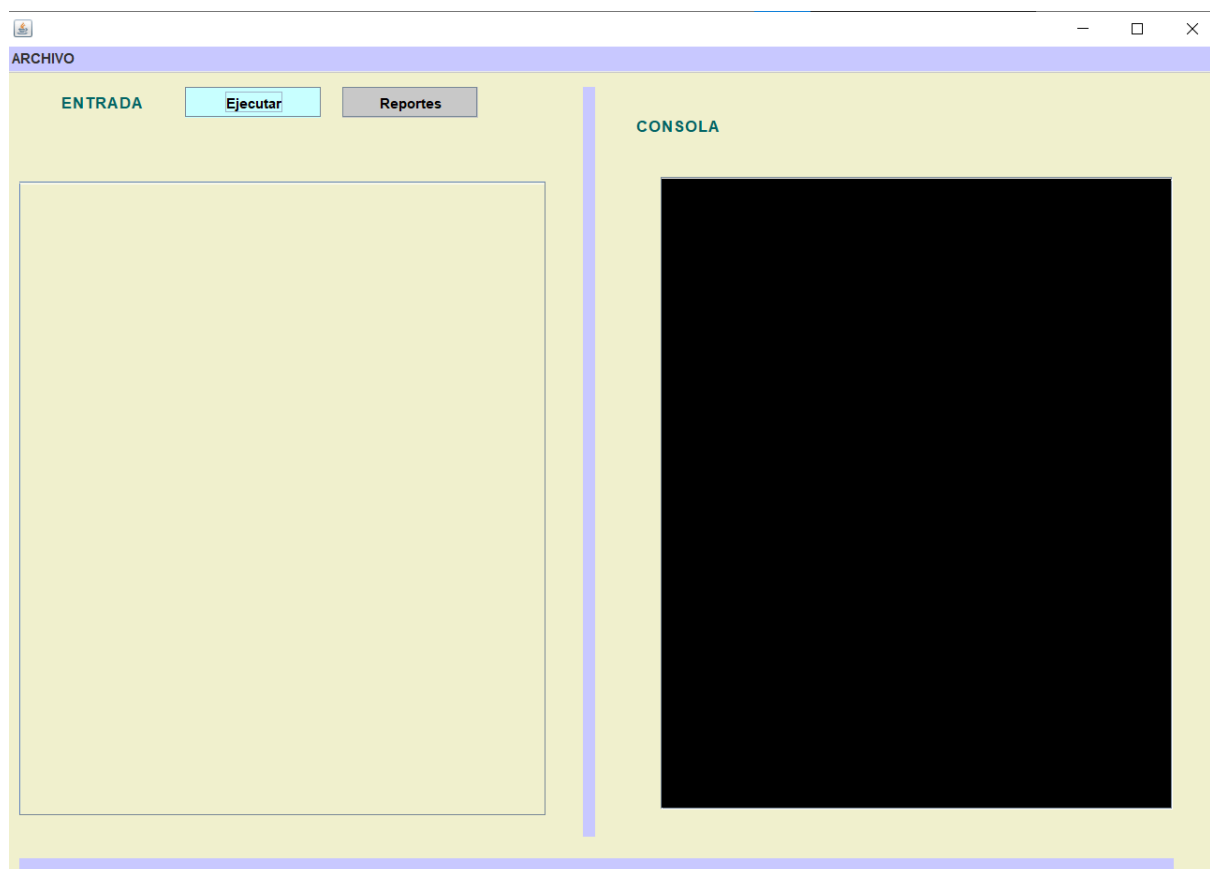




Manual de Usuario

-Menú Inicial

Al iniciar el programa se puede visualizar como interfaz gráfica como la que se encuentra a continuación, dividida en: Consola, Entrada, Archivos. Cada una de estas divisiones tienen funcionalidad específica.

