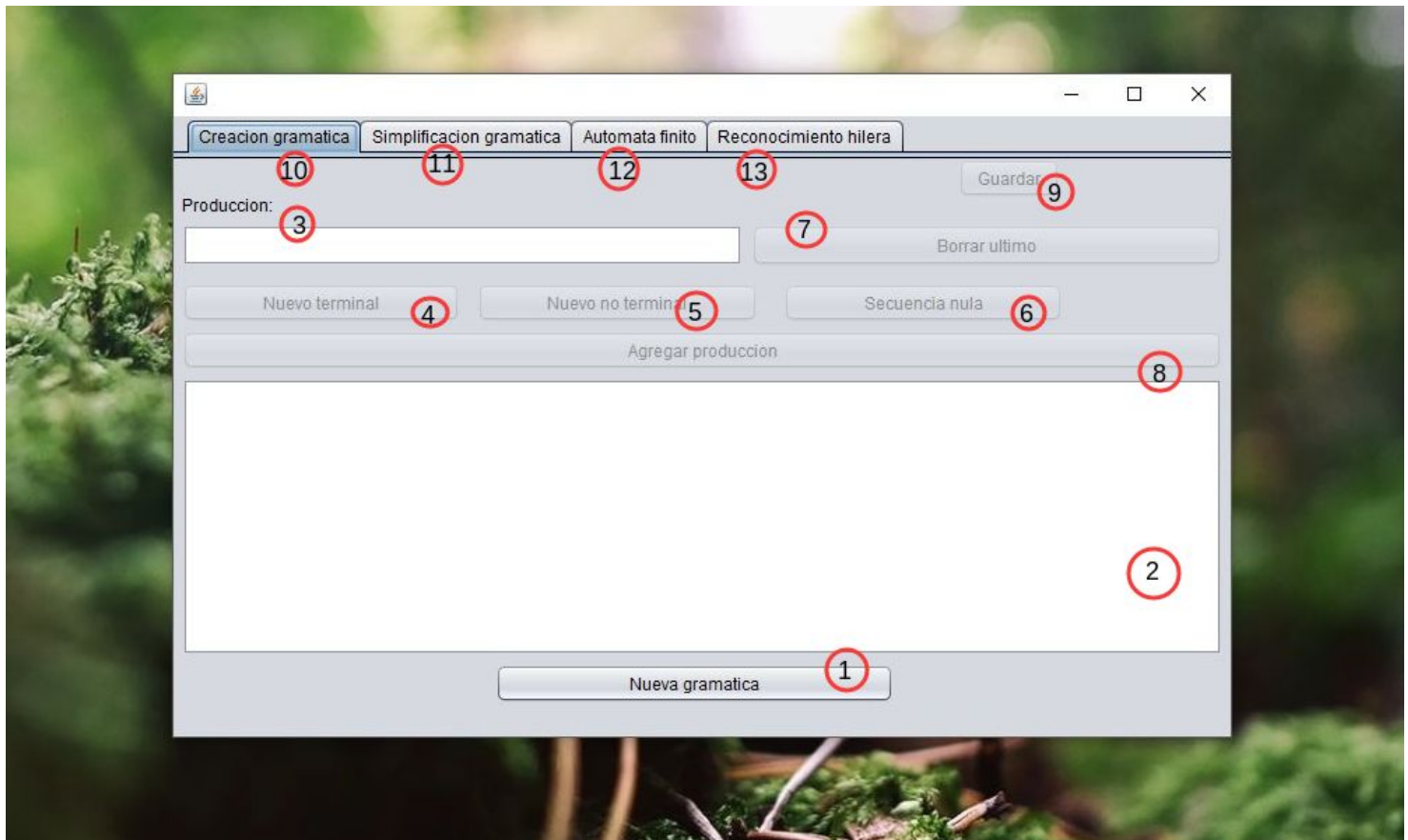


MANUAL DE USUARIO

Melissa Barba - Pedro Pablo Gallego
Teoría de lenguajes y compiladores
2017-2
Universidad de Antioquia

