

Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Ciencias y Sistemas

Ing. Otto Amilcar Rodríguez Acosta

Aux. Carlos Esteban Godínez Delgado

Lenguajes Formales y de Programación A+

**PROYECTO FINAL
COMPILADOR DE LENGUAJE ESPECÍFICO A HTML
(Manual de Usuario)**

**Robin Omar Buezo Díaz
Carné 201944994**

Viernes 28 de octubre de 2022.

El presente documento tiene como finalidad mostrar al usuario la funcionalidad del software y guiarlo durante el uso de este para que pueda usarlo de una forma correcta y obtener el mayor beneficio de este.

Se explican el flujo y las diferentes opciones que como usuario podrá encontrar en el programa, en cada ventana se dará una guía de cada componente que se incluya y como debemos de interactuar con este para que el sistema nos sea de gran ayuda.

DESCRIPCIÓN Y ALCANCE DEL SOFTWARE

La finalidad de este software es poder reconocer un lenguaje por medio de un analizador léxico que validará los elementos de dicho lenguaje y posteriormente se lo trasladará al analizador sintáctico para que este valide el orden de los elementos y si todo está correcto entonces traducirá el código a HTML y CSS para generar una página web.

El sistema funcionará casi como un editor de texto en donde podremos desde cargar un archivo, editarlo, guardarlo o bien crearlo desde cero desde la misma aplicación, luego tendremos la opción de poder analizar nuestro contenido y que el sistema determine si existen errores o no y al mismo tiempo poder generar nuestra página web.

Dado lo anterior podemos determinar que el alcance del software está delimitado para uso principalmente de las personas que necesiten generar páginas web sencillas en un lenguaje un poco más fácil de entender y de programar.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Analizar un archivo tanto de forma léxica como sintáctica y determinar si los componentes de este pertenecen al lenguaje y siguen un orden lógico según las gramáticas de este.
- Traducir el código ingresado a un código HTML con estilo en código CSS.
- Poder permitir al usuario la facilidad de modificar, crear y analizar en dicho lenguaje desde la misma aplicación y poder mostrar los errores que se tengan.

FUNCIONALIDADES

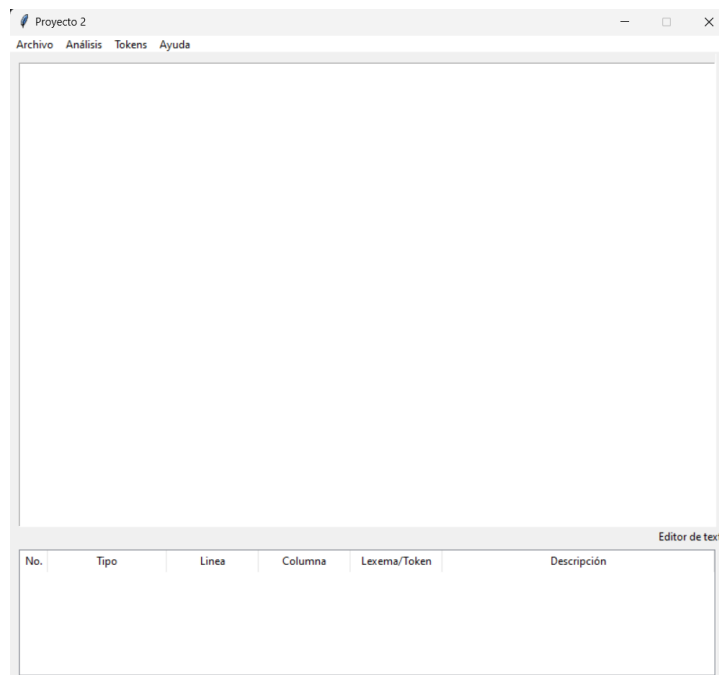
El software necesitará que ya sea que le carguemos un archivo con el lenguaje que se va a analizar o bien crearlo desde el editor que el programa tiene para luego poder analizar.

Teniendo nuestro código entonces el sistema podrá analizarlo y determinar si está codificado de manera correcta y si es así procederá a realizar la traducción al HTML y CSS, de lo contrario también podremos observar cuales son los errores que hemos cometido.

Si no tenemos errores y nuestras instrucciones se realizaron de forma correcta podremos observar nuestros archivos finales en formato html y css que nos permitirán visualizar nuestra página web.

