

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ORGANIZACION DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1
PRIMER SEMESTRE 2,022



PROYECTO 1
Manual de Usuario

Paulo Vlademir Argueta Ortega

202010751

09/03/2022

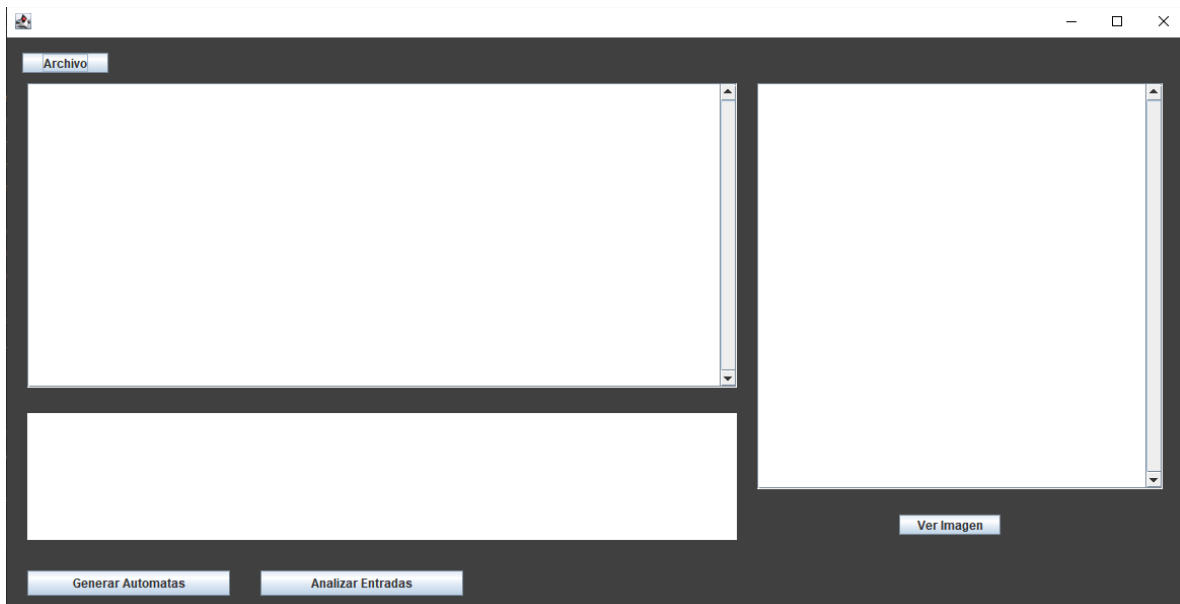
Sobre el proyecto

Es un programa realizado en el lenguaje de Java el cual nos muestra una interfaz gráfica que nos permite la carga de un archivo para editarlo en el área de texto grande y posteriormente analizarlo léxicamente y sintácticamente por medio de una gramática libre de contexto para así poder mostrar en la consola del programa las acciones que se van realizando generando reportes e imágenes de las expresiones regulares analizadas y así luego poder ver estas imágenes en el apartado para visualizarlas.

Iniciando el programa.

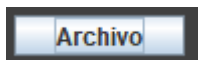
Interfaz Gráfica:

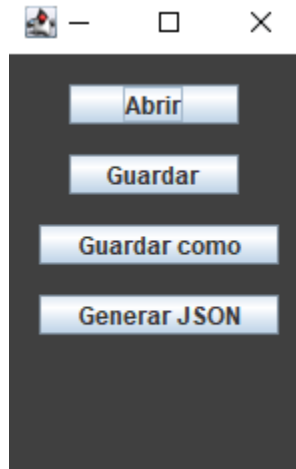
Al iniciar el programa usted podrá observar la siguiente interfaz gráfica la cual cuenta con cuatro botones y tres cajas de texto.



Botón Archivo:

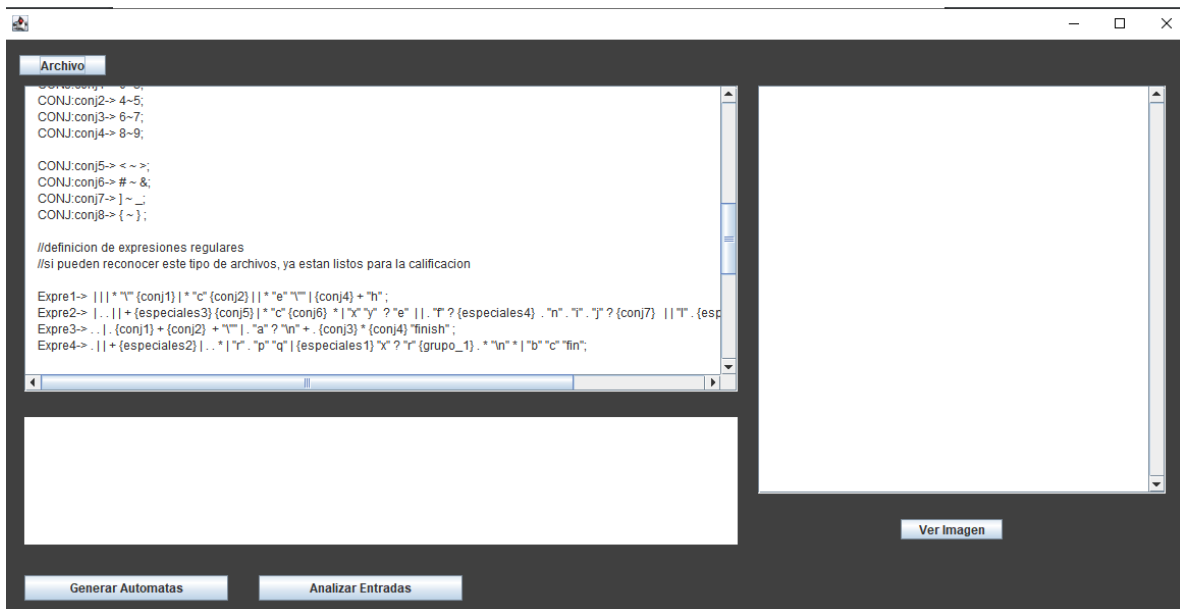
Lo primero que deberá realizar es presionar el botón "Archivo". Se abrirá una ventana adicional para que escojamos la acción a realizar, ya sea abrir un archivo de texto, guardar el archivo actual con un nuevo nombre o simplemente guardar. También podremos generar un json de salida.





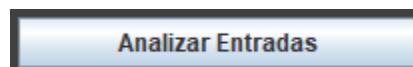
Área de Entrada de Texto:

Una vez cargado el archivo, aparecerá el texto en el recuadro, el cual puede ser editado por el usuario.



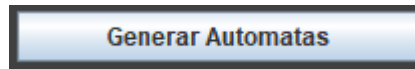
Botón Analizar Entradas:

Cuando esté listo el texto que será analizado deberá presionar el botón “Analizar Entradas”, este botón permitirá que su archivo sea analizado y al presionarlo se ejecutara todo lo ingresado en el área de texto mostrando las acciones que se realicen en el área de salida (consola). Este botón genera las tablas y el árbol de cada expresión.



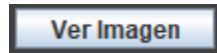
Botón Generar Autómatas:

Este botón genera los autómatas de cada expresión regular anteriormente analizada.



Botón Ver Imagen:

Este botón nos permite seleccionar una de las imágenes .png generadas anteriormente con el programa para poder visualizarlas en el área de texto de imágenes.



Área de Imágenes:

Una vez seleccionada la imagen que se desea visualizar, esta se mostrara en el área de texto para imágenes.