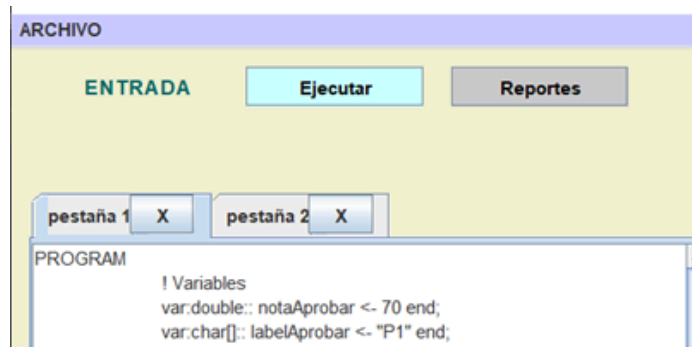


- Archivos

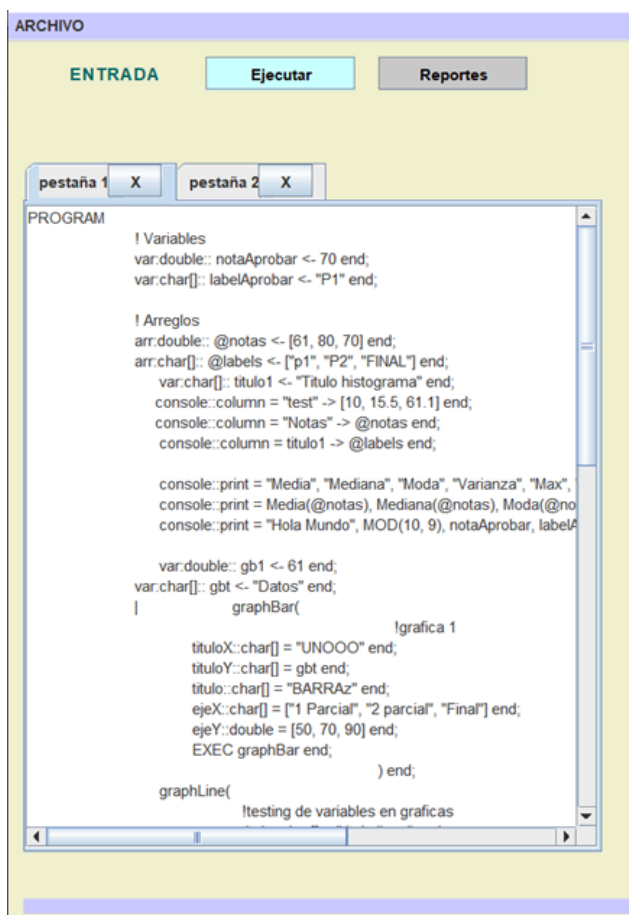
Al hacer click en la opción de archivos, aparecen dos opciones diferentes: Abrir Archivo y Nuevo archivo. La opción de abrir archivo permite al usuario navegar sobre sus distintos documentos y seleccionar cualquier documento sobre el cual desea trabajar siempre y cuando sea de extensión “.df”. Mientras que la opción, Nuevo archivo, permite al usuario trabajar dentro del programa como si fuera un editor de texto, es decir creando su programa y ejecutándolo.



Ambas opciones permiten la opción de guardar archivos y de mantener distintos archivos abiertos a través de pestañas. Cabe mencionar que las pestañas son independientes una de las otras, y se permite navegar entre ellas



- Entrada



Esta parte del programa, también incluye a las pestañas y al editor de texto incluido en ellas, que es en donde se introduce el código programa que se desea ejecutar.

También, está formada por 2 botones principales. “Ejecutar” y “Reportes”. Se explicarán más adelante dentro del manual, pero vale la pena mencionar que es a través de ellos, que se produce el objetivo del programa,



- **Ejecutar**

A través de este botón, se produce la compilación y posteriormente ejecución del programa deseado. Este botón, también trabaja de la mano con la consola, ya que son los resultados de dicha ejecución los que posteriormente se muestran dentro de la consola.

- **Reportes**

Este botón, permite al usuario generar los reportes correspondientes en base al programa ejecutado. Estos reportes se generan automáticamente en un archivo html.

- Reporte de tokens

#	Línea	Columna	Lexema	Tipo
1	0	0	PROGRAM	PROGRAMPAL
2	2	25	var	VAR
3	2	28	:	DOSPUNTOS
4	2	29	double	DOUBLE
5	2	35	:	DOSPUNTOS
6	2	36	:	DOSPUNTOS
7	2	50	<-	GUION
8	2	53	70	NUMERO
9	2	56	end	FIN
10	2	59	;	PUNTOYCOMA
11	3	25	var	VAR
12	3	28	:	DOSPUNTOS
13	3	29	char	CADENACHAR
14	3	33	[ABRIRCORCHETES
15	3	34]	CERRARCORCHETES
16	3	35	:	DOSPUNTOS
17	3	36	:	DOSPUNTOS

- Reporte de Errores

#	Línea	Columna	Descripción	Tipo
1	19	1	se obtuvo:	LEXICO
2	54	1	se obtuvo:	LEXICO

- Tabla de Símbolos

#	ID	Tipo	Valor Act
1	notaAprobar	double	70.0
2	labelAprobar	cadena	"P1"
3	notas	double	[61.0, 70.0, 80.0]
4	labels	cadena	["p1", "P2", "FINAL"]
5	titulo1	cadena	"Titulo histograma"
6	gb1	double	61.0
7	gbt	cadena	"Datos"

- CONSOLA

La parte de la consola dentro del programa, permite al usuario visualizar los resultados de la ejecución. Es el lugar en donde se visualizan todos los prints y se visualiza el reporte de frecuencias de la tabla.

CONSOLA

```
"Notas"

-----

"p1"
"P2"
"FINAL"

-----

"Titulo histograma"

-----

!Salida: "Media","Mediana","Moda","Varianza","Max","Min",-----
!Salida: 70.33333333333333,70.0,70.0,60.22222222222223,80.0,61.0,-----
!Salida: "Hola Mundo",1.0,70.0,"P1",-----

-----
-----> GRAFICA BARRAS CREADA
-----
-----> GRAFICA LINEA CREADA
-----
-----> PIE PIE PIE!
-----

Valor      | Frecuencia  | Fecuencia Acumulada      | Frecuencia rela
-----
8.0        | 1           | 1                         | 14.2857142857
2.0        | 3           | 4                         | 42.8571428571
5.0        | 2           | 6                         | 28.5714285714
7.0        | 1           | 7                         | 14.2857142857
-----> HISTOGRAMA CREADO CORRECTAMENTE
-----> HISTOGRAMA CREADO
-----
-----> GRAFICA BARRAS CREADA
```

También, notifica al usuario de la creación de las respectivas gráficas, dichas gráficas también se encuentran visibles en un JFRAME. Estas gráficas se generan todas a la vez durante la ejecución del programa.