CREACIÓN GRAMÁTICA

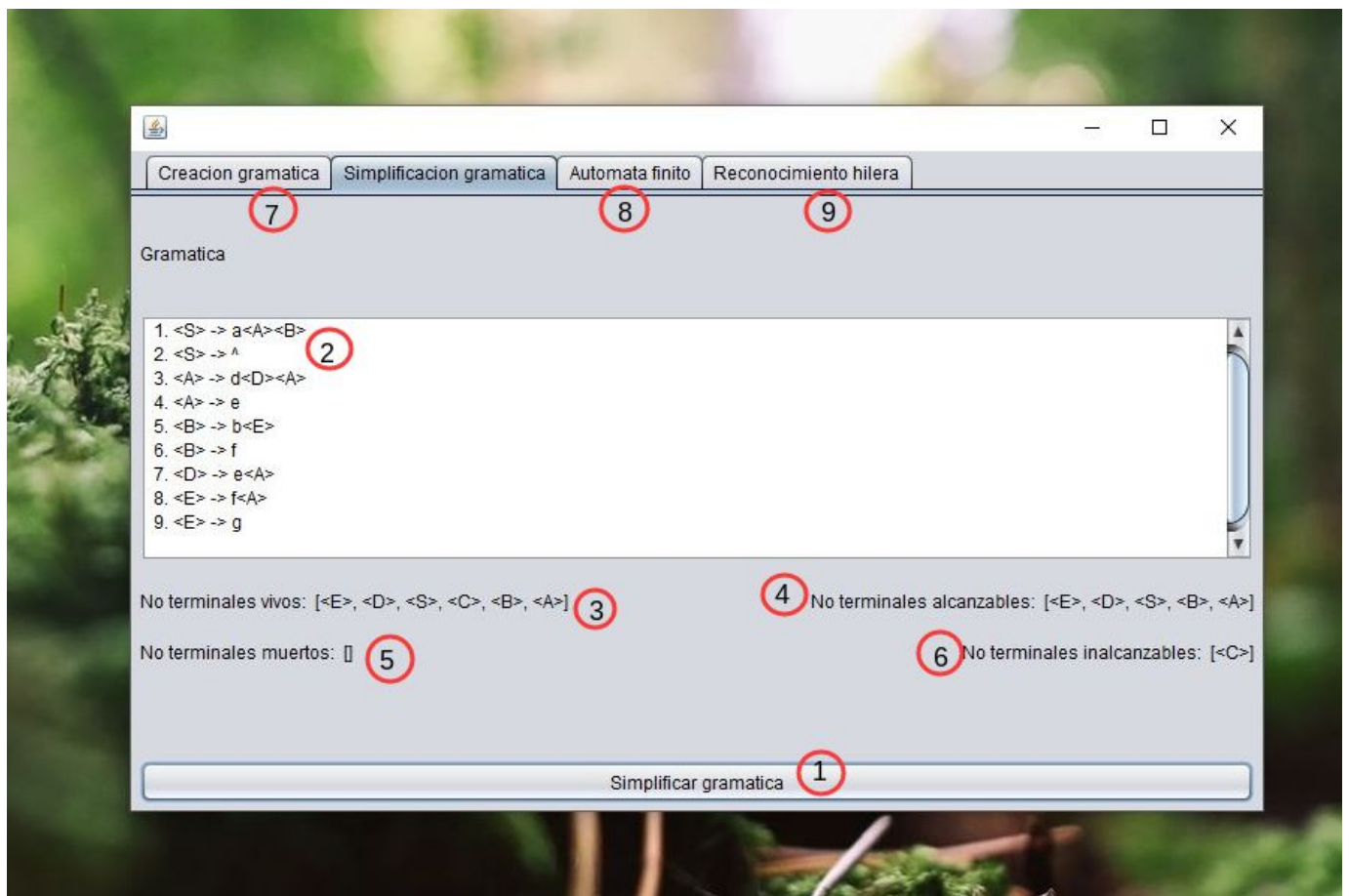
Vista de creación de una gramática.



