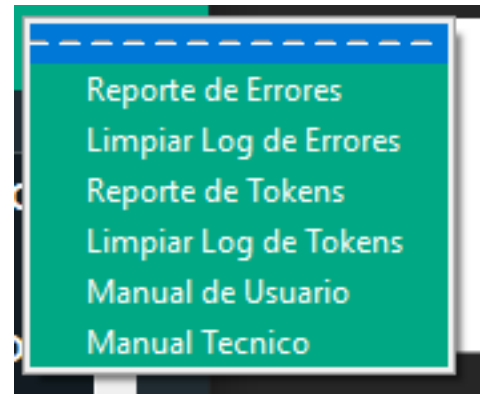
## INTERFAZ GRÁFICA



**1. Botón Más Opciones:**

Al presionar este botón se abrirá un pequeño menú con las siguientes opciones:

- **Reporte de errores:**  
Este Genera un reporte de errores por medio de un archivo html y se abrirá con su navegador predeterminado por el sistema
- **Limpiar Log de Errores:**  
Este botón limpia todos los errores anteriores que se hayan encontrado durante el ingreso de comandos
- **Reporte de Tokens:**  
Este botón hace lo mismo que el primero pero en lugar de un reporte de errores genera un reporte de Tokens ingresados correctamente
- **Limpiar Log de Tokens:**  
Este limpia todos los tokens ingresados anteriormente
- **Manual de Usuario:**  
Este botón abre automáticamente el manual de usuario de este programa con su navegador predeterminado
- **Manual Técnico:**  
Este abre el Manual Técnico del Programa con su visualizador predeterminado



**2. Mensaje Enviado:**

Este es un ejemplo de cuando el usuario envía cualquier comando automáticamente se muestra en la caja de texto donde está todo el historial de mensajes desde que se ejecuto la aplicación

**3. Respuesta del Bot:**

Este es un ejemplo del mensaje que responde el bot luego de ingresar cualquiera de los comandos especificados

**4. Cuadro de Mensajes:**

En este cuadro esta todo el historial de la conversación que se ha tenido con el bot desde que se inició la aplicación.

**5. Entrada de Mensaje:**

En este espacio es donde el usuario puede ingresar el comando que desee y enviárselo al bot

## 6. Botón Enviar:

Este es el botón que se utiliza par enviar el comando ingresado en la entrada de mensaje, solo se podrá enviar el mensaje si no esta vacío

## COMANDOS DE LA LIGA BOT

1. **Resultado de un partido:** Muestra el resultado de un partido, se especifican los equipos y la temporada:

**RESULTADO** equipo VS equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY>

Dónde:

- **equipo** es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas).
- Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

Ejemplos de uso del comando:

- RESULTADO “Real Madrid” VS “Villarreal” TEMPORADA <2019-2020>
- RESULTADO “Levante” VS “Español” TEMPORADA <2017-2018>

2. **Resultados de una jornada:** Muestra en un archivo HTML el resultado de todos los partidos disputados en una jornada, se especifican la jornada y la temporada:

**JORNADA** número **TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [ -f archivo ]

Dónde:

- **número** es un número entero de dos dígitos como máximo.
- **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- **-f** es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar.
- **archivo** es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

Ejemplos de uso del comando:

- JORNADA 12 TEMPORADA <2019-2020>
- JORNADA 1 TEMPORADA <1996-1997> -f jornada1Reporte

3. **Total de goles en una temporada:** Muestra el total de goles anotados por un equipo, se especifica la condición de los goles, el equipo y la temporada:

**GOLES** condición equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY>

Dónde:

→ **condición** puede tomar tres valores:

◆ **LOCAL** cuenta únicamente los goles anotados en condición de local.

◆ **VISITANTE** cuenta únicamente los goles anotados en condición de visitante.

◆ **TOTAL** cuenta los goles anotados en condición de visitante y de local.

→ **equipo** es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas).

Representa el nombre de un equipo de La Liga.

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

Ejemplos de uso del comando:

- GOLES TOTAL “Valencia” TEMPORADA <1998-1999>
- GOLES LOCAL “Zaragoza” TEMPORADA <1998-1999>

4. **Tabla general de temporada:** Muestra la clasificación de La Liga (ordenamiento respecto a puntos), se especifica la temporada:

**TABLA TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [ -f archivo ]

Dónde:

→ **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.

→ **-f** es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo aexportar

→ **archivo** es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.

El nombre del archivo por defecto será temporada.html

Ejemplos de uso del comando:

- TABLA TEMPORADA <2018-2019>
- TABLA TEMPORADA <1996-1997> -f reporteGlobal1

5. **Temporada de un equipo:** Muestra todos los resultados de un equipo durante una temporada de La Liga, se especifica el equipo, la temporada y opcionalmente un rango de jornadas:

**PARTIDOS** equipo **TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [ -f archivo ] [ -ji número ] [ -jf número ]

Dónde:

- **equipo** es una cadena de texto (Encerrada en un par de comillas). Representa el nombre de un equipo de La Liga.
- **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- **-f** es una bandera que indica que a continuación se presenta el nombre del archivo a exportar
- **archivo** es un identificador que será el nombre del archivo generado debe iniciar con una letra y contener únicamente letras, números y guiones bajos. No será una ruta.
- **-ji** es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos a partir de la jornada indicada (Inclusivo).
- **-jf** es una bandera que indica que se incluirán en el archivo los partidos hasta la jornada indicada (Inclusivo).
- **número** es un número entero de dos dígitos como máximo, representa la jornada.

Ejemplos de uso del comando:

- **PARTIDOS** “Real Madrid” **TEMPORADA** <1999-2000> -ji 1 -jf 18
- **PARTIDOS** “Español” **TEMPORADA** <1999-2000> -f reporteEspanol

6. **TOP de equipos:** Muestra el top (superior o inferior) de los equipos clasificados según los puntos conseguidos.

**TOP** condición **TEMPORADA** <YYYY-YYYY> [ -n número ]

Dónde:

- **condición** puede tomar dos valores:
- ◆ **SUPERIOR** muestra los mejores clasificados.
- ◆ **INFERIOR** muestra los peores clasificados.
- **YYYY** es un número entero de 4 dígitos que representa un año.
- **-n** es una bandera que indica que se incluirán en el top los mejores o peores clasificados indicados por el número.



→ **número** es un número entero de dos dígitos como máximo, representa el número de equipos a mostrar.

Ejemplos de uso del comando:

- TOP SUPERIOR TEMPORADA <2000-2001>
- TOP INFERIOR TEMPORADA <1999-2000> -n 3

7. **Salida del bot:** Finaliza la ejecución del programa:}

**ADIOS**

Las Banderas en los comandos especificados pueden ser opcionales, si el usuario no deseara ingresarlas el sistema cuenta con valores por defecto que se le aplicaran al ejecutar el comando

## **FLUJO DEL SISTEMA**

Al ingresar un comando correctamente el bot dará un mensaje de respuesta, si el comando es erróneo, retornará un mensaje y tendrá que visualizar en donde está el error abriendo el reporte de errores que se encuentra en el botón de “Mas opciones”

A la hora de ingresar los comandos número (2,3,4,5) el bot genera un archivo html que se abrirá automáticamente en su navegador predeterminado.