USABILIDAD Y NAVEGABILIDAD

El primer paso para el uso de nuestro software será tener listo nuestro archivo a cargar o bien podremos editarlo desde el editor que nos muestra la siguiente pantalla.



En esta pantalla podemos observar nuestro editor de texto y también una cinta de opciones en donde vamos a encontrar las siguientes opciones.



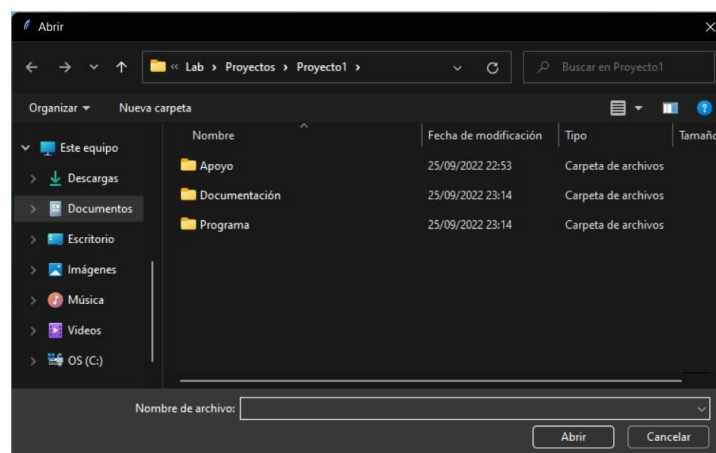
Nuevo

Esta opción nos permitirá limpiar todo lo que esté en nuestro editor y empezar un nuevo código desde cero. En caso de tener código escrito nos preguntara si deseamos guardarlo antes de eliminarlo.

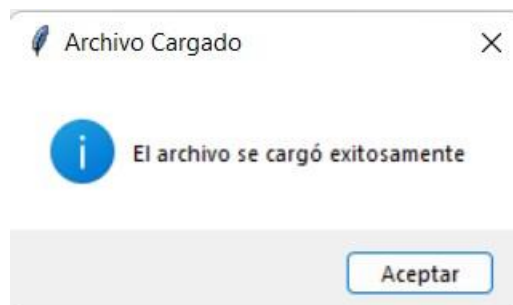


Abrir

Esta opción nos abrirá una ventana emergente desde donde podremos buscar y seleccionar el archivo que queremos cargar. Este debe ser un archivo .gpw

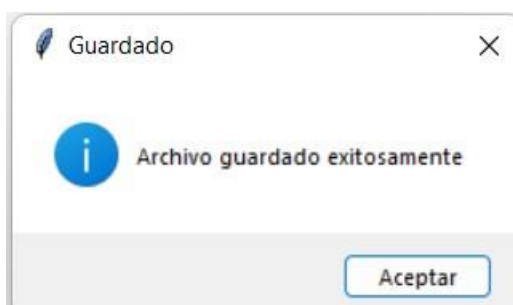


El sistema nos irá mostrando mensajes de avisos o errores durante la ejecución.



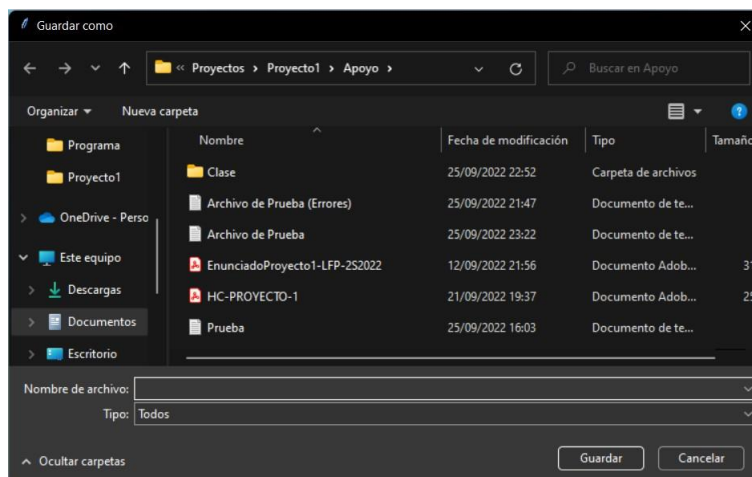
Guardar

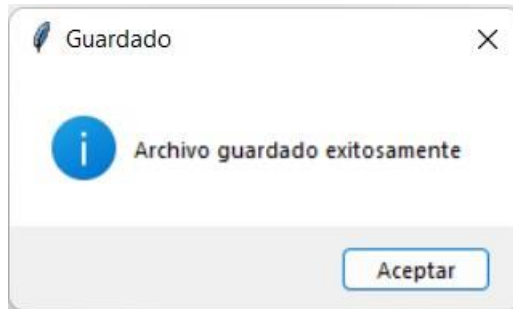
Este botón tendrá la funcionalidad de sobrescribir el archivo que estemos editando con los cambios que le hayamos realizado.