1. Nueva gramática: Este botón permite iniciar el programa ya sea cargando una gramática desde un archivo o generando una dentro del programa.
2. Espacio donde se mostrará la gramática que al seleccionar una producción esta puede ser editada utilizando **4,5,6 y 7**
3. Espacio donde se mostrará la producción seleccionada en **2** o una producción que apenas se va a crear
4. Agrega un terminal a la producción mostrada en **3**. Se abre una ventana adicional donde se especifica el símbolo del terminal
5. Agrega un no terminal a la producción mostrada en **3**. Se abre una ventana adicional donde se especifica el símbolo del no terminal

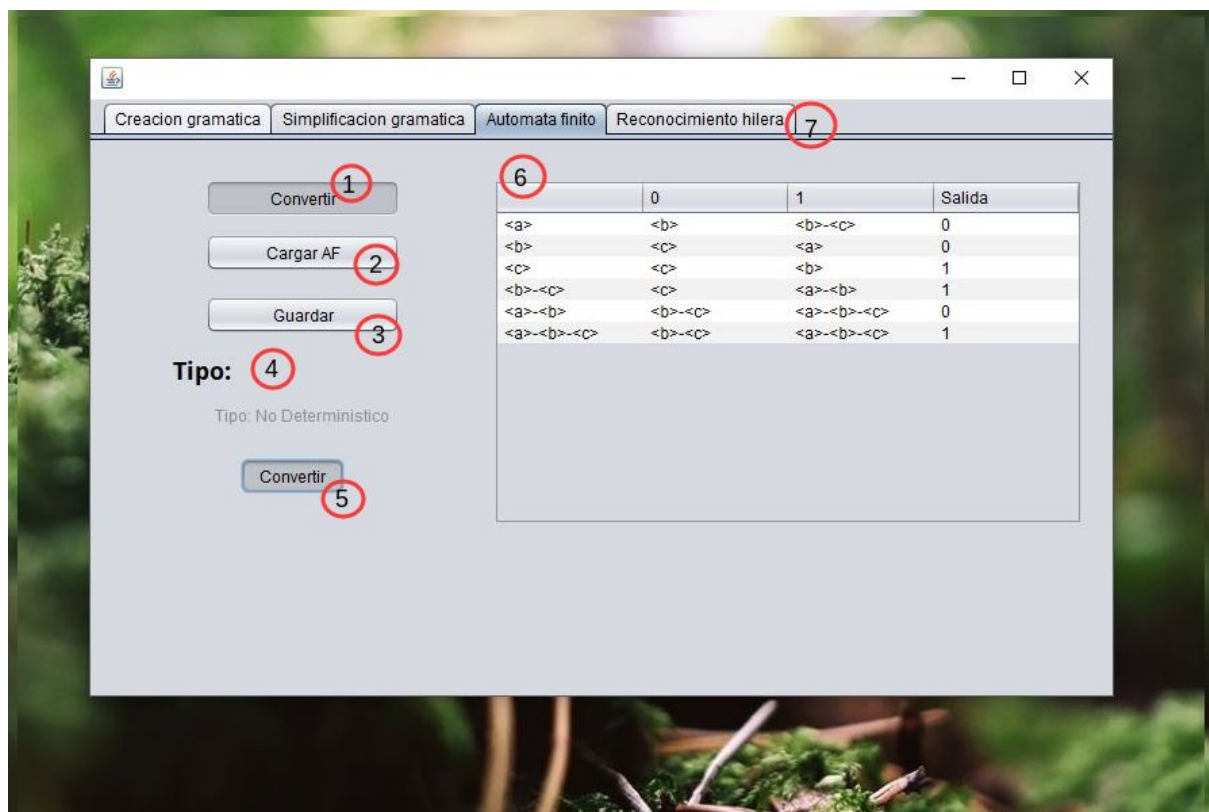
6. Se agrega a la producción de un no terminal, la secuencia nula
7. Borra el último elemento de la producción en **3**, ya sea terminal o no terminal
8. Agrega la producción generada en **3**
9. Guarda la gramática de **2** en un archivo plano de texto.
10. Creación o edición de gramática
11. Simplificación de gramática. [Ver más](#)
12. Automata finito. [Ver más](#)
13. Reconocimiento de hilera. [Ver más](#)