Guardar Como

Este botón nos permite guardar nuestro archivo, pero creando otro archivo sin modificar el archivo cargado originalmente. Para ello también tendremos una ventana emergente.



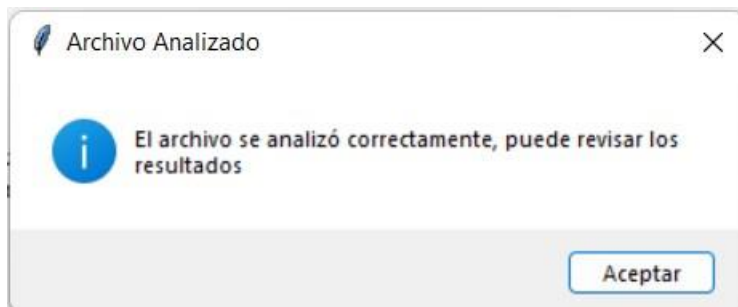


Salir

Este botón cerrará nuestro programa.

Generar página web

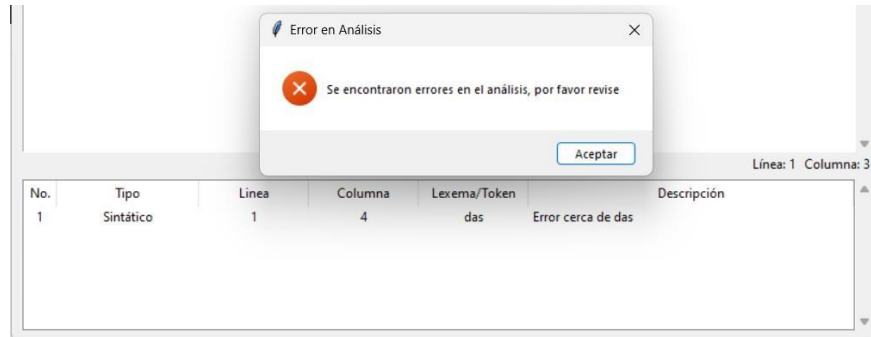
Este botón será el encargado de correr un análisis sobre nuestro código y así poder definir si esta correcto o si tenemos errores, en caso de ser correcto automáticamente generará los resultados.



En caso de estar todo correcto, esté sería un ejemplo muy básico de nuestra página web.



Si hubiese errores entonces el sistema nos los mostraría en la tabla que se encuentra abajo del editor,



Tokens

Este botón nos permitirá observar la tabla de tokens que se generen en nuestro análisis

Tokens			
No.	Token	Numero	Lexema
1	Apertura	1	<!--
2	Controles	11	Controles
3	Control	12	Contenedor
4	ID	2	contlogin
5	PuntoComa	3	;
6	Control	12	Contenedor
7	ID	2	contFondo
8	PuntoComa	3	;
9	Control	12	Boton
10	ID	2	cmdIngresar
11	PuntoComa	3	;
12	Control	12	Clave
13	ID	2	pswClave
14	PuntoComa	3	;
15	Control	12	Etiqueta
16	ID	2	passw
17	PuntoComa	3	;
18	Control	12	Etiqueta

Manual Técnico

Este botón nos permite abrir el manual técnico desde la aplicación.

Manual de Usuario

Este botón nos permite abrir el manual de usuario desde la aplicación.

Temas de Ayuda

Este botón nos mostrará la información de la aplicación y su desarrollador.



GLOSARIO

HTML: Es un lenguaje de marcado que nos permite indicar la estructura de nuestro documento mediante etiquetas.

CSS: Es el lenguaje de estilos utilizado para describir la presentación de documentos HTML o XML (en-US) (incluyendo varios lenguajes basados en XML como SVG, MathML o XHTML).