SIMPLIFICACIÓN DE UNA GRAMÁTICA



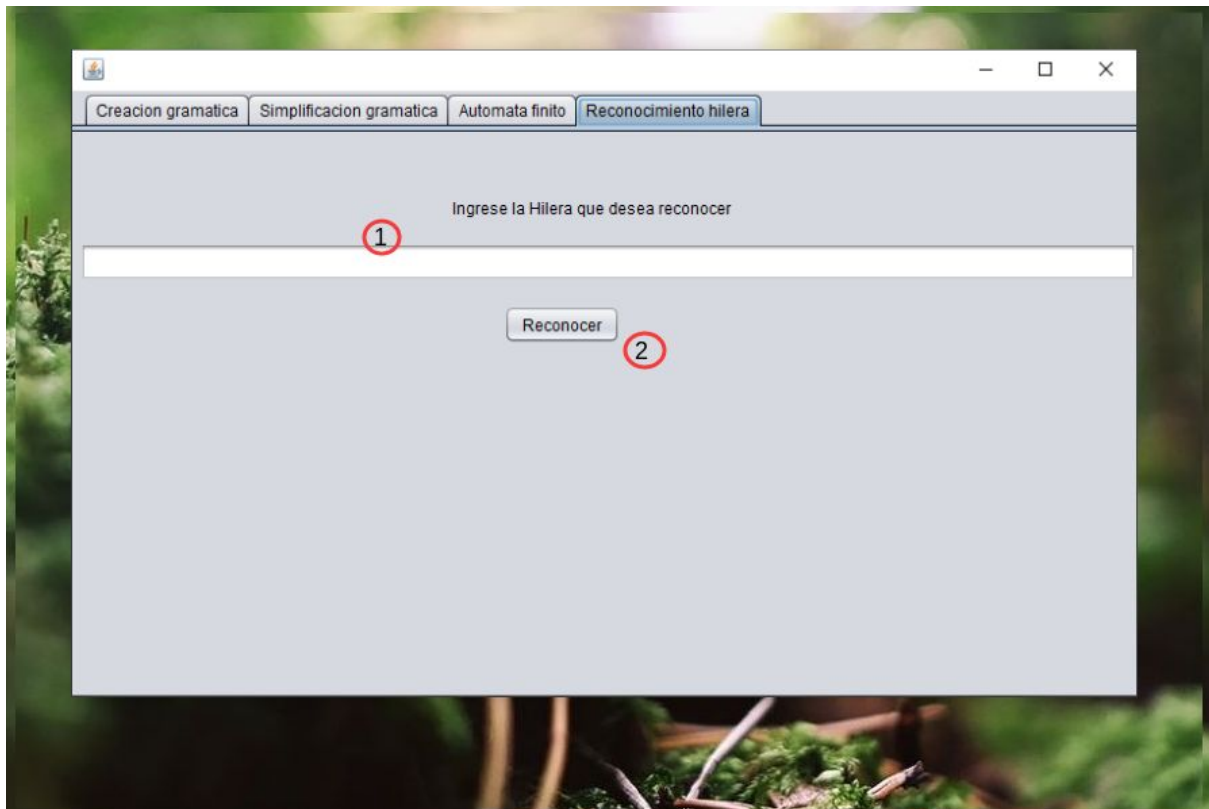
1. Simplifica la gramática cargada o creada en 7
2. Espacio donde se muestra la gramática simplificada
3. Muestra los No terminales vivos de la gramática
4. Muestra los No terminales alcanzables de la gramática
5. Muestra los No terminales vivos de la gramática
6. Muestra los No terminales inalcanzables de la gramática
7. Creación gramática. [Ver más](#)
8. Automata finito. [Ver más](#)
9. Reconocimiento de hilera. [Ver más](#)

AUTOMATA FINITO



1. Convierte la gramática trabajada cargada en el momento en un automata finito si dicha gramática es regular
2. Carga un autómata finito desde un archivo de texto
3. Guarda el autómata finito que se encuentra en 6
4. Muestra el tipo de autómata. (Determinístico o no)
5. Convierte el autómata en determinístico en caso de que no lo sea.
6. Tabla donde se muestra el autómata finito
7. Reconocimiento de hilera. [Ver más](#)

RECONOCIMIENTO DE HILERA



1. Espacio para ingresar una hilera para ser reconocido por el autómata que se encuentra cargado
2. Reconoce la hilera y da resultado si es aceptada o